



GAZTE- EKIN BIZKAIA EGITEN DBH 4.



<https://gazteak.bizkaia.eus>



ARAZOEN EBAZPENA 1

GAITASUNA

Arazoen ebazpena.

LOTUTAKO GAITASUNAK

Talde-lana, sormena, aldaketara egokitzea, frustrazioarekiko tolerantzia.

GAITASUNAREN DESKRIBAPENA

Sortzen diren arazoei irtenbideak emateko eraginkortasuna eta bizkortasuna bezala definitu daiteke. Arazo ebazpenak honako hauek identifikatzeko gaitasuna adierazten du: gertakizun baten hasierako egoera, izan nahi den amaierako egoera, hasierako egoeratik amaierako egoerara pasatzea galarazten duten oztopoak eta oztopo horiek gainditzeko prozedurak.

HELBURUAK

- Jarrera positiboa garatzea, arazoak ebazteko prozedurak aplikatuz.
- Ezagutzak modu autonomoan ikasi, ulertu eta aplikatzeko gaitasuna sustatzea.

KURTSOA

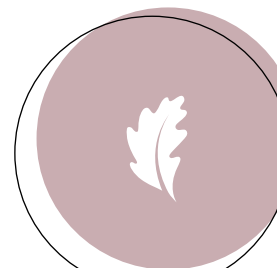
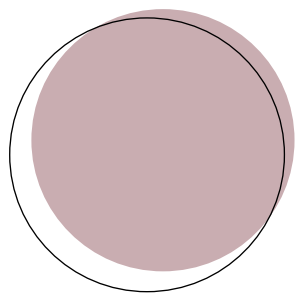
DBH 4.

GAITASUNA ESKURATZEA

Gaitasun hau lortzeko, arazoak 4 fasetan planteatu behar dira:

- Ulermena. Ulertzea, deskribatzea, informazioa lortzea.
- Plangintza. Konponbideari nola heldu.
- Gauzatzea. Eman beharreko urratsak ezartzea eta, beharrezkoa bada, hasierara itzultzea.
- Konponbidea. Eraitza baliozkotuz eta egiaztatuz.

Arazoak ebazteko gaitasuna eskuratzean ikasleek zailtasunak gainditzeko konfiantza hartzen dute, beren ezagutzak eta gaitasunak erabiliz, konponbidean arreta jarriz eta, beharrezkoa bada, sormena eta talde-lan eraginkorra aplikatuz.



ARAZOEN EBAZPENA 1

GAITASUNA LANTZEKO DINAMIKA

Ustekabeko aldaketa

DESKRIBAPENA

Ariketa egiteko, 4-5 lagunek osatutako taldeak sortzen dira. Dirua biltzeko eta ikasketa-bidaia egin ahal izateko, ikastetxean jartzeko kartel bat diseinatzeko eskatuko zaie. Kartel horretan ikastetxeko gainerako ikasleei jakinaraziko zaie funts horiek lortzearren fruta salduko dutela jolas-orduetan.

Talde bakoitzari publizitate-kartel bat egiteko eskatuko zaio, 30 minutu emango zaizkio, eta aldaketarako eta ideia berrietarako prest egotea gomendatuko zaie.

10 minutu igaro ondoren, egin beharreko ekintza aldatuko zaie, helburua aldatu gabe, publizitate forma bakarrik. Ez dute kartelik sortu beharko, ikasleentzako PPT aurkezpen bat baizik, eta ikastetxeko klaseetan zehar aurkeztuko dute. 30 minutu emango zaizkie berriro.

Beste 10 minutu igarotakoan, forma aldatu egiten da berriz, dirua biltzeko helburuari eutsiz, baina kasu horretan sare sozialetarako hainbat profil eta post sortu beharko dituzte. Postak sortzen jarraituko dute 20 minutu bete arte, eta azken 10 minutuak lana azaldu eta ebaluatzeko utziko dira.

DENBORA-ESTIMAZIOA

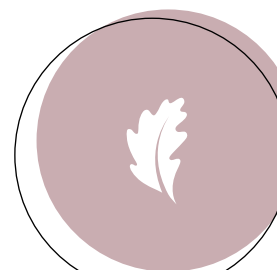
Ordu bat.

BEHARREZKO MATERIALA

Orriak eta koloretako margoak.

EBALUAZIO ADIERAZLEAK

- Arazo aldakorrak konponduz lortutako emaitzak.
- Lortutako emaitzak: kartela, ppt eta post-ak.
- Taldearen funtzionamendua.
- Orientatzailearen ikuskapena.
- Aldaketak eragindako frustrazioarekiko tolerantziaren ebaluazioa.
- Ikasleek jarduerari buruz duten iritzia.



ARAZOEN EBAZPENA 2

GAITASUNA

Arazoen ebazpena.

LOTUTAKO GAITASUNAK

Talde-lana, sormena, aldaketara egokitzea, frustrazioarekiko tolerantzia.

GAITASUNAREN DESKRIBAPENA

Sortzen diren arazoei irtenbideak emateko eraginkortasuna eta bizkortasuna bezala definitu daiteke. Arazo ebazpenak honako hauek identifikatzeko gaitasuna adierazten du: gertakizun baten hasierako egoera, izan nahi den amaierako egoera, hasierako egoeratik amaierako egoerara pasatzea galarazten duten oztopoak eta oztopo horiek gainditzeko prozedurak.

HELBURUAK

- Jarrera positiboa garatzea, arazoak ebazteko prozedurak aplikatuz.
- Ezagutzak modu autonomoan ikasi, ulertu eta aplikatzeko gaitasuna sustatzea.

KURTSOA

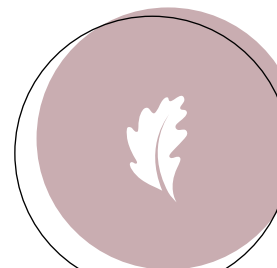
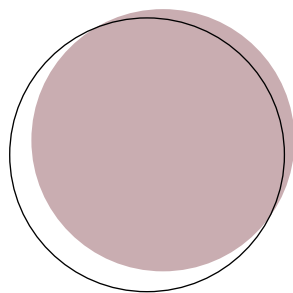
DBH 4.

GAITASUNA ESKURATZEA

Gaitasun hau lortzeko, arazoak 4 fasetan planteatu behar dira:

- Ulermena. Ulertzea, deskribatzea, informazioa lortzea.
- Plangintza. Konponbideari nola heldu.
- Gauzatzea. Eman beharreko urratsak ezartzea eta, beharrezkoa bada, hasierara itzultzea.
- Konponbidea. Eraitza baliozkotuz eta egiaztatuz.

Arazoak ebazteko gaitasuna eskuratzean ikasleek zailtasunak gainditzeko konfiantza hartzen dute, beren ezagutzak eta gaitasunak erabiliz, konponbidean arreta jarriz eta, beharrezkoa bada, sormena eta talde-lan eraginkorra aplikatuz.



ARAZOEN EBAZPENA 2

GAITASUNA LANTZEKO DINAMIKA

Irtenbiderik gabe

DESKRIBAPENA

Ariketa egiteko, 4-5 lagunek osatutako taldeak sortzen dira.

Hasteko, gelan giltzapetuta geratu dira eta ezin dira irten. Helburua denbora batez bizirik irautea da, eta ezin da gelatik atera, adibidez, atea eta leihoak apurtuz. Ezin dute telefonoa edo Internet erabili ezta, telekomunikazioen estaldura erabat desagertu baita.

Taldeek bizirauteko beharko dituzten ikasgelako 6 elementuen zerrenda egin beharko dute, garrantziaren arabera ordenatuz eta erabakia justifikatuz.

20 minutu igaro ondoren, taldeek haien erabakiak azalduko dituzte. Taldeek elementuak azaldu ondoren, hautatutako 6 elementuen arteko akordio batera iritsi beharko dira.

DENBORA-ESTIMAZIOA

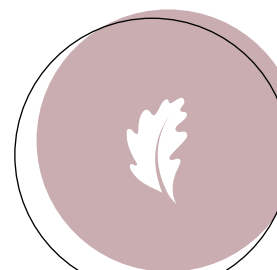
Ordu bat.

BEHARREZKO MATERIALA

Orriak.

EBALUAZIO ADIERAZLEAK

- Taldeak lortutako emaitzak.
- Klaseak lortutako emaitzak.
- Taldearen funtzionamendua.
- Irtenbide arrazionalak ematea eta justifikatzea.
- Irtenbide sortzaileak ematea eta justifikatzea.
- Orientatzailearen ikuskapena.
- Ikasleek jarduerari buruz duten iritzia.



ARAZOEN EBAZPENA

Bizitza pertsonalean eta lanean, egunero izan ditzakegu arazoak; beraz, oso garrantzitsua da horiei irtenbideak bilatzen jakitea.

Irtenbideei erreparatzen badiezu, gainditu beharreko arazoa aztertzen baduzu, zure ezagutzak eta gaitasunak aplikatzen, konpontzeaz gain, konfiantza handiagoa hartuko duzu zugar.

Zuk, dagoeneko, badakizu irtenbideak bilatzen. Adibidez, mobilaren datuak amaitzen zaizkizunean eta wifarekin moldatzen zarenean edo mailegatutako datuak eskatzen dituzunean.

Hori ez egiteak dena blokeatzea eta ohiko esaldiak agertzea eragingo dizu: "Errua ez da nirea", edo "ez naiz gai konpontzeko". Azkenean, arazo gehiago izango dituzu.

ZEIN DA ZURE JARRERA SORTZEN ZAIZKIZUN ARAZOAK KONPONTZEKO?

