

# Etonkizuna sartzen

KONEKTATU

EZAGUTU

ESPERIMENTATU

# Zer da?

**Etorkizuna Sortzen** DBH3, DBH4 eta 1. Batxilergoko gazteentzat sortutako orientazio programa berritzailea da.

Gure gazteen **autoezagutza** eta Euskal Herriko zein munduko **errealitatearen ezagutza** bultzatzeaz gain, norberak hartu ditzaken bide eta alternatiba berriak esperimentatzeko helburua du.

# Helburuak

Gipuzkoa, Bizkaia, Araba eta Nafarroako institutuetako gazteen etorkizuneko **orientazio prozesua aberastea** eta osatzea.

**Esperimentazioaren bitartez**, gazteei haien etorkizunean hartu ditzaketen **bide anitzak** eta hauen ezaugarriak ezagutaraztea.

Euskal Herriko gazteen **adimenen etagaitasunen autoezagutza** indartzea.

Euskal Herriko inspirazio-iturri diren pertsona ezberdinen **errealitateak ezagutaraztea**.

Euskal Herriko gazteak **unibertsitate eta eskolengana hurbiltzea**, hauen arteko komunikazioa hobetuz.

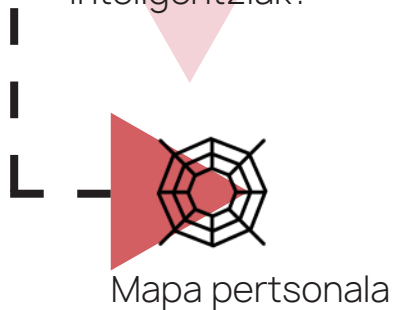
# Prozesua

(DBH3, 4 eta 1. Batxilergoa)

1. SAIOA 

## Autoezagutza / Autokonexioa

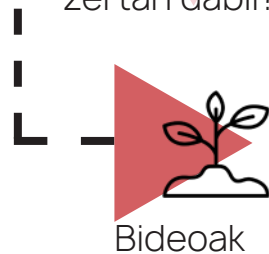
Ezagutzen al ditugu gure gaitasunak eta inteligentziak?



2. SAIOA 

## Inspirazio-iturriak

Deskubritzeko unea. Zer gertatzen ari da gure inguruan eta munduan? Eta jendea zertan dabil?



3. SAIOA 

## Aukeraketa

Ematen diren egoereten zein ekarpen egin nahi dugu?



4. SAIOA 

## Esperimentazioa

Horrela imajinatzen al duzu zure burua?

**Esperimentatzen jarraitzeko aukera. Egindako esperimentazioaren ondoren beste zerbaitetan sakondu nahi duzula iruditu zaizu?**



## 1. SAIOA

# Autoezagutza

Gaur egun gazteek ezagutzen al dute haien burua? Tamalez erantzuna askotan ezezkoa izaten da.

Orientazio prozesu baten ardatza gazteek haien **barruarekin konektatzea** da. Honetarako, test ezberdinak egitera bultzatzen dituzte, baina ez da eragin handirik lortzen.

## Zer egingo da?

**Mahai joko** baten oinarritutako jolasa erabiliko dugu, bakoitzak bere gaitasun eta inteligentzia ezberdinak esperimendatzeko, eta honen bitartez bakoitzak bere burua hobeto ezagutzen hasteko.

Jokoan zehar ondorioztatzen duten informazioarekin **mapa pertsonala** sortuko dute: eroso sentitu diren gaitasunak zehaztu, haiekin bat ez datozten gaitasunak baztertu, deskubritu dituzten gaitasun berriak adierazi...

Saio hau egiteko **2 ordu** behar dira. Printzipioz, saio guztia jarraian egitea gomendatzen da. Hala ere, 2 ordu jarraian izateko zailtasunak egoten direnez, ordu bateko 2 tarte ezberdinetan egiteko ere prestatuta dago.

MW

1. SAIOA 

Autoezagutza /  
Autokonexioa



2. SAIOA

# Inspirazio-iturriak

Norbere buruarekin konektatzeaz gain, garrantzitsua da bakoitzak bere **inguruko errealitatea ezagutzea**. Batez ere gazteen egoeran, etorkizunari begira duten ikuspegia zabaldu eta gazteek, gazte bezala, gizartean eta munduan egin nahi dituzten ekarpenak ezagutzeko.

## Zer egingo da?

Saio honetan inspirazio iturriak erabiliko ditugu, hau da, munduan zehar **inpaktu positiboa sortzen** ari diren pertsonen **testigantzekin hausnarketa** txiki bat sortuko dugu.

Testigantza hauek 2-5 minutu arteko bideoetan agertuko dira. **Gaiezberdinei buruzko testigantza ugari** daude. Beraz, pertsona bakoitzak bere gustuen arabera ikusi nahi dituen bideoak ikusteko aukera izango du. Saioa hau egiteko **ordubete** nehikoa da (30 minutu bideoak, 30 minutu hausnarketa). Ondoren, norbaitek bideo gehiago ikusteko interesa izango balu, **etxean ikusteko aukera** ere izango luke.

MW

2. SAIOA   
Inspirazio-  
iturriak



3. SAIOA

# Aukeraketa

## Zer egingo da?

Hirugarren saio honetan, gazteek **gizartean egin ditzaketen ekarpenetan** sakonduko dugu.

Larrialdi egoera batean oinarrituko gara, hain zuzen ere, orain dela bi urte Palmako sumendiarekin bizitako larrialdi egoeran. **Egoera horri aurre** egin ahal izateko, sortzen diren beharrak zeintzuk diren aterako ditugu, eginkizun formatuan.

Parte hartzaileek haien burua zein **eginkizunetan** ikusten duten erabaki beharko dute. Lehenik eta behin haien **gaitasunen arabera**, eta ondoren, **interesen arabera**. Aukeraketa hau hausnarketa baten bitartez lagunduko da.

Saio honen iraupena ere **ordubetekoa** izango da.

MW

3. SAIOA 

Aukeraketa

## 4. SAIOA

# Esperimentazioa

Erabakiak hartzeko garrantzitsua da gazteek haien etorkizunaren inguruan hausnartzea. Eta era berean, beharrezkoa da hartutako **erabakiak praktikan jartzea**, aukeraketa ona egin duten ikusi ahal izateko.

## Zer egingo da?

Saio honetan, aurreko saioan gazteek aukeratutako **eginkizunak errealitatean** modu sinple batean esperimentatu ahal izateko, **ordu bateko** iraupena izango duen **erronka** bat aurkeztuko diegu. Erronka hau taldeka burutu beharko dute.

Erronka amaitzean, aukertatuko eginkizunetan sakontzen jarraitzea nahi izanez gero, etorkizunera begira hasi ditzaketen **ibilbide ezberdinen inguruko informazioa** jasoko dute (ikasketen eskaintza). Horrez gain, beste eginkizun bateko esperimentazio prozesua hasieratik burutzeko aukera ere izango dute.

MW

3. SAIOA   
Esperimentazioa



# Formatua

DOHAKOA DA!

## Izen-ematea, azaroak 14tik aurrera

- Interesa duten taldeek izen-ematea bete ahalko dute azaroaren 14tik aurrera, eta **azaroak 25etik aurrera jasoko dituzte plataformako kodeak**. Azaroak 25etik aurrera ere funtzionamendua bera izango da, izen-emateko esteka bete ahala, antolakuntzatik kodeak emango zaizkie taldeei zuzenean parte-hartzen hasi ahal izateko.
- **Zalantzak** dituzten irakasle/orientzaileen kasuan **deiak edo bideo-deiak** egingo dira, hauek argitu eta beharrezko babesa emateko.
- **Talde bakoitzeko izen-emate orri bat** bete beharko da. Adibidez, 3 talderentzat nahiz eta irakasle/orientatzaile berdina izan, izen-ematea 3 aldiz bete beharko da.
- Izen ematean **ondorengo datuak eskatuko** dira: Ikastetxea, maila eta gela, pertsona kopurua, irakasle/orientatzailearen izen-abizenak, emaila eta telefonoa.

## Programa, azaroak 25 – ekainak 20

DBH3, 4 eta 1. Batxilergoa

- Programa burutzeko **plataforma data hauetan** egongo da eskuragarri. Denbora tarte honetan **saioak nahi direnean egin** daitezke.
- Saio guztiak irakasle/orientatzaileek bideratuko dituzte. Saioen gida plataforma batean agertuko da, hau da, saio bakoitzean egin beharrekoa plataforman pausuz pausu azalduta agertzen da. **Prozesua espreski diseinatuta dago irakasle edo orientatzaile eta ikasleen artean aurrera eramateko**. Pausu bakoitza burutzeko behar den materiala ere plataforman agertuko da. Dena dela, saioak plataforman adierazten diren bezala egin daitezke edota nahi duenak bere erara moldatu.
- Irakasle/orientatzailea, **prozesuan zehar programako arduradun batekin telefonoz edo emailaz harremanetan** egongo da, edozein unetan zalantzak argitzeko.

## Sariak, apirilak 11 eta maiatzak 30

Programa lehiakorra izango ez den arren, izandako parte hartzea kalitatezkoa izan dela ziurtatzeko eta hau aitortzeko, bi zozketa burutuko dira:

- **Apirilak 11**: 1 eta 2. saioko edukiak ondo burutu dituzten taldeen artean **maiatzaren 16an** ospatuko den orientazioari buruzko **ekitaldi presentzian parte-hartzeko 3 pase** emango dira. Egun erdiko programa izango da, gastuak barne. Lekua aurrerago zehaztuko da.
- **Maiatzak 30**: 4. saioko erronkak ondo osatu dituzten taldeen artean **300€ko 5 sari zozketatuko dira** (online).

MW

# Eta nor garen gu?



Baaa.. **Feel My Way kooperatibako kideak** gara, abenturazaleak eta abentura sortzaileak!!!

Eta Etorkizuna Sortzen programan ondorengo Euskal Herriko **entitateekin elkarlanean** sortu dugu: Laboral Kutxa, Eusko Jaurlaritza eta Mondragon Team Academy (Mondragon Unibertsitatea).



# Eskerrik asko!

 Izen-emate esteka:

<https://forms.gle/t8umCRwXpyURKyrD9>

 Plataforma:

[www.etorkizunasortzen.eus](http://www.etorkizunasortzen.eus)

**T. +34 644 10 89 19**

**kaixo@etorkizunasortzen.eus**

**www.feelmw.com**

 @feelmw  Feel My Way