

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

Euskal Herriko gazteen
adimenen etagaitasunen
autoezagutza indartzea.

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

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

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?

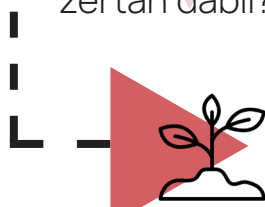


Mapa pertsonala

2. SAIOA 

Inspirazio-iturriak

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

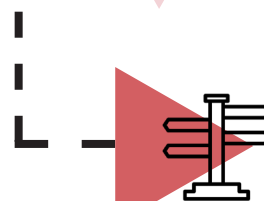


Bideoak

3. SAIOA 

Aukeraketa

Ematen diren egoereten zein ekarpen egin nahi dugu?



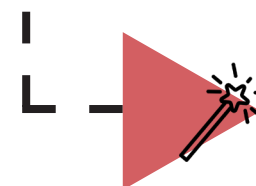
Egoeren eginkizunak

4. SAIOA 

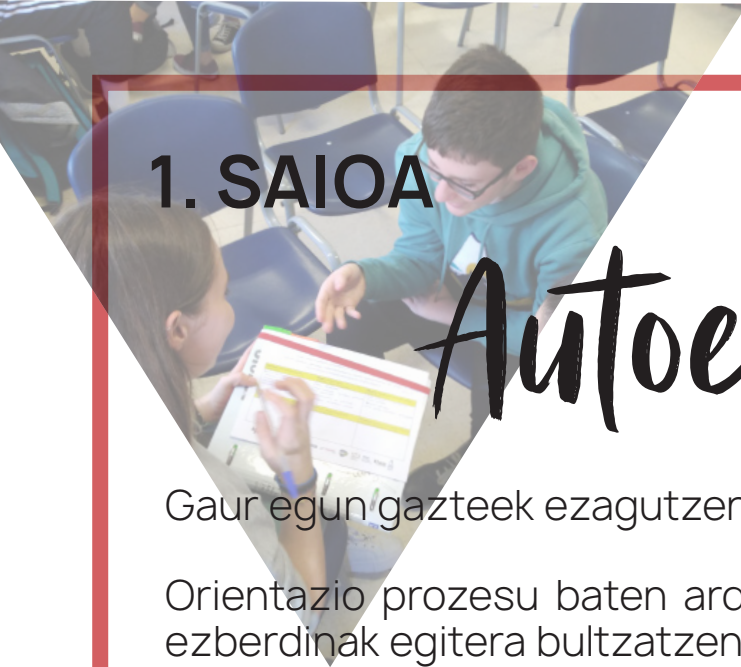
Esperimentazioa

Horrela imajinatzen al duzu zure burua?

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



Ibilbide aukerak



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 esperimentatzeko, 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 errealtatean** modu sinple batean esperimentatu ahal izateko, **ordu bateko** iraupena izango duen **erronka** bat aurkeztuko diegu. Erronka hau taldeka burutu beharko dute.

Erronka amaitzean, aukertatuko eginkizunean 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, irailaren 29tik aurrera

- Interesa duten taldeek izen-ematea bete ahalko dute irailaren 29tik aurrera, eta **urriaren 6tik aurrera jasoko dituzte plataformako kodeak**. Urriaren 6tik 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, urriak 6 – ekainak 19

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.

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/XFEMrbYeYrPNTp8y7>

 Plataforma:

www.etorkizunasortzen.eus

T. +34 644 10 89 19

kaixo@etorkizunasortzen.eus

www.feelmw.com

 @feelmw  Feel My Way