

ORIENTATZAILEENTZAKO JARDUERAK

"BESTE IKUSPEGI BAT BILATZEA"

Jarduera-zk.: 5

B(t)
Bizkaia with the talent



OrganizazioErakunde parte-hartzaileak:

colaboradoras:
innobasque
Berrikuntzaen Euskel Agentzia
Agencia Vasca de la Innovación

Deusto
Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea

Mondragón
Unibertsitatea
Goi Eskola Politet
Escuela Politécnica

ikasLAN
B i z k a i a
Bilaketa Lanbidearen Eusko Agentzia
Agencia Vasca de Empleo y Formación Profesional de Bizkaia

HETEL

ESKOLOA
ESKOLA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

Ikaskuntza-egoera

Testuingurua:

Diseinu-enpresa batean erronka bat aurkeztu da: airelinea baten arazoak konponduko dituen ideia berritzaile bat aurkitu behar da. Horrelako erronkak ohikoak izaten dira diseinu-enpresetan, eta, haiei aurre egiteko, beharrezkoa da diziplina anitzeko taldeetan ideiak sortzeko prozesu bat gauzatzea. Erronka hau gauzatzeko, zenbait alderdi landu behar dira, hala nola sormena, entzute aktiboa, arrazoitzea, lankidetzak eta enpatia. Diseinu-enpresa bateko langile garen aldetik, proaktiboak izan behar dugu, pentsamolde irekia izan behar dugu eta ideia originalak sortzeko gai izan.

Abiapuntua:

Nazioarteko airelinea batek ikusi du bere bidaiarien gogobetetze-maila jaitsi egin dela, batez ere haur txikiak dituzten familiek bidaiatzen duten hegaldietan. Gogobetetze-inkesten arabera, haurrak, 3 eta 8 urte artekoak bereziki, aspertu eta urduri jarri ohi dira hegaldietan, eta horrek eragina du, bai gurasoen bai gainerako bidaiarien esperientzian. Arazo horri erantzuteko, airelineako marketineko eta bezeroarentzako arretako arduradunak zuen diseinu-enpresara jo du irtenbide bila.

Erronka da low cost entretenimendu-kit bat garatzea, haurrak hegaldian zehar entretenituta egon daitezen, eta gainerako bidaiariak gogait ez ditzaten. Kitak ezaugarri hauek izan behar ditu: ekoizteko merkea izatea, banatzeko erraza izatea, eta, batez ere, denen hegaldi-esperientzia hobetzeko eraginkorra izatea.



Helburuak:

Norberaren gaitasunak ezagutzen laguntzea eta problemak ebazten laguntzen duten eta berrikuntza, sormena, enpatia eta lankidetzaren oinarri hartuta gizartearen erronkei aurre egiteko funtsezkoak diren trebetasunak garatzea.

1. Fomentar el autoconocimiento en el alumnado.
2. Berrikuntzari buruz norberak dituen ikusmoldeak, jarrerak eta ezagutzak aztertzea.
3. Sormena trebetasun pertsonal gisa garatzea.
4. Erronkei edo arazoei aurre egiteko, ohikoak ez diren ikuspegi berriak baliatzea.
5. Pentsamendu dibergentea garatzea.
6. Desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y reflexión crítica.
7. Laneratzeko prozesuan eta etorkizuneko lanbidean trebetasun bigunek duten garrantziaz jabetzea.

Funtsezko konpetentziak:

KONPETENTZIA PERTSONALA, SOZIALA ETA IKASTEN IKASTEKOA (KPSII),
EKINTZAILETZARAKO GAITASUNA (EK)
HIZKUNTZA KOMUNIKAZIOA (HKK)
MATEMATIKARAKO GAITASUNA ETA ZIENTZIA,
TEKNOLOGIA ETA INGENIARITZARAKO
GAITASUNA (ZTIM)
GAITASUN DIGITALA (KD)
HERRITARREN GAITASUNA (HK)
KONTZIENTZIA ETA ADIERAZPIDE
KULTURALERAKO GAITASUNA (KAKG)



Deskriptore operatiboak:

KPSII3, KPSII4, EK1, HK3, HKK1, ZTIM3, KD3, HK3, KAKG3

Jardueraren deskribapena

1

Pertsona proaktiboak ala erreaktiboak gara? (10 minutu)

Hausnarketarako hasierako galderak:

- Lagun-taldean, esate baterako, proposatu ohi dugu planik? Gustatzen al zaigu aldatzea eta beti gauza bera ez egitea? Edo besteek proposatzen diguten planera egokitu ohi gara?
- Etxeko lanak egitean, perfekzionistak al gara? Edo bostekoa lortzearekin konformatzen gara? Gai bat interesatzen zaigunean, informazio gehiago bilatzen saiatzen gara? Edo aski zaigu daukagun informazioarekin?
- Talde-lanetan, proposatzen al dugu ideiarik? Zaila egiten zaigu ideia originalak aurkitzea eta, ondorioz, parte hartu gabe gelditzen gara batzuetan? Edo sortzaile izatea gustatzen zaigu eta beti originaltasunaren eta hobekuntzaren bila aritzen gara?

Programaren gidariari lagun diezaioketen definizio garrantzitsuak: ...

- **Pertsona erreaktiboa:** normalean ez ditu gauzak zalantzan jartzen; besteek esaten eta erabakitzen dutena onartzen du eta joera nagusiari jarraitzen dio; kontrola besteen esku uzten du, eta egoeraren arabera mugitzen da.
- **Pertsona proaktiboa:** ekimena du; alternatibak bilatzen ditu; bere jokaera bere erabakien emaitza da, eta balioek bultzatuta mugitzen da.



Baldin eta IKASGELAN STEM PROFESIONALAK badaude. Une egokia litzateke azaldu dezan zein garrantzitsua den, bere esperientzia profesionalean oinarrituta, jarrera proaktiboak izatea. Azaldu dezake, halaber, ea beraren esparru profesionalean horrelako sormen-erronkarik baden eta prozesu horietan parte hartzea gustuko duen.

2

Diziplinarteko taldeak (5 minutu)

Ikasleei proposatuko zaie hausnartu dezatela zer trebetasun /ezaugarri behar diren lantalde batean erronka hori betetzeko. 3 ideia nagusi: LANKIDETZA, SORMENA ETA ENPATIA. Ideia horiek aipatu ez badira, programaren gidariak sartuko ditu.

3

Sormena garatzea (10 minutu)

Taldeetan ideia-jasa bat egitea proposatuko da. Ikasleek diseinu-enpresaren rola hartu beharko dute, eta buruari buelta batzuk eman beharko dizkiote irtenbideak bilatzeko.

Hausnarketarako, galdera hauek egin dakizkieke:

- ¿Zuen ustez, garrantzitsua da sormena STEM lanbideetan?
- Zuen ustez, diziplinarako taldeak eta talde heterogeneoak efizienteagoak al dira horrelako erronkei heltzeko? Zergatik?



Baldin eta IKASGELAN STEM PROFESIONALAK badaude. Une egokia izango litzateke profesionalak esan dezan zer garrantzi duten sormenak eta diziplina anitzeko taldeek beraren lanbidean eta, oro har, STEM lanbideetan. Beraren enpresan lan egiten duten profesionalak dituzten beste profil batzuen adibideak eman ditzake, bere esperientzia azaldu dezake eta ikasleei galderak egiteko aukera ere eman diezaieke.

4

Begirada zabaltzea (10 minutu)

Arazoak konpontzeko ideia originalak sortzeaz gain, talde profesionaletan begirada zabaltzea eta ideiak ikuspegi desberdinetatik aztertu behar dira. Horretarako, ariketa hau egitea proposatzen da: "pentsatzeko 6 kapelak". Oso teknika eraginkorra da komunikatzeko eta arrazoitzeko, eta aukera ematen du arazo edo produktu bat ikuspegi desberdinetatik aztertzeko.



Taldekide bakoitzak kapela bat jantziko du modu errealean edo modu figuratuan, eta rol bat hartuko du lantaldearen eztabaidan. Eztabaida horretan, helburua da askotariko diseinu-ideiak aztertzea, planteatutako erronka ebazteko, eta taldekide bakoitzak egokitu zaion kapelaren rola interpretatuz parte hartzea.

Lehenik eta behin, 5 edo 6 ideia sortzaile pentsatu behar dira –taldeko kide guztiek egingo dute ekarpena–. Ondoren, analisia egingo da, pentsatzeko kapelen rola interpretatuz.

4



ERANSKINA: [Pentsatzeko 6 kapelen fitxa](#)

Hona hemen jardueraren ondoren hausnarketa sustatzeko egin daitezkeen zenbait galdera:

- Nola sentitu zarete?
- Erraza izan al da zuen rolari/kapelari leialtasunez eustea?
- Zuen ustez, interesgarria al da produktu bat aztertzerakoan ikuspegi desberdinak egotea? Zergatik?

Funtsezko ideiak eta amaierako hausnarketa (5 minutu)



Bideoa: ["El club de los poetas muertos"](#)

Filmaren pasarte honetan, irakasleak harago begiratzera animatzen ditu ikasleak, gauzak beste ikuspegi batetik begiratzera.

Programaren gidariak gogora ekarriko du STEM lanbideetan zein garrantzitsua den pertsona proaktiboak izatea, aldaketaren aurrean jarrera ona izatea, eta ez konformatzea. Gogora ekarriko du, halaber, diziplinarteko taldeetan zein garrantzitsua den lankidetzan aritzea konponbideak bilatzeko eta erabakiak hartzeko. Eta, azkenik, enpatia, harago begiratzeko eta errealitatea beste ikuspegi batzuetatik ikusteko.



Baldin eta IKASGELAN STEM PROFESIONALAK badaude. Une egokia litzateke profesionalak azaldu dezan bere ustez zer ekarpen egiten dion bere lanak gizarteari. Horrez gain, bere lana zergatik gustatzen zaion azaldu dezake, ikasleentzat inspirazio-iturri gisa balio duten alderdiak azpimarratuz.



Aberasteko jarduera: Erronka hau proposatuko da: ikasle bakoitza saiatu dadila jada barneratua duen errutina bat aldatzen. Adibidez, normalean erabiltzen duen kolorea (berdea, purpura, lila, morea) ez den beste batekin idaztea aste batez. Edo saia liteke, etxera iristeko, normalean erabiltzen ez duen bide bat hartzen. Astebete igaro ondoren, ikasle bakoitzak zerbait berezia sentitu ote duen hausnartu beharko du, eta pentsatu beharko du zer beste ekimen proaktibo egin litzaketen gauzak beste ikuspegi batetik ikusteko.

5

6

Planetak esploratzeko gonbidapena (10 minutu)



Ikasleei **PLANETAK** esploratzea proposatuko zaie, planteatutako ikaskuntza-egoera diziiplina anitzeko eta sormenezko ikuspegi batetik ebazteko lagungarriak izan daitezkeen lanbideak identifika ditzaten.

Ondoren, hausnarketa bat egin daiteke diziiplina anitzeko taldeak eta irtenbide sortzaile eta berritzaileak garrantzitsuak diren beste lanbide batzuei buruz.

Baliabideak:

- Boligrafoak, arkatzak eta errotuladoreak.
- Post-itak
- Aukerakoa: koloretako kapelak.
- Ordenagailua, Internetarako konexioa, proiektorea eta bozgorailuak bideo-zati bat erreproduzitzeko.

Gauzatzeko gomendioak



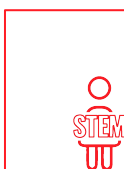
Ziurtatu Interneterako konexioa dagoela, ikasleek jarduerak irauten duen bitartean bideoak ikusi eta tresna digitalekin lan egin ahal izan dezaten.



Ikasleak animatzen ditu ideiak sortzeko prozesuetan guztiek parte hartzera eta ideia guztiak entzunak izatera.



Sortu ingurune errespetuzkoa eta enpatikoa. Ziurtatu ikasle guztiek sentitzen dutela interakzioetan eta eztabaidetan gainerakoek kasu egiten dietela eta baloratu egiten dituztela.



Gomendatzen da STEM profesional batek parte hartzea jarduera hori garatzeko, bere benetako esperientzia partekatu ahal izateko.



Diziplina anitzeko taldeetan lan egiten den beste lanbide batzuk identifikatzen laguntzen du.

Gutxi gorabeherako denbora

50 minutu

Ebaluatzeko errubrika

Irizpideak	Bikain 5	Ongi 4	Onargarri 3	Nahikoa 2	Hasiera 1
Auto-ezagutza	Bere interesak, trebetasunak eta nahiak sakon ulertzen dituela erakusten du.	Ea ondo ulertzen dituen bere interesak eta trebetasunak.	Bere interesei eta trebetasunei buruzko oinarrizko ulermena duela erakusten du.	Bere interesak eta trebetasunak ulertzen hasi da.	Bere interesak eta trebetasunak identifikatzeko lehen urratsak ematen ari da.
Sormena problemak ebaztean	Enpatia erakusten du problema bat ikuspuntu desberdinetatik planteatzerakoan, eta ideia/soluzio ugari eskaintzen ditu.	Problema ikuspuntu desberdinetatik planteatzeko gai da, eta zenbait soluzio eskaintzen ditu.	Problema ikuspuntu desberdinetatik planteatzeko gai da, eta soluzioren bat edo beste eskaintzen du.	Kostatu egiten zaio problema ikuspuntu desberdinetatik planteatzea, baina zenbait soluzio ematen hasia da.	Kostatu egiten zaio problema ikuspunturen batetik planteatzea, bai eta soluzioren bat ematea ere.
Parte-hartzea eta lankidetzak	Ideiak modu argi eta eraginkorrean komunikatzen ditu, eta lankidetzarako trebetasun bikaina erakusten du.	Ondo komunikatzen ditu bere ideiak, eta eraginkortasun ez aritzen da lankidetzan.	Ideiak nahiko ondo komunikatzen ditu, eta lankidetzan aritzeko nolabaiteko trebetasuna erakusten du.	Ideiak komunikatzeko eta lankidetzan aritzeko trebetasunak garatzen ari da.	Bere ideiak komunikatzeko eta lankidetzan aritzeko moduak aztertzen ari da.

ORIENTATZAILEENTZAKO JARDUERAK

"BESTE IKUSPEGI BAT BILATZEA"

Jarduera-zk.: 5

B(t)
Bizkaia with the talent



OrganizazioErakunde parte-hartzaileak:

colaboradoras:
innobasque
Berrikuntzaen Euskel Agentzia
Agencia Vasca de la Innovación

Deusto
Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea

Mondragón
Unibertsitatea
Goi Eskola Politet
Escuela Politécnica

ikasLAN
B i z k a i a
Bilaketa Lanbidearen Eusko Agentzia
Agencia Vasca de Empleo y Formación Profesional de Bizkaia

HETEL

ESKOLOA
ESKOLA
ESKOLA



ORIENTATZAILEENTZAKO JARDUERA

ERANSKINAK

B(t)
Bizkaia with the talent

BONOREN PENTSATZEKO SEI KAPELAK

	Kapela zuriak ikuspuntu objektiboa, neutroa eta alborapenik gabea du. Pertsona horrek datuen analisia izango du oinarri; informazioa balio-iritzirik eman gabe kontrastatuko du.
	Kapela beltzak pentsamendu logiko-negatiboa adierazten du; gauzak gaizki ateratzeko, ez funtzionatzeko edo ustekabeak gertatzeko aukera erakusten du.
	Kapela berdeak originaltasuna eta sormena lehenesten ditu; ezinezkoa egingarri egitera, ez konformatzera eta alternatibak bilatzera akuilatzen du.
	Kapela gorriak emozionaltasuna adierazten du. Bulkaden arabera mugitzen da, eta zer gustatzen zaion, zerk sortzen dion zirrara eta zerk eragiten dion kezka adierazten du. Intuizioaren esku uzten du gidaritza. Gainera, besteen emozioak ere bilatzen ditu.
	Kapela horiak pentsamendu logiko-positiboaren ikuspegia aplikatzera bultzatzen gaitu. Rol positiboa hartuko du; beraz, aukerak ikusiko ditu beste batzuek oztopoak ikusten dituzten lekuetan. Taldea errealista izatera animatuko du, baina ikuspegi eraikitzaile eta baikor batean oinarrituta.
	Kapela urdinak lasaitasuna, oreka eta autokontrola transmititzen ditu. Pentsamendu egituratua irudikatzen du, urrats bakoitzean zentratu eta gidatzen gaituena, alternatibak erakutsiz, estrategia berriak proposatuz eta kontrola mantenduz.