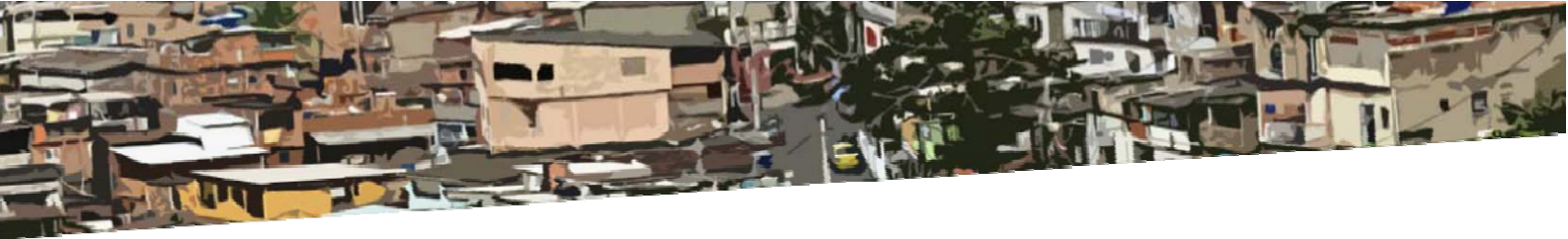


MILAKA UME **MUTURREKO POBREZIA** ETA
GOSETIK ALDENTZEKO BORROKATZEN ARI DIRA

BATU ZAITEZ ALDAKETARAKO



GH kanpaina 2018-2019
HEZKUNTZA EZ-FORMALA



HEZKUNTZA EZ-FORMALA

HAURRAK

Sarrera eta justifikazioa

Kanpaina honetan proposatzen diren jardueren bidez, NBEren Garapen Iraunkorrerako Helburuak ezagutarazi nahi dira, bereziki, lehenengo bi helburuak: pobrezia desagerraraztea, eta goserik ez izatea. Era berean, herritar aktibo izateko irakaskuntza bat eskaintzea du xede, txikienak, jasotzen duten informazioa oinarri hartuta eta gogoeta labur bat eginez, gai izan daitezten banaka nahiz taldean ekintza zehatzetan oinarritutako konpromisoak hartzeko.

Helburu nagusia

Munduan dauden desorekez jabetzea, aberastasunaren eta elikagaien banaketari dagokionez, eta desoreka horiek arintzeko baliabide zehatz batzuk garatzeko konpromisoa hartzea.

Helburu espezifikoak

- Biztanleriaren zati batek pairatzen dituen gose-arazoak eta aberastasunaren banaketan dagoen desoreka identifikatzea.
- Desoreka horrekin amaitzeko ekintzak garatzeak duen garrantziari buruz gogoeta egitea.
- Errealitatea eraldatzeko eta, banaka nahiz taldean, arazo horien aurrean konpromiso bat hartzeko egin ditzaketen ekintza zehatzak identifikatzea, eta euren inguruan horiek hedatzea.

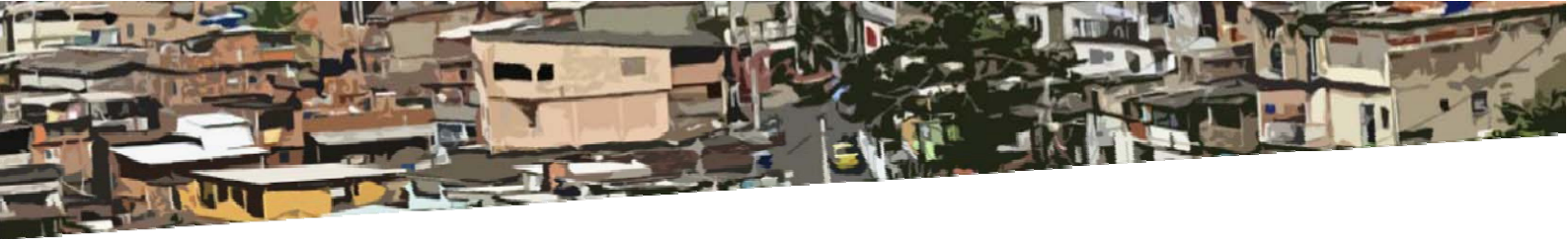
Denboralizazioa

Saio bat (50 minutu).

Beharrezko materiala

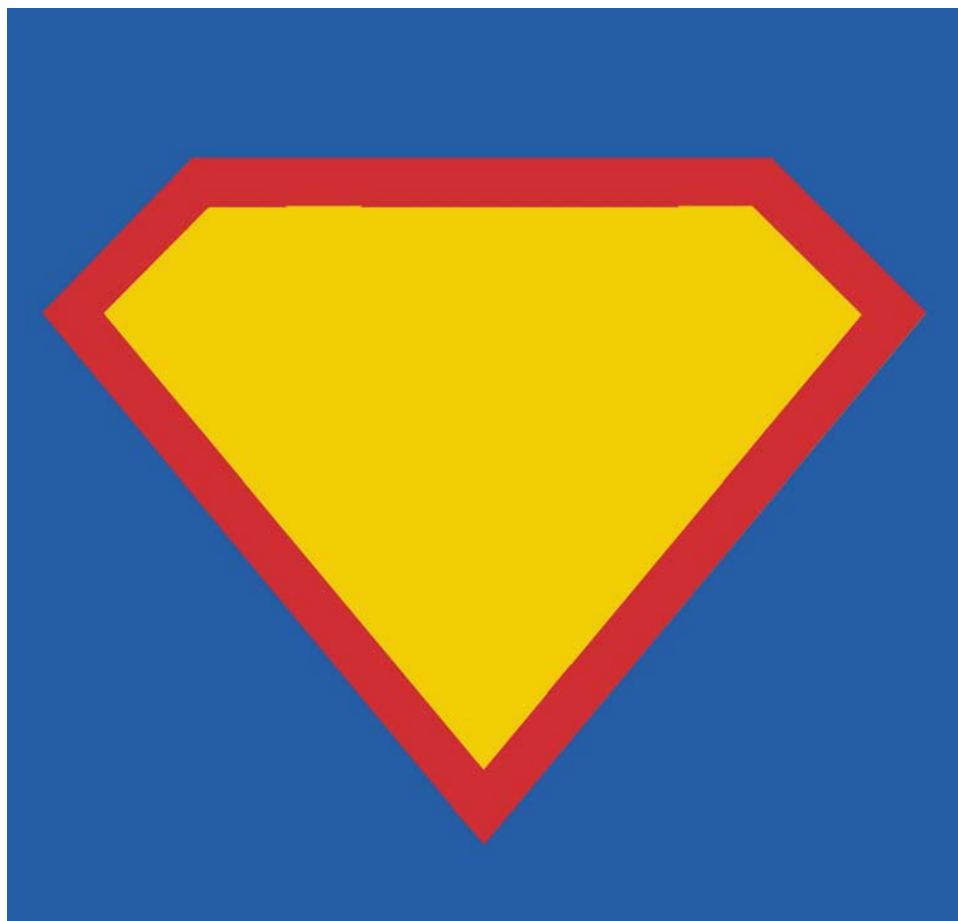
- Dadoa.
- Sari edo energia-sinbolo gisa erabil daitekeen materiala: koloretako paperak, jostailuzko txanponak, edota baita gozokiak ere.
- Koloretako arkatzak eta margoak.
- Papera.

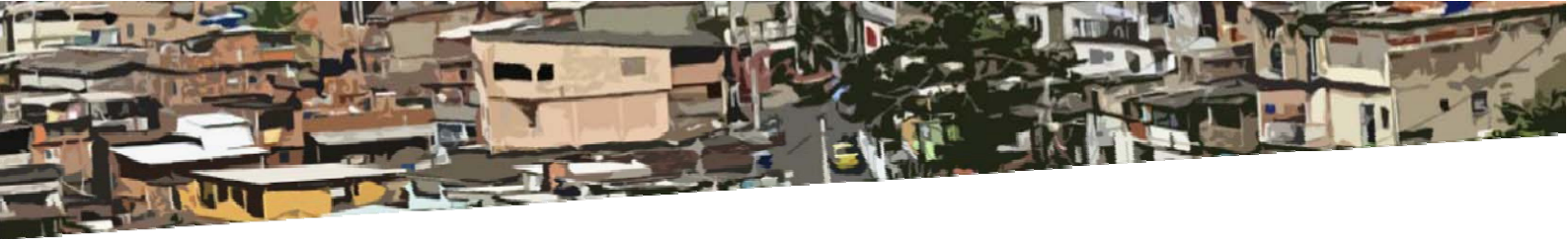




Metodologia

Saioa hiru fasetan antolatuta aurkezten da, sustatu nahi den prozesuko hiru alderdiak landu ahal izateko: informazioa, gogoeta eta ekintza. Haurrek fase horiek uler ditzaten, jolas sinboliko bat egingo da, eta superheroi bihurtzeko aukera emango zaie, jarduera motibatzailea izan dadin haurrentzat.





JARDUERAK

1. JARDUERA: Energia superbotereentzat

AURREIKUSITAKO DENBORA: 15 minutu

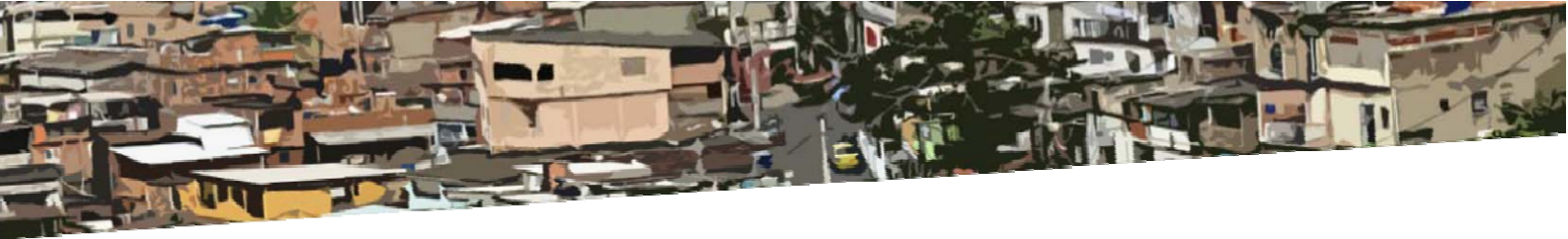
Saioaren hasieran, eta gaian sartzen joateko, saio honetan imajinazioari hegan egiten utzi eta superheroi bihurtuko direla azalduko die haurrei dinamizatzailleak. Horretarako, gelan zehar ibili behar dute, superbotere bat izango balute bezala (izugarrizko indarra, jauzi handiak egiteko gaitasuna, edo hegan egitekoa, gardena izateko gaitasuna...). Minutu batzuetan horrela ibili ondoren, gelditu egin beharko dute, beren superboterea izaten jarraitzeko energia har dezaten.

Une horretan, behar duten energia banatuko da. Horretarako, 5 edo 6 laguneko talde txikietan banatuko ditugu. Talde bakoitzak dadoa jaurtiko du, eta ausaz esleituko zaie energia. Dinamizatzailleak aurrez prestatu duen elementu sinbolikoren bat izan daiteke energia hori: koloretako paperak, jostailuzko txanponak, edota baita gozokiak ere.

Talde bakoitzak dadoa jaurtiko du, txandaka; talde bakoitzak behin bakarrik jaurtiko du dadoa. Jardueraren dinamizatzailleak denek ikusteko moduan egin beharko du banaketa, banaketa hori kasu batean eta bestean desberdin egiten duela garbi ikusaraziz. Adibidez, dadoa bota eta 6 zenbakia ateratzen bada, taldeko kide bakoitzari 6 energia-unitate emango dizkio kasu batean; eta, aldiz, beste talde batean dadoa bota eta 2 zenbakia ateratzen badute, 2 elementu jasoko ditu talde osoak. Garrantzitsua da dinamizatzailleak desoreka horiek agerian uztea, eta, banaketa amaitu ondoren, sobera gelditu diren energia-unitateak zakarrontzira botatzea.

Talde guztiek beren energia jasotakoan, desoreka horien aurrean nola sentitu diren esango dute, eta, batez ere, energia-unitate batzuk zakarrontzira botatzea zer iruditu zaien azalduko dute. Banaketaren desorekari buruzko gogoeta egin ondoren, paralelismo bat ezarriko dugu superheroien energiaren eta elikaduraren artean, eta pertsona askok (horietako asko beraien adineko haurrak dira gainera), ausaz gerran dagoen herrialde batean jaio izateagatik soilik, beste batzuek baino elikagai gutxiago jasotzen dutela azalduko zaie.





2. JARDUERA: Superheroien izarrarteko bilera

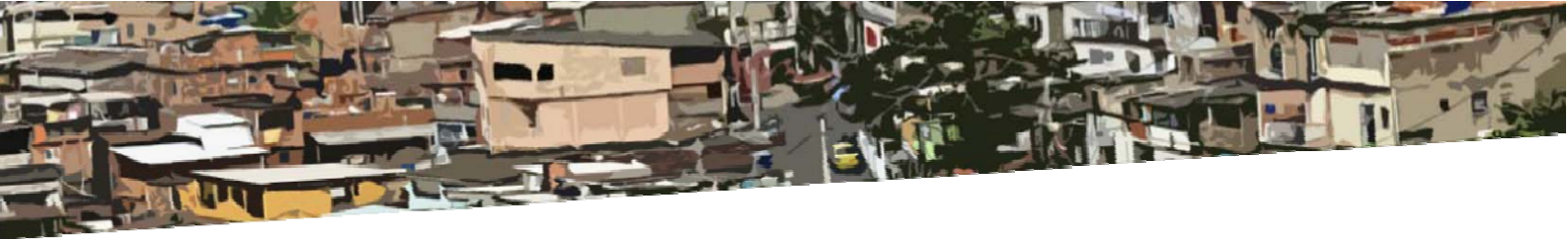
AURREIKUSITAKO DENBORA: 10 minutu.

Energia banatu ondoren, eta superheroien istorioarekin jarraitzeko, dinamizatzaileak azalduko du unibertsoko hainbat lekutako zenbait superheroi bildu direla, eta bakoitzak bere planetako bizitzako anekdota bat kontatuko duela. Beste planeta batzuetako bizitzari buruzko irudizko anekdoten adibide batzuk proposatuko ditu dinamizatzaileak. Adibidez: “Nire planetan, inork ez du ahorik, koloreak baitira gure elikagaiak, eta ikusmenaren bidez hartzen baititugu”. “Nire planetan, ur azpian bizi gara guztiok, baina hegan egiteko hegoak ere baditugu; hala ere, gauzez soilik egiten dugu hegan”, etab. Superbotereak dituen jendea bizi den irudizko planetei buruzko beste ideia dibertigarri batzuk proposatzeko eskatuko diegu hurrei. Txanda azkar baten bidez egin daitezke; biribilean ezarri eta pilota elkarri pasatzen joan daitezke, esaterako.

Ondoren, jardueraren dinamizatzaileak bere planetan gertatzen diren gauzen adibide batzuk azalduko ditu:

- “Janaria zakarrontzira botatzen da, nahiz eta batzuk ez duten jatekorik”.
- “3.700 milioi pertsonak duten dirua batuta, 62 pertsonak duten zenbatekoa lortuko da.”
- “Arropa berria edo erabili gabekoa bota egiten da, modaz pasatu delako, eta beste batzuek ez dute ezer janzteko edo hotzetik babesteko.”
- “100 pertsona biziko balira eta aberastasuna bi zati berdinetan zatituko balitz, pertsona bakar batek erdia izango luke, eta beste erdia gainerako guztien artean banatuko litzateke.”
- “Nire planetan, milaka hurrek bi ordu baino gehiago ibili behar dute oinez eskolara iristeko”.





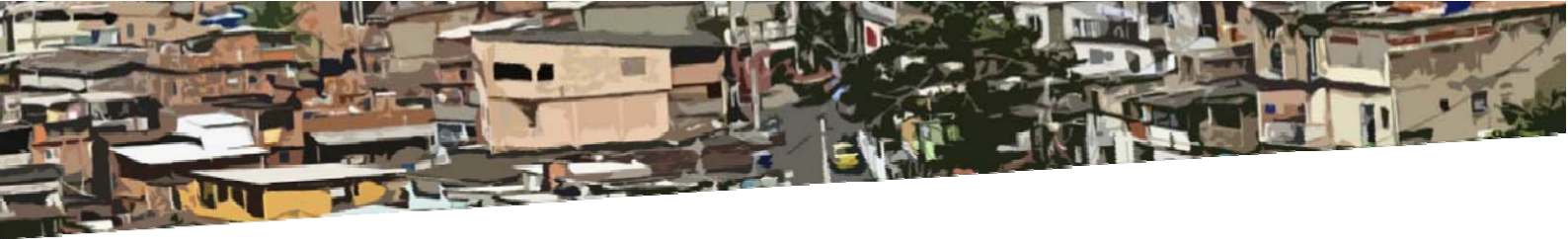
Kasu horiek aurkeztu ondoren, zer herrialdeetatik datorrela uste duten galdetuko zaie haurrei. Planeta hori Lurra dela azalduko du dinamizatzaileak, eta aurkeztu diren datuak errealak direla. Horrela zela uste al zuten eta horri buruz zer pentsatzen duten galdetuko zaie haurrei.

Azalpena eman ondoren, eta haurren iritziak islatuta, GIHei buruzko azalpena emango da. Haurrei jakinaraziko zaie erakunde bat badela, munduko ia herrialde guztiek osatzen dutena, desoreka horiek guztiak, pobrezia eta gosea besteak beste, desagerrarazteko helburu batzuk proposatu dituena. Erakunde horrek, NBE izenekoak, 2030 urterako lortu behar diren helburuak erabaki ditu modu bateratu batean, eta herrialde guztiek bat eginda mundu horren eraikuntzan parte har dezaten eta guztiek helburu horiek betearaz ditzaten saiatzen da.

Azalpenarekin batera, UNICEFen argitalpen hau lagungarri izan dezake dinamizatzaileak, sarrera eta 1 eta 2 puntuekin lotutako alderdiak aurkezteko: <https://www.unicef.org/peru/spanish/El-mundo-que-queremos-ODS-Version-Amigable-para-ninos.pdf>

Gainera, jardueraren zati hau osatzeko, supeheroi berezi hauen bideoa erabil dezakegu; haur guztien eskubideak errespetatu beharri buruz hitz egiten digute supeheroi horiek: <https://www.youtube.com/watch?v=BENG4HdEIVo>





3. JARDUERA: Gure superlogoa

AURREIKUSITAKO DENBORA: 25 minutu.

Saioa amaitzeko, dinamizatzaileak azalduko du desoreka aldatzeko neurriak hartzeko ardura ez dutela soilik NBE osatzen duten gobernuak hartu behar. Gutako bakoitzaren esku ere badago zenbait neurri hartzea, edota gure familiak neurriak hartzera bultzatzea. Aldaketa horiek gauzatzen hasteko, NBEk lehenengo postuetan proposatu dituen bi helbururekin hasiko gara: gosearen eta pobreziaren aurka borroka egitea.

Beraz, hauxe da unea gosearen eta pobreziaren aurka borroka egiteko zer-nolako superbotereak ditugun ikusteko. Horretarako, parte-hartzaile bakoitzak bete dezakeen konpromiso zehatz bat hartuko du. Ideiak hurrengandik sortzea da egokiena, baina ideia bat edo beste eman diezaiekegu: janaria ez botatzea, erosketak egiterakoan moda alde batera uztea, langileen eskubideak errespetatu gabe ekoiztutako edo haurren lanari esker egindako produkturik ez erostea, etab.

Horrela, bakoitzak konpromiso bat aukeratuko du, eta marrazki batean islatuko du; marrazki hori bere logotipo bihurtuko da, Supermanen ikonoaren antzera (IKUSI ERANSKINA). Haurrak etxera eramango du marrazkia, eta hartu duen konpromisoa familiarekin partekatuko du, familiakoek ere konpromisoarekin bat egin dezaten.

JARDUERAREN EBALUAZIOA

Jarduera ebaluatu nahi izanez gero, ikaslearen parte-hartzea eta inplikazioa aztertzea proposatzen dugu, hiru item hauen bidez:

| ITEMAK | Bi | OO | O | N | EN |
|---|----|----|---|---|----|
| • Jarrera egokia erakutsi du, bai banaka bai taldean lan egitean? | | | | | |
| • Interesa agertu du jardueretan? | | | | | |
| • Inplikatu da jardueretan? | | | | | |

