



4

LANBIDE HEZIKETARAKO Materialak

KULTUR ANIMAZIOA
Gizarte eta Kultur
Animazioa

Euskara Zerbitzua
Ikasmaterialak

Toribio Etxebarria
Lanbide Heziketarako Materialak

4

Kultur Animazioa

Gizarte eta Kultur Animazioa

Margarita Garizurieta Badiola

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE
ETA IKERKETA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2002

GARIZURIETA BADIOLA, Margarita

Kultur animazioa: Gizarte eta Kultur Animazioa / Margarita Garizurieta Badiola. - 1. argit. - Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2002.

or.; cm. – (Toribio Etxebarria. Lanbide Heziketarako Materialak; 4)

ISBN 84-457-1816-9

1. Kultur animazioa. I. Euskadi. Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila. II. Izenburua. III. Bilduma.
379.8

ARGITARATUTAKO IZENBURUAK:

1. Prototipo elektronikoen garapena eta eraikuntza
2. Finantza kudeaketa
3. Giza baliabideak
4. Kultur animazioa

Eskerrak ondorengoei:

- Jose Inazio Egureni, lan hau zuzentzen laguntzeagatik.
- Durangoko *Frai Juan de Zumarraga* institutuko Ruth Gandariasi eta Arte Batxilergoko ikasleei, lan honetarako irudiak egiteagatik.
- Gizarte eta Kultur Animazioko ikasleei, eta bereziki Itzal Arzubiarri, Zuriñe Etxanoberi, Liria Gonzalez eta Amaia Onaindiari, egin dituzten irudiengatik.

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak onetsia (2001-03-27)

Argitaraldia:	1.a, 2002ko maiatza
Ale-kopurua:	600
Egileak:	Margarita Garizurieta Badiola
©	Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazioa Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila
Argitaratzailea:	Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia Donostia-San Sebastián, 1 - 01010 Vitoria-Gasteiz
Azala:	Jesús Iturriza
Fotokonposaketa:	Flash Composition, S.L.
Inprimaketa:	Flash Impresión, S.L.
I.S.B.N.:	84-457-1816-9
L.G.:	BI-1264-02

AURKIBIDEA

1. KULTURA ETA GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIOA.....	5
1.1. Kultura	7
1.2. Gizarte eta kultur animazioa	14
1.3. Kultura eta kultur politikak	17
1.4. Bibliografia	26
2. SORMENA	27
2.1. Sarrera	29
2.2. Sormenaren eragilerik garrantzitsuenak	30
2.3. Sormen-motak	31
2.4. Pertsona sortzaileen ezaugarriak	32
2.5. Sormenaren alderdiak	33
2.6. Sormena eta konformismoa	36
2.7. Sormenaren etsaiak	37
2.8. Sortzen laguntzen duten eragileak	38
2.9. Sortze-teknikak	39
2.10. Ideien ekoizpena suspertzeko hainbat teknika	47
2.11. Sormenaren eta kultur animazioaren arteko zenbait lotura	50
2.12. Gaia berrikusteko ariketak	52
2.13. Eranskinak	53
2.14. Bibliografia	59
3. PROGRAMAZIOAK GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIOAN	61
3.1. Sarrera	63
3.2. Nola egin gizarte eta kultura egoeraren ikerketa?	63
3.3. Gizarte eta kultur egoeraren diagnostikoa	71
3.4. Programazioa: programak edo proiektuak prestatu	72
3.5. Aurrekontua egitea	85
3.6. Ebaluatze-prozesua	86
3.7. Bibliografia	89
4. ESKU-HARTZE TEKNIKAK GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIOA	91
4.1. Sarrera	93
4.2. Gizarte eta kultur animaziorako teknika edo prozedura-motak	93
4.3. Errealitatearen ikerketa eta ezagutzarako metodoak	94
4.4. Talde lanerako teknikak	105
4.5. Komunikatzeko teknikak	113
4.6. Arte ikuskizun bat antolatzeke teknikak eta prozedurak	117
4.7. Bibliografia	118

“Dakiena bakarrik da aske, eta askeago gehiago dakiena... Bakarrik kulturak ematen du askatasuna... Ez aldarrikatu hegan egiteko askatasunik, eman hegoak; ez aldarrikatu pentsatzeko askatasunik, eman pentsamendua. Kultura da herriari eman behar zaion askatasuna”

MIGUEL DE UNAMUNO

*Kultura eta Gizarte
eta Kultur Animazioa*

1

AURKIBIDEA

1.1. KULTURA	7
1.1.1. Kontzeptua	7
1.1.2. Etnozentrismoa.....	8
1.1.3. Kultur erlatibismoa	9
1.1.4. Kulturaren transmisioa.....	9
1.1.5. Kultur aldaketa.....	10
1.1.5.1. Aurkikuntza.....	10
1.1.5.2. Asmakaria	10
1.1.5.3. Hedapena	11
1.1.6. Natura eta kultura.....	12
1.1.7. Kultura eta erlijioa	13
1.2. GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIOA.....	14
1.2.1. Kontzeptua	14
1.2.2. Kultur motak	14
1.2.3. Gizarte eta Kultur Animazioaren helburuak	15
1.3. KULTURA ETA KULTUR POLITIKAK.....	17
1.3.1. Estatuaren esku-hartzea kultur politikan.....	17
1.3.2. Kultur politikaren ereduak	17
1.3.3. Udalerriko Kultur Politikak eta Gizarte eta Kultur Animazioa.....	20
1.3.4. Kultur ekintzetarako ekipamenduak	21
1.3.4.1. Kultur etxea.....	21
1.3.4.2. Hiritar-guneak.....	22
1.3.5. Udalerriaren kultur politikarako dekalogoia	22
1.4. BIBLIOGRAFIA	26

1.1. KULTURA

1.1.1. Kontzeptua

Gaur egun, kultura kontzeptuan bi esanahi bereizten dira:

- a) Ahalmen intelektualak lantzea —ahalmen intelektualen garapena dakarten ezagutza eskuratuaren multzoa—. Horrela, pertsona bat ikasia dela esaten denean, hauxe adierazi nahi da: pertsona hori bizi den gizartea (inguru soziala) ezagutu eta ulertzeko ezagupen zehatz batzuk dituen gizon edo emakumea dela.
- b) Herri edo zibilizazio bateko gizarte-egitura eta ezagutza edo fenomeno zientifiko, artistiko edo erlijiosoen multzoa. Kasu honetan edukiari buruz ari gara. Hortaz, kultura ondorengo guztia da: gizarte zehatz batek ekoiztu dituen ezagupen, ideia, tresna, teknika, bizi-modu, arte, zientzia eta teknologia.

Beraz, ikusten denez, kultura kontzeptuak bere baitan hainbat elementu biltzen ditu; bertan gizakiak gizartean eginiko guztia sartuko litzateke, besteak beste, ezagutzak, ideiak, arauak, sinesmenak, artea, moralak, ohiturak, erakundeak...

Kulturak elementu hauek guztiak barnean dituenaz, euren sailkapena egiteko bestelako irizpideak proposatu izan dira. Esate baterako, kultura materialaz arituz gero, gizakiak egindako objektu materialak (liburuak, eskulturak...) aipatuko lirateke. Kultura ez-materiala ere hor dago, eta kasu horretan ideiak, sinesmenak, arauak etab. aipatuko lirateke.

“Kultura” hitzaren definizio batzuk:

1871n, Edward B. Tylor antropologo ingelesak kulturaren dimentsio biak bildu zituen haren definizioa eman zuenean: “Kultura bilduma konplexua da, ezagutzak, sinesmenak, artea, zuzenbidea, moralak, ohiturak eta, gainera, gizakiak giza partaide den momentu berberetik bereganatzen dituen gainerako aztura eta gaitasunak barnean dituenak”.

Rocherren definizioak hauxe dio: “Kultura pentsatzeko, ekiteko eta sentitzeko era-bilduma bat da, gutxi-asko formalizatua dena. Era hauek pertsona anitzek ikasi eta konpartitzen dituzte, eta pertsona-multzo hori talde berezi eta bakun bezala sortzeko edo eratzeko balio dute.

Berger-entzat kultura “gizakiak eginiko guztia” da, eta beronen barruan bi atal bereizten ditu: kultura materiala (gizakiak bere ingurune fisikoa aldatu eta eraldatzeko erabiliriko bitarteko eta tresnak) eta ez-materiala (aspektu edo atal sinbolikoa).

1. Aukera itzazu gustukoena dituzun definizioak, eta azal ezazu zergatik aukeratu dituzun.
2. Orain, presta ezazu “kultura” hitzaren definizio egoki bat.

Definizio horietako bat aukeratu behar izanez gero, Gizarte eta Kultur Animazioak Kultur Antropologiak ematen duena hartuko luke. Beraz, definiziorik egokiena Edward B. Tylorrek egin zuena izango litzateke.

Kulturaren gainean egin diren definizioak kontuan hartuta, kultur fenomenoaren ondoko berezitasunak ondoriozta daitezke:

1. Kultur fenomenoak ez dira biologi edo herentzia genetikoaren ondorio.
2. Kultur fenomenoak bizitzako arlo askotan eragiten du: pentsatzeko eta ekiteko eran, baita gure sentimenduak igortzeko eran ere.
3. Era horiek, gutxi-asko, formalizatuak egon daitezke: lege kodifikatuak, pertsonen arteko kode eta arau inplizituak...
4. Biztanle-talde baten identitate-zeinuak ematen dituzenez, gizarte hori eratzen laguntzen du, eta, era berean, beste talde askotatik bereizi egiten du.

Gainera, edozein gizarte edo kolektibitatean barne-azpikulturak bereiz daitezke. Azpikulturak gizarte oso bateko talde edo sektore ez-dominanteen berezitasunak adierazten ditu. Hona hemen azpikultura batzuk: gazteena, marginatuena, minoriena...

1.1.2. Etnozentrismoa

“Kultura” hitza singularrez erabiltzeak kutsu etnozentrikoa erakusten du. Egokiagoa da, beraz, kulturez hitz egitea. Izan ere, kultura guztiak ezberdinak dira, baina helburu bera asetzen dute: gizakia ingurura egokitzea.

Hala ere, kultur aniztasuna ezagutzeak ez ditu aldentzen askotan axolagabean egiten diren balorazioak: kultura arraroa, primitiboa, exotikoa edo menpekoa dela esatea, adibidez.

Izan ere, etnozentrismoak uste du norberaren jokamoldeak naturalak, onak, ederrak edo garrantzitsuak direla beti, eta arrotzen ereduak, aldiz, beste era batean jokatzen dutenez, basatiak, irrazionalak eta ankerrak direla.

Azken finean, etnozentrismoak beste herrien balioak, ekintzak eta jokamoldeak norberaren kulturaren ikuspuntutik aztertzen ditu.

Historian zehar, etnozentrismoak eraginda, kultura indartsuenak kultura ahulenak menperatzen ahalegindu dira; adibidez, inperio kolonialek kultura autoktonoak guztiz edo partzialki desegin zituzten.

3. Aipa ezazu aurreko ideiaren inguruko adibideren bat.

Zorionez, gaur egun beste kultura batzuekin sarri izaten dira harremanak; gainera, gure kulturak dituen akatsak ere ezagutzen dira. Horrek guztiak beste kultura batzuei buruzko balorazioak kontuz egitera bultzatzen ditu Mendebaldeko biztanleak.

Horren inguruko ikerketa antropologikoen ondorengoa erakusten dute:

1. Kultura gehienetan balio positiboak eta negatiboak daude: asmatze handiak eta hutsegite nabarmenak.
2. Gizarte guztiek sistema sinbolikoa (hizkuntza, artea, erlijioa) eratu dute; horren bidez, errealitatea adierazten, gizarte antolatzen eta bizitza bideratzen saiatzen dira.
3. Ez dago eredu den kulturarik, ezta behin betiko denik ere.
4. Kulturen idiosinkrasia aztertzeko, komeni da kulturaren beraren barnetik egitea eta irizpide konparatzaileak baztertzea.

4. Zehatz ezazu egungo gizaki europarrak zergatik izan behar duen arretatsua beste kulturei buruzko balorazioak egitean.
5. Seinala itzazu gure zibilizazioaren akatsik handienak.
6. Bila ezazu beste kultura bati buruzko informazioa, eta azal itzazu labur bere ezaugarriak nabarmenenak.

1.1.3. Kultur erlatibismoa

Gaur egun, kulturak aztertzeko, jakin-minaz gain, horien ezaugarri guztiak onartzeko joera erakusten dute antropologo gehienek. Batzuek, ordea, urrunago jo eta kultur erlatibismoa onartu egin dute edozein kultur jarrera ona dela onartzean. Uste horrek ondorengoa eragiten du: giza kulturen balio unibertsalak ez onartzea; horrela, edozein kultur ezaugarri inolako baloraziorik gabe onartzen da.

Jarrera soziologiko honek hainbat galdera sortzen ditu. Kultura bateko elementuak direlako, aintzat hartu behar ote dira, esate baterako, kanibalismoa, gizakien sakrifizioak, pobrezia eta kultura eza endemikoa?

7. Kultur erlatibismoaren zein elementurekin zaude ados, eta zeinekin ez?

1.1.4. Kulturaren transmisioa

Gizarte batean kulturaren alderdi batzuk mantendu egin ohi dira denboran zehar, kulturaren edukiak belaunaldiz belaunaldi transmititzen baitira.

Antzina, taldearen iraupena ziurtatzeko teknika eta usadioak hurrengo belaunaldiei irakastea oso garrantzitsua zenean, kulturaren transmisioaren ardura familia eta talde primarioen esku zegoen soilik.

Baina, gizarteak garapen-maila jakin bat lortu bezain laster, kulturaren transmisioa irakaskuntzaren ardura bihurtu zen, eta handik aurrera ezagutzak, arauak eta gizartearen idealak transmititzea, familia eta talde primarioen esku ez ezik, irakasleen esku ere egon da.

Azkeneko urteotan ekonomian, gizartean, komunikabideetan... gertatu diren aldaketek kultur transmisioa erraztu egin dute, baina, era berean, kultura homogeneizatu egin da.

Bestalde, azpimarratu behar da kultura dinamikoa dela; izan ere, kultur aldaketa eta kultura bera batera ulertu behar dira, nahiz eta gizarte-motaren arabera aldaketak bizkorrago edo mantsoago gertatu.

Helduen ardura izango da, esate baterako, besteek eurek daukaten kultura horren arauari eta ohiturei jarraitzea. Hortaz, badirudi belaunaldi bakoitza ondorengoak kontrolatzeko programatuta dagoela, baina, aldi berean, aurrekoa nolabait astintzeko ere bai.

Pertsona bat, sozializatzen denean, gizarte bateko partaide egiten da. Prozesu horretan gizaki bakoitzak bere gizartearen arau, sinesmen eta balioak ikasten ditu — ez bat-batean, bizitza osoan zehar baizik—.

1.1.5. Kultur aldaketa

Aipatu den moduan, dinamismoa kulturaren ezaugarrietako bat da; beraz, kultur aldaketa egon badago; baina zergatik gertatzen da? Giza ahalmena izan daiteke gakoa.

Hirschman-ek (1982) azalpen bitxia ematen du, kultur aldaketaren zergatia azaltzeko: Goi-mailako espezie gehienek, ehizan edo jaten ez badihardute, lo besterik ez dute egiten; gizakiek, aldiz, ezin dute horrenbeste lorik egin. Horrela, giza gogaitasuna izan daiteke gizarte-aldaketaren benetako arrazoia.

Beste azalpen bat honako hau da: Aldaketa unibertsoan errepikatzen den zerbait da. Mendiak, gorantz bultzatuak izatean, sortu egiten dira, eta higadurak etengabe aldatzen ditu; klima ere aldatu izan da askotan; herriak sortu eta desagertu egiten dira; eta ideologiak ere sortu, zabaldu eta ahitu egiten dira.

Kultur aldaketaren barnean sar daitezke, esaterako, automobila asmatzea eta herritartzea; hizkuntza bati hitz berriak gehitzea; musikaren, artearen eta dantzaren forma berriak sortzea; edo sexuen berdintasunerako joera orokorra izatea. Esan daiteke, beraz, kultur aldaketa eta gizarte-aldaketa eskutik doazela.

1.1.5.1. Aurkikuntza

Aurkikuntza batek zerbait berria gehitzen dio kulturari. Aurkikuntza hori gizartean erabiltzen hasten denean, gizarte-aldaketaren faktore bilakatzen da.

Hona hemen adibide bat:

Eskorbutuaren jatorria jakinda ere, ondorengo berrehun urtean zehar marinela hil egiten ziren, pertsonak merkeago ateratzen baitziren limoi-zukua baino.

Ezagutza berria hedatu eta erabiltzen denean, ordea, gizartea aldatzen has daiteke.

1.1.5.2. Asmakaria

Asmakaria honela definitzen da: gizarte edo talde batek dituen ezagutzen konbinaketarekin egindako tresna berria; esaterako, automobila.

Mahaia, trena eta telefonoa, adibidez, asmakari materialak dira; alfabetoa, zenbaki-sistema eta monarkia, ostera, gizarte-asmakariak dira.

Historian zehar asmakari gehienak bakarka edo talde txikitik burutu izan dira, eta urte asko igaro ondoren hedatu izan dira, salgai jarri zituztenetik. Badirudi asmatzaileek betidanik gauza berriak sortzeko gogoia izan dutela, eta ez aberasteko irrika. Izan ere, gutxi batzuk aberastu izan dira euren asmakizunei esker.

8. Topa ezazu Thomas Edison buruzko informazioa. Laburbildu haren asmakizun edo asmakaririk garrantzitsuenak eta asmakari horien ondorioz sortu direnak.

Gaur egun asmakariak enpresetako laborategi handietan lortzen dira, gobernuko edo unibertsitateetako ikerlari-ekipoen lana bihurtu da gehienbat.

1.1.5.3. Hedapena

Gizarte-aldaketa gehienak hedatzearen bidez garatu dira. Hedapena gizartearen barnean zein gizarte batzuen artean gertatzen da.

Gizarteak harremanetan jartzen direnean, derrigorrez gertatzen da hedapena, eta, nahiz eta kultur talde batzuek beste kultur talde batzuekin harremanak ez izateko ahaleginak egin, kultur hedapena berdin-berdin gertatzen da. Horren lekuko dugu, adibidez, Japonian mendebaldeko kulturarekin gertatutakoa.

Hortaz, kulturak harremanetan jartzen direnean, beti gertatzen da kultur ezaugarriak truketzea.

Kultura konplexu orenen eduki gehiena beste gizarteetatik jasotakoarekin garatu izan da. Ralph Linton-ek azaldu egiten du hurrengo testuan oso-osorik estatubatuarra den kulturaren eduki gehiena beste gizarte batzuetatik jaso izan dela.

Gure estatubatuar jatorra esnatu da bere *ohean*, Ohea Ekialde Erdiko eredu baten arabera egin da, eta Amerikara iritsi baino lehen Ipar Europan moldatua. (...). Ekialdeko lurralde basotsuetako indiarrek asmatutako *mokasinak* janzten ditu gero, eta *bainugelara* doa, zeinaren instalakuntzak europar eta estatubatuar asmakarien nahasketa bat diren.. Ondoren, *pijama* erantzten du, Indian asmatutako janzkera berau, eta antzinako galiarrek asmatutako *xaboiak* garbitzen da. Geroago, Sumeriatik edo Egipto zaharretik etorritakoa dirudien errito masokistari jarraituz, *bizarra moztu* du.

(...) Janzten dituen *arropen formak* asiar estepetako nomaden larruzko jantzien modukoak dira. *Zapatak* janzten ditu; hauek Egipton asmatutako prozedura baten bidez zurratutako larruz eginak dira, eta Mediterraneoko zibilizazio klasikoaren arabera ebakiak. Lepoaren inguruan kolore distiratsuko *oihal zati bat* biltzen du, XVII. mendeko kroaziarrek eramaten zituzten lepo oihalen antzekoa. Gosaldu baino lehen, *leihotik* begiratzen du, Egipton asmatu zuten bezalako beiraz egindako kristalaren atzetik, eta euria ari badu, indiar ertamerikarrek asmatutako hulez egindako *txankloak* jantziko ditu, eta Asiako hegoekialdean asmatu zuten euritako haletako baten moduko *aterki* bat hartuko du. (...)

Gosaltzera doala, egunkaria erosteko gelditzen da, beronen truke *txanpon* batzuk —Lidiako aintzinako asmakaria— ematen ditu. Geroago, jatekian tresna-sail berri bat ikusteko aukera
.../...

.../...

izango du. Aurrean duen *platera* Txinan asmatutako zeramika- mota batez egina dago. *Labana* altzairuzkoa da, aurreneko aldiz Indiako hegoaldean fabrikatu zen aleazio batez egina, alegia; *sardexka* Erdi Aroko italiar asmakari bat da eta *koilara*, berriz, jatorria Erroman duen tresna. Gosaria Mediterraneo ekialdeko *laranja* bat, Pertsiko *sandia* edo agian afrikar *meloi* zati bat janda hasiko du. Horren guztiaren ondoan abisiniar jatorria duen katilu bat *kafe* dauka, esnearekin eta azukrearekin. Fruta eta kafearen ondoan “*Wafle*” direlakoak —Asia Txikian klimatutako gariz egin eta teknika eskandinaviar baten arabera egindako bizkotxoak—.

Gure adiskideak gosalongoan *erretzeari* —amerikar indioen ohitura— ekiten dio patxadan: Brasilen hazitako landare bat erretzen du Virginiako indiarrek asmatu zuten bezalako *pipa batean*, edo, bestela, jatorria Mexikon duen *zigarro* baterretzen du. (...) Erretzen duen bitartean, eguneko berriak —semitar zaharrek asmatutako molditzak, Alemanian inbentatutako inprenta erabilia, txinatarrek asmatutako paperean inprimatuak— irakurtzen ditu. Atzerriko arazoek kondaketak irensten dituen bitartean, hiritar kontserbadore jatorria bada, hebrear jainko bati emango dizkio eskerrak, indoeuropar hizkuntza batean, ehuneko ehunetan estatubatuarra den arren.

Ralph Linton, *The Study of Man*

Hedapenak norantza bi ditu beti, berri-emailea jasotzailea ere badelako, eta alderantziz, jasotzailea, aldi berean, berri-emailea delako. Europarrek zaldiak, suzko armak, kristautasuna, whiskia eta nafarrerria eman zizkieten Amerikako indioei, eta hauek ordainetan artoa, patata, tabakoa, gaixotasun benerekoak eta kanoa.

Esan beharra dago herri batek ez dituela irensten beste kultura bateko elementu guztiak: hautatze bat gertatzen da. Gizarte batek beste gizarte baten kulturaren ezaugarri batzuk onartzen ditu, eta, aldi berean, beste ezaugarri batzuk baztertu egiten ditu. Mendebaldeko zibilizazioak indioen elikagai asko onartu zituen, baina ez haien erlijioa; indioek, berriz, gizon zuriek eramandako zaldiak onartu zituzten, baina gutxi onartu zuten gizon zuriaren behia.

9. Aukera ezazu asmatzaile bat, eta egizu haren bizitzari eta asmakariei buruzko lan bat.

Argi dagoena da gure kulturaren elementu asko beste kultura batzuetatik jasoak direla, eta, horrela, elementu horiek geureganatuz, alegia, gure gizartean barne-aldaketa kultural nabarmenak gertatzen direla. Esaterako, emakumearen egoera aldatzen ari da pausoz pauso, nahiz eta oraindik bide luzea urratu behar den.

1.1.6. Natura eta kultura

Natura eta kultura kontrajarrita aurkeztu ohi dira. Baina ez da gizakia, gainerako bizidunak bezala, naturaren zati? Bai, bada; baina, era berean, adimen eta borondatedun izaki denez, bere bizitza kultura zehatz baten barnean garatzen du.

Gizakiaren izaerak eremu biak hartzen ditu: natura eta kultura. Batetik, gizakiaren izaerak gizartean bizi izatea eskatzen du, eta, bestetik, naturak berak animalia guztien artean gizakiari eman dizkio ikasteko aukerarik handienak.

Gizakiaren alde naturala jaiotzean duena da, hau da, genetikoki (aurretik programatua) jaso duena. Aldiz, bizitzeko era, komunikatzeko era, balioak... argi dago ez direla geneen bidez transmititzen.

Beste era batera esanda, naturak eta kulturak batera eragiten diote gizakiari. Adibidez, kolore bateko edo besteko ilea daukagu herentzia genetikoaren eraginez, eta burusoilak ilea galtzen du prozesu natural baten eraginez; baina monje budistek, punkek edo skinheadek euren kulturak eraginda mozten dute ilea.

Testua aztertzen

“Garuna oso garatua duten espezieen eta nerbio-sistema sinpleagoa dutenen arteko ezberdintasuna heredatzen dituzten jokabideetan baino eskura ditzaketen jokaeretan dago gehiago. Erleak oso jokaera konplexuak ditu, baina egin ditzakeen bakarrak dira. Ia bere jokabide osoa genetikoki mugatuta dago. Determinismo biologikoaren menpe dago. Izan ere, espezie batek zenbat eta jokaera gehiago biologikoki heredatu, hainbat eta jokaera gutxiago ikas dezake. Ondorioz, goi-mailako animalia, hots, gizakia jaiotzen denean babesik gabe egoteak asko ikas dezakeela adierazten du. Jaiotzean jokabide ugari balitu, bere ondorengo jokaera orokorra oso mugatua legoke. Beraz, asko ikasteko aukera ematen dion garuna, hori bai, heredatzen du gizakiak.

Ikasteko ez da aski nerbio-sistema konplexua izatea. Ezaugarri hau beharrezkoa da, baina ez da nahikoa. Gainera, erakusten duen edo ikasten uzten duen giroa behar da. Giro hori beste gizakiek (gizarteak) osatzen dutena da. Gizarte-inguruneak bideratzen du, gizabanako bakoitza jaiotzen denez gero -edo agian lehenagotik- eragina izanik, izaki horrek (gizakiak, bere jokabideari dagokionez biologikoki mugatu gabe dagoenak) bere gizarteko taldean ezarritakoaren arabera jokatzeari. Belaunaldiz belaunaldi, historikoki transmititu diren ikasgai guztiak beren jokaeretan laburbilduz, talde hori osatzen duten pertsonak gizabanako orok bere kultur komunitateko kideek bezala jokatzeari lortzen dute. Horrela, giza jokaeren kulturak kromosomak ordezkatzen ditu”

Salvat (Temas clave) *El comportamiento humano.*

10. Azal ezazu zer den determinismo biologikoa.

11. Animalia batzuk jaio orduko daude bizitzeko prestatuak. Beste batzuk, ordea, bere kideen menpe daude erabat: gizakia, adibidez. Zehaztu bakoitzaren abantailak eta desabantailak.

Adibide bat jarrita, beste era batera azal daiteke:

Hirietan dauden lorategietako belarra, zuhaitzak, loreak... produktu naturalak dira. Aldiz, horien ordenamendua, heskaietan eta parterreetan egiten dena, ez da naturaren emaitza, giza jarduera batena baizik. Gizakiak esku hartuz gero, naturala dena kultura bihurtzen da.

Beraz, esandako moduan, gizakiaren izaera natural-kulturala ezin da banandu.

1.1.7. Kultura eta erlijioa

Fenomeno erlijiosoa oso konplexua da, eta era askotara agertzen da: batzuek Jainkoarengan sinesten dute, eta besteek indar natural inpersonalak gurtzen dituzte; batzuek absolutua den zer-

baiti laguntza eskatzen diote, eta besteek uste dute norberaren ezagutza sakona dela erlijioan murgiltzeko bidea. Horregatik guztiagatik, gizartearen eta antropologiaren fenomenotzat jo behar da erlijioaren egitatea. Fenomenoa iraunkorra da denboraren joanean, eta esparru hori murrizteko ahaleginak alferrikoak dira; izan ere, gaur egun, zail da jartzen erlijioaren eta erlijio ez denaren arteko muga.

Bestalde, ez dago erlijiorik gabeko giza talderik, hau da, ez dago giza talderik sinesmenik edo sakratua, jainkotiarra, haraindikoa dena gurtzen ez duenik. Egitate erlijioso funtsezkoa da zibilizazioan eta kulturaren. Eta ez hori bakarrik: zibilizazioa eta kultura ezin dira erabat ulertu, gizakion eta fenomeno erlijiosoaren artean zer-nolako harremanak dauden ondo aztertzen ez bada.

Erljioa kultur fenomeno da, eta, hein horretan, ez du autonomiarik edo aparteko izaerarik gizartearen gainerako agerpideekin: politikarekin, ekonomiarekin, artearekin, familiaren antolamenduarekin... Ildo horretan, sinesmenak eta erlijioaren gizarte-praktika ulertzeko eta arrazoiak azalertzeko, ezinbestekoa da sinesmenok sortu diren gizartean txertatzea.

Erljioak guztiz errotuta daude kulturetan, eta zaila da, zati batean behintzat, kultura jakin bat ulertzea bertako erlijioak duen eragina aztertzen ez bada.

12. Zergatik ez dago erlijiorik gabeko herri edo giza talderik?

1.2. GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIOA

1.2.1. Kontzeptua

Ez da batere erraza Gizarte eta Kultur Animazioaren definizio bakar eta zehatz bat ematea. Asko dira liburuetan agertzen diren definizioak; hala ere, hona hemen egokia den definizioa: “Gizarte eta Kultur Animazioa” gizabanakoek, taldeek edota erakundeek egindako ekintza-multzoa da, gizarte- zein kultura-mailan lurralde zehatz bateko komunitatearen biztanleengan parte-hartze aktiboa sustatzeko egiten dena. (Jaume Trilla, 1997).

Gizarte eta Kultur Animaziorako agenteak, dinamizatzaileez gain, talde eta erakundeak ere izan daitezke. Zenbaitetan erakundeak berak eragin dezake animazio prozesu bat, bai erakundearen barnean, bai bere eremuko lurraldean. Animazio-proiektu bat eskualde batera heda daiten, baina ez urrunago. Horregatik, ezinezkoa da animazio-ekintzak masa-komunikabideen bidez egitea, halakoetan ez baita parte-hartze eta komunikazio zuzenik izaten.

1.2.2. Kultur motak

Gizarte eta Kultur Animazioak (GKA) kulturari buruzko kontzeptu zabal eta irekia onartzen du (Tylor, 1871). Baina GKAK kulturarekiko duen ikuspuntua zehazteko, komeni da ondorengo kultura-motak bereiztea:

- 1) kultura ofiziala edo nagusia
- 2) masa-kultura
- 3) kultura herritarra

Sailkapen honek sinpletu egiten du kulturaren errealitatea, baita horren barnean dauden erlazio dinamikoak ere. Baina argitu egiten du, zalantzarik gabe, zein den GKAREN esparrurik gogokoena: kultura herritarra.

Ondorengo koadroan kultur mota bakoitzaren ezaugarriak zehazten dira (D. Juliano).

<p>1) Kultura ofiziala edo nagusia</p> <ul style="list-style-type: none"> – Eragin handiko lanak egiteko ahalmena du; adibidez, arlo zientifikoan. – Arau-emailea da. – Jakintsu eta artisten lorpenak jaso eta egituratzen ditu. – Patroi estetikoak, erlijiosoak eta ekonomikoak ezartzen ditu, gero bizitzako beste sektoreak gidatuko dituztenak. – Erabakitzeko boterea eta prestigio handia du. <p>2) Masa-kultura</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ekoizpen eta kontsumo orokortuetan du oinarria. – Nazioartean zehazturiko ereduak jarraitzen ditu. – Harreman inbertsonaletan oinarritzen da. – Kultura ofizialaren ekoizpen bat da. – Kultura nagusiaren maila altuenetara iristen ez diren pertsonen zuzenduta dago. – Kultura-mota bat izateko ez du gutxieneko barne-antolaketa; autonomia eta antolamenduaren ikuspuntutik sasikultura bat da. <p>3) Kultura herritarra</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aurrez aurreko harremanetan oinarritzen da. – Berezitasun lokalak ditu edo, gutxienez, kultura menperatzaileak baino hedadura txikiagoa du. – Gutxi baloraturiko kultura da, klase sozial ez-dominanteen esku dago eta. – Bere eremutik kanpo ez du erabakitzeko boteririk, ezta arauak ezartzeko ahalmenik ere. – Bere barne-antolamendua lortzeko nolabaiteko ahalmena du, baina, kultura nagusiaren menpe dagoenez, manipulatu izan daiteke.

Gizarte eta Kultur Animazioaren praktika eta diskurtso teorikoa kultura ofizialari kontrajarritik definitu dira beti. Era berean, masa-kultura oso gogor kritikatu izan da, alienazioa, kultur homogenizazioa eta manipulazio soziala eragin eta kontsumismora bultzatzen duelakoan.

1.2.3. Gizarte eta Kultur Animazioaren helburuak

Gizarte eta Kultur Animazioari buruzko definizioetan agertzen diren helburuak aztertzean, aniztasun izugarria antzematen da. Helburu kulturalak eta sozialak ageri dira: parte-hartzea, asoziazionismoa eta norberaren garapenerako balio duten helburuak.

Gizarte eta Kultur Animazioaren helburu izan daitezkeen aldeak hurrengo koadroan ageri dira. Bertan lau alde bereizten dira: kulturala; soziala; parte-hartzea eta asoziazionismoa; eta

hezkuntza eta norberaren garapenerako helburuak. Alde bakoitzaren barruan helburu jakin batzuk daude:

Alde kulturala:

- Kultur garapena bultzatzea.
- Sormena eta kultur eraberritzeak garatzea.
- Kultur demokrazia lortzea.
- Biztanle guztiek kultura aurrean aukera berdintsuak izatea.
- Kulturaren hedatzea eta demokratizazioa.
- Kultur esparruak sortzea.
- Folklore eta ohitura herritarrak ezagutzera ematea.
- Lengoia artistikoak ezagutzen laguntzea.
- Kulturaren arteko estimazioa handiagotzea.

Hezkuntza-aldea eta alde pertsonala:

- Gizabanakoari heziketa integrala eskaintzeko eta bere pertsonalitatearen garapen osoa lortzen laguntzeko.
- Nork bere burua ulertzea.
- Gizakiari burujabetza (emantzipazioa) lortzen laguntzea.
- Norberaren pertsonalitatea indartzea.
- Heziketa iraunkorra ahalbidetzea.
- Espiritu kritikoa garatzea.
- Norberaren ekimena bultzatzea.
- Beren balio eta beharrak adierazteko gizabanakoei laguntza ematea.

Alde soziala:

- Garapen soziala bultzatzea.
- Komunitatearen garapena sustatzea.
- Gizartearen eraldatzea.
- Kontzientziazioa.
- Mobilizatzea.
- Menperatu eta marginatuei laguntza ematea.
- Berdintasun soziala bilatzea.
- Bizi-kalitatea hobetzea.

Parte-hartzearekin eta asoziazionismoarekin lotutako aldea:

- Hiritarren parte-hartzea handitzea.
- Energia sozialak piztea.
- Asoziazionismoaren garapena bultzatzea.
- Deszentralizazioa erraztea.
- Gizarte eta kultur gestioan parte hartzea.
- Gizarte ireki bat sortzea.
- Autogestioan laguntzea.

Helburu horiek zehazten dute Gizarte eta Kultur Animazioaren marko ideologikoa; hitz batean esanda, haren filosofia.

1.3. KULTURA ETA KULTUR POLITIKAK

1.3.1. Estatuaren esku-hartzea kultur politikan

Hasi baino lehen, ez legoke txarto hau galdetzea: Beharrezkoa ote da estatuen esku-hartzea kulturari?

Alde batetik, kontuan hartzekoa da kulturaren benetako protagonistak biztanleak, artistak, sortzaileak, irabazi-asmorik gabeko elkarteak, kultur industriak... direla; eta estatuaren esku-hartzeak ezin du monopolizatu kultura, haren izaera aberatsa eta plurala baita.

Bestetik, estatuaren esku-hartzea beharrezkoa da, ondorengo arrazoiengatik:

- Estatuak aintzat hartu behar du kultura, beste giza jardura bat bezala: ongizatea, hezkuntza, ekonomia edota etxebizitza.
- Azken urteetan, gizartearen —bizi-mailan, hezkuntzan eta aisialdian— antzeman diren hobekuntzek kulturaren kontsumoa handiagotu egin dute. Gainera, lehen ez bezala, orain uste dugu kulturaz gozatzea denon eskubidea dela eta ez pribilegiatu batzuen soilik.
- Kultura ondare kolektiboa da, herrien identitatea mantentzeko funtsezko tresna; horregatik, babestu egin behar da ekonomi-globalizaziotik eta kultur homogeneizaziotik.
- Kulturari ari diren sektore pribatuak ez dute ziurtatzen kulturari behar guztiak asetuko direnik: gutxiengoaren kultur adierazpenak eta ohiko kulturarenak, kasurako. Oraindik ere talderik xumeenak kultura eskuratzeko arazoak izaten dituzte.

Argi dago kultur politika oinarritzkoa eta beharrezkoa dela, baina, aldi berean, kritikoak izan behar dugu estatuaren esku-hartzea aztertzean, horrek kulturaren arazo guztiak ezin ditu-eta konpondu. Horrez gain, kultur arloko egungo praktikak garbi erakusten du Administrazioaren joera kultura ofiziala bultzatzeko dela.

Azkenean, herriaren kultur garapena bermatu nahi bada, kulturari ari diren agente guztien —erakunde publiko, pribatu eta irabazi-asmorik gabeko elkarteak— lankidetzara behar da.

Oro har, estatuen esku-hartzea berri samarra da, baina azkeneko hiru harmakadetan garapen izugarria izan du, kulturaz arduratzen diren erakunde publiko zein pribatu asko sortu baitira.

Estatuak kulturaz arduratzeak ekintza-multzoa sortzea eragin du. Aipatutako ekintza-multzo horri kultur politika esaten zaio.

1.3.2. Kultur politikaren ereduak

Historian zehar kultur politikaren lehenengo ereduak *mezenasgoa* da, sormen artistikoa eta kultura jasorearen babeslea, Elizak, nobleziak eta erregeek bultzatua. Izan ere, lotura zuzena sortzen zen dirua zuenaren eta artistaren artean.

Esan behar da mezenasgoa ez dela benetako kultur politika, horren aurrekaria baizik; hala ere, mezenasgoa antzinako kultur esku-hartzea den arren, gaur egun ere bizirik dirau beste era batean: enpresek egiten duten mezenasgoa. Enpresentzat mezenasgoa ez da bide txarra, publikitate egin nahi badute; horrela, markaren irudi ona lor baitaiteke; gainera, kultur maila ertain-

na eta altua duten sektoreei zuzentzen zaie, eta hori beti da interesgarria, etekinik atera nahi bada behintzat. Mezenasgoa positiboki baloratzekoa da, bai dituen eragin zuzenengatik (dirulaguntzak kulturarako), bai zeharkakoengatik (kulturaren garrantzia onartzea gizartearen aurrean). Alabaina, komeni da sortzen dituen arazoak ere aipatzea: kultura ofiziala bultzatzen du; ospea bilatzen du, ikuskizun eta erakusketa handiak bultzatuz; diru-iturri ez-egonkorra eta epe laburrekoa da; irudiak kultur edukia estaltzen du... Horregatik, mezenasgoa ezin da izan inola ere kulturaren ardatz; formula egokia bai, baina osagarri bezala soilik.

Ohikoa da kultur politiketan bi ikuspegi nagusi bereiztea: kultur demokratizazioa eta kultur demokrazia. Batzuetan kontrajarririk ageri dira, batez ere Gizarte eta Kultur Animazioan, eta besteetan ikuspegi biak kultur ekintzaren aldi historikoak bezala hartzen dira. Guk azkeneko ikuspegi horri (historikoa) jarraituko diogu, kultur demokratizazioaren eta kultur demokraziaren azalpena egiteko.

Kulturaren demokratizazioa kulturaren onurak herri osoari zabaltzeaz arduratzen den kultur politika da. European garatu zen II. Mundu Gerraren ostean, batez ere kultura ofiziala biztanleriaren sektore guztietara zabaltzeko. Kultur politika, urte horietan, arteaz eta ondareaz arduratu zen batez ere, eta herritarrei ondare hori ezagutarazten ahalegindu zen, nahiz eta, oro har, biztanleek ez erakutsi interes handirik.

Garai horretan, estatuak kulturarekiko zuen erantzukizuna bere gain hartu zuen, eta politika horren azken helburua kultura hedatzea izan zen: museo berriak eta kultur ekipamendu berriak sortu ziren, defizita zuten kultur sektoreek dirulaguntzak jaso zituzten...

Esan daiteke politika horren ardatza kultur eskaintza zela, eta kulturaren kontsumoa handitzeko helburua zuela. Dударik gabe, kultur politika horrek aurrerapauso handia eragin zuen, baina bi akats nabarmen izan zituen: ohiko kultura ofiziala zabaltzea zuen helburu eta kultur hedatzearen emaitzak nahikoa eskasak ziren.

Hirurogeiko hamarkadaren amaieran, aldaketa sozial batzuk gertatu ziren European, eta, horren ondorioz, kultur politikaren eredia eraldatu egin zen. Balio-multzo berria agertu zen: bizi-kalitatea, partaidetza, sexu-berdintasuna, aisialdiaren garrantzia...

Horrela, bada, ikuspegi berria sortu zen: *kultur demokrazia*. Kultur politika mota horren ardatza hauxe izan zen: biztanleak euren kulturaren sortzaile izatea. Kultur eskubidea ez zen ulertzen kontsumo soila balitz bezala, hau da, ikusle pasibo bezala; biztanleek gizarte- eta kultura-prozesuetan aktiboki har zezaketen parte. Kultur demokratizazioaren helburua gizarte-sektoreen ezberdintasunak leuntzea zen; aldiz, kultur demokraziaren helburua bestelakoa da: edozeinek izan behar du aukera kultur agerpenak egiteko. Kultur demokrazia kultur eskaintzan oinarritzen da, pertsona da garrantzitsuena, ez objektua.

Ikuspegi berri horri esker, lehen aintzat hartzen ez ziren espresio artistikoak onartuak izan ziren: jazz, pop eta rock estiloetako musika; komikia; argazkigintza; bideoa...; baita talde sozialen kultur espresioak ere.

Baina kultur politika horrek arazoak ere bazituen: jendearen sormena gainbaloratu egiten zuen, eta profesionalena gutxietsi —zentzu zabalean, badakigu kultura gizakiak sortzen duen guztia dela, baina ezin dira parekatu gastronomia eta balleta, adibidez, biak errespetagarriak diren arren—.

Kultur demokrasiak gazte-mugimenduetan izan ezik, hor bai izan zuela eragina, gainontze-ko kolektiboetan ez zuen hainbesteko eraginik izan. Izan ere, jendeak masa-komunikabideen kontsumora jo zuen, eta ez kultur sormenera.

Kultur demokrasiaren ikuspegiko kultur politikak ez zituzten inoiz ere ordezkatu kultur demokratizazioarenak, biak batera gertatu ziren eta.

Laurogeiko hamarkadan kultur politikak guztiz eraldatu ziren, eta gaur egun indarrean dagoen eredu berri bat sortu zen: kulturaz harandikoa, *extrakultural* (López de Aguilera, 2000) esaten zaiona, alegia. Eredu hau irizpide ekonomikoetan dago oinarrituta, eta eragin handia du udalerrietan eta eskualdeetan.

Bizi-kalitatea hobetu eta aisialdia handitzearen eraginez, kultur eskaerak gora egin du eten-gabe azken urteotan, eta zerbitzu publikoek ezin izan dute eskaera hori ase. Gainera, kulturaren garrantzi ekonomikoa asko handitu da, 1993an aisialdiak eta kulturak BPGren %3 baino ez zuen hartzen; 1998an, berriz, %4,7ra iritsi zen.

Bai kultur demokratizazioak, bai kultur demokrasiak kultura gizartearen garapenarekin lotzen zuten. Orain, oster, ikuspegi berri honek (kulturaz harandikoak) artearen eta kulturaren dimentsio ekonomikoa azpimarratzen du.

Egia esan, kultur azpisektoreak eragin positibo zuzena du gizartearen:

- a) Lanpostu berriak sortzen dira.
- b) Kultur eskaintza aberatsa eta kalitatekoa duten tokietara inbertsioak erakartzeko ahalmena du.
- c) Turismoa erakartzen du, eta horrek ostalaritzan eta merkataritzan eragin zuzena du.
- d) Proiektu enblematikoei hiria nazioartean ezagutarazten laguntzen dute.

Horregatik guztiagatik, krisian dauden eskualde eta hirien birsortzea bultzatzeko ardatz bilakatu da kultur inbertsioa.

Azken urteotan kultur politikan aldaketa garrantzitsu batzuk antzeman dira, hala nola, proiektuen gestioa eta kalitatea hobetzea.

Irizpide ekonomikoetan oinarritutako kultur politikaren ereduak bigarren mailara baztertu du kultura, zeren eta ikuspegi horren arabera kultura helburu ekonomiko zehatz batzuk lortzeko tresna bat besterik ez da.

Oro har, kultur politika ekonomizistak proiektu enblematikoei (azpiegitura handiak, olinpiadak, kultur hiriburutzak, mendeurrenak, kongresuak...) ematen die lehentasuna, betiere, balore sinbolikoei kasu eginda, irudi bat lortzeko. Politika horien funtsezko elementua komunikabideen arreta lortzea izaten da; proiektua garrantzitsua izan daiteke, baina are gehiago komunikabideen aurrean agertzea. Gainera, horrelako politikak triumfalismoz janzten dira, kosteak minimizatuz eta etekinak handiagotuz.

Proiektu horiek helburu garrantzitsuak sortzen dituzten arren, ez dira mirarizkoak, alde negatiboak ere badituzte: prezioen igoera, kultur kolonizazioa, defizit publikoa, ingurune-inpaktua handitzea... Argi dago edozein kultur politikak, kultur helburuak ez ezik, helburu politikoak (nazio-erakuntza, legitimazioa, errentagarritasun elektoralak...) eta ekonomikoak ere badituela.

Ondorengoa ere argi dago: aipaturiko eredu guztiek elementu onuragarriak dituzte. Alde batetik, kultur politikak ez dute ahaztu behar ondarearen eta artearen garrantzia, baita horiek hedatzea ere. Era berean, kulturaren arte-ekoizpena eta biztanleen parte-hartzea bultzatu behar dira, eta horretarako, beste edozein arlotan bezala, ezinbestekoa da baliabideen gestio egoki bat egitea.

Esan daiteke, duda izpirik gabe, azkeneko 25 urteotan kultur arloan egin dena oso positiboa izan dela, abiapuntua eta egungo egoera arras ezberdinak baitira. Baina, nahiz eta hala izan, beti geratuko da zalantza bat: Egindakoa egin ote zitekeen hobeto?

1.3.3. Udalerriko Kultur Politikak eta Gizarte eta Kultur Animazioa

Gizarte eta Kultur Animazioaren (GKA) kontzeptua zirkuitu ofizialetatik kanpo garatzen diren jarduera-mota anitzekin lotzen da: sormena eta kultur espresioa, hezkuntza, errebindikazioa, garapen soziala eta ekonomikoa... Horrelako ekintzak antzinatek dira ezagunak gizartean. Baina GKA, gaur egun ezagutzen dugun moduan, Frantzia sortu zen 60ko hamarkadan, eta Espainian 70ko hamarkadan zabaldu zen. Horrek ez du esan nahi gizarte eta kultur arloan lehenetik ez zela egiten; aitzitik, oso garrantzitsua izan zen hainbat arlotan egin zen lana: alfabetizazioa, kultur hedatzea, asoziazionismoaren sustapena... Izan ere, Frankismoaren azken urteetan eta transizio-aldian animazio-jarduera asko burutu ziren; noski, erregimenetik kanpo eta helburu politiko argiarekin: diktadurari aurre egitea.

Gizarte eta Kultur Animazioa, gaur ulertzen den eran, 80ko hamarkadan zabaldu eta gertatu zen, batez ere udaletako kultur politikaren sustatzaile izateko. Orduan, profesional-kopurua handitu egin zen, argitalpen berriak agertu ziren, kongresuak egin ziren..., Administrazioak lehen bere ardurapean ez zeuden gizarte- eta kultura-arloko zenbait proiektu eta programa jarri zituen abian. Apurka-apurka lan handia egin zen: esku-hartze programak asko sendotu ziren, eta profesional finkoa kontratatu zen. Hala ere, 80ko hamarkadaren amaieran Gizarte eta Kultur Animazioa krisian sartu zen Administrazioaren eremuan, kultur teknikoek nahiago izan baitzuten kultur gestore moduan agertu. Hortik aurrera, udaletan animazioa eta kultur gestioa bata bestetik guztiz aldentuta ageri izan dira kasu askotan.

Esan beharra dago kultur politika guztia ez dela Gizarte eta Kultur Animazioaren eremukoa, baina ezinbestekoa da horren filosofia udaletako kultur politiketan agertzea.

Hona hemen, udalerrri bateko kultur politika diseinatzean kontuan hartu behar diren zenbait alde (López de Aguilera, 2000):

- a) Kontuan hartu behar dira jasotzaile eta parte-hartzaileak, hau da, programak egitean giza-banakoaren ikuspuntua ezin da inolara ere ahaztu.
- b) Kultur kontsumoa eta kultur ekoizpena oso ezberdinak izan daitezke giza sektoreen arabera; beraz, edozein kultur politikak bideak jarri behar ditu ezberdintasun horiek leuntzeko. Kultura sektore guztietara hurbiltzeko, giza talde bat bera ere (haurrak, gazteak, hirugarren adinekoak, inmigranteak...) ezin da alde batera utzi.
- c) Kultura eta hezkuntzaren arteko loturak indartu egin behar dira, biztanleen formazioari lehentasuna emanda, kontsumoaren eta ekoizpenaren arteko oreka bilatzeko.
- d) Herriko kultur taldeei laguntza eskaini behar zaie.

- e) Ezinbestekoa da gune eta inguruko zonaldeen arteko oreka bilatzea. Ekipamendu eta kultur jarduera batzuen kokapena gunean mantendu arren, auzoetan ekipamenduak (liburutegia, ludoteka, elkarteak biltzeko lokalak ...) sortu behar dira.
- f) Jendearen parte-hartzea suspertu behar da.

Aipatu diren alde horiek guztiak Animazioaren filosofiarekin lotzen dira; baina, horrez gain, Gizarte eta Kultur Animazioaren programa berariazkoak sustatzea ere oso garrantzitsua da: haurrentzako animazioa (ludotekak, aisialdirako klubak, udalekuak, asteburuetakoko ekintzak...), gazteentzako animazioa (kultur dinamizazioa, informazio-bulegoak, gaztetxeak...), hirugarren adinekoentzako toki eta jarduerak (jubilatuetxeak, hirugarren adinekoentzako unibertsitateak, zaharren egoitzetan egiten den animazioa...). Gainera, garrantzitsua da adin guztietako pertsonentzako programak sustatzea eta hainbat belaunalditako herritarren parte-hartzea errazten duten jarduera guztiak bultzatzea.

Aipaturiko proposamenetan kultura, hezkuntza eta arlo soziala bateratzen dira; horrexegatik eztabaidatzen da askotan Udaleko zein sailek (Hezkuntzak, Ongizateak edo Kulturak) hartu behar duen bere esku jarduera horiek bultzatzea.

1.3.4. Kultur ekintzetarako ekipamenduak

Ekipamendu batek zerbitzu zehatz batzuk eskaintzen dizkio herriari. Eraikuntzak eta bertan funtzioak behar den moduan betetzeko behar dituen baliabide guztiek (giza eta ekonomi baliabideak) osatzen dute ekipamendua.

Ekipamendua beharren arabera sortutakoa bada ere, ekipamenduak berak eta bertan gartzen diren programek kultur behar berriak sor ditzakete. Adibidez, liburutegi bat egiten denean, irakurtzeko zaletasuna handitzea espero da, eta erakusketa-areto bat zabaltzen denean, arte-zaletasuna piztea.

Kultur eskaera ere oso aldakorra da; esaterako, azkeneko urteotan antzerkiaren beherakada nabaria izan da, baita zinemarena ere. Beraz, kultur programak biztanleen joera berriak kontuan hartu eta komeni da erabilera berriak izan ditzaketen ekipamenduak izatea. Horrela lor daiteke eskaintzaren eta eskaeraren arteko oreka.

Ekipamendu-mota asko (antzerkiak, liburutegiak, museoak, erakusketa-aretoak, musika-eskolak, entseguetarako aretoak...) dauden arren, hemen kultur etxeen eta hiritar-guneen ezauzgarriak aipatuko ditugu. Hauek dira Gizarte eta Kultur Animazioarekin zerikusirik handiena duten ekipamenduak.

1.3.4.1. Kultur etxea

Kultur etxea gizarte- eta kultura-arloko oinarrizko ekipamendua da, polibalentea eta adin guztietako pertsonen erabiltzeko modukoa.

Ezaugarriak:

- Biztanleak biltzeko eta elkarrekin komunikatzeko erabiltzen den esparrua da.
- Formazio, informazio eta dokumentaziorako tresna da: teknika edota lengoia artistikoak irakasteko hezkuntza-gunea.

- Aisialdirako tokia da, aisialdiaz gozatzeko eta sormena garatzeko aukera ematen duena.
- Sortzeko eta ekoizpen artistikoa bultzatzeko tokia da.
- Kultura konpartitzeko lekua da.
- Pertsona eta taldeen kultur ekimenak bideratzeko balio du.
- Zerbitzuak prestatzeko euskarri fisikoa eta teknikoa ematen die herriko talde artistikoei.
- Lurraldearen dinamizatzaileria da, herritarren parte-hartzea bultzatzen duena.
- Herriaren kultur tradizioan dago sustraitua, eta bertako ohiturak kontserbatu eta bultzatzen ditu.
- Gizabanakoen eta taldeen kultur trukea errazteko tokia da.
- Kultur eskaintza deszentralizatzeko balio du.

1.3.4.2. Hiritar-guneak

Gune hauek 80ko hamarkadan sortu ziren, herritarrei gizarte eta kultur zerbitzuak hurbiltzeko; zerbitzuak deszentralizatzeko politika baten barnean kokatu behar dira. Guneen ezaugarririk garrantzitsuena zerbitzu guztiak batera eskaintzea da. Gainontzeko ezaugarriak hauek dira:

- Esparruak balioanitzak dira.
- Irekita daude biztanle guztiarentzat. Kasu batzuetan ez da ez kuota, ez karnetik behar, zerbitzu zehatz batzuk erabiltzeko ez bada.
- Zerbitzu sozial guztiak toki berean eskaintzen dira.
- Bertan erabiltzaile eta hiritar-kolektiboen parte-hartzea errazteko mekanismoak sortzen dira.

1.3.5. Udalherriaren kultur politikarako dekalogo

Dekalogo honek (López de Aguilera, 2000) kultur programak egiteko orduan present izan behar diren helburu orokorrak aurkezten ditu.

1. Kultur plan estrategikoa diseinatu eta, hiria suspertzeko planik egonez gero, planean bertan sartu.

Administrazioaren laguntzarekin hainbat plan eratu dira zenbait hiri eta eskualdetan, suspertze-ekonomikoa (azpiegiturak hobetzea, industria indartzeko laguntzak...) lortzeko. Horrelakoetan kultur politika plan horietan integratzea komeni da, lehen esan dugun bezala, kulturak ekonomia indartzeko ere balio dezake eta. Hona hemen kulturarekin eta ekonomiarekin zerikusia duten ekintza onuragarri batzuk: artesau-lanbideen errekupeazioa, kultur arloan enplegu zuzena sortzea, ostalaritza garatzea eta jendea giza baliabideak erabiltzen jakiteko formatzea.

Zehaztasunak:

- a) Herria edo hiria zerbitzugune (hezkuntza, osasuna, merkataritza...) izanez gero, aisialdia eta kultur zerbitzuak eskaini behar ditu, gunea izaten jarraitu eta sendotzeko.
- b) Kontuan izan behar da kultura hiri edo herri horren erakuslehi izan daitekeela; hori kultur proiektu enblematikoen bidez eta erakargarritasun handiko ohiturak errekupeatuz lortzen da.

c) Kultur politikak hiria erakargarria bihurtu behar du bisitarientzat eta bertan bizi direnentzat; jendea bere hirian gustura sentitzea eta aisialdia betetzeko eskaintza zabala izatea izan behar du helburu. Horrez gain, beste hau ere gogoan izan behar du: herriaren bizikalitateak jendea eta inbertsioak erakartzen laguntzen du; hori ere oso positiboa izan daiteke.

2. *Biztanleen kultur maila igotzea, kultur kontsumoa kualitatiboki eta kuantitatiboki hobetuz.*

Kultur demokratizazioak helmuga jarraitu behar du izaten edozein kultur politikatan.

Kultur zerbitzu eta jarduera ugari aurkeztu behar zaizkie biztanleei; hona kontuan izan beharreko zenbait irizpide:

- a) Eskaintza zabala izatea komeni da, publiko orori zuzendua.
- b) Helburua kalitatezko eskaintza bat egitea da.
- c) Urtean zehar eskaintza egonkorra eta orekatua izatea komeni da.

Bestalde, ez da nahikoa kultur eskaintza zaintzea; kultur eskaintzari berari erreparatzea ere garrantzitsua da. Orokorki, ikuskizunetara jende gutxi joaten da, eta joan ohi dena ere ez oso fidelki.

- a) Biztanleriaren zati handi batek ez ditu ezagutzen kultur programazioak, uste duelako ez dutela zerikusirik bere gustuekin. Hori dela eta, beharrezkoa da programen berri ematea, Gizarte eta Kultur Animazio kanpainak egitea, gazteenen artean zaletasun berriak pizteko eskola eta institutuekin elkarlana egitea, apurka-apurka eskaintza ezagutarazi eta, horrela, ikuskizunetara joateko interesa eta gogoia pizteko.
- b) Dagoen eskaintzari erantzuna eman behar zaio, eta bezeroa egin.

3. *Kultur sormena sustatu*

Aurreko puntuan kultur demokratizazioaren ikuspuntua izan da kontuan, baina, edozein kultur politika egokia izateko, sormena bultzatu behar da, hau da, kultur demokrazia lortzeko bideak jarri behar dira.

Alde batetik, interesgarria da jendea sortzera animatzea, hala nola, abesbatzan abestu, antzezpena egin, zeramika egin..., eta, bestetik, kultur profesional gisa ari direnei ere lagundu behar zaie.

Hori guztia lortu eta sormena sustatzeko, udalak plan bat prestatu behar du:

- a) Tailerrak sortzea: arte- edo artesau-lanak egiteko oinarrizko ezagupenak eskuratzeko baliagarriak dira, baina beti amateur mailan. Emaizak norberarentzat garrantzitsuak izan arren, ikaste-prozesua, lan-taldea, parte-hartzea, lagunak egitea... dira tailer hauen helburuak.
- b) Nahi dutenei formazio espezializatua ematea, arautua edo ez-arautua, arte-motaren batean aritu eta gehiago ikasteko.
- c) Interesgarria da sortzaile profesional edo erdi profesionali laguntza ematea, kualifikazio-maila jakin bat lortu duten artistek gehiago eta hobeto produzitu eta herriak euren lanak ezagut ditzan.

4. *Kultura herritarra bultzatu eta identitate-zeinu kolektiboak sortu*

Gaur egun kultur homogeneousazioa pausoz pauso gertatzen ari denarren, zorionez, bakoitzak bere identitate-zeinuak gordetzeko eta zaintzeko joera handia dago.

Kultur politikak bi helburu hauek zaindu behar ditu:

- a) Ondarea kontserbatzea: historia- eta arte-ondarea ez ezik, ohiturak, oroimen kolektiboak eta hiriaren edo herriaren identitate-zeinuak ere bai.
- b) Bertokoa sustatzea: kultur politikak identitate-zeinu berriak sortzen lagundu behar du; gogoan hartu behar da gaur sortzen dena bihar ohitura izan daitekeela.

5. *Hizkuntz minorizatuen normalizazioa lortzen lagundu*

Hizkuntzak, kontserbatu behar den kultur ondarea izateaz gain, eguneroko bizitzan erabiltzeko ere izan behar luke. Horrexegatik, kultur politikek lagundu egin behar dute, ahal den neurrian, diskriminazio positiboa egin eta hizkuntza minorizatuen erabilera errazten.

6. *Gizarte eta kultura-sarea indartu eta udaleko kultur politikan elkarteen parte-hartzea erraztu*

Udaleko kultur politika ezin da eratu biztanleen eskaera eta interesak kontuan hartu gabe; gainera, administrazio lokala ez da agente bakarra kultur arloan; kultur elkarteak ere badira tartean. Hona kontuan hartu beharreko zenbait alde:

- a) Gaur egun jendeak kultura etxean kontsumitzen du. Egoera hori leuntzeko, kultur politikak jendea kalean eta esparru publikoetan elkartzea sustatu behar du, hau da, asoziazionismo informala bultzatu behar du.
- b) Gizarte- eta kultura-arloan gizarteak duen indarra elkarte-mota eta elkarte kantitatearen bidez neurtzen da. Elkarte horiek eragina dute partaideengan eta proiektu eta jarduerak burutzen diren inguru sozialean. Beraz, kultur politikak kultur elkarteak zaindu behar ditu bereziki, horietan bateratzen baitira Gizarte eta Kultur Animazioan behin eta berriro azpimarratzen diren baloreak: parte-hartzea, talde-lana, sormena... Elkarteek kultur politikan parte hartzea positiboa da Udalarentzat; Udalak, horrela, legitimazioa irabazten baitu eta, ondorioz, gestioa bera ere eraginkorragoa izaten baita.

7. *Azpiegitura-sare egokia diseinatu*

Azpiegiturak administrazioak bakarrik egin ditzake. Herri-ekimenak ezin du bere gain hartu azpiegitura-sarea egitea, ahalmen ekonomiko eskasa duelako. Bestalde, ekimen pribatuak ez du izaten inolako interesik horrelako inbertsioak egiteko, oso garestiak direlako eta epe laburrerako etekinak ez daudelako ziurtatuta. Beraz, administrazioaren lana da ondorengoa:

- a) Ikuskizunak —musika, arte eszenikoak eta zinema— ikusteko ekipamendua sortzea. Era horretan, hiriaren kultur indarrari eusten zaio, eta haren irudia indartu egiten da.
- b) Gizarte- eta kultura-guneak izatea ahalbidetzea. Edozein udalerrirentzat da ezinbestekoa ekipamendu balioanitzak izatea, kultur hedatzea eta hiritarren sortze artistikoa errazteko.
- c) Kultur sormenerako ekipamendua diseinatzea. Sormenari eta herriaren garapen ekonomikoari laguntzeko, kultur lantegiak sortzea proposatzen da, agente profesionalek erabil ditzaten.

8. Kultur politikak denentzat izango direla bermatu

Programazioetan adin ezberdineko erabiltzaileentzako kultur jarduerak eskaini behar dira:

- a) Haurtzaroa, gaztaroa eta hiruugarren adineko berezitasunak kontuan izan behar dira, jendeak beharizan eta gustu ezberdinak baititu.
- b) Hiriko edo herrietako auzoen arteko oreka zaindu egin behar da. Zerbitzu eta jarduera batzuek derrigorrean zentralizatuta egon behar dute. Hala ere, beharrezkoa da gune eta inguruko zonaldeen arteko orekari eustea. Horrela, auzoetan ondorengo ekipamenduak egon daitezke erabiltzaileengandik gertu: liburutegia, ludoteka, elkarteentzako lokalak...; gainera, auzoetako jaiek ere tokia dute kultur politiketan.

9. Herriko komunikabideei garatzeko aukera eman

Herriko kultur ekintzek, komunikabide eta kultur industrien emaitzekin parekatuz gero, oso bestelakoak izateaz gain, ez dute ia garrantzi kuantitatiborik.

Herri-mailako ekintzak sustatzeko hauxe egin behar da:

- a) Komunikazio-bide arinak jarri behar dira Udalaren eta hiritarren artean: informazio-bulegoa, publizitatea...
- b) Bertako komunikabideak bultzatu behar dira. Prentsa, irratia eta herriko telebista egonez gero, lagundu egin behar zaie, komunikabide garrantzitsuen osagarri dira eta.

10. Kulturaren jolas-ikuspegia transmititu

Aurreko guztiaren helburua pertsona guztiek kulturaz gozatzea da. Kultura dibertigarria eta atsegina izan daiteke. Ez da bihurtu behar derrigorrezkoa. Ez da ahaztu behar kultura eta aisialdia loturik daudela.

Jaiak ere zaindu behar dira, gozatzea eta hiritarrak elkartzea ahalbidetzeaz gain, herriaren identitatea sendotu eta ondorio ekonomiko garrantzitsuak dituzte eta.

1.4. BIBLIOGRAFIA

Ander Egg, Ezequiel: *La práctica de la Animación sociocultural*. Excmo Ayuntamiento de Arrecife. La Laguna, 1992.

F. Ware, Caroline: *Estudio de la Comunidad*. Humanitas argitaletxea. Buenos Aires.

López de Aguilera, Iñaki: *Cultura y ciudad*. Ediciones Trea, S.L. Gijón, 2000.

Quintana, J.M: *Fundamentos de Animación Sociocultural*. Narcea argitaletxea. Madrid, 1986.

Rubio, M^a José, Varas, Jesús: *El análisis de la realidad en la intervención social*. CCS argitaletxea. Madrid, 1997.

Trilla, Jaume (koordinatzailea): *Animación Sociocultural. Teorías, programas y ámbitos*. Ariel argitaletxea. Barcelona, 1998.

Viché González, Mario - Grup Dissabte: *Intervención Sociocultural*. Federación Valenciana de Animación y Cultura Popular. Valencia, 1989.

“Pentsamendua funtsezko giza baliabidea da. Hala ere, ez gara inoiz ere guztiz pozik sentitu behar gure abildade garrantzitsuenarekin, oso onak izanda ere, hobeto pentsatzeko premia izango dugu eta”.

EDWARD DE BONO

Sormena

2

AURKIBIDEA

2.1. SARRERA	29
2.2. SORMENAREN ERAGILERIK GARRANTZITSUENAK	30
2.3. SORMEN-MOTAK	31
2.4. PERTSONA SORTZAILEEN EZAUGARRIAK	32
2.5. SORMENAREN ALDERDIAK	33
2.5.1. Izaera kognitibodunak	33
2.5.2. Izaera afektibodun eta motibaziozkoak	34
2.5.3. Taldearekin lotutakoak	35
2.6. SORMENA ETA KONFORMISMOA	36
2.7. SORMENAREN ETSIAK	37
2.8. SORTZEN LAGUNTZEN DUTEN ERAGILEAK	38
2.9. SORTZE-TEKNIKAK	39
2.9.1. Brainstorming edo ideien aurkezpen akritikoa	39
2.9.1.1. Garapena	39
2.9.1.2. Prozedura	40
2.9.1.3. Ideien ustiaketa	41
2.9.1.4. Ideiaren fitxa	41
2.9.2. Problem solving/arazoen soluzioa	41
2.9.2.1. Arazoa identifikatu	41
2.9.2.2. Helburuak zehaztu	42
2.9.2.3. Datuak lortu	42
2.9.2.4. Konponbidea/ideia batzuk aurkeztu	43
2.9.2.5. Oztupoak gainditzen	43
2.9.2.6. Ideien ebaluazioa	43
2.9.3. Zatiketa	44
2.9.3.1. Prozedura	44
2.9.3.2. Sormena pizteko hainbat laguntza	44
2.9.3.3. Erabilera	44
2.9.4. Eszenak	44
2.9.4.1. Deskribapena	45
2.9.4.2. Prozedura	46
2.9.5. Ikuspegi analogikoa	46
2.9.6. Hitz eragileak	47
2.10. IDEIEN EKOIZPENA SUSPERTZEKO HAINBAT TEKNIKA	47
2.10.1. Deskonposaketa	47
2.10.2. Marrazki abstraktuak	48
2.10.3. Hitzak eta irudiak	48
2.10.4. Zirkuluak	48
2.10.5. Ateraldien jokoa	48
2.10.6. Hitzen irudiak	49
2.10.7. Ezaugarrien jokoa	49
2.10.8. Istoriotoxoen jokoa	50
2.10.9. Taroteko kartekin istorioak asmatzeko jokoa	50
2.10.10. Zergatik ez egin tramankulu ezinezkoen erakusketa?	50
2.11. SORMENAREN ETA KULTUR ANIMAZIOAREN ARTEKO ZENBAIT LOTURA	50
2.12. GAIA BERRIKUSTEKO ARIKETAK	52
2.13. ERANSKINAK	53
2.14. BIBLIOGRAFIA	59

2.1. SARRERA

Sormena albo-pentsamendua edo pentsamendu dibergentearen ahalmena da, zentzumenen eta gainerako ahalmenen informazioa erabiliz, ideia, forma eta tresna berriak sortzea ahalbidetzen duena.

Sormenaren definizioa aztertzean, ondorengoa ikus daiteke:

1. Ahalmena da; beraz, edozein pertsona da sortzailea, edo sortzailea izateko aukera du.
2. Ideia, forma eta tresna berriak eskaintzen dituzenez, sormena ez da errepikapen hutsa izango, zeren eta ekintza sortzailean elementu berriak, originalak eta ezezagunak ageriko dira.
3. Sormena elementuen konbinaketaren bidez eratzen denez, hezkuntza, lana eta prozesu jakin batzuk jarraitzea beharrezkoa bilakatzen da. Horrela ez bada, ahalmena atrofiatu egiten da, edo desagertu.
4. Betiere lehendik dauden elementuak erabiltzen ditu, ez da gabeziatik sortzen.

Sormena gizakiaren bizitzako eremu guztietan ageri da. Ez da jeinu edo artisten ahalmena soilik: sortzaile izan gaitzeko hainbat gradutan eguneroko bizitzan (lanean, etxean, lagunartean, ikasketetan edo aisialdian).

Alabaina, oso zabaldua dago pentsatzea ideiak berez sortzen direla. Horren arabera, Arquimedes, Newton edo Thomas Edison, esate baterako, sortzaile bihurtu ziren jeinu eta zortearen eraginez soilik. Baina hona hemen Edisonen (autore batzuen ustez formula hau Einsteinena da) esan zuena: “Jeinuan %1 etorriari zor zaio, eta %99 transpirazioari”.

Horren harian beste hau ere esaten da: “Musek” lanean ari bagara bakarrik laguntzen dute.

Idea berriak tximistak bezalakoak dira, eta elkarriketa bat entzuteak, zerbait irakurtzeak edo irudi batzuk ikusteak eragin dezake sortzeko orduan. Une horretan sortze-prozesuaren %1 baino ez dugu. Hortik aurrera lana da funtsezkoa. Hona hemen beste esaera bat: “Arrakasta lana baino lehenagokoa da, hori bai, hiztegiaren bakarrik”.

Sormena edozein kultur aldaketatan dago present, eta gizartearen garapena eragiten duten aldaketei lotu-lotua agertzen da.

Egia da zientzialari edo artistek gizartean aldaketa nabarmenak eragin dituztela, baina sormena ez da horien kontua bakarrik.

Beraz, sortzeko ahalmenean, jeinuaz gain, hainbat faktorek hartzen dute parte: alde batetik, garai horretara arte bildutako ezagupenek; beste aldetik, sortzaileen maisuek eta modeloez; eta, azkenik, garai horretako ideiek.

Bestalde, “sormena” eta “berria” hitzek lotura dutela uste da; sortzen dena berria baita. Baina zer gertatuko litzateke gizartean egunero dena aldatu eta guztiz berria balitz? Bada, oroimenik gabe ez legokeela ez garapenik, ez hezkuntzarik, ezta identitaterik ere. Izan ere, iraganak zentzurik ez badu, etorkizuna, oraingoa eta iragana batera agertuko dira, hau da, ezberdintasun barik. Berria dena ezaguna denari edo lehendik dagoenari lotzen ez bazaio, sustrai barik gertatzen da: sortzen dena hutsala eta ahula izaten da.

Sortzeko edozein ekintzatan dialektika bat eratzen da: jarraitasunaren eta hausturaren artean, iraganaren eta etorkizunaren artean, baita ezagutzen duenaren eta ezagutzearen dagoenaren artean ere.

2.2. SORMENAREN ERAGILERIK GARRANTZITSUENAK

Lehen aipatu da sormena pentsamendu dibergentearen ahalmena dela; aldiz, gehien gartzten den ahalmena, batez ere eskolan, pentsamendu konbergentea edo bertikala da. Hona hemen bataren eta bestearen ezaugarriak:

Pentsamendu bertikala/ pentsamendu konbergentea	Pentsamendu laterala/ Pentsamendu dibergentea
– Aukerak egiten ditu.	– Aldatu egiten da.
– Ondo dagoena topatzen saiatzen da.	– Ezberdintasunak topatzen saiatzen da.
– Zergatiak ondorioa dakar.	– Saltoak ematen ditu logikarik gabe.
– Bide ezagunak erabiltzen ditu.	– Edozein bide da egokia.
– Gerta daitezkeen egoeretan finkatzen da.	– Arraroa dena aztertzen du.

Baina zein dira sormenaren ezaugarriak garrantzitsuak?

- *Etorria*: denbora laburrean ideia asko sortzeko abildadea da.
- *Zalutasuna*: arazo bati buruzko hainbat erantzun emateko ahalmena da; ohitura eta errutina apurtzeko ahalmenari ere esaten zaio. Arazo batetik bestera pasatzen da kidetasunak aurkitzeko eta, aldiberean, ideiak sortzeko. Gainera eragin berrien menpe geratzeko joera du: jendearen iritziak, artikuluak...; edozein gauza baliogarria da ideia eta konponbideak bilatzeko.
- *Originaltasuna*: une horretara arte sortu ez diren ideiak, tresnak, diseinuak... ekoizteko abildadea.
- *Arazoekiko sentsibilitatea*: gehienek arazorik sumatzen ez dutenetan, errealitatean dauden erlazioak eta kontraesanak ikusten laguntzen duen ahalmena da.
- *Objektiboki ebaluatzeko ahalmena*: aukerarik edo ideiarik onenak aukeratzeko abildadea da. Dena den, ebaluazioa amaieran egitea komeni da, sarritan balorazioek ideiak izatea oztoka dezakete eta.

Beraz, ideiak sortzean edo arazoei konponbideak ematean, garrantzitsuena ondorengoa da:

- a) Liburuetatik, egunkarietatik... informazioa ateratzea.
- b) Ideiak sortu ahala botatzea.
- c) Ideia guztiak idaztea, baina baloraziorik egin gabe, ideia “txarrak” edo baliogabeak birmoldatuz ideia bikainak lor daitezke eta.

Idea-sormena eraginkorra izateko, ahalik eta ideia gehien sortu behar da; pentsatu behar da kasu horretan kalitatea kantitatean dagoela, horrela ekoizpen propioa edo originala sortzeko aukera gehiago izango da eta.

2.3. SORMEN-MOTAK

Sormena aztertzean, hainbat sailkapen egin daitezke, aukeratutako irizpideen arabera.

Oinarriztat hartzen bada sormena arte-arlorara ez ezik bizitzako alderdi guztietara ere zabaltzen dela, jarduera-mota bakoitzari sormen-mota bat lotuko zaio. Hona hemen jarduerak burutzeko egokiak diren arlo batzuk:

- zientzia
- literatura
- artea
- etika-erlijioa
- politika
- artesaugintza
- ekonomia
- hezkuntza /pedagogia
- musika...

Sailkapen horretaz gain, beste sailkapen asko ere badaude, baina hemen bi bakarrik aipatuko dira, bai Psikologian, bai Pedagogian interes handia dutenak: MacKinnonen eta Maslowren sailkapenak.

1. MacKinnonek ondorengo sormen-motak ezberdintzen ditu: pertsonala, inpersonala eta mistoa.

a) *Sormen pertsonalak ezaugarri hauxe du:* artelanetan islatzen da subjektu sortzailearen pertsonalitatea: jarrerak, iritziak, pertzepzioak, interesak, gorrotoak eta sinpatiak, hau da, bere motibaziorik sakonenak. Sormen-mota hau barne sentikortasunetik sortzen da, eta gizabanakoaren interes emotiboek erantzuten die. Ezaugarri horiek literatura eta artean ikusten dira batez ere, arlo horietan sumatzen baitira sortzailearen beharrak, pertzepzioak eta gogo-aldarteak. Izan ere, sortzaileak arte-lanaren bidez bere barnean duena kanporatzen du.

b) *Sormen inpersonalak, berriz, beste ezaugarri hau du:* subjektu sortzailea bere lanetan subjektibotasuna ez islatzen ahalegintzen da, eta interes intelektuala emoziozko interesei gailentzen zaie. Sormen-mota honen eredurik garrantzitsuena sormen zientifikoa da. Zientzialariaren helburua errealitatearen zati bat ikertzea da, ezagupen berriak lortzeko, produktuak eta materialak dibertsifikatzeko, gizakiaren bizi-baldintzak hobetzeko... Horregatik, lan eta ikerketa horietan ez dago zertan agertu ez egilearen pertsonalitatea, ezta haren bizitzeko era ere.

Batzuetan, aldiz, bai literaturan, bai artean lan inpersonalak eta objektiboak aurki daitezke. Kasu horietan autoreak pertsonaien bizitza eta ibilerak deskribatu baino ez ditu egiten, eta haien pertsonalitatearen bereizgarriak ez dira inondik ere agertzen.

c) *Sormen mistoaren ezaugarria honakoa da:* sortze-prozesuan alde artistikoa eta zientifikoa batzen dira. Adibiderik onena Arkitekturaren ikus daiteke: edertasunak (artea) eta funtzio zehatz batek (zientifikoa) bat egiten dute.

2. Maslowek sormen-mota bi bereizten ditu, oso interesgarriak direnak bere ondorio praktikoenatik: talentu-sormena eta norberaren garapenerako sormena.

Lehena, talentu-sormena, jeinuena da, hau da, gaitasun berezi eta bikainak dituzten gizakiena; giza jardueraren batean azaltzen dena; adibidez, Edison (zientzian), Picasso (pinturan), Mozart (musikan), Cervantes (literaturan)...

Bigarrena, norberaren garapenerako sormena, aldiz, unibertuala da eta osasun mentala eta garapen pertsonalaren menpe dago; modu ezberdin eta originala bilatuz, bakoitzak eguneroko gauzak egitean (janztea, jatekoa prestatu, etxea atondu, negozioa eraman...) betiere, jartzen duen energia- kantitatea eta malgutasuna hartzen da kontuan.

Talentu-sormena Nobel saria jasotzen duen bati dagokio, adibidez, eta bestea, hau da, norberaren garapenerako sormena, berriz, edozein pertsona osasuntsu eta originali.

Maslowek, bestalde, beste sormen-mota hauek ere bereizten ditu: funtsezko sormena, bigarren mailako sormena eta sormen integratua.

Funtsezko sormenaren eta bigarren mailako sormenaren arteko ezberdintasunak hauek dira:

Funtsezko sormena	Bigarren mailako sormena
1) Inspirazio alditan gertatzen da: “Zelako eskultura egingo dudan!”, edo, “Zelako liburua idatziko dudan gai honi buruz!” bezalako harridura esapideak esaten dira	1) Gauzatze-aldia. Lanari ekin/ lanean bete-betean aritu.
2) Pertsonalitatearen alderik sakonenetatik (alde irrazionaletik, inkontzientetik) ateratzen da.	2) Bigarren mailako prozesuetan sortzen da: logikak, arrazoiak, sen onak, eta errealitatean dauden beharrek eragiten dute.
3) Umeek duten berezko abildadea da.	3) Helduek duten berezko abildadea da.

Sormen integratuak, ostera, funtsezko sormena (irudimena) eta bigarren mailakoa (adimena) batzen ditu harmonikoki, biak osagarriak baitira. Esate baterako, lehenengo aldian, inspirazio aldian, sortzaileak jarrera akritikoa, inkonformista, nabarmen edo bitxia... adierazi ahal du. Baina, jarrera honekin batera, sortzailea oso arrazionala, oso kritikoa eta sen handikoa ager daiteke.

Sormen-mota honi zor zaizkio kulturaren egiterik handienak: filosofia-, artea-, injinerutza- eta arkitektura-lanak.

2.4. PERTSONA SORTZAILEEN EZAUGARRIAK

Pertsona sortzaileek dituzten ezaugarriak —hainbat ikerketak frogatuak— ondoren datozenak dira:

- Inteligentzia ertaina dute, gutxienez.
- Kuriositate handiko pertsonak dira, eta, jakingura horren ondorioz, galdera eta elkarrizketen bidez erantzunak bilatzen saiatzen dira.
- Jakin badakite bizitzako gorabeherai aurre egiten.
- Ideia asko batera erabiltzeko abildadea dute.

- Polifazetikoak izaten dira, eta askotan interes artistikoa ere izaten dute.
- Hasten duten guztia bukatu edo burutuko dutela uste dute; beren buruarengan konfidantza ez ezik, jarrera positiboa ere badute.
- Umoretsuak dira eta egoera originalak irudikatzeko eta deskribatzeko abildade aparta dute.
- Badakite inguruan dutena euren nahietara egokitzen.
- Libre sentitu nahi izaten dute; kontrolatuak izatea ez dute atsegin.
- Talde bat orientatzeko abildadea izan ohi dute.
- Arazoei soluzioa bilatzean egin behar den lan mentala gustuko dute.
- Soluzioa bilatzen hasi baino lehen, denbora asko ematen dute arazoan analisisia eta formulazioa egiten.
- Ez diote beldurrik, ez aldaketari, ez errutina apurtzeari.

2.5. SORMENAREN ALDERDIAK

Hasi baino lehen, hona galdera garrantzitsu bat: Sortzaile jaiotzen ote gara? Orain arte ikusitakoa kontuan harturik, argi dago sortzea ez dela genetika kontua. Sormenaren garapena hezkuntza-baldintza egokiak sortuz era daiteke. Baina, tamalez, sarritan blokeatu egiten da garapen hori. Hona hemen sormenarekin zerikusi zuzena duten eragile-motak:

- a) izaera kognitibodunak
- b) izaera afektibodunak eta motibaziozkoak
- c) taldearekin lotutakoak

2.5.1. Izaera kognitibodunak

Askok uste dute adimena eta sormena bat direla; baina hau ez da derrigorrean horrela izaten: pertsona batzuk, oso azkarrak izanda ere, ez dira sortzaileak izaten; beste batzuk, aldiz, sortzaileak dira, adimen ertaina izan arren.

Edozein prozesu kognitibotan lehenengoz gertatzen dena pertzepzio edo hautematea da. Sarri entzuten dira honelakoak: “Begiratu nion, baina ez nuen ikusi”, edo “Entzun dut, baina ez dut aditu”. Esamolde horiek guztiek islatzen dute nolako pertzepzio-harremana den inguruarekin: gauza askori ez zaie erreparatzen. Egoera hori eragiten duten faktoreak hauexek izan daitezke:

- Oro har, behatzeko ahalmena garatu gabe izatea —, adibidez, oso ezaguna den toki bat deskribatzean, hainbat gauza ahaztu egiten dira—.
- Pertzepzio selektiboa gitea, alderdi batzuei bakarrik erreparatuz: gustuko direnei, kome-ni direnei, norbere ideia eta gustuetara egokitzen direnei... eta beste batzuk, ordea, alde batera uzten dira, ikusi ere ez dira egiten.
- Ohartu gabe, harritzeko ahalmena eta jakin-mina galdua izatea; eta “Dena dakienak, oro har, ezer ere ez daki”.

Horregatik guztiagatik, begiratzen, ikusten edo entzuten dena aditzen ikasi behar da; azken finean, oharpenaren bidez inguruan gertatzen dena behatzen eta barneratzen. Urrunago jo eta esan daiteke afektuen barneraino begiratzen ikastea funtsezkoa dela; horren harian Antoine de

Saint-Exupéryk hauxe esan zuen: “Bihotzarekin baino ez da ondo ikusten, funtsezkoa ikustezi-na da begientzat”.

Hori guztia ikastea garrantzitsua da sortzeko jarrera egokia izateko.

2.5.2. Izaera afektibodun eta motibaziozkoak

Zergatik da ezberdina pertsona askoren jarrera objektu edo egoera berberaren aurrean? Zalan-tzarik gabe, horretan afektuek eta motibazioek zerikusi handia dute. Behar izanak mugiarazten du gizakia; premia horrek egiten du ingurua gizakiarentzat esanguratsua izatea. Ideia honek izu-garrizko garrantzia du Pedagogiaren praktikan: ikaste-prozesuak, eraginkorra izateko, umearen beharrak ase behar ditu, hala nola, jolasteko, komunikatzeko, parte hartzeko eta ezagutzeko beharrak. Behar horiek asetzen ez direnean, ondorengo gerta daiteke: ahalmenak atrofiatzea, trabatzea edo garapen txarra izatea.

Sormena suspertzeko beharrezkoa da afektuak eta motibazioa egoki garatzea, nahiz eta badi-ren artista apartak afektibitate arazo handiak dituztenak.

Zer dago motibazioen ostean?

Motibazioak portaera baten zergatiari erantzuten dio, eta bizitzan jarrera bat motibazio asko-ren emaitza da. Esate baterako, ume batek irakasleak bidalitako lana hainbat motibazioengatik egin dezake:

- Kuriositatea eta interesa asetzeko.
- Bere kideek onar dezaten.
- Bere gurasoek sari bat eskaini diotelako.

Horrela, bada, hiru eratako motibazioak daude: kognitiboa, onarpen soziala lortzeko egiten dena eta sari/zigorrean oinarritua. Motibazio horiek ezberdinak dira: lehenengoak (kognitiboak) barruko nortasunari erantzuten dio, eta curiositatea asetzea eta lana egitean sentitzen den gozamenaren lortzea ditu helburu. Aldiz, beste bietan motibazioak kanpotikoak dira, eta erlazio ez-zuzena dago lanaren eta motibazioaren artean; lan egitea ez da helburu bat, onarpena lortzeko bitarteko bat baizik; asmo bakarra hauxe da: onartua izatea. Gai hau oso garrantzitsua da maisu-maistra eta gurasoentzat: umearen garapen psikikorako berebiziko garrantzia du barne-motibazioak. Baina zenbat ikaslek ikasten dute nota ona ateratzeko eta ez beren curiositatea asetzeko?, zenbatek dute portaera egokia zigorraren beldur direlako eta ez besteei errespetua zor zaielako?

Barne-motibazioaren garapena funtsezkoa da sormen-prozesuetan: sortzaileak plazera sentitzen du sortzearekin. Horrekin batera beste motibazio batzuek ere eragiten dute, hala nola, afektua irabazteak, jendearen esker ona izateak, sari materialak jasotzeak eta abarrek. Motibazio horiek sormen-prozesua blokea dezakete, barruko motibazioa ez bada nagusitzen. Beraz, sortzaileak bizitzako edozein arlotan (zientzia, artea, sukaldaritza, maitasuna...) errealitatea aldatzea du helburu: Oro har, hainbat motibazio-motak hartzen du parte prozesuan, baina benetako sortzaile batentzat ahuntzaren gauerdiko eztula baino ez dira izango.

Laburbilduz, hona hemen sormenaren garapenari laguntzen dioten faktoreak: harritzeko gaitasuna galdu gabe, mundua eta bertan gertatzen dena curiositatearekin behatzea, ikertzeko gogo

izan eta hori guztia naturaltasunarekin eta prozesuetan sortzen diren akatsei beldurrik izan gabe egitea. Aitzitik, huts egiteari beldurra bazaio, konponbide errazak bilatzen saiatuz gero, neurritz gaineko segurtasun gogoia izanez gero edota norberaren sortzeko ahalmenean konfidantzarik ez bada, sortzeko ahalmena blokeatu egiten da.

Hezkuntzak, zoritxarrez, azkeneko eragile horiek eratzen ditu: hezkuntza prozesua oso zuzendua da, arazoei soluzioa bakarra ematen zaie eta ez zaio erreparatzen soluzio hori bilatze-ko prozesuari... , umearen gaitasunak ez dira behar beste baloratzen.

2.5.3. Taldearekin lotutakoak

Taldeak izugarritzko garrantzia du bizitzan; gauza asko bizi ohi dira taldean edo, gutxienez, beste pertsona batzuekin batera. Eta hori horrela da, alde batetik, inguruko taldeek eragiten dutelako eta, beste aldetik, taldean bizi izanda, hainbat esperientzia barneratzen direlako. Esperientzia horiek barneko ahotsen modura hauxe esaten dute: “Ez egin hori”, “Esaiozu hauxe: ...”, “Ez sinestu, denak gezurretan dabilta”, “Egin ezazu, zuk ahal duzu eta”...

Kanpoko taldeek eta aurretiko esperientzia pertsonal guztiek dute zeresana eguneroko portaeran. Esan daiteke, hortaz, taldearekin izaten diren lokarriak oso konplexuak direla. Esate baterako, talde bat lanean ari denean, hiru maila hauek bereiz daitezke:

- Maila bertikala: taldekide bakoitzaren historia da, eta horrek baldintzatzen du gizabanako hori nola eta noraino integratuko den taldean.
- Maila horizontala: taldearen historia da, hasiera eta garapena, eta horrek azaltzen du zergatik pertsona baten portaera talde batean modu batekoa den eta beste talde batean arras ezberdina izan daitekeen.
- Zeharkako maila: gizarte edo kontestu sozialarekin lotua. Edozein gizartek talde zehatzak sortzeko joera du; esaterako, talde demokratikoak, autoritarioak, arazo batean edo bestean zentratutakoak, pasiboak, sortzaileak...

Ikusten da, beraz, zein eragile ezberdinak izan daitezkeen talde-lanean, sortze-lana erraztu edo, bestela, blokea dezaketenak.

Talde-prozesuan alde iraunkor batzuek eragiten dute. Pichon Rivièrek dioenez, sei faktorek eragiten dute:

- Taldekoa izatea: taldekide batek talde-lanarekin duen inplikazioa hartzen da kontuan; inplikazio hori talde-lana egiteko orduan nor bere gain hartzen duen erantzukizunaren arabera neurtzen da.
- Lankidetzaren lana burutzeko edo ez burutzeko taldekideen eraginkortasun erreala.
- Komunikazioa: taldekideek elkarri eragiteko duten ahalmena da, elkar adituz, sor daitezkeen gaizki-ulertuak saihestuz edo argituz, pertsonen arteko lokarriak sendotuz eta beste iritziak entzunez gauzatzen dena.
- Ikasketa: oztopoak gainditzeko jokoera alternatiboak sortzeko eta ebaluatzeko gaitasuna.
- Telé: Aldez aurretik pertsona batzuek sortarazten duten erakarpena edo atzera eragitea adierazteko balio du; pertsona jakin batzuk taldean egoteak erraztu edo oztopatu egiten du sortze-prozesua.

2.6. SORMENA ETA KONFORMISMOA

Sormena eta konformismoa joan ote daitezke batera?

Aurrera egin baino lehen, hona hemen bizitzan hainbat bider gertatzen dena, Helen Buckelinek idatzitako “Ume txikia” ipuinaren bidez kontatua.

Bazen behin ume bat eskolara joaten hasi zena. Bera nahiko txikia zen; eskola, ordea, oso handia. Umea oso pozik jarri zen, eskolaren kanpoko atetik bere saloian sartu ahal zela konturatu zenean; eta orduan eskola ez zitzaion hain handia iruditu.

Goiz batean, maistrak hauxe esan zuen:

- Gaur irudi bat egingo dugu.
- Zein ondo! - pentsatu zuen umeak.

Margoztea gustuko zuen, eta denetik egin ahalko zuen: behiak, trenak, oilaskoak, tigreak, lehoiak, itsasontziak... Atera zuen orduan bere arkatz-kutxa, eta margozten hasi zen. Halako batean maistrak hauxe esan zuen:

- Itxaron, oraindik ez da hasteko unea!. Oraindik ez dut esan zer margoztu behar den. Gaur, loreak margoztuko ditugu.
- Zein ondo! - pentsatu zuen umeak.

Loreak egitea gustuko zuen. Eta lore ederrak margozten hasi zen bere arkatz bioleta, laranja eta urdinekin.

Baina orduan maistrak esan zuen:

- Nik esango dizuet nola margoztu; itxaron une bat!. Eta tiza hartuz, lore gorri bat margoztu eta zurtain berdea ezarri zion. Orain hasi ahal zarete! - gehitu zuen maistrak.

Umeak maistrak eginiko loreari begiratu eta berak eginikoekin konparatu zuen. Bere loreak gustukoago zituen, baina ez zuen ezer esan. Orriari buelta eman eta lore gorria zurtain berdearekin margoztu zuen, maistrak esan bezala.

Beste egun batean hauxe esan zuen maistrak:

- Gaur plastilina modelatuko dugu.
- Zein ondo! - pentsatu zuen txikerrak.

Plastilina gustukoa zuen, eta makina bat gauza egin ahalko zituen: sugedorriak, elurrezko gizakiak, arratoiak, gurdiak, kamioiak...; eta bere plastilinazko bola luzatzen eta lautzen hasi zen.

Baina maistrak hauxe gaineratu zuen orduan:

- Itxaron, oraindik ez da hasteko unea! Orain plater bat egingo dugu.
- Zein ondo! - pentsatu zuen umeak.

Platerak modelatzea gustuko zuen, eta forma eta tamainu guztietako platerak egiten hasi zen.

- Itxaron, neuk erakutsiko dizuet nola egin!. Eta plater sakona nola egin erakutsi zien.
- Orain, has zaitezte! – agindu zien maistrak.

Umeak maistrak egindako platerari begiratu zion, eta gero berak egindakoei. Bereak gehiago gustatzen zitzaizkion, baina ez zuen ezer esan. Beste behin bakarrik modelatu zuen, eta plater sakon bat egin zuen, maistrak esan zuen moduan.

Laster, umeak itxaroten ikasi zuen, maistrak zer eta nola egin behar zen esan arte. Ez zuen inoiz ere berak beretara ezer gehiago egin.

Denbora pasatu zen, eta umea eta bere familia hiriz aldatu ziren. Umea beste eskola batera joan zen. Eskola hura handiagoa zen, baina han ez zegoen bere etxeko saloira sartzeko aterik. Lehenengo egunean maistrak honela hitz egin zuen:

- Gaur irudi bat egingo dugu.

- Zein ondo! - pentsatu zuen umeak, eta itxaron egin zuen maistrak zer egin behar zen esan arte. Baina maistrak ez zuen ezer esan. Gelan gora eta behera ibili zen, umeek egiten zutena begiratzen. Bere ondora heldu zenean, haxe esan zion maistrak umeari:
 - Ez duzu irudirik egin gura?
 - Bai, baina zer egin behar da? - galdetu zion orduan umeak.
 - Nahi duzuna egin dezakezu - erantzun zion maistrak.
 - Edozein kolore erabil dezaket? - galdetu zion umeak.
 - Bai, edozein kolore erabil dezakezu - erantzun zion maistrak, eta haxe gaineratu zuen:
 - Denak irudi bera eginez gero, nola jakingo nuke bakoitzak zein egin duen?
- Umeak ez zuen erantzun, eta, burua makurtuz, lore gorria zurtoin berdearekin margoztu zuen.

Ipuin horretan argi ikusten dira orain arte aipaturiko hainbat arazo, nahiz eta batez ere konformismoa azpimarratzen den.

Baina zer da konformismoa? Indarrean dauden arauak mekanikoki onartzea, gizartean ezarrita dagoenak ematen duen segurtasunaren babespean geratzeko.

Orokorki, gizarteak konformismoa saritu egiten du, eta, aldiz, konformismo eza zigortu. Egungo arauekin bat ez datorrena amoralra edo anormala da, eta zuzendua izan behar da, edo zigortua. Inoiz, presio sozialik ez jasateko, norik ez du egin inoiz zerbait bere ideia eta pentsamenduaren kontrako dena?

Apurka-apurka, gizabanakoak galdu egiten du bere indibidualtasuna eta besteek beragandik espero dutena egiten du. Horregatik da hain adierazgarria aurreko ipuina. Bizitzan etengabe sortzen da konfliktua bakoitzaren indibidualtasunaren eta taldekoa (familia, bikote, laguntalde, lankide...) izatearen artean. Taldeek moldatzera gonbidatzen dute; azken finean, konformatzera.

Hala ere, betiko moduan, muturreko jarrerak zoritxarreko ondorioak eragiten dituzte. Imaginatu pertsona bat guztiz banakoa dena, taldearekin inolako loturarik ez duena. Agian pertsona geniala izan daiteke, baina sustrai gabekoa eta bere bakardadean galdua banakotasunik gabeko pertsona konformista, berriz, makina edo robota bezalakoa izan daiteke.

Beraz, banakotasunaren eta taldekoa izatearen artean erlazio egokia edukitzea gizarte bateko arazorik konplexuenerarikoa da. Aspektu bi horien oreka ezinbestekoa da, bai bizitza alai eta atsegina izateko, bai sormena garatzeko.

2.7. SORMENAREN ETSIAK

Prozesu mentalak blokeatzen dituzten hainbat eragile daude eta, batzuetan zaila izaten da ondorio egokietara heltzea. Hona hemen eragile horietariko batzuk:

- Aldaketari erresistentzia jartzea: edonork dio beldurra aldaketari, baina artegatasun hori kontrolpean izatea lortu behar da.
- Besteekiko dependentzia handia izatea: aholkuak eskatzea ohitura ona da, baina hainbat pertsonak ezin dute erabaki bat hartu, besteen ideia eta iritzien menpe daudelako.

- “Badakit zer den hori” bezalako baieztapenak; denok gara ondorio arinegiak ateratzera oso emanak, batez ere bizi dugun egoera beste norbaitek duenaren antzekoa bada. Horregatik, zaila izaten da egoera edo lan horri ikuspuntu originala eta berria ematea.
- Blokeo kulturala: hau izaten da, beharbada, gainditu beharreko oztoporik handiena, jaiotzetik bizitzan zehar eragina izaten duten kultur arau zehatz batzuk irakasten direlako. Dena den, “hau beti egin da horrela” pentsatzea lan antzua da, seguraski.
- Motibazio eskasa izatea: arazo edo lan bati buruzko interes faltak irteera errazak bilatze-
ra eta, aldi berean, erresistentzia gutxien sortzen duten konponbideak ematera bultzatzen du.
- Gehiegizko motibazioa izatea: motibazio faltaren aurkakoa; ez da sarri ematen. Arazo batean murgilduta egonez gero, kritikak eta ustekabeak arazo pertsonal bihurtzen dira, eta, horren eraginez, gertaerak itxuragabetu eta emaitzak gaizki interpretatzen dira. Horrek guztiak ideia arrazionalak izateko biderik desegokiena hartzea eragiten du.
- Dena asmatua dagoela pentsatzea. Hori uste izanez gero, zertarako hasi ikertzen?
- Gutxiagotasun-konplexua izatea: besteen aurrean barregarri geratzeko beldurra.
- Informazio eskasa edukitzea. Gai bati buruzko informazio gutzia izatea edozeinentzat da oso zaila, nahiz eta asko jakin eta ondo dokumentatuta egon. Dena den, hau ez da nahikoa arrazoi ez ikertzeko eta ideia berriak topatzeari uzteko. Errealitateak argi erakusten du arazo zehatz batzuek soluzio gutxi dituztela; gertatu ahal da pertsona batek ateratako ondorioak eta beste pertsona batek ateratakoak antzekoak izatea.
- Sortzeko ahalmenik ez izateko beldurra.

2.8. SORTZEN LAGUNTZEN DUTEN ERAGILEAK

- Arazoei irtenbidea aurkitzen ohitua egotea: esperientziak, lorpenak eta aztura lanaren bultzatzaile eraginkorrek dira.
- Laguntza bilatzea: norberak baino gehiago dakienari galdetu, ez norberaren lana egin dezan, baizik eta argibideak eman ditzan.
- Taldean lan egiten jakitea: lau begik bik baino gehiago ikusi ohi dute: oso interesgarria da, beraz, arazoak planteatu, eztabaidatu eta sortzen diren konponbideak frogatzea.
- Lanean irmotasuna izatea: porrot txikiak eta hutsegiteak ez dute inor kikildu behar.
- Irizpide argiak izatea: zer lortu nahi den jakitea eta kritikoak izatea lortzen ari denarekin.
- Arrakasta izateko gogoia: aurrera egiteko eta proposaturiko helburuak lortzeko gogo bizia.

Horiek guztiak dira laguntzen duten eragileak. Baina, ikusten denez, ez dago formula magikorik ideia berriak izateko. Hona aholku bat, Joaquin Durbánek esana: “Ideia berri bat duzunean, ona zein txarra, idatz ezazu berehala, era telegrafikoan besterik ez bada; horrela, ez duzu ahaztuko. Hori egin duzunean, hasi gaiaren inguruan pentsatzen, eta imajinatu ideia edo lan horren zehaztasunak zein diren. Gero, hasi proiektua idazten. Orduan, ideia berriak sortuko dira, aurreko egunetan pentsatukoaren eraginez. Baina oraindik prozesua bukatu egin behar da: frogak egin behar dira, bai hipotesia frogatzeko, bai proiektua martxan jartzeko. Azkenik, lana ebaluatu egin behar da, lanik onenak ere badu zer hobetu eta; edozein lan, ebaluaziorik gabe, lan antzua da”.

2.9. SORTZE-TEKNIKAK

Teknika hauek Gizarte eta Kultur Animazioan oso lagungarriak dira talde-lana egiten denean, besteak beste, ideia berriak sortzeko, programazioen antolaketa egiteko edo arazoei soluzio bat bilatzeko.

Hasteko, konfidantza da beharrezkoena; sormena lantzeko, ez da jeinua izan behar. Denok sortzeko ahalmena izanda, zergatik ez animatu gauza berriak, planteamendu berriak edo metodologia berriak egitera?

Sortze-teknikak geroz eta erabiliagoak dira zerbitzu-enpresetan nahiz ekoizle-enpresetan, baita formakuntzan eta hezkuntzan ere.

Zoritxarrez, sarritan teknika hauek ez dira oso eraginkorrak izaten, txarto aplikatzen direlako. Horregatik, oso garrantzitsua da aurrerago azalduko diren tekniken pausoak behar den moduan jarraitzea.

Sortze-teknika gehienetan dinamizatzaileren figura oso garrantzitsua da, bera baita talde-dinamikaren gidari. Dinamizatzaileren funtzioak eta jarrerak honela labur daitezke:

- Eztabaidan ez du hartu behar parte; hala ere, ideien bat azal dezake, ideia sortu duena ados egonez gero.
- Ezinbesteko lana du ideia onak zein txarrak batzea.
- Komunikazio ez-ahozkoarekin kontu handia izan behar du, eta ahaleginak egin behar ditu ideiarik arraroenen aurrean ere aurpegikerak, keinuak... ez egiten.
- Taldearen kontrola du ardura nagusia, eta arauak errespetarazi behar ditu.
- Ideia batzuk eman ostean, bide berri bat zabaltzen hasten denean, dinamizatzailak aukera berri hori taldeari azaldu ahal dio.

2.9.1. Braistorming edo ideien aurkezpen akritikoa

Teknika hau Alex Osborn-ek diseinatu zuen II. Mundu Gerra baino lehen, eta urte asko pasa diren arren, teknika guztien artean erabiliena izaten jarraitzen du, eraginkorra eta erraz aplikatzeko modukoa da eta. Osbornek teknika hau industrian eta publizitatean aplikatu zuen ideia berriak edo ordezkotzat produktuak sortzeko. Gaur egun taldeko lanetan erabiltzen da: arazoen soluzioan, diseinuan, hezkuntzan... Urteekin, Braistorming teknika abiapuntutzat hartuta, 18 teknika eratu dira; horien artean bat edo beste aukeratzen da, behar izanen arabera: talde-mota, amaierako ebaluazioa, denbora, ideiak batzeko era...

2.9.1.1. Garapena

Brainstorming saioak arrakastatsuak izateko ondorengo arauak izan behar dira kontuan:

1. Kritikak eta aburuak baztertu.
2. Kantitateak kalitatea ere badakarrela jakin.

Arau horiek kontuan hartuta, Osbornek ondorengo arauak zehaztu zituen:

- Kritika hondagarria da, “tabu” bat da: bai besteen ideiei egindako kritika, bai norberaren ideiei egin dakiekeena (autokritika).
- Berezkotasuna funtsezkoa da. Ideiarik zoroenak, nabarmenenak, harrigarrienak... espero behar dira, eta onartu egin behar dira, gainera.
- Agertzen diren ideiekin konbinaketak eta hobekuntzak egiten dira. Lehenengo ideia bat (A) ematen da; edonork har dezake ideia hori eta desitxuratu, beste batekin lotu..., eta, horrela, bigarren ideia bat (B) sortu.
- Hasierako fasean ez da ezer zehaztu behar.
- Komeni da errepikatzeari beldurrik ez izatea.
- Helburua ideia asko sortzea da.

Saio horietako partaide-kopuru ezin hobe 4 eta 12 pertsona bitartekoa da. Taldekideak euren artean oso ezberdinak badira, motibatuak badaude eta taldean komunikatzeko gaitasuna badute, askoz hobeto.

Denbora: berrogei minutu eta ordu bete bitartekoa.

2.9.1.2. *Prozedura*

1. Animatzaileak arazoa aurkeztu eta ziurtatu taldeko partaideek behar den moduan ulertu dutela.
2. Teknikaren arauak gogorarazi.
3. Sortu diren ideia guztiak arbelean edo paper handi batean idatzi, denak begi aurrean eduki ahal izateko.
4. Animatzaileak taldekideak animatu, sortzen diren ideiekin jolas dezaten.

“Galdera dibergenteek” laguntzen dute ideiak ekoizten (Prado 1991, 324 or.).

Galdera dibergenteak edukiaren arabera		
Materialaren ikerketa	Erreala	Izan litekeena
Kolorea	Zein kolorekoa da?	Beste zer kolore izan ahal ditu?
Forma	Zein forma du?	Zein forma berri eman zeniezaioke?
Tamaina	Zenbatekoa da bere azalera?	Eta oso handia balitz?
Pisua	Zenbateko pisua du?	Eta luma bat bezain arina balitz?
Zatiak	Zein osagai ditu?	Eta hanka, beso edo osagarri bikoitza balu?
Zein osagarri ditu?	Zein osagarri material ditu?	Eta hareazkoa, urez egina balitz?
Mugimendua	Mugitzen da? Nola?	Eta tren, katu, igel edo ahate baten moduan mugituko balitz?
Bizia	Bizia du? Noren/zeren modukoa da?	Eta inoiz ere hilko ez balitz?
Itxura	Zeren antza du?	Imajinatzen duzu, lore, zotz edo adreilu moduan?

Taldeak gaia bukatutzat ematen duenean edo denbora amaitzean, sortu diren ideia guztiak batu eta fotokopiatu egiten dira, hurrengo bilera baino lehen “kritika-taldeak” eskura izan eta haien gainean gogoeta egin dezan.

2.9.1.3. Ideien ustiaketa

Ustiaketa-taldeak ideiarik onenak aukeratzen ditu, eta, hortik aurrera, ideia horiek aberasten edo garatzen ahalegintzen da, betiere sorrerako ideia mantentzen saiatuz.

Azkeneko fase hau kontu handiarekin egin behar da, ideia bakoitzak interesgarri duena bilatuz, nahiz eta itxuraz arraroa edo irrazioanala dirudien ideia izan. Ondoren, komeni da ideia bakoitzari fitxa bat egitea.

2.9.1.4. Ideiaren fitxa

Ideiaren fitxan taldeak ekoizturiko ideiak banan-banan jartzen dira, era errazean eta ebaluagarrian.

- Titulua: ideiarik izen bat jartzen zaio.
- Deskribapena: argia eta osoa izan behar du.
- Margoa edo eskema: ez bada lortzen horrela espresatzea, ideia hori ez dago argi.
- Abantailak: ideiarekin alderik onenak azpimarratzen dira.
- Desabantailak: analisi kritikoa egiten da.
- Ideia garatzeko baliabideak: ideia hori burutzeko hainbat era deskribatzen dira.
- Arazoak: teknikoak, finantzierakoak, psikologikoak...
- Azken ebaluazioa, bai elkarteak, bai bezeroak egin dezan, hiru puntu hauek izan behar dira kontuan:
 - burutuko den ideia
 - sakontzea merezi duen ideia
 - ideia ez onartua

2.9.2. Problem solving/arazoaren soluzioa

Zergatik hartzen da arazoaren soluzioa sortze-teknikatzat? Arazoaren soluzioa bilatzea sortze-jarduera bat besterik ez delako.

Nahiz eta oso pertsona langilea eta zehatza izan, bizitzan eta batez ere lan munduan, arraskasta ez da lortzen gauzak betiko eran eginez. Ideia praktikoak sortu behar dira beti, arazo zehatzetarako konponbidea aurkitzeko.

2.9.2.1. Arazoa identifikatu

Denok ezagutzen ditugu ideia bikainak izaten dituzten lagunak baina askotan ideia horiek ezin izaten dira aurrera eraman. Zergatik? Bada, egoki aztertu ezik, esku artean den arazoa ezin izaten delako konpondu. Argi dago arazoaren gaineko galderak gaizki planteatuz gero, ideia zuzenak ezin izango direla sortu. Ez da batere erraza arazoak ondo zehaztea, horretarako abildadea behar da eta; baina arazoa ondo definituz gero, soluzioa berehala aurkitzen da gehiengotan.

Lanean eta bizitzan arazo zehatz gutxi agertzen dira. Askotan arazoen % 80 nahasmenduari dagokio, eta %20 hobekuntzak bilatzeari. Argi dago, bai lanean, bai bizitzan portzentaia horiek trukatzea lortuz gero, lan egiteko orduan motibatuago egon eta bizitza modu baikorragoan ikusten dela.

Hala ere, prozesua behar den moduan egiteko kontuan hartu behar dira ondorengo pausu hauek:

- Arazoa perspektika zabal bat erabiliz aztertu
Askotan arazo zehatzak arazo handiago baten adierazle izaten dira, eta, agerian dagoen arazo zehatz hori konpondu arren, ezkutatuta dauden zioen ondorioz, antzeko arazo bat sor daiteke.
- Arazoa oso zehatz aurkeztu
Oso interesgarria da arazoaren funtsa esaldi bat edo biren bidez azaltzea lortzea. Eta ezin bada zehaztu, seinale txarra: arazoa ez dago ondo identifikatuta.
Batuetan, nahiz eta ahaleginak egin, ezin da arazoa behar den moduan identifikatu, hainbat arazo korapilatuta agertzen direlako. Beraz, banan-banan sailkatu eta apurka-apurka ikertu eta landu behar da.

2.9.2.2. Helburuak zehaztu

Arazoak lotu lotuak daude helburuekin, eta horiek ere, lehenengoak bezala, era argian eta zehatzean aurkeztu behar dira.

Nolakoak izan behar dute helburuek?

- zabalak
- suspergarriak
- lortzeko modukoak

2.9.2.3. Datuak lortu

Sarritan, zer behar den ondo jakin barik, datuak biltzen hasten da aztertzailea. Eta saihestezina da lortutako datuek bere gain eragina izatea; zeren, askotan, lortutako datuen eraginpean ikuspuntua moldatu egiten baita.

Begi-bistan dago, beraz, datu-bilketa eta balorazioek objetiboak izan behar dutela. Askotan, ordea, aztertzailea ondorio faltsuetara iristen da, datu gutxi eta ezegokiak erabiltzen dituelako.

Sarri, lan bat edo programazio bat egiteko orduan, aztertzaileak ez daki nondik hasi. Lehenengo eta behin, gai horretaz dagoen informazioa bilatu egin behar du. Horrela ikusiko du beste batzuek nola egin duten, eta hortik aurrera lan hori hobetzera jo behar du. Abiapuntua oso ona izanda ere, lanak beti izango du zer hobetu; gainera, egoera edota jasotzaileak ezberdinak badira, lanean egokitzapen garrantzitsuak egin beharko ditu. Beraz, antzua da ezerezetik abiatzea. Mila lan eginda daude eta, zergatik ez aprobeixatu?

Datu onak eta erabilgarriak lortzeko aholkuak:

- Ez ibili arinegi: zer lortu nahi den argi izatea komeni da.

- Eztabaidaren bat sortzen bada, alde biei entzun eta eztabaida horretan sartzen ari ez diren iritziak ere jaso.
- Izan zehatza, eta ez erabili datuak aurreiritziak edo ikuspuntuak justifikatzeko soilik.
- Kontuan hartu norbere ikuspuntua zalantzan jartzen duten iritziak eta datuak

Zoritxarrez, nahiz eta oso arduratsuak izan, sarritan datuak falta izaten dira.

2.9.2.4. Konponbidea/idea batzuk aurkeztu

Ona da, datuak baloratu eta gero, irtenbide bat baino gehiago aurkeztea. Hori ezin bada egin, aurreko pausoetan zerbait gaizki egin den seinalea da.

2.9.2.5. Oztopoak gainditzen

Teknika honen azken pausoetako bat sortu den produktua, ideia edo proiektua onartua izatea. Horretarako, aldez aurretik pentsatu behar da zein erresistentzia edo eragozpen jarriko zaizkion proiektuari.

- Ez pentsa besteek norberaren moduan pentsatzen dutenik —hizkera egokia erabili—.
- Ahalegindu egindako lana aintzat hartua izan dadin, edo erabaki ideia onartu nahi den.
- Lasai agertu.
- Ez azpimarratu larregi ideiarene originaltasuna.

2.9.2.6. Ideien ebaluazioa

Ebaluazioa da prozesuaren azken-fasea. Arazorik handiena hauxe da: nor eta zein irizpiderekin ebaluatzen duen, nahiz eta arruntena helburuak lortu diren ikertzea izan.

Oro har, produktu berri bat aurrean izanda, bost galdera hauek planteatu behar dira:

- Arrakastatsua izan da?
- Egokia eta praktikoa da?
- Nor inplikatzeko du?
- Zelako kostu materialak eragin ditu denboran eta ekipoetan?
- Zenbat aurreztu da?
- Zelako erreakzioa eragin du jendearengan?
- Zelako zailtasunak sortu dira aurreikusitakoez aparte?

Edonola ere, ebaluaziorako irizpideak arretaz zehaztu behar dira. Zehazte-lan horrek bi fase hauek ditu: lehenengo, irizpide-proposamen guztiak batzen dira; gero, irizpiderik nabarmenak eta gure interesei hobekien egokitzen zaizkienak zehazten dira. Ebaluazioa barrukoa edo kanpokoa izan daiteke, baina gehienetan biak batzen dira. Ebaluatzeko orduan, prozesu osoan ibili direnek hartzen dute parte, eta baita hartzaileek edo erabiltzaileek ere.

Arazoen soluzioa gai irekia da, zeren eta lortzen den helburu bakoitzak bideak irekitzen ditu prozesuarekin jarraitzeko edo beste prozesu berri bati ekiteko.

2.9.3. Zatiketa

“Zatiketa” teknika Brainstorming teknikaren garapena da, eta imajinaziorik zoroena ager dadin laguntzen du. Errealitatea angelu ezberdin eta originaletatik ikus daiteke zatiketa teknikaren bidez. Oso lagungarria da ideiekin jolas egiteko.

2.9.3.1. Prozedura

Zatiketa teknikak ikertzeko hainbat laguntza ematen du. Taldekideek laguntza horiek behin eta berriro gainbegiratzeko dituzte. Ondoren, betiere irudimenari tokia eginez, sortu zaizkien ideia guztiak idatzi beharko dituzte.

Zatiketa teknika garatzeko arauak Brainstorming teknikak dituen antzekoak dira.

2.9.3.2. Sormena pizteko hainbat laguntza

- Konbinatu/nahasi: Zerekin konbina daiteke?; zein eratarara konbina daiteke?; noiz konbinatu?; zenbat denbora?
- Birrantsolatu: osagaiak, erritmoa, koloreak, banaketa... berrantsolatu: Beste ordena bat izan dezake?; prozesuaren ordena alda daiteke?
- Erabilera aldatu: Erabilpen gehiago izan ahal ditu?; nola erabil daiteke?
- Handiagotu: Zerbait gehi dakioke?; denbora luzatu ahal da?; frekuentzia handiagotzerik bada?; indar handiagoa eman ahal zaio?; lodiera handiagoa izan dezake?; bikoitz daiteke?
- Aldatu: Esanahia, kolorea, tamainua, mugimendua, forma, soinua alda dakioke?
- Alderantzikatu: Nolakoa litzateke bere negatiboa?
- Ordezkatu: Materiala bestelakoa izanez gero, zer?; beste koloreen bat izan dezake?
- Laburtu: Zer kendu ahal zaio?; eta dena laburtuz gero?
- Egokitu: Zerekin konpara daiteke?; zeren antza du?; aldaketa bat eginda, beste produktu bat ekoiztuko litzateke?
- Ondorioztatu: Zer nolako funtzioak, elementuak edo erabilpenak izan ditzake horrelako edo bestelako egoera batean?

2.9.3.3. Erabilera

Objektu errealak oinarritzat hartuta, zatiketaren bidez tresna edo objektu berri asko sor daitezke. Horregatik erabiltzen da produktuen dibertsifikazioa lortzeko eta diseinatzeko. Animazioan ere erabil daiteke, programazioak egitean, adibidez.

2.9.4. Eszenak

Eszena bat egoera baten deskribapena da, irudimen handia erabiliz egina eta bizi den momentuko arazoak sortzen duena.

Teknika hau E.P. Torrance-k (1980) eta bere kolaboratzaileek erabili dute talentua duten umeekin, Etorkizuneko Arazoen Soluzioa programaren barnean. Programa horren bidez etorkizuneko arazoak aztertzen dira, enfoke multidisziplinarra erabiliz.

Eszenak taldeka nahiz bakarka egiten dira.

2.9.4.1. Deskribapena

Eszenan etorkizunean izan daitezkeen gertaeren deskribapena egiten da, eta egungo gertaera arazotsuekin (uraren kutsadura, ingeniaritza genetikoa, energia-iturri berriak...) lotzen dira. Eszenaren proiektua orainaldian eta iraganean idatzi behar da, deskribatzen duenak etorkizunean kokatzen baitu bere burua.

Taldekideek 25 urte barru biziko dutenaren deskribapena egiten dute, munduan onerako zein txarrerako izan diren gertaera eta aldaketarik garrantzitsuenak garatuz. Eta hori guztia norberari egokitutako paperaren arabera (aita, ama, artista, zientifikoa...) deskribatzen da.

Proiektuetan egun batean edo aste batean gertatutako dena agertu behar da. Eszenak edo egoeraren deskribapenak irudiz edo simulazioz horni daitezke.

Gero, proposaturiko eszenak batu egiten dira. Hortik aurrera, taldeak, Brainstorming teknika erabiliz, etorkizunean burutu ahal diren ekintzak proposatuko ditu.

Eszenen teknikaren bidez, zenbait ekintza bultzatu nahi izaten da, esate baterako, arazoak konpontzeko gaitasunak garatzea, etorkizuneko irudiak osatzea, talde-lana egiten ikastea, disziplinarreko pentsamendua suspertzea eta, azken finean, pentsatzeko era sortzaileago bat eratztea.

Eszenen teknika oso erakargarria da kuriositatea duten ikasleentzat, elkarreraginean baitaude logika, irudimena eta zirrara.

Teknika honek aldaerak ditu; hona hemen bi:

- a) Lehenengo aldaeran eszena egina ematen zaie taldekideei, eta ondoren hurrengo pausoak betetzen dira:
1. Eszena horretan agertzen diren arazo eta zailtasunen zerrenda egiten da.
 2. Taldekide bakoitzak, Brainstorming teknika erabilia, bere iritzia azaltzen du.
 3. Arazorik konplikatuena hartzea komeni da; horrelakoetan konponbidea bilatzeak onura handia dakar eta.
 4. 25 konponbide idazten dira, Brainstorming teknikaren bidez lortuak; Ondoren, konponbideak azaldu egiten dira, hitz asko erabiliz.
 5. Ideiarik onenak zerrendatu eta bat aukeratzen da.
 6. Plan bat antolatzen da, aukeratutako konponbidea arrakastatsua izan dadin. Horrekin batera arazoa konpontzeko bete beharreko baldintzak biltzea komeni da; adibidez, zer egin behar den, nork, nola..., zenbat diru behar den.
- b) Bigarren aldaeran, eszena ideala edo hondamen-eszena prestatzen da: elkarte edo institutu ideala nolakoa litzatekeen imajina daiteke; edo, alderantziz, guztiz desantolatua dagoen elkarte edo institutua, bere egoera berezi guztiekin; edo, bestela, pentsatu norbait lan bila ari dela. Orduan, eszena katastrofikoa irudikatu behar da.

Eszena egina dagoenean, taldekideen proposamenak biltzen dira, bai egungo egoeratik egoera idealera iristeko, bai hondamen-eszenan gertatzen dena ez izateko eman behar diren pausoak zehazteko.

2.9.4.2. Prozedura

- Lehenengo, gaia ondo definitua dagoenean, animatzaileak hiruzpalau pertsonaz osaturiko taldeei gidoi edo kontraera bat egitea proposatu. Komeni da sortzen diren eszenak irudiekin edo eskemekin hornituta agertzea.
- Gero, eszenak eta oharrak dituzten orriak batu.
- Geroago, jasotako datuekin ekintza-proposamenak egiten ahalegindu taldean.

Hondamen-eszenak deskribatzea eszena idealak deskribatzea baino erosoagoa da, gero egotzen hori alderantzikatzea errazagoa baita.

2.9.5. Ikuspegi analogikoa

Arazoei konponbideak bilatzeko eskolan ikasten den prozedura logiko-deduktiboa da. Prozedura hori, gehienetan, guztiz eraginkorra da; baina batzuetan ez du laguntzen konponbidea bilatzen; badirudi aukera guztiak ezinezkoak direla. Kasu horietan arazoari konponbidea bilatzeko bide berriak urratu behar dira; horrela, aukera gehiago izango dira arazoari irtenbidea eman ahal izateko.

Prozedura analogikoaren bidez arazo zehatzetatik urruntzea lortzen da. Orduan, kontzeptu, ideia eta irudiekin lotzen da arazoa.

Hori egiteko, taldeko partaideek ez dute derrigorrean espezialistak (adituak) izan behar; aitzitik, komenigarria da arazoa ezagutzen ez dutenek ere taldean parte-hartzea, horrela analogia aberatsagoak agertzen baitira.

Ikuspegi analogikoak ondorengo zati hauek ditu:

1. Hasierako zatiari inkubazio-garaia esaten zaio. Arazoa orokortu egiten da, hau da, arazoa erarik orokorrean definitzen da, bere funtsa bilatzeko, eta partaide bakoitzak arazoa aztertu eta barneratu beharra dauka.
Adibidez, bi metal bateraezin soldatu nahi direnean, arazo hori orokortuz gero, honako hau pentsatzea erraza da: “Nola batu bi gorputz arrotz?”.
2. Bigarren zatiari urruntze-garaia esaten zaio, eta ondorengo adierazpen hauekin hasten da: “Hori bezalakoa da”, “Horrek pentsarazten dit...”. Arazoa errealitateko alderdi guztiekin bateratzen da.
Adibidez, hauxe idatz daiteke: “Muskuilu bat harkaitzei lotua”, “Ibaia eta itsasoa bateratzen diren bezala”, “Lore batzuen haziak arropari itsatsita”...
3. Hirugarren zatian analogiarik interesgarrienak aukeratzen dira.
4. Gero, dekodifikazio-garaia dago: analogiak aztertzen dira, ideia berriak asmatzeko.
5. Azkenik, ideia berriak eta arazoak gurutzatu egiten dira, hau da, beste bide batzuk erabiliz lortu diren ideiak arazo zehatzarekin lotzen dira: “Nola soldatu bateraezinen diren bi metal horiek? Azken fase honetan, planteatu den arazoari irtenbidea bilatzeko ideia bikainen bat sortzea lortzen da.

2.9.6. Hitz eragileak

Teknika hau ikerketan erabiltzen da, eta inguratze-prozedura jarraitzen du; ez du arazotik konponbidera zuzen jotzen, zeharkako bideak bilatzen baititu. Horretarako, hitz suspergarriak, arazoarekin zerikusirik dutenak nahiz zerikusirik ez dutenak erabiltzen dira.

Animatzaileak arazoa azaltzen du, eta partaideek arazo hori formulatzen ahalegindu behar dute. Gero, formulazio hori denen artean adosten denean, arbelean kopiazen da. Esaldi hori “zelan” galdetzailearekin hastea komeni da; adibidez, ondorengo galdera: Zelan lor daiteke gelan lan-giroa hobetzea?

Formulatzeko modu hauek daude:

- a) Hitz eragile batzuk aukeratzea: eguzkia, erlijioa, tabakoa, umea, emakumea, mendia, eskua, sakona, gazta... Gero, hitz horietako bakoitza “lan-giro” hitzarekin lotzen da: lan-giroa/eguzkia, lan-giroa/erlijioa... eta, batzuetan, ikuspuntu berri horrek ideiaren bat izaten laguntzen du.
- b) Arazoa erakusten duten hitz esanguratsuekin jolas egitea. “Lortu” hitza hartuz gero, esaterako, beste hitz batzuk aterako dira, hala nola, “nahi”, “bete”, “helburu”, “txarra”, “ona”, “lana”, “konfidantza”, “bakardadea”, “isiltasuna”, “musika”... Honela, hitzekin jolastuz, hainbat ideia atera ahal dira. Hitz batzuk hutsalak dira, baina beste batzuk ez dira hain alferrikakoak. Adibidez, musikaz arituz gero, hauxe galdetu ahal diogu geure buruari daiteke: Musika jarritz gero, lan-giroa hobetuko genuke?, edo isiltasuna behar dugu? Beharbada, eskulanak egiteko musika oso aproposa da, baina beste lan batzuk egiteko isiltasuna behar izango da. Ideiak onak direla uste denean, taldekoek edo inplikaturak daudenek garatu egingo dituzte, eta, behar izanez gero, konpromezuetara helduko dira. Aipatutako teknika guztietan talde osoa da partaide, ondorioak guztiei dagozkie; horregatik, harten diren konpromisoak sendoak izaten dira.

2.10. IDEIEN EKOIZPENA SUSPERTZEKO HAINBAT TEKNIKA

Gaiaren hasieran aipatu da sormena ahalmen bat dela. Hori dela eta, adituek uste dute sormena entrenamendu egokiaren bidez gara daitekeela.

Egia da jardueren bidez entrenamendu labur bat baino ez dela egiten, baina entrenamendu hori oso baliagarria da gerora jarduera berriak asmatu ahal izateko eta, noiz edo noiz “sormenaren tailerra” antolatu behar izanez gero, abiapuntu bat izateko.

Beraz, onura horiek guztiak ikusirik, zergatik ez ahalegindu ariketak patxadaz egiten? Gainera, ariketa horiekin taldekideen arteko komunikazioa eta kohesioa handitzen bada eta ondo pasatzeko balio badute, zergatik ez egin? Ez dago ez egiteko aitzakiarik.

2.10.1. Deskonposaketa

Deskonposaketan objektu arrunt bat (klipa, liburua, arkatza...) hartu eta eman ahal zaizkion erabilpen gehienak aipatu behar dira hamar minutuan.

Taldeko bakoitzak objektu horrek dituen erabilpenen zerrenda ahots gora esan eta beste kide batek arbelean idatzi behar ditu, denok irakurtzeko.

Jolas aproposa da irudimena bizkortzeko, baita une atsegina pasatzeko ere, oso erabilpen xebleak asmatzen dira eta.

2.10.2. Marrazki abstraktuak

Taldeko bi pertsonak marrazki abstraktu bat prestatu behar dute. Gero, ikasle edo partaideei marrazki horren fotokopia bana ematen zaie. Fotokopia behatu eta gero, taldekide bakoitzak marraztu egin behar du irudiak iradoki diona; irudia taldekideei erakutsi edo horman itsatsi eta, amaitzeko, bakoitzak taldeari irudi horrek burura zer dakarkion azaldu behar dio.

Ariketa hau aproposa da irudimena eta ahozko komunikazioa hobetzeko.

2.10.3. Hitzak eta irudiak

Lehenengo, arbelean edo paper handi batean 4 irudi abstraktu margoztu behar dira; gero, irudi bakoitzaren azpian irudi horrentzat asmatu diren hitzak jarri behar dira, adibidez: tirapaya, rastrarast..., betiere txanda zainduz. Amaieran, denen artean aukerarik onena zein den erabaki behar da, teknikarik aproposena erabiliz.

2.10.4. Zirkuluak

Lehenengo eranskinean dauden zirkuluetan irudiak marraztu behar dira, ondorengoak kontuan hartuz:

- a) Lerro gehiago jar daiteke irudia hornitzeko.
- b) Bat, bi, hiru edo lau zirkulu erabil daitezke irudi bakar bat egiteko.
- c) Saiatu egin behar da originala izaten.
- d) 15 minutu ematen dira orri horretako zirkuluak irudiz betetzeko. Apur bat zaila bada ere, egin daiteke.

Lan hori guztia bakarka egitekoa da.

2.10.5. Ateraldien jokoak

Ateraldien jokoak egitean, esan egin behar da zer dakarten gogora bigarren eranskineko zirkuluetan dauden irudiek. Originala izaten saiatu beharra dago.

Sormen-joko guztietan bezala, ez dago ez soluzio bakar bat, ezta soluzio ezin hoberik ere. Jokalarien arabera, interpretazio xeble, lotsabako edo zentzugabe ugari gerta daitezke, eta denak dira onak.

Joko hau oso aproposa da taldeka jokatzeko; horretarako, laupabost partaideko taldeak eratzten dira. Jokoa hasiera emateko, dado bat behar da: lehenengo tiradarekin ilara zehazten da, eta bigarren tiradarekin zutabea.

Taldekide bakoitzak interpretazioa egin duenari ateraldiaren kalitatearen arabera puntuazio bat eman behar dio.

Hona hemen erantzun xeble batzuk:

6.6: Bi pertsona amodioa egiten (12 eta 15 urte).

6.4: Zezen-plaza eta zezena (12 urte).

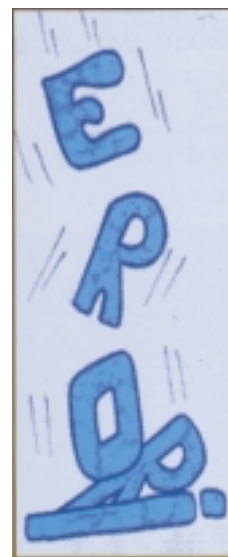
6.1: Txotx bi borrokan (12 urte).

2.10.6. Hitzen irudiak

Oro har, pentsamenduak eta nahiak hitzen bidez adierazten dira; hala ere, irudiak erabiliz ere adieraz daitezke.

Ahalegin zaituzte gutxienez bi irudi egiten.

Adibideak:



2.10.7. Ezaugarrien jokoa

3. eranskineko irudia begiratu behar da. Dadoa hartu eta bi bider bota behar da. Lehenengo tiradako zenbakiaren bidez hitz bat lortzen da, eta bigarren tiradakoa gehituz, bigarren hitza; adibidez, 2 eta 6 ateraz gero, “gorria” eta “borobila” hitzak erabiliko dira. Jokoa hitz gehien esatean datza.

Jakina, zirkuluan jarritako hitzak nahien arabera alda daitezke.

2.10.8. Istoriotxoaren jokoak

Jokoa hasi baino lehen, 4. eranskina begiratu behar da. Hor 6 lore agertzen dira, eta lore bakoitzaren petaloetan hitzak, petalo bakoitzeko bat. Dadoa hartu eta ateratzen den zenbakia lore jakin bati dagokion zenbakia izango da. Hortik aurrera, agertzen diren hitzak erabiliz, istoriotxoa osatu behar da. Aholku hau izan behar da kontuan: istorioak ahots gora esan eta bat-batean asmatzekoak badira, laburrak izan behar dute; baina idatziz egitea erabakiz gero, luzeagoak ere izan daitezke.

Jokoa interesgarriagoa bihurtzen da literatur genero bat aukeratuz gero: polizi-istoriotxoa, erreportaia, elkarrizketa...

2.10.9. Taroteko kartekin istorioak asmatzeko jokoak

Jokoa Mario Aller-ek egindako proiektu batean dago oinarritua. Berak bere eskolako umeen ahozko komunikazioa hobetzeko asmoz eraman zuen aurrera proiektu hori.

Allerek egungo taroteko 78 kartetatik 31 karta aukeratu zituen. Taroteko karta bakoitzari duen esanahia aldatu zion, hala nola, “eremutarraren” kartari “aliatu batekin topo egin”, edo “eskegia” agertzen denari “gaiztakeria” izena jarri zion, eta abar.

Jokoa garatzeko 5, 6 edo 7 karta aukeratu dira. Karta horietan oinarrituta, istorioa prestatzen da. Batzuetan kartak atera diren ordena errespetatzen da; beste batzuetan, hala nahi izanez gero, istorioa kontatuko duenak karten ordena alda dezake, istorioa bera koherenteagoa izan dadin. Beste aldaera bat ere bada: familiako, eskolako edo fikzioko pertsonaia ezagun bat sartzea narrazioetan, esate baterako, aita, irakaslea, superman...

Ipuinak laburra izan behar du; hasiera ezohikoa eta amaiera harrigarria badu, hobe. Baina horiek guztiak aholkuak baino ez dira, eta arauak taldekoen artean finkatzea da egokiena.

Hona hemen joko on bat, bai sormena, bai ahozko komunikazioa lantzeko.

2.10.10. Zergatik ez egin tramankulu ezinezkoen erakusketa?

Tramankulu bana prestatu eta, horrekin batera, adierazpen hotsandikoak esan behar dira, artelanen funtzioak deskribatu, defendatu eta justifikatzeko. Hitz potoloak erabili behar dira, itxurak ere asko laguntzen du eta.

2.11. SORMENAREN ETA KULTUR ANIMAZIOAREN ARTEKO ZENBAIT LOTURA

Datozen kasu praktikoetan ondo ikusten da Kultur Animazioak sormenarekin duen lotura. Edozein lan edo programazio egitean, sormena funtsezko osagaia da, ez gehigarri bat.

Gaian zehar behin eta berriro azpimarratu dira sormenaren onurak. Dena dela, gogoan eduki behar da, bai lana, bai jarduerak erakargarriagoak direla joko-itxura baldin badute. Hori, ordea, beti ezin da lortu; hala ere, ahalegindu beharra dago teknika berriak erabiltzen, batez ere erruntinarik ez sortzeko.

Gainera, elkarte edo talde baten dinamizatzaille-funtzioa betetzean, askotan arazoak sortzen dira, eta taldekideek konpromezuetara iritsi behar izaten dute. Kasu horietan, seguruenik, bide edo jokamolde berriak urratu beharra izango da. Ikaskideen aurrean bada ere, noiz edo noiz ikastaroren bat edo azalpenen bat eman beharrik izanez gero, ez da ahaztu behar dinamizatzaillearen rola bete behar dela. Horregatik, lanaren aurkezpenak izugarrizko garrantzia du. Ahotsa, jarrera, keinuak... zaindu egin behar dira, eta, aldi berean, irudiak (koloredun transparentziak, argazkiak, bideoa...), dramatizazioak, animazio-teknikak... erabiltzea ezinbestekoa da. Hori guztia ondo egiteko, hausnarketa eta lanaren prestaketa patxadan egin behar da. Eta baten batek uste badu mozorrotuz gero bere azalpenak hobeak izan litezkeela, bada, aurrera, ez dago inolako eragozpenik.

Beste hau ere aipatzekoa da: edozein lan ebaluatu egin behar da, aurrerantzean akats berberak ez errepikatzeko. Noizean behin gerta daiteke besteek ikasi dutena baloratu behar izatea; horretarako, azterketa konbentzionala ez da baliagarria, eta, horren orde, animazio-teknika bereziak erabiltzea komeni da. Teknika horien guztien artean joko da garrantzitsuenetarikoa.

Gainera, kultura hainbat pertsona jenialen emaitzen bilduma da, baita egunez egun pertsona arruntek egiten dituzten aldaketa txikien ondorioa ere; beraz, gai hori hobetzeko edozein lan gauzatzean, aurretik dena ondo mamituta jasotzen bada ere, beti dago zer edo zer alda daitekeena.

Hurrengo jardueren bidez, dinamizatzaillearen lana ezagutzeko lehenengo hurbilketa egin nahi da, eta hainbat ariketa erreal planteatzen dira horretarako. Batzuk hasierako ideiak izan daitezke, geroko proiektuak burutzen laguntzeko balio dezaketenak; beste batzuk arazo zehatz bati erantzuna emateko balio ahal dutenak; eta, kasu guztietan, sortze-teknikak erabiltzeko aitzakia.

Ariketak:

1. Kultur elkarte batek idazlan-lehiaketa bat antolatu nahi du. Orain arte aipatutako hainbat aspektu edo alderdi dituzte finkatuta:

- Ipuina edo beste literatura genero bat baliatuz idatz daiteke idazlana.
- Adina: 12 urtera artekoentzat.
13-18 urte bitartekoentzat.
- Idazlanek bakarka eginak izan behar dute.
- Idazlanek argitaragabeak izan behar dute; gutxienez, bi orrialdekoak; eta gehienez, lau orrialdekoak.

Kontuan izan tituluan lau hitz baino gehiago ezin direla sartu.

2. Institutuan irratia laster jarriko dugu martxan, baina oraindik ez du izenik. Asma ezazu eraren bat ikasle eta irakasleen ideiak jasotzeko eta zein izen jarriko diogun erabakitzeko. Saiatu adostasunik handiena bilatzen.

3. Euskararen kultur astea egingo da hurrengo otsailean. Kontuan izanda daukagun aurrekontua murrizta dela, 50.000 pezetakoa, egin ezazue aste horretarako programazioaren proposamena.

4. Badirudi oso liburu gutxi ateratzen dela liburutegitik, eta ateratzen diren liburu gehienak irakasleek agindutakoak direla, ez literaturaz gozatzeko hartuak. Zer egingo zenukete egotira hori aldatzeko?

.../...

.../...

5. Planteatu arazo bat gela osoari eragiten diona, eta, “problem solving” teknika erabiliz, saia zaituz konponbideak bilatzen. Ondoren, frogatu konponbide horiek.

6. Ekintza hau lehenengo hiruhilabeteetan egitekoa da, eta lagungarria egingo zaizue kultur jarduerak programatzen hasten zaretenean. Alde batetik, kultura arloko informazioa bildu behar da, bai zuen herrikoa, bai eskualdekoa, bai probintziakoa. Hurrengo pausoa informazio hori hainbat arlotan (erakusketak, kultur elkarteak, museoak, aretoetako programazioak, zinema-programazioak, zine-kritikak, publizitate-iragarkietakoak, antzerki-taldeak...) sailkatzea da. Eta, bestetik, jaso beharreko datuak —batez ere kontaktu telefono, e-mail eta helbideak— jarri zuen agendan, informazio hori oso baliagarria baita edozein jarduera antolatu ahal izateko. Informazioa taldeka bildu dezakezue, baina zuetariko bakoitzak agenda egoki bat prestatu behar du bigarren hiruhilabetearen amaierarako.

2.12. GAIA BERRIKUSTEKO ARIKETAK

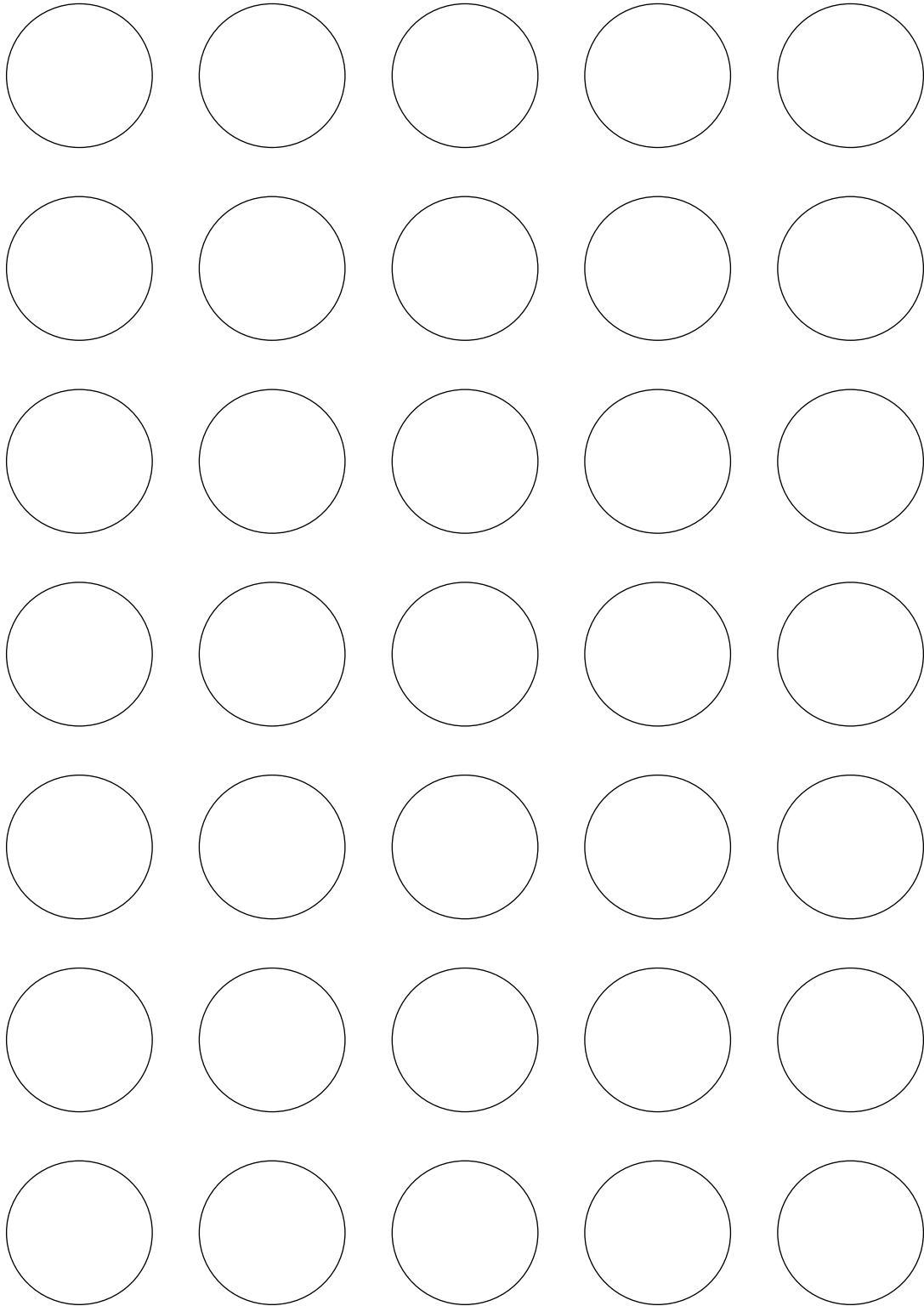
Antonio Galak “El don de la palabra” liburuan hauxe esaten du sortzaileari buruz: “Sortzailea belaki bat bezalakoa da, errealitatea xurgatu eta sortze-lanak zukutzen duena. Baina isurtzen duen likidoa, ez kantitatean, ez kalitatean, ez da xurgatutakoa bestekoa: erdian lana dago —apaltzat jotzen den arren, ukazina—, aldeztatik aukeratutako helburuak lortu nahian egiten dena”.

Ariketak:

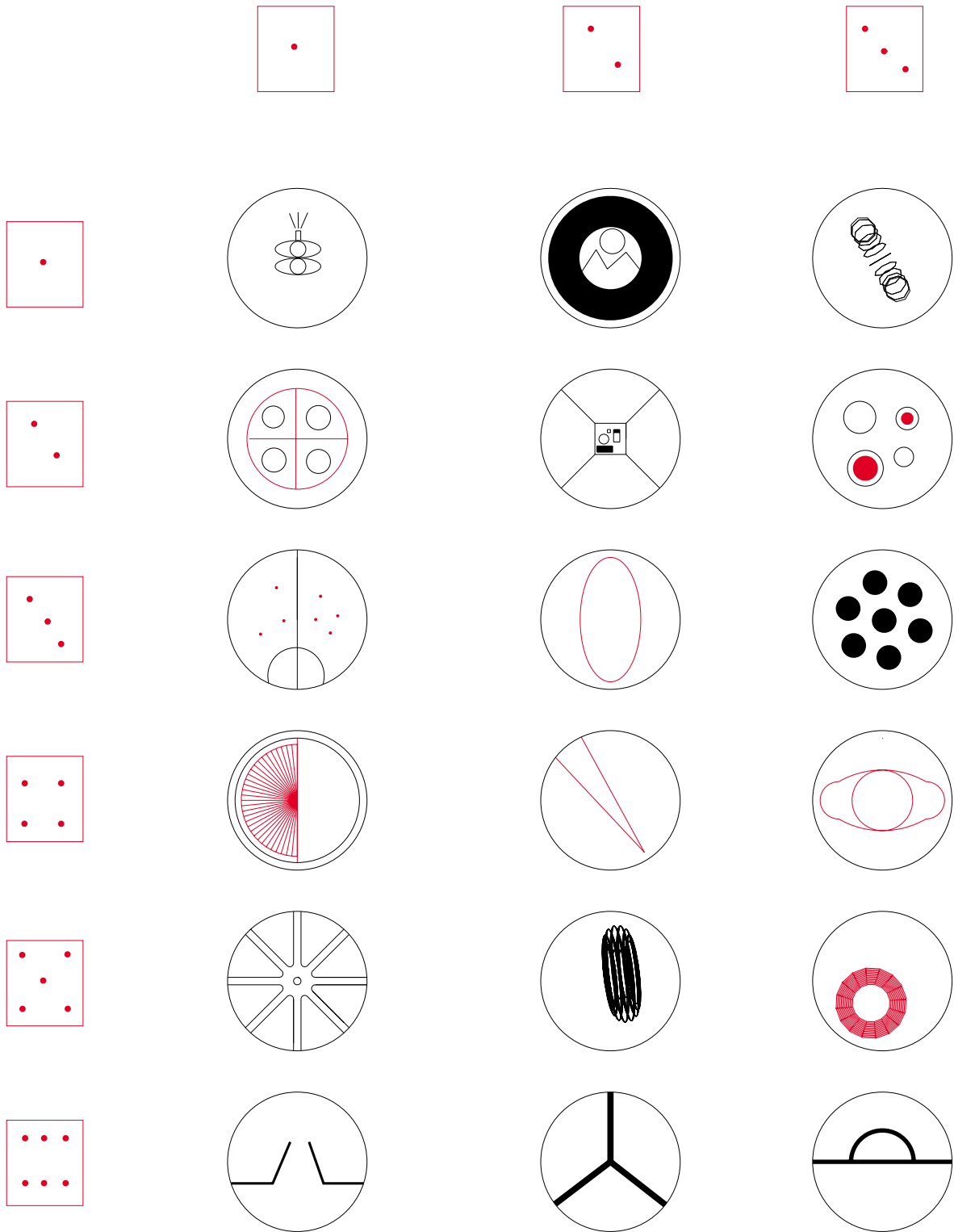
1. Lotu gaian zehar ikusitakoa eta idazleak esaten duena.
2. Bila itzazu hiztegi batean ondorengo hitzak: sortu, asmatu, aurkitu eta ekoiztu, eta osa ezazu bakoitzarekin esaldi bat.
3. Idatz itzazu sormenarekin zerikusia duten hamar hitz, eta azal ezazu zertan datzan hitz bakoitzak “sormen” hitzarekin duen erlazioa.
4. Erlaziona itzazu kulturaren dinamismoa eta sormena.
5. Berrikusi sortze-teknika guztiak, eta planteatu arazo edo gai bat sortze-teknika mota bakoitzarentzat. Helburua arazoari konponbidea aurkitzea da.
6. Diseina ezazu ideia garatzeko fitxa bat orrialde batean.

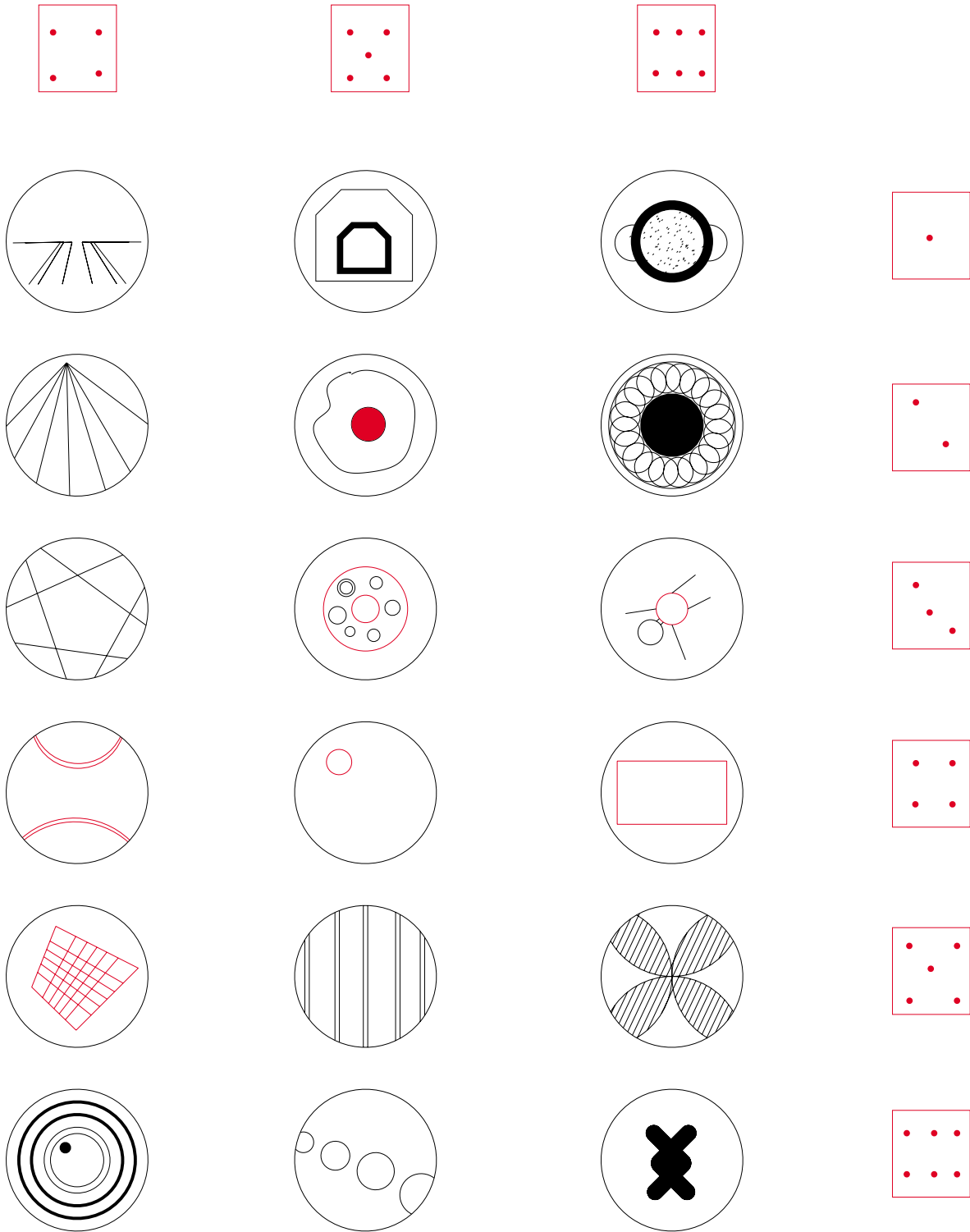
2.13. ERANSKINAK

1. eranskina

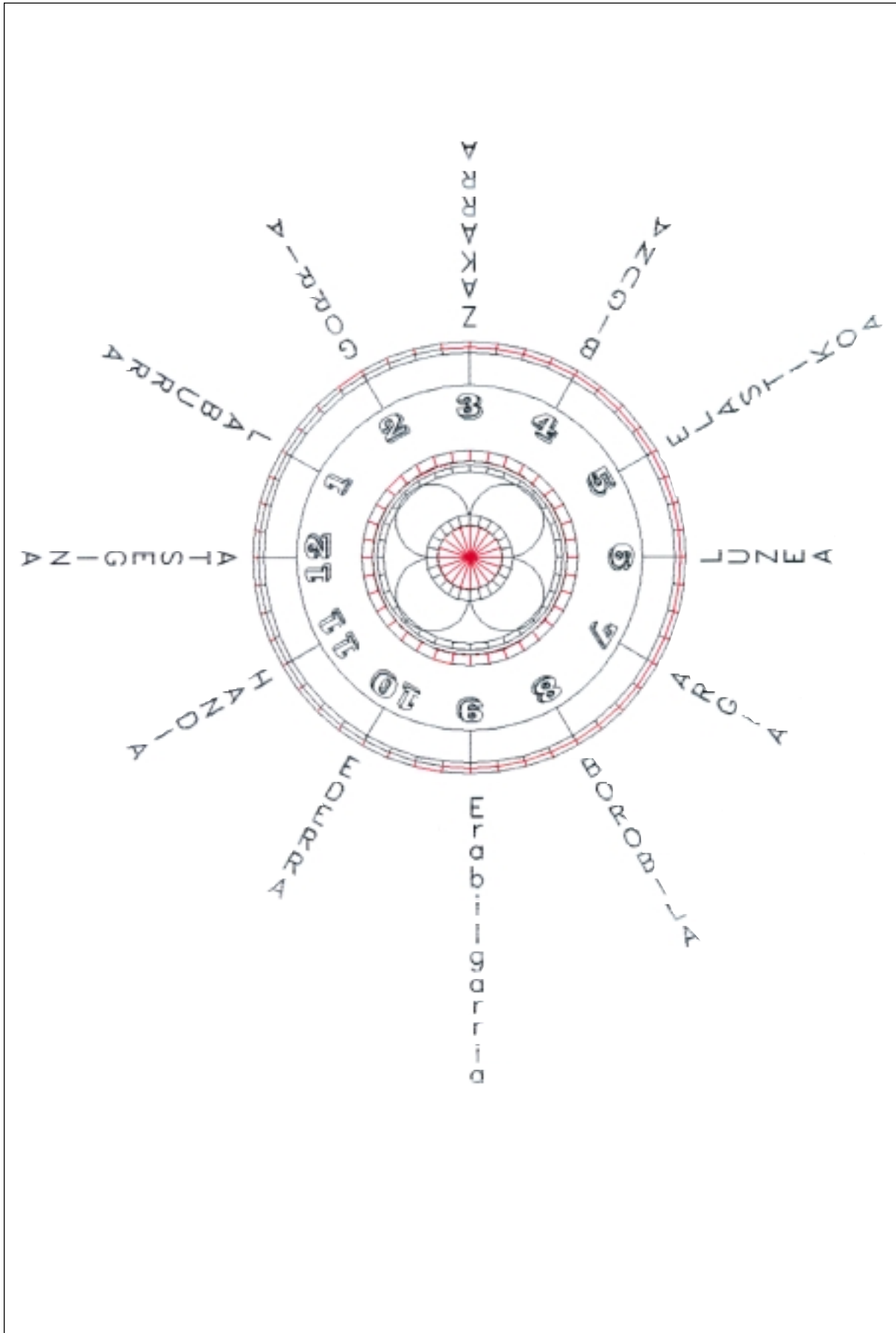


2. eranskina

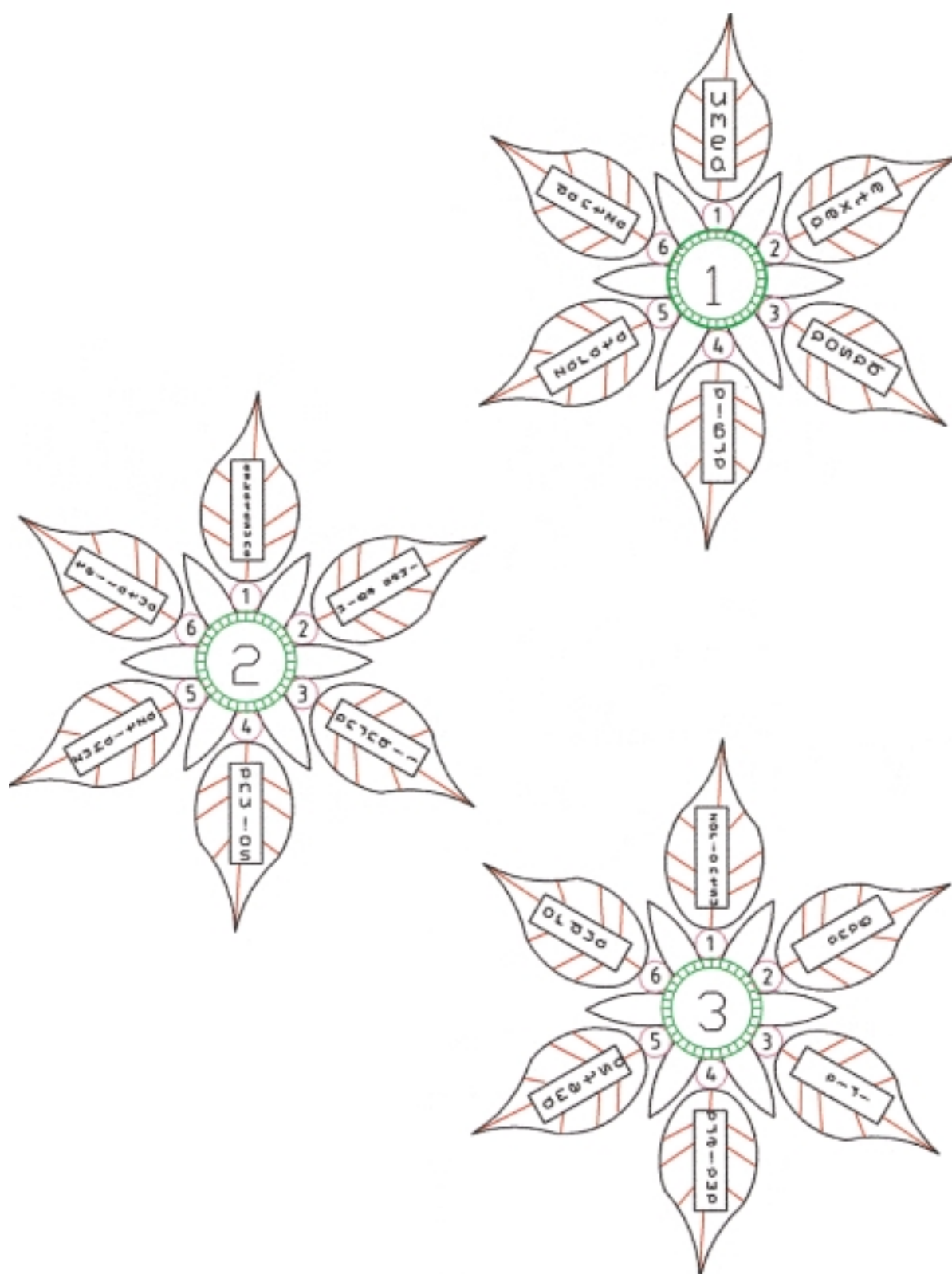


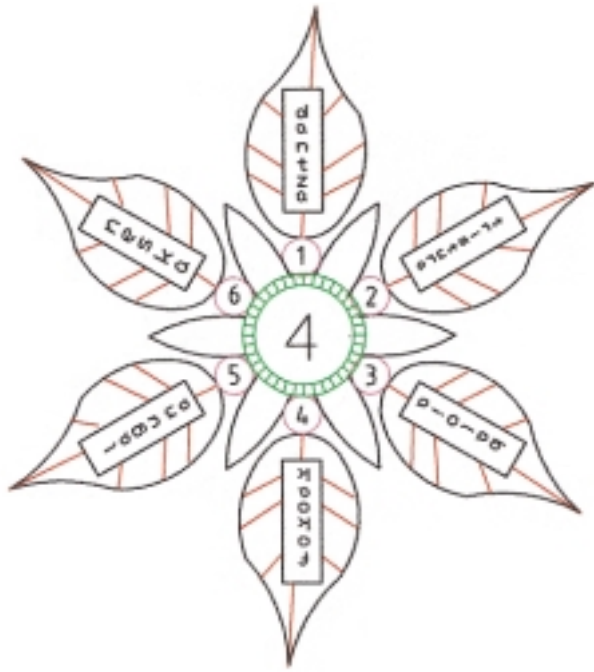


3. eranskina



4. eranskina





2.14. BIBLIOGRAFIA

- Alonso Tapia, Jesús: *Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias*. Edebé argitaletxea.
- Álvarez, Manuel; Fernández, Rafael; Rodríguez, Sebastián; Bisquerra, Rafael: *Métodos de estudio*.
- Aller Vazquez, Mario: *Un tarot para inventar historias*. CLIJ aldizkaria. 1997ko martxoa.
- Ander-Egg, Ezequiel: *Metodología y práctica de la Animación Socio-Cultural*. Marsiega argitaletxea. Madril, 1981.
- Cabezas, Juan Antonio: *La creatividad*. Librería Cervantes. Salamanca, 1993.
- Coll, César; Martín, Elena; Mauri, Teresa; Miras, Mariana; Onrubia, Javier; Isabel, Solé; Antoni, Zabala: *El Constructivismo en el aula*. Graó argitaletxea.
- Marín R. eta de la Torre S. koordinatzaileak: *Manual de Creatividad*. Vicens Vives argitaletxea. Bartzelona, 1991.
- Pérez Serrano, Gloria: *Animación Sociocultural IV. Técnicas de trabajo e investigación en animación sociocultural*. Universidad Nacional a Distancia. Madril, 1995.
- Portillo, Jose Antonio: *Artulugios para contar y crear historias*. CLIJ aldizkaria. 1997ko martxoa.
- Simon, Sarina: *101 Juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños*. Ediciones CEAC. Bartzelona, 1998.
- Sorín, Mónica: *Creatividad ¿Cómo, por qué, para quién?*. Labor argitaletxea. Bartzelona, 1992.
- Trilla, Jaume (koordinatzailea): *Animación sociocultural. Teorías, programas y ámbitos*. Ariel argitaletxea. Bartzelona, 1998.
- Tuttle Cheryl/ Paquette Penny: *Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños*. Ediciones CEAC. Bartzelona, 1995.
- Werner, Krist/ Ulrich, Diekmeyer: *Desarrolle su creatividad*. Mensajero argitaletxea. Bilbo, 1978.

“Ordenarekin eta denborarekin dena egin daiteke, eta, gainera, ondo”.

PITAGORAS

*Programazioak Gizarte
eta Kultur Animazioan*

3

AURKIBIDEA

3.1. SARRERA	63
3.2. NOLA EGIN GIZARTE ETA KULTURA EGOERAREN IKERKETA?	63
3.2.1. Egoera globalaren ikerketa.....	63
3.2.2. Kultur egoeraren ikerketa.....	65
3.2.3. Kultur premien ikerketa	66
3.2.4. Kultur eskaeraren ikerketa	68
3.2.5. Lehentasunak zehazten	68
3.2.6. Erabil daitezkeen baliabideen inbentarioa	69
3.3. GIZARTE ETA KULTUR EGOERAREN DIAGNOSTIKOA.....	71
3.4. PROGRAMAZIOA: PROGRAMAK EDO PROIEKTUAK PRESTATU	72
3.4.1. Plana/Programa/Proiektua/Jarduera	72
3.4.2. Proiektu-motak.....	73
3.4.3. Proiektuaren programazioa	74
3.4.3.1. Proiektuaren izena finkatzea.....	74
3.4.3.2. Proiektuaren izaera. Zer egin behar da?	75
3.4.3.3. Non egingo da?.....	75
3.4.3.4. Planifikazioa: jarduerak eta lanak zehaztea.....	76
3.4.3.4.1. Planifikazioa eta programazio-kontzeptuak.....	76
3.4.3.4.2. Planifikazio-motak.....	76
3.4.3.4.3. Proiektua nola bideratu: metodologia eta teknikak	77
3.4.3.4.4. Epeak zehaztu eta jardueren egutegia osatu	78
3.4.3.4.5. Baliabideak zehaztu	82
3.4.4. Proiektuaren irudia eta komunikazioa.....	85
3.5. AURREKONTUA EGITEA	85
3.6. EBALUATZE-PROZESUA	86
3.7. BIBLIOGRAFIA	89

3.1. SARRERA

Ikerketa eta jardueren programazioa Gizarte eta Kultur Animazioan ez ezik beste esparru askotan ere (hezkuntza, industria, administrazio...) egiten da. Programatzea prozesu bat da, non datuak eta informazioa batu egiten baitira, gero erabakiak behar den moduan hartu eta helburu batzuk lortzeko.

Erabaki hauek ezin dira hartu arinkeriak edo presiopean; jakin behar da programazioak zein errealitatean eragingo duen eta zein diren proposatutako helburuak, edo, errazago esanda, nora heldu nahi den.

Horregatik guztiagatik oinarrizko lan bi egin behar dira:

- Gizarte- edo kultura-egoeraren ikerketa: errealitatearen analisia eta diagnostikoa.
- Egin nahi diren jardueren programazioa, hau da, programa edo proiektua prestatzea.

3.2. NOLA EGIN GIZARTE ETA KULTUR EGOERAREN IKERKETA?

Lehenengo ezagutu egin behar da proiektua zein testuingurutan aplikatuko den. Ikerketa horren bidez, beharrak eta arazoak nabarmentzen dira, bereziki Gizarte eta Kultur Animazioarekin zerikusia dutenak.

Esan beharra dago Gizarte eta Kultur Animazioan ez dagoela metodologia bakar bat. Hemen proposatzen den metodoa oso egokitzat ematen da, praktikan oinarritua dagoelako eta oso erabilgarria delako.

Honako puntuak jarraituko dira ikerketa burutzeko eta geroko diagnostikoa egiteko:

- a) egoera globalaren ikerketa
- b) kultur egoeraren ikerketa
- c) kultur beharren ikerketa
- d) kultur eskaeraren ikerketa
- e) lehentasunak zehaztea
- f) erabil daitezkeen baliabideen inbentarioa egitea

3.2.1. Egoera globalaren ikerketa

Zertarako egin honelako ikerketa bat? Biztanleen egoera orokorrak ezagutzeko, kultur jarduera motak eta horiek noraino iritsiko diren mugatzen baitu. Horrela batera daitezke jasotzaileek behar dutena eta eskainiko zaiena.

Zelako sakontasunarekin egin behar da ikerketa? Oro har, ez da ikerketa oso sakona egiten, baina beharrezkoa da egoeraren deskripzio orokorra egitea; errealitate ekonomikoa, kulturala, soziala eta demografikoa islatzea ezinbestekoa da. Hala ere, biztanleriaren ikerketan gizarte-ongizatea deskribatzen da bereziki, bizi-maila adierazten duten datuen interpretazioaren bidez.

Baina ez da nahikoa egungo egoera deskribatzea, nola sortu den eta geroko joera zein den ere ezagutu behar da.

Eragin nahi deneko errealitatearen analisisia		
Eragile demografikoak	<ul style="list-style-type: none"> – Biztanle-kopurua – Biztanleriaren egitura adinaren arabera: umeak, gazteak, helduak eta zaharrak – Hazkunde-tasa – Dentsitate demografikoa – Biztanleriaren kokapena espazioan: auzoak, populaketa sakabatuak edo bildua, alde narriatuak... – Biztanleen lan-egoera: langabezi-tasak, langile aktiboen tasa, langile aktiboen banaketa sektoreka 	
Eragile ekonomikoak	<ul style="list-style-type: none"> – Jarduera ekonomiko garrantzitsuenak – Batez besteko bizi-maila – Egoera ekonomikoaren bilakaera: ona, txarra edota motela 	
Eragile sozialak	Osasun maila	<ul style="list-style-type: none"> – Hurren heriotza-tasa. – Ospitale eta anbulatorioen kokapena – Garbitasuna...
	Hezkuntza	<ul style="list-style-type: none"> – Analfabetoak – Eskolatze-tasak adin ezberdinetan – Eskola-porrota eta horren zergatiak – Helduentzako hezkuntzarik bai ala ez?
	Etxebizitza	<ul style="list-style-type: none"> – Etxebizitza-motak – Eraikitze materialak – Ur- eta argi-hornikuntza – Berdeguneak
	Informazioa nondik jaso	<ul style="list-style-type: none"> – Telebista: zenbat denbora ikusten den eta programarik gogokoenak – Egunkariak eta aldizkariak – Irrati programak
Eragile psikosozialak	Motibazio-maila	<ul style="list-style-type: none"> – Gizarte eta kultur ekintzekiko motibazio-maila: motibazio eskasa, motibaziorik eza edo motibazio handia
	Marginazio-egoerak gizarte eta kultur arloetan	
Eragile politikoak	Erakundeen kultur proposamenak	
	Kulturaren eragin-gunea Azkeneko hauteskudeen emaitzak	

Eskema hori giza elementuen analisisan oinarritzen da. Badago, ordea, beste aspektu bat garrantzi handia duena eta autore batzuen ustez oinarritzakoa dena: inguru naturalaren azterketa.

Caroline F. Ware-k esaten du komunitate baten espazio geografikoa haren bizitzaren euskarri dela. Alde batetik, komunitate baten kokapenak, merkataritza eta industriagunetik urrun edo gertu egon, pertsona eta produktuen fluxua mugatzen du. Eta bestetik, espazio geografiko horrek dituen elementuek: erliebeak (aldapatsua, menditsua, laua...), klimak (hotza, beroa, sikua, euritsu...), lurzoru-motak (sakona, mehea...), landaredi naturalak, ibaiek... zerikusi zuzena dute komunitate horren antzinako eta egungo jarduera ekonomikoekin. Dena den, inguru naturala aztertzea oinarritzakoa da, ikertzen den komunitatearen ekonomia lehen sektorean oinarrituta badago bereziki, eta gutxi garatutako herrien kasuan, gehienbat. Gizarte garatuetan, ostera, jarduera ekonomikoak eta inguru fisikoak ez daude hain herstuki lotuak, zonalde eta eskualdeen artean fluxu ugari gertatzen baita. Nolanahi ere, urrunera joan gabe, beti aurki daitezke inguru naturalak ekonomian eta gizartean duen garrantzia erakusten duten adibideak. Hona adibide horietako batzuk:

- Mendialdeko komunitate askoren isolamenduak sortzen dituen ondorio ekonomikoak eta sozialak: emigrazioa, ezkongabe-tasa altua, zerbitzu falta...
- Baldintza klimatiko egokiek Mediterraneoko kostaldean eragin duten nekazaritza intentsiboak inmigratio izugarria sortarazi du, eta, horrekin batera, marginazio-arazoak eta klase sozialen bereizketa eragin ditu.

Adibide horiek, gainetik aipatuta badaude ere, balio dute gaur egungo egoera ulertzeko, nahiz eta argi dagoen fenomeno horiek ezin direla ulertu ikuspuntu bakar batetik. Adibidez, nekazaritza intentsiboa klima baldintza egokien eraginez soilik garatu da? Argi dago ezetz; beste eragile batzuk ere badira: koiuntura ekonomikoa, dietan izan diren aldaketak, garraio-bideak hobetzea, Europako Batasuneko partaide izatea... Ondo pentsatuz gero, beti egongo da loturaren bat inguru fisiko eta jarduera ekonomikoen artean.

Ikusten denez, errealitatearen analisi egokia egitea ez da batere erraza, eragile guztiak elkarreaginean agertzen direlako. Horretan datza ikerketa honen gakoa: elkarreraginak antzematea.

Egoera globalaren deskripzioa idazteko orduan, ondo idazteaz gain, ondorengo hartu behar da kontuan:

- a) Analisi globala diagnostikoaren sarrera da.
- b) Analisia azalpenen bidez egiten denez, ez da jarri behar galdera bat eta ondoan hitz biko erantzunik. Esaldiak lotu eta paragrafoak bereiztu egin behar dira, ideia nagusien arabera.
- c) Analisia ez da luzea izan behar.

3.2.2. Kultur egoeraren ikerketa

Kultur egoeraren ikerketa egiten denean, ez dira alde guztiak aztertu behar, ekoizpen eta kultur jarduerekin zerikusia duten aldeak ikertuta nahikoa da. Hala ere, esan beharra dago oso zaila dela kultur egoeraren nolakotasunak aztertzea. Azterketa hori indikatzaile batzuen bidez egiten da.

Bi alde hauek hartzen dira kontuan:

a) Zer egiten den, nortzuek egiten duten eta nola egiten den:

- Zein gizarte- eta kultur zerbitzu eskaintzen diren.
- Zein kultur jarduera-mota burutu den.
- Gehien errotuta dauden kultur jarduerak.
- Zein pertsona, talde eta kolektibo nabarmentzen den komunitateko kultur bizitzan. Oso garrantzitsua da Gizarte eta Kultur Animazioan parte har dezaketen gutxiengo aktiboak antzematea.
- Nola garatzen diren kultur jarduerak.
- Ohiturarik errotuenak.
- Jendeak adierazitako gustuak eta zaletasunak.
- Burutzen diren kultur jardueretatik jarduera gehien jasotzen dituzten pertsonak.
- Egingo diren kultur jardueren berri nola ematen den.

b) Zein elkarte eta erakunde dauden kultur jarduerak bultzatzen dituztenak:

- Kultur jarduerak bultzatzen dituzten elkarte eta erakunde pribatu zein publikoak deskribatzea, ondorengo gogoan hartuta: barneko funtzioen banaketa, baliabideak (finantzioak, ekipamenduak eta giza baliabideak).
- Elkarte eta erakundeen arteko loturak.
- Ekipamenduak: liburutegiak, kultur etxeak, antzokia, zinema, gune sozialak, erakusketak, aretoak, kontzertu-aretoak...

3.2.3. Kultur premien ikerketa

Komunitate bateko kultur premiak, kuantifikatu ezin direnez, zailak dira zehazten. Gainera, nola erabaki zein den kultur premia eta zein ez, gure ideologiak, aurreiritziak, balio-sistemak... gure usteak menperatzen badituzte?

Hala eta guztiz, Gizarte eta Kultur Animazioaren barruan kultur premiak zehaztean, honako irizpideak izaten dira kontuan:

- Norberaren errealizazioarako prozesuekin zerikusirik duen.
- Sormena adierazteko balio duen.
- Ezagupenak lortzeko baliagarria den.
- Espiritu kritikoa garatzeko bideak eskaintzen dituen.
- Espresioa garatzeko mesedegarri den.
- Jolas-jarduerak bultzatzen ote dituen.
- Komunikazioa sustatzen ote duen.

Horretaz guztiaz gain, kultur premien ikerketa egitean, kontuan hartu behar da programa edo proiektua non edo zein esparrutan (elkarte, erakunde, auzo, udalerrri, eskualde, probintzia, autonomia erkidego, estatu...) aplikatuko den. Komeni da ezagutzea beti zein ezaugarri sozial dituen proiektua burutuko den herriak, eskualdeak..., nahiz eta jarduera horiek talde edo entitate ezagunekin burutu.

a) Talde baten beharren ikerketa.

Talde baten kultur beharren ikerketa taldearen beraren kultur eskaerarekin batera egiten da. Oinarrizko hiru gai hauek zehazten dira:

- Taldearen kultur maila zein den.
- Taldeak zein kultur jarduera egin nahi dituen.
- Taldeak zer espero duen.

Askotan ikerketa ez da beharrezkoa izaten, dinamizatzailerak, lanean, talde horren ezau-garriak, beharrak eta nahiak laster antzemango ditu eta. Informazio hori jaso eta gero, dinamizatzailerak sistematizatu eta egituratu egingo du informazio hori, eta taldearekin batera kultur beharrak zehaztuko dira.

Oro har, ondorengoa galdetzea komeni da:

- Parte-hartzaileek aisialdia nola betetzen duten.
- Beste zein jarduerarekin beteko luketen denbora.
- Zergatik hartzen duten parte talde jakin batean.
- Taldearen helburuak zein diren.
- Orain arte zein kultur jarduera egin dituzten eta gerora zein egin nahi dituzten.

Informazio hori lortzeko nahikoak izan daitezke elkarrizketak, zein banakakoak, zein taldekoak.

b) Erakunde baten kultur beharrak ezagutzeko ikerketa

Erakunde batek kultur jardueren programazioa egiteko asmoa duenean, kultur beharren ikerketa egiten du. Ikerketa hori oso ezberdina izaten da erakunde-motaren arabera, hala nola, eskola, institutu, aurrezki kutxa, auzo elkarte... Gainera, garrantzitsua da, jarduera gehienak subentzioei esker burutzen direla jakinda, gizarte- eta kultura-jarduerak osagarriak diren aztertzea, baita kultur jarduera horiek noizbehinkakoak diren ala ez jakitea ere. Hori guztia zehaztu eta gero, ikerketa horren hurrengo pausoa erakunde edo instituzio horrek egiten dituen ohiko jarduerak zein diren jakitea da, baita hortik aurrera zein egin nahi dituen ere. Orokorrean, nahi horiek ez dira ondo zehaztuta egoten. Kontrakoa balitz, kultur beharren ikerketa egitea alferrikakoa litzateke.

Ikerketa hori erakundearen dokumentazioa (akta-liburuak, gai-zerrendak, estatutuak, argazkiak, egindako lehiaketen diptikoak...) aztertuz egiten da, horrela ikusten baita zein izan den azken urteotan erakunde horrek jarraitu duen bidea. Ikerketa egiteko, dokumentazioa aztertzeaz gain, elkarrizketa eta behaketa dira metodorik erabilienak. Elkarrizketak, erakundeko arduradunekin ez ezik, erabiltzaileekin ere egiten dira. Gainera, oso interesgarria da burutu diren eta egiten ari diren kultur jardueren ebaluazioa egitea, baita egin nahi izan diren jarduera batzuk zergatik ez diren egin jakitea ere.

c) Zonalde bateko kultur beharrak ezagutzeko ikerketa

Programazioa esparru batean (herria, eskualdea, probintzia) aplikatu nahi bada, garrantzitsua da esparru horren ikerketa egitea.

Ikerketa-mota hau oso zaila da egiten, askotan esparru zabal eta populatze sakabanatua dutenak aztertu behar dira eta. Bestalde, proiektua aplikatuko den zonaldean talde eta jasotzaile oso ezberdinak egon ohi dira.

Zonalde zehatz bateko kultur premiak aztertzeko, ondorengo baliabide metodologikoak erabiltzen dira:

- Zonalde horretako datuak lortzeko kontsulta daitezkeen estatistika eta txostenak. Gehienetan datu orokorrak izaten dira; horrexegatik, aztertu egin beharko da datu horiek bat datozen zonaldeko ezaugarriekin.
- Elkarrizketak: banakakoak edo taldekoak, egituratuak eta ez-egituratuak, batez ere kultur arloko pertsona esanguratsuek emandako informazioa jasotzeko.
- Kultur jardueren behaketa, norbera partaide dela.
- Dokumentazioa: zonalde horretan egiten diren kultur jardueri buruzko ikerketak eta informeak.

3.2.4. Kultur eskaeraren ikerketa

Hasteko, kultur eskaeraren ikerketa egiteko orduan, kontuan hartzen da talde, erakunde edo zonalde bateko jendearentzat ikertu behar den.

Logikoa da hori guztia ikertzea; bestela, zertarako programatu eta kultur jarduera batzuk eskaini, eskaera bat bera ere ez badago?

Talde baten analisia egiten denean, pentsatzekoa da kultur eskaera berdintsua izango dela. Aldiz, erakunde baten eskaera konplexuagoa da, eta are gehiago zonalde batekoa.

Begi-bistan dago, hortaz, hainbat kultur eskaera daudela. Horrexegatik, oso garrantzitsua da publiko edo erabiltzaile guztiei erreparatzea. Sektore batzuek, kultur maila baxua dutenek bereziki, ez dute egiten inolako kultur eskaerarik; batez ere sektore horiek dira Gizarte eta Kultur Animazioan kontuan hartzen direnak, betiere animatu behar izaten baita motel dabilena.

Gainera, kultur eskaeraren ikerketak biztanle-taldeak, hala nola, umeak, gazteak, zaharrak, industrietako langileak, emakumeak... hartu behar ditu kontuan, zeren eta, jasotzaile bat baino gehiago izanik, kultur eskaera ezberdina izaten da; gainera, batzuetan jarduerak, berdinak izan arren, egokitzapenak behar izaten dituzte.

Bestalde, esan beharra dago sektore edo talde baten kultur eskaera batzuetan ez datorrela bat talde horrek benetan dituen interesekin. Adibidez, kultura jasoak (arte, literatura...) eragin zuzena du edonorengan, baina horrek sarri ez du balio herritarren kultur beharrianak asetzeko. Kantu-klaseak kontserbatorioan ikastea baino ez ote dibertigarriagoa, norberaren beharrianak asetzeko modukoa, koro edo abesbatza batean kantatzea!

Amaitzeko, esan behar da edozein ikerketaren funtsezko aldea dela kultur eskaera zehaztea, zeren gaur egun kultur ekintzak jendeak parte har dezan antolatzen baitira: helburu nagusia ez da ezagupenak bakarrik transmititzea; jendea partaide izatea ere garrantzitsua da.

3.2.5. Lehentasunak zehazten

Beharrak zerrendatzea ez da nahikoa; lehentasunen ordena argi zehaztea ere beharbeharrezkoa da, zeren eta denak ez du garrantzi berdina, dena ezin da egin aldi berean, proiektu guztiek

ez dute eragin biderkatzaile berdina... Izan ere, eragin biderkatzailea duten proiektuek izugarriko garrantzia dute Gizarte eta Kultur Animazioko programetan.

Talde baten behar guztiak eta izan ditzakeen kultur eskaerak antzemanda, erabaki egin behar da: proiekturik premiazkoenak zein diren, zein eskaerari erantzun behar zaion lehenago... Lehenetasunak ezarri behar dira, eta hori egiteko ondorengo irizpideak proposatzen dira:

- Taldean burutzen diren jarduerak hobetsiko dira.

Taldean egiten diren jarduerari ematen zaie lehenetasuna, jendearen parte-hartzea sustatzen edo indartzen dutelako.

Lehenetasuna, beraz, parte-hartzeari ematen zaio, bai formetan, bai edukietan. Izan ere, esperientzia eragileak esperientzia pasiboak baino hobeak izaten dira, nahiz eta gehiengotan taldean egindako jardueren emaitzak apalagoak izan.

- Eragin suspertzailea duten jarduerak lehenetasuna dute.

Gizarte eta Kultur Animazioan lehenetasuna ematen zaie eragin biderkatzailea izan ahal duten jarduerari, hau da, prozesu dinamizatzaile edo mugimendu sozial bat eragin dezaketenei.

- Kultura eragilea sustatzen duten jarduerak bultzatuko dira.

Ez da batere erraza kultura eragile bat bultzatzea. Kultura ofizial bat izanda, jendeak ez du sortzeko eta parte hartzeko beharrik sentitzen; horrelakoetan jendea jasotzailea baino ez da izaten. Kultura eragileak, ordea, oinarritik eragiten du aldaketa, ez boterea, Estatua edo erakundeak baliatuz.

- Jarduera irekiak antolatuko dira, denei zuzenduak.

Kultur jarduera ohiko kontsumitzaileei zuzendua bada, batzuen eta beste batzuen artean dagoen kultur jauzia areagotu egingo da, eta eskaintza elitista baino ez da izango. Kultur jarduerak, animatuta daudenentzat ez ezik, kultura txikiagoa dutenentzat ere izan behar du baliagarria, jende horiek bizitza askatasunarekin, erantzukizunarekin eta autonomia-rekin gara dezaten.

Orokorki, zerbitzu garrantzitsu bat falta denetan, zerbitzu hori bera betetzeko baliabideak badirela ikusiz gero, lehenetasuna eman behar zaio jarduera horri, zerbitzua eskaintzeari, alegia.

3.2.6. Erabil daitezkeen baliabideen inbentarioa

Lehenetasuna duen gizarte eta kultur jarduera batek, taldearentzat guztiz ona eta beharrezkoa izan arren, huts egin dezake baliabide falta dela eta.

Hiru baliabide-mota bereizten dira: materialak, finantzieroak eta giza baliabideak.

1. Baliabide materialak

Kultur Animazioan, kultur jardueren helburuak oso garrantzitsuak badira ere, edozein proiektu baldintza jakin batzuen menpe dago. Baliabide materialik gabe ezinezkoa baita proiekturik onena ere burutzea.

Batez ere bi dira baliabide materialak: lokalak eta lan-tresnak.

– Lokalak: gizarte eta kultur jarduerak burutuko diren tokiak. Jakina denez, kultur jarduera batzuk museo eta antzokietan garatzen dira. Aldiz, Kultur Animazioaren helburua jendea kultur sortzailea edo kulturaren protagonista izatea denez, ezinbestekoa da horretarako lokal egokiak edukitzea. Kasu batzuetan, lokalak elkarteak izaten dira —kide asko baditu bereziki—; beste batzuetan, alokatu egiten dira; eta gehienetan, udalak utzitakoak izaten dira.

Interesgarria da beste toki hauek ere zerrendatzea:

- kultur jarduerak egiteko berdegune eta enparantzak
- liburutegiak
- eskola edo institutuak lokalak

– Tresnak: jendearen parte-hartzea dinamizatzeko dauden baliabideak.

Tresna anitz erabiltzen dira dinamizatzeko-lanerako; hala eta guztiz ere, esan beharra dago hemen aipatzen diren tresna guztiak ez direla nahitaezkoak era guztietako jarduerak egiteko. Gainera, egingo diren tailerren arabera, lan-tresna oso ezberdinak erabil daitezke. Hona hemen lan-tresnarik erabilienak: arbela, paper handiak —horma-irudiak egiteko—, kartulinak, errotulkiak, diapositiba-proiektorea, gardenkien proiektorea... eta, diruz ondo ibiliz gero, argazki-makina, telebista, bideoa eta ordenagailua.

Argi dago jardueren edo egingo diren tailerren araberrako lan-tresnak behar direla; betiere bitarteko guztiak ipini behar dira, jarduerak ahal denik eta ondoen atera daitezzen.

2. Finantza-baliabideak

Finantza-baliabideak proiektua aurrera eramateko behar diren diru-sarrerak dira. Elkar-te edo erakunde batek iturri askotatik lor dezake bere finantziarioa:

– Elkar-te edo erakunde horren kideek ordaindutako kuotetatik.

– Erakunde ofizialek emaniko subentzioetatik.

– Jardueretan parte-hartzeagatik bazkideek eta kanpokoek ordaintzen duten dirutik.

– Herriko edo auzoetako jaietan bazkideek egindako boluntario-lanetik: taberna, kamiseten salmenta, antzerkia, abesbatza...

Programak edo proiektuak aurrera egin dezan, ezinbestekoa da prozesu osoan zehar gastu eta diru-sarreraren arteko oreka zaintzea.

3. Giza baliabideak

Giza baliabideak oinarri oinarrizkoak dira proiektu baten gestioan. Edozein ekintza burutu ahal izateko, hots, ekintzak antolatzeke, bideratzeko eta koordinatzeko, pertsona ego-kiak edo gai direnak behar dira. Komenigarria da, gainera, pertsona-kopurua, berorien kualifikazioa eta zein funtziotan aritu ahal izango diren zehaztea.

Hala ere, ez da nahikoa izaten parte hartuko duen jendea motibatuta edo sentsibilizatu-ta egotea; jarduerak aurrera eramango dituzten dinamizatzailerak prestaturik egotea ere oinarrizkoa da. Horretarako, dinamizatzaileren formakuntza ezinbestekoa da, horrela ziur-tatzen baita, bai ikastaroak, bai tailerrak, bai gainerako jarduerak ondo garatuko direla. Gizarte eta kultur dinamizatzailer profesionalak jakintza horiek eduki badituzte, baina askotan jarduerak burutzen dituztenak boluntarioak izaten dira, eta animazio-teknikak ez dituzte menperatzen; horregatik da interesgarria pertsona horiei formazioa eskain-tzea.

3.3. GIZARTE ETA KULTURA EGOERAREN DIAGNOSTIKOA

Errealitatearen ikerketa amaitu ondoren, diagnostikoa egiteko unea da. Baina zer da diag-nostikoa?

Diagnostiko hitzaren etimologiari erreparatuz, bere esanahi zientifikoa eman daiteke: “dia” (zehar) eta “gnosis” (ezagutu), hau da, zerbaiten bidez ezagutzea. Gizarte eta Kultur Anima-zioan diagnostikoa honela definitzen da: prozedura bat da, ikertu den giza errealitatearen ezau-garriak, beharrak eta arazoak ezagutzeko egiten dena.

Diagnostikoak bi helburu hauek ditu:

- Ekintza zehatzen plan, programa edo proiektu baten barne-oinarria izatea.
- Geroko estrategien funtsa izatea, zeren interesatuen beharrak eta nahiak bertan agertzen baitira.

Diagnostikoan agertzen den informazioak geroko programazioa egiteko balio behar du; horregatik, diagnostikoa bitarteko bat da, errealitatearen ikerketaren eta geroko programazioa-ren artekoa. Beraz, egiten den diagnostikoa ez da errealitatearen deskripzio hutsa izaten, balo-razioa ere izaten da.

Alde batetik, analisiaren laburpen bat izaten da diagnostikoa, argia eta ez oso luzea; beste-tik, zehatza izan behar du: orokortasunek ez dute balio. Baieztapenak azaldu egin behar dira, eta, datu baliagarriren bat egonez gero, horrekin hornitu.

Beste modu batean esanda, diagnostikoan ikerketaren bidez antzemandako beharrak eta ara-zoak argi agertu behar dira, baita kultur premiak asetzeko zein baliabide dauden ere.

Diagnostikoa egitean kontuan hartu behar diren aldeak hauexek dira:

- Errealitatearen analisia egitean lortu den informazioa eta datuak antolatzea.
- Beharren eta arazoen izaera eta garrantzia zehaztea, baita horiek sailkatzea eta ordenan jartzea ere.

- Helburuak lortzeko dauden eragileak identifikatzea, onuragarriak zein kontrakoak.
- Antzeman diren arazoak konpontzeko edo beharrak asetzeko dauden eta lor daitezkeen baliabideak zehaztea.

3.4. PROGRAMAZIOA: PROGRAMAK EDO PROIEKTUAK PRESTATU

Kultur egoeraren diagnostikoa egin eta gero, programa edo proiektua prestatzen da, zehaztutako lehentasunen arabera.

Proiektu batean, aipaturiko baliabideak (finantzarioak, materialak eta teknikoak) erabiliz, epe zehatz eta zonalde batean egingo diren jarduera eta ekintzak antolatzen dira, helburu batzuk lortzeko.

Programazioa egiten denean, komeni da programazio hori burutzeak gizartean, politika-arloan... zer ondorio ekar dezakeen aurreikusi eta zein kostu eta etekin izan dezakeen jakitea.

Zertarako egiten dira programazioak?

1. Egingo den esku-hartzea zehazteko.
2. Egingo den esku-hartzea mugatzeko, esku-hartze politika orokorraren barnean.
3. Erakundearen aukerak eta nahiak definitzeko.
4. Proiektuaren diseinua edukita, gero egin behar dena aurreikusteko.
5. Proiektu hori eraginkorra izan dadin, egin beharreko jarraipena, kontrola eta ebaluazioa definitzeko.

3.4.1. Plana/Programa/Proiektua/Jarduera

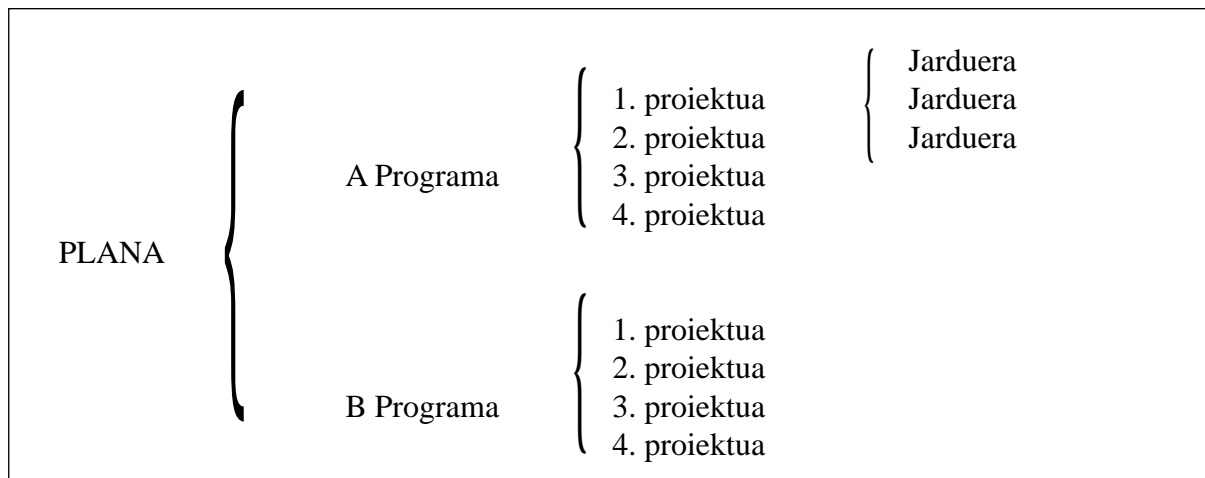
Askotan programak eta proiektuak erakunde publikoek zehaztutako plan orokor baten barnean agertzen dira. Kasu horietan hierarkizazioa ematen da, esku-hartzearen eremuaren arabera. Eremurik handienetik eremurik txikienera hauxe litzateke ordena: plana, programa, proiektua eta jarduera.

Plana da plangintzen artean zabalena; adibidez: “Gizarte Zerbitzuen Plana”. Planaren nolakotasunak erakunde publikoek markatzen dituzte, eta zehaztu plana bera osatzen duten programak eta proiektuek zehazten dute. Labur esanda, planaren helburuak programa eta proiektuen bidez zehazten dira.

Programa bigarren pausoa da esku-hartzeen hierarkizazioan. Programa koordinatutako proiektuek osatzen dute, “Hautzarorako eta Familiarentzako Programa”, adibidez.

Proiektuen bidez, berriz, zehaztu egiten dira programaren helburuak; beraz, proiektuaren eragin-eremua txikiagoa da aurreko bietan baino. Proiektu baten adibidea da honakoa: “Udaleku baten proiektua”.

Jarduerak hierarkizazio horren laugarren maila osatzen dute. Jarduerak proiektuaren zatiak dira, eta beroriek burutuz proiektuaren helburuak lortzeko bideak urratzen dira; irteera bat egitea, adibidez, jardueratzat hartzen da.



Programazioa aipaturiko lau mailetan egiten da, eta bertan, besteak beste, helburuak, lehen-tasunak, baliabideak, plangintza eta esku-hartzearen eremua zehazten dira. Alde horiek guztiek programazioa behar dute; baina plan edo programa baten programazioa ez da inoiz oso ezberdina oinarritzko aldeetan. Hala ere, proiektuak dira zehazten antolatzen direnak, hurbilago baitaude jasotzaile eta parte-hartzaileetatik: helburuak zehatzagoak dira eta esku-hartze eremuak txikiagoak.

Ikusten denez, planean esku-hartzearen egitasmo orokorrak agertzen dira, eta mailaz maila joango dira mugatzen eta garatzen.

Argi dago, beraz, plan orokor bat ezingo dela ondo garatu barneko programa eta proiektuak ez badira ondo burutzen.

3.4.2. Proiektu motak

Proiektuak hartzen duten iraupenaren eta esku-hartze eremuaren arabera sailkatzen dira.

– Iraupenaren arabera

- Epe motzera: esku-hartze puntuala eta zehatza da —hilabete bat eta sei hilabete bitartekoa izan daiteke—.
- Epe ertainera: 6 hilabetetik 2 edo 3 urtera arteko iraupeneko; animazio-zerbitzu egonkorra ezartzen da.
- Epe luzera: 3 urte baino gehiagoko iraupena du proiektuak. Animazio-zerbitzu hori finkatu egiten da, ekipamendu berria erosi eta pertsonala kontratatu ondoren. Epe luzerako proiektuak beste proiektu labur eta ertainen abiapuntu izaten dira askotan.

– Esku-hartzearen eremuaren arabera

- Sektore-proiektua. Arazo zehatz bati aurre egiteko edo adin-talde (ume, gazte, zahar) baten beharrak betetzeko planifikatzen da.

- b) Proiektu globala. Proiektu globala burutzeko, jakintza-arloen arteko planifikazioa egiten da, esku-hartzearen lau eremuetan: gizarte eta hezkuntza; gizarte eta kultura; ongizatea; eta gizarte eta ekonomia.

3.4.3. Proiektuaren programazioa

Hasi baino lehen, esan behar da ez dagoela metodologia bakar bat Gizarte eta Kultur Animazioeko proiektuak eratzeko. Hemen garatuko den prozesua beste arlo askotan egiten denaren antzekoa da: hezkuntzan (formakuntza- eta berrikuntza-proiektuak); enpresetan, produktu berri bat sortzeko, giza-baliabideak optimizatzeko, langileen egoera hobetzeko...; erakunde publikoetan, zerbitzu berriak sortzeko, dauden zerbitzuak hobetzeko... Eta prozesu horietan guztietan puntu komunak daude: proiektuaren arrazoiak, garapena, planifikazioa, ebaluazioa, aurrekontua... Hala ere, Gizarte eta Kultur Animazioaren testuingurua berezia da; ñabardura bat baino gehiago du, beste arloetatik bereizten duena: jarduerak denbora librean garatzen dira, parte-hartzea boluntarioa da —boluntario-lana ere garrantzitsua da—, erakunde publikoek ematen ez duten zerbitzu-eskaintza sortzea du helburu, gizabanakoen garapena eta talde-lana bultzatzen dira...

<p>Zer? (proiektuaren izaera) Zergatik? (justifikazioa) Zertarako? (helburuak) Zenbat? (noraino heldu) Non? (kokapena) Noiz? (denbora) Nortzuek? (giza baliabideak) Zerekin? (baliabide materialak eta finantzieroak)</p>	<p>} EGIN</p>
--	---------------

Gizarte eta Kultur Animazioan programazioa egiteko funtsezkoa da galdera horiei guztiei erantzutea; horrela, proiektuaren edo programaren nolakotasunak argiago ikusten dira, eta proiektua bera ere errazago justifika daiteke horrela.

Era berean, galdera horiek kontuan hartuta, helburuak mugatzen dira: zehatzak, suspergarriak eta lortzeko modukoak izan behar dute.

Helburuak finkatu eta gero, garrantzitsua da lehentasunak zehaztea; era horretan programatuta, aukeratu behar izanez gero, irizpideak finkatuta egongo dira.

Proiektua egiteko, oso erabilgarria da hemen aurkeztuko den gida. Hala ere, proposamen bat besterik ez da, erakunde, elkarte edo dinamizatzaile batek bere estilora molda baitezake egingo duen proiektua.

3.4.3.1. Proiektuaren izena finkatzea

Proiektuaren izenarekin proiektu horren funtsa deskribatzen da: “Helduentzako ikastaroa”, “Gune soziala sortzea”... Horretaz gain, izendapenean proiektu hori aurrera eramango duen erakundearen eta, baldin badago, babeslearen izenek agertu behar dute. Eta proiektua programa batean sartuta badago, programaren izena ere jarri behar da.

3.4.3.2. *Proiektuaren izaera. Zer egin behar da?*

Proiektuaren funtsa azaltzeko ondorengo aldeak garatu behar dira:

– *Zergatik egiten den*

Azaldu egin behar da zein beharrek edo nahik eragin duten proiektuaren ideia; horrexegatik da ezinbestekoa diagnostikoaren datuak bertan adieraztea. Proiektuaren abiapuntua izan den ideia era askotakoa izan daiteke:

- Dauden zerbitzuak ez izatea nahikoa komunitateak edo talde zehatz baten beharrak asetzeko. Adibidez, gerta daiteke auzo batean, nahiz eta biztanle asko izan, ez egotea behar adina zerbitzu, herri-gunetik urrun dagoelako.
- Dauden zerbitzuen kalitatea eskasa izatea.
- Proiektua giza zerbitzuetarako programa baten osagaia izatea, horri atal bat falta zaionean.
- Kultur eskaera murrizta izatea.

– *Zertarako egiten den: helburuak*

Antzemandako beharren eta proiektua prestatzen duen erakundearen edo elkartearen asmoen arabera finkatzen dira helburuak.

Lortu nahi diren helburuak zehaztu egiten dira, horiexek baitira proiektua justifikatzen dutenak. Alde batetik, helburu nagusia edo orokorra zehazten da, eta, bestetik, helburu osagarriak. Helburu horiek guztiek ematen diete proiektuari eta barneko jardueri nortasuna eta koherentzia, ondorengoagatik:

- Helburu nagusia edo orokorra proiektuaren funtsa da, eta bat egiten du gehienetan proiektua sartuta dagoen programaren helburuarekin.
- Helburu osagarriak edo berariazkoak helburu orokorra lortzeko edo bermatzeko zehaztapenak edo pausoak dira.

Helburuek ondorengo ezaugarriak bete behar dituzte:

- Egokiak izatea: alde batetik, proiektua bera sortu duen egoerari edo arazoari erantzun behar diote, eta, bestetik, proiektua ondo txertatu behar da programa orokorrean.
- Lortzeko modukoak izatea: bai baliabideak, bai egoera politikoa, soziala eta kulturala kontuan izanda zehazten dira helburuak.
- Onargarriak izatea: parte hartzen duten kolektiboek, taldeek eta pertsonak onartu behar dituzte.

3.4.3.3. *Non egingo da?*

Proiektuaren kokapenak maila bitan zehazten du non egingo den proiektua:

- Proiektuaren testuinguru espaziala: zona, eskualdea, herria, auzoa... Noiz edo noiz beharrezkoa balitz, mapak edo planoak sar litezke proiektuan.
- Proiektuaren testuinguru soziala: proiektuak lotura handia du garatuko den esparruan bizi den pertsonekin, horien beharrei erantzuteko egingo da.

Proiektua testuinguru jakin batean garatuko denez, kontuan hartu behar da proiektua programa zabalago baten barnean ote dagoen eta proiektu horrek zein kolektibo inplikatzen dituen: erakunde publiko edo pribatuak, elkarteak, parte-hartzaileak... zeren eta gehienetan, proiektuaren sustatzailea bakarria izanda ere, proiektua burutzeko, hainbat agente egoten dira tartean.

Proiektuak ondorengoarekin du lotura:

- Helburuen arabera, testuinguruarekin.
- Administrazioaren sailekin: Kultur Saila, Ongizate Saila, Hezkuntza Saila...
- Antzeko proiektuak egiten dituzten erakundeekin.
- Komunikabideekin.
- Jasotzaileekin eta parte hartzen dutenekin.

3.4.3.4. Planifikazioa: jarduerak eta lanak zehaztea

3.4.3.4.1. Planifikazioa eta programazio-kontzeptuak

Esan behar da Gizarte eta Kultur Animazioan autore gehienek nahiago dutela “programazio” hitza erabili prozesu guztia adierazteko, baita ondorengo fasea izendatzeko ere. Horrexegatik, askotan, “planifikazio” eta “programazio” kontzeptuen edukiak nahastu egiten dira.

Planifikazioa kontzeptu orokorragoa da programazioa baino. Planifikazioa hauxe da: proiektu bat burutzeko jarduerak antolatzea; programazioa, ordea, jarduera horiek egutegi zehatz batera mugatzea da, hori baino ez.

Planifikatzean, ekintza-plan bat prestatzen da, proiektua aurrera eramateko egin behar diren jarduera guztiak zehaztuz, adostutako epeen arabera. Plangintza aurkezteko, hainbat prozedura edo metodo erabil daitezke; betiere aukeratzen den metodoak argi erakutsi behar ditu jardueraren guztiak denboran ordenatuta —hasierako eguna eta ordua eta amaierako eguna eta ordua—, baita nortzuek izango duten jarduera bakoitzaren ardura ere.

Plangintza oso konplexuak egin daitezke, baina jardueren garapena argi eta zehazki adierazi ezik, plangintzaren helburua ezingo da bete.

Horretarako hauxe pentsatu behar da: nola antolatu proiektu osoa, ekintzak nola ordenatu, nola osatu eta koordinatu..., betiere ondorengo helburuarekin: jarduera bateraezinak eta proiektuaren burutze-prozesuari kalte egin diezaioketen egoerak zein diren antzematea.

3.4.3.4.2. Planifikazio-motak

Planifikazio-prozesuaren ezaugarriak ezberdinak dira antolatzaileen arabera. Hona zein diren ezaugarri horiek:

- a) Proiektua elkarte batek antolatzen duenean, partaide guztiek izan behar dute plangintzaren berri, eta prozesuak dakarren lana denen artean banatu behar da.
- b) Erakunde edo elkarte batek jarduera kanpokoentzat antolatzen duenean, erabiltzaile izan daitezkeen guztiei zabaltzen zaie informazioa, eta taldea jarduera hasten denean osatzen da.

Kasu horretan plangintzak ezaugarri hauek ditu:

- Ikerketa bat egiten da beharrak eta interesak ezagutzeko.
- Jasotzaileak izan daitezkeen pertsonak identifikatzen dira.
- Oso ondo zehazten da nola eskainiko diren egingo diren jarduerak: informazioa eta publizitatea.

Azken finean, proiektu horren helburuak lortzeko, ezinbestekoa da jarduerak zehaztea, antolatzea, ordenatzea eta denboran eta espazioan koordinatzea.

Hori guztia burutzeko, ondorengo eginbeharrak hartzen dira kontuan:

- Jarduerak zehaztea eta inbentarioa egitea.
- Jarduera bakoitzaren hasiera- eta amaiera-eguna zehaztea, baita egutegia ere.
- Arazorik ez izateko, erabil daitezkeen espazioak zein diren kontuan izatea, jarduera batzuk aldi berekoak baitira.
- Giza baliabideak, ekipamenduak eta diru-sarrerak finkatzea.
- Abiatzeko edo jarduerak egiten hasteko bilerak egin behar izanez gero, datak finkatzea.
- Ekintzen berri eman behar bada, parte har dezaketenekin elkartzea, kartelak, diptikoak... egiteko epeak finkatzea eta, ekintzen berri eman nahi bada, egunkariaren edo irratia-aren bidez, elkartzeko datak zehaztea.
- Planifikazioaren aurkezpena bazkide, publiko edota erakunde baten aurrean egin behar izanez gero, hori ere aztertu eta noiz egingo den adieraztea.

Gehienetan, proiektuaren burutze-prozesuan hainbat erakundek hartzen badute parte, ezinbestekoa da agenteen (talde, erakunde edo pertsonak) arteko adostasuna lortzea. Hainbat aspektu edo alde lantzen dira: zenbat eta noiz ordaindu behar zaion erakundeari, taldeari edota langile bakoitzari; zein baliabide behar dituzten lana burutzeko... Horrezaz gain, helburuak zehaztu, metodologiarik egokiena zein den adierazi, ebaluazioa nola egingo den esan eta bakoitzaren erantzukizunak finkatzen dira.

3.4.3.4.3. Proiektua nola bideratu: metodologia eta teknikak

Zehaztu egin behar da proiektua burutzeko zein metodologia eta zein teknika erabiliko diren. Batzuetan, jarduera bat burutzeko, bide edo teknika bakarra izaten da. Kasu horretan zaindu egin behar da teknika, erarik eraginkorrean erabil dadin. Baina gehienetan teknika-mota anitz izaten denez, aztertu egin behar izaten da dauden metodoetatik zein ezarri, eskuartean diren helburuak lortzeko. Oro har, metodo eta teknikak aukeratzeko orduan, oinarrizko irizpide hau izatea komeni da: metodoak jendearen parte-hartzea erraztu edo bultzatu behar du.

Aurrekoa bideratzeko, ondorengo teknikak menperatzea ezinbestekoa da:

- Talde-lanerako teknikak.
- Errealitatearen ikerketa eta ezagutzarako teknikak.
- Ahozko komunikazio-teknikak
- Antolatu, programatu eta administratzeko teknikak.

Beraz, teknikak aukeratzeko orduan, gogoan izan behar da ondorengoak:

- Parte-hartzea: kontuan izanda esku-hartzea jendearen beharrak eta nahiak asetzeko dela, parte-hartzea planifikatze-prozesu osoan ziurtatu behar da.
- Eraginkortasuna: helburuak lortzea ziurtatzen duten teknikak erabili behar dira.
- Egokitasuna: teknika guztiak ezin dira erabili edozein egoeratan; jarduera-mota bakoitzak baldintza zehatz batzuk sortzen ditu eta; horregatik, komeni da argi izatea beti helburuak bete ahal izateko zein teknika erabili behar den.

3.4.3.4.4. Epeak zehaztu eta jardueren egutegia osatu

Animazio-jarduerak aisialdian garatzen direnez, kultur jarduerak eskola- eta lan-orduetatik kanpo egiten dira. Iraupena finkatzeko orduan aukera hauek daude:

- Egun batekoak: ordu batekoa edo bikoia, gehienez.
- Egun solte batzuetan egitekoak: astelehen, astearte eta ostegunetan. Oro har, ostiraletan ez da jartzen ekintzarik, eta askotan tartean egun libre bat uzten da.
- Segidako egunetan egitekoak.
- Aste batzuetan burutzekoak, asteko egun berdinean beti.
- Asteburuetako ekintzak.
- Oporretako ekintzak.

Proiektuen planifikazioa eta aurkezpena errazteko hainbat eredu asmatu dira. Lanak eta epeak argi erakusteko, eskemak eta grafikoak erabiltzen dira. Hona hemen gehien erabiltzen direnak:

- 1. Ekintza eta denbora zehazteko eskema

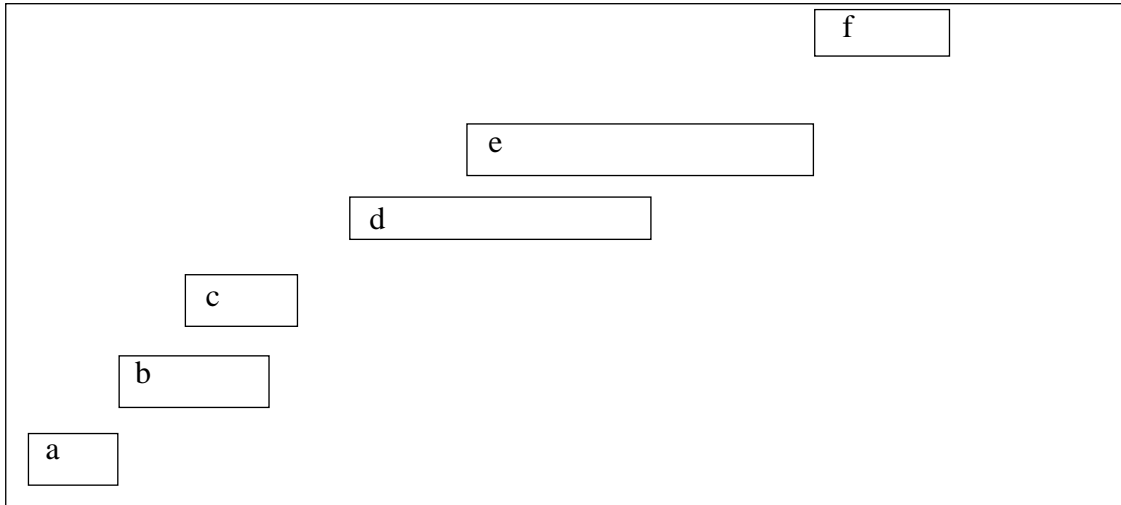
Ekintza	Nor arduratuko da	Noiz	Oharrak

Zutabeak gehituz, grafiko horretan jarri nahi diren aldeak jar daitezke.

Eskema hori proiektu samurretan erabiltzen da, jarduera asko ez dituztenetan. Ikusten da erraza dela egiten, eta, gainera, ondo erakusten du jardueren segida.

- Bestalde, Diagrama edo Gantt-en kronograma ere erabiltzen da lanaren xehetasunak adierazteko; erabiltzen erraz-erraza da.

Gantt-en kronograman jarduera bakoitzaren hasiera- eta amaiera-eguna adierazten da, baita zein ekintza egiten diren ere.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

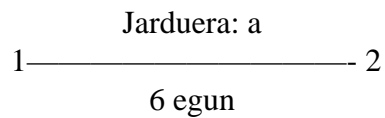
– Egun bakoitzean zenbat pertsona behar diren ikusi nahi denean, Gantten kronogramaren aldaera hau erabiltzen da:

Pertsonen izenak									
Miren									
Iñaki									
Lidia									
Xavier									
Mireia									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

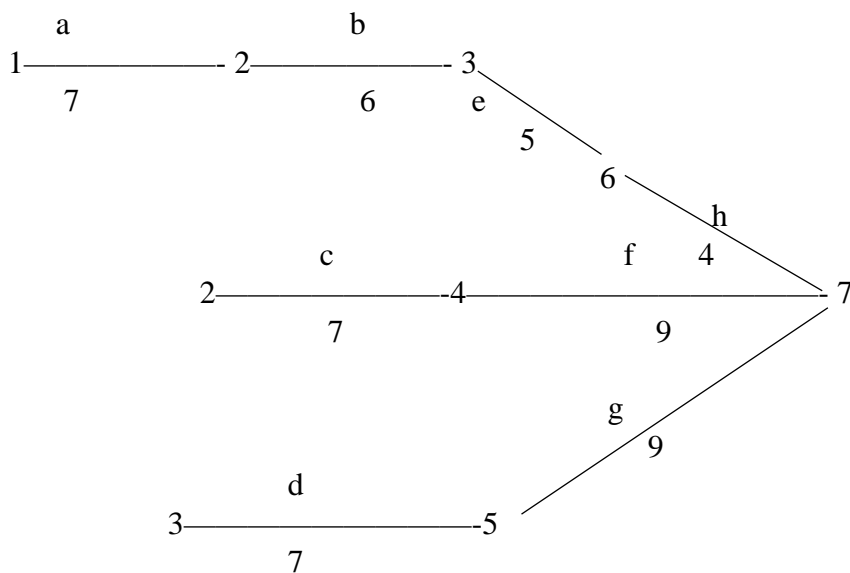
– Baina beste kasu batzuetan konplexuagoak diren diagramak erabiltzea komeni da, PERT (Program Evaluation and Review Technique) diagrama, adibidez. PERT diagramaren bidez proiektu bat burutzeko behar den gutxieneko denbora kalkulatu da, eta grafikoki adierazten da. Gainera, ekintza bakoitzaren hasiera eta amaiera seinalatzen da, baita ekintza hori bukatzeko zenbat egun beharko diren ere.

PERT diagramaren arabeko planifikazioa egiteko hauxe egin behar da:

- Jarduera, ekintza edo helburu partzialak zehaztu.
- Jardueren ordena finkatu.
- Aldien segida egin.
- Zein baliabide dagoen zehaztu.
- Aldi bakoitzaren eta jarduera osoaren iraupena kalkulatu.



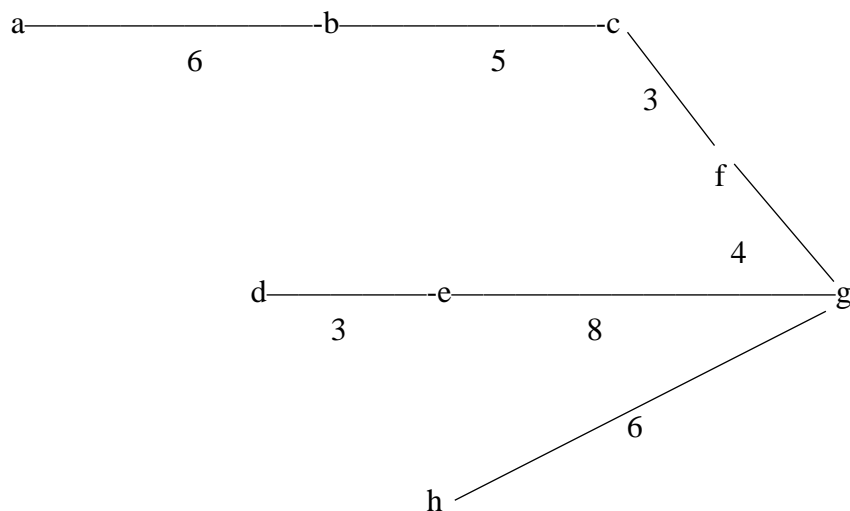
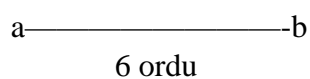
Diagramak honelako itxura hartzen du:



Grafiko honetan adierazten den jardueraren gutxieneko denbora 22 egunekoa da, adarrik luzeenak markatzen duena.

ROY diagrama ere aproposa da jardueren iraupena grafikoki adierazteko; PERT diagramaren aldaera bat da.

ROY diagraman lerroak ekintza bi lotzen ditu; denbora beheko aldean zehazten da.



Ekintzak jarraian —bat bukatu eta beste bat hasi— egiten direnean, hurrengo metodoa erabil daiteke: egutegi handi batean jarduerak koloreen bidez bereizi eta programaziorako interesgarriak diren oharrak dagokien egunaren ondoan idatzi.

Ariketa:

Orain adibide erreal bat hartu, jarduera horren plangintza egin eta grafikoki adieraziko duzue.

Plangintza egiten hasi baino lehen, ondorengo hartu kontuan:

- Elkarte horretako batzordearen ohiko bilerak hamabostero egiten dira, eta ordu biko iraupena izaten dute.
- Geroago ageri diren pausoak ordenatu gabe daude.
- Hilabete eta erdiko epea dago jarduera burutzeko.
- Nahiz eta bilerak hamabostero egin, batzordeko partaideek bilereetatik kanpo lan puntualen bat egin dezakete, baina beste erremediorik ez dagoenean.
- Agertzen diren lan batzuk batu daitezke.

Idazlan-lehiaketa bat burutzeko pauso hauek guztiak eman behar dira:

1. Informazioa bilatu, ondorengo galderak eginez: Elkarte horiek inoiz egin du idazlan-lehiaketaren bat?; herrian horrelakorik egiten da?; beste herriren batean egiten da?, nola?. Horrez gain, batzordekoek zer bait jakinez gero, informazio hori bildu egiten da.
2. Gaia finkatu: uste baino zailagoa da; gaia zehazteko brainstorming teknika erabiltzea da egokiena.
3. Parte-hartzaileak mugatu: umeak, gazteak, emakumeak, hirugarren adinekoak edo biztanle guztiak.
4. Arauak edo oinarriak zehaztu; horretarako, gai honen inguruan beste elkarte edo erakundeek egindakoa aztertzen da, eta behar diren aldaketak egiten dira.
5. Triptikoetako informazioa zein izango den erabaki.
6. Triptikoa nork egin dezakeen pentsatu.
7. Informazio hori ume eta gazteei nola zabaldu eta nortzuek egingo duten erabaki.
8. Epaimahaikideak bilatu.
9. Zehaztu nortzuek eta noiz jasoko dituzten idazlanak.
10. Sariak: zenbatekoak izango diren zehaztu.
11. Babesleak izan daitezkeenekin elkartu. Beroriekin bildu baino lehen, jardueraren nolakotasunak idatzi, ondorengo puntuak aintzat hartuta:
 - a) Sarrera: zein programaren barnean dagoen eta elkarteak hartuko dituen ardurak zein diren.
 - b) Jasotzaileak zehaztu.
 - c) Sariak eta parte-hartzaileen kategoriak zehaztu.
 - d) Aurrekontua.
 - e) Epaimahikideen izenak jaso.
 - f) Sari-banaketa: noiz eta non egingo den.
12. Epaimahaikideen lana antolatu.
13. Sariak non eta noiz emango diren seinlatu.
14. Prozesuan borondatez parte hartu dutenei eskaintza bat egin: askari bat prestatu edo opariren bat erosi.

3.4.3.4.5. Baliabideak zehaztu

Edozein proiektu burutu ahal izateko, ezinbestekoa da baliabideak izatea; hona hemen batzuk:

Giza baliabideak

Baliabideen inbentarioa nola egin azaltzean, argi gelditu da edozein proiektu gauzatzeko behar diren ekintzak antolatzeko eta burutzeko orduan zein garrantzitsua den pertsona kualifikatuak izatea. Giza baliabideek, hortaz, garrantzi handia dute.

Hona hemen giza baliabide horiek antolatzeko orduan kontuan hartu behar dena:

- Zenbat pertsona behar diren jakitea.
- Funtzioak banatzea, profil profesionalaren eta lanpostuen arabera.
- Giza baliabideen tratamendurako orientazio orokorra: talde-lana, parte-hartzea, zuzendaritza-estiloa...
- Lan-baldintzak.
- Lan egingo dutenen erantzukizun-maila.

Proiektu baten burutze-prozesuan parte hartzen duten kide guztiak identifikatuta daudenean, pertsona bakoitzari lan zehatz bat ematen zaio, duen kualifikazioa zein den edo boluntario-lana norainokoa izan daitekeen ikusi ondoren. Horrela, zehaztuta geratzen da pertsona bakoitzak zein funtzio beteko dituen proiektu orokorraren barnean. Horretarako, giza baliabideen antolamendua behar den eran egiteko, ezinbestekoa da ondorengoa: funtzioak ondo zehaztea eta lan egiteko baldintzak finkatzea: zenbat ordu, zein esparrutan, zein baliabide tekniko, dirua...

Aipatu den hori guztia idatziz ematea da aproposena, txarto ulertzeak eta zalantzak saihesteko. Gainera, derrigorra da parte hartzen duten guztiak koordinatuta egotea; horretarako, oinarrizkoa da bilerak egiteko datak finkatzea, batez ere burutuko diren jarduerak nola garatzen diren ikusteko eta, behar izanez gero, doitzeak egiteko.

Proiektu konplexuetan hainbat parte-hartzaile edo gestorek hartzen dutenez parte, erantzukizun- eta botere-mailak sortzen dira. Kasu horietan lantaldea egituratuta agertzen da, eta organigrama baten bidez adieraz daiteke. Organigrama batean proiektu bat burutzeko parte hartzen duten guztiak ageriko dira, bakoitza dagokion mailan, beteko dituen funtzio- eta erantzukizun-mailaren arabera.

Organigrama, beraz, lanaren antolatze-egituraren irudia da, bertan era batera edo bestera informazioa, komunikazioa eta koordinazioa nola egingo diren ematen da aditzera.

Era askotako organigramak daude: altuak, lauak, eta bi mutur horien arteko guztiak ere bai. Hona organigramen ezaugarriak:

- Organigrama altuek maila asko dituzte, eta oso hierarkizatuta daude. Pertsona edo lan-egitura bakoitzak menpeko gutxi ditu. Kasu horietan lanaren kontrola eta jarraipena ondo egin daiteke, baina muturreko mailen artean komunikazioa eta informazioa galdu egin daiteke; goiko mailetan kokaturikoek errealitatearekiko etena izan dezakete, eta beheko mailatan daudenek proiektu globalaren ikuspegi eskasa eta isolatuta dauden sententzioak.

- Organigrama lauan, aldiz, lan-maila berean funtzio asko batzen dira, eta arduradun gisa koordinatzaile bakar bat dago. Kasu horietan mailen arteko komunikazioa bizkorragoa eta indartsuagoa da, baina gerta daiteke goiko mailan dagoenak bere ardurapean dituen eremu guztien jarraipena ondo ez egitea, eremu guztiak bere esku izanda dispersioa sortu ahal baitzaio.

Hemen bakarrik organigrama bi horien ezaugarriak aipatu dira; hala ere, ez dira bakarrik.

Esan beharra dago organigrama ez dela teoriak esaten duen bezain estatikoa, edozein lantaldetan funtzionamendurako mekanismo berriak eta noizbait aurreko antolamenduarekiko adostasun ezak sor daitezkeelako. Askotan doitzeak egiten dira, burutu nahi den proiektuaren arabera. Beraz, egiten den organigramaren eginkizuna ez da ezarrita dagoen lan-egituraren beraren iraupena ziurtatzea, baizik eta eragingarria izatea, beti proiektuaren zerbitzura egotea.

Koordinazioarako baliabideak

Koordinazioa ezinbestekoa da, hainbat agentek batera egin behar dutenean lan; horrela, errepikatze antzuak ekiditzen dira, eta burutzen diren ekintzak eta proiektuaren helburuak bateratu egiten dira.

Koordinatzea irizpide komunak finkatzea da, bai programazioa egitean, bai hori gauzatzean.

Koordinazioa era askotara planifika daiteke. Batzuetan, bilerak egiteko egun zehatzak jar-tzen dira: egunero, astero, hilero... Ez da koordinazioa egiteko erarik txarrena, baina noiz edo noiz gertatu ahal da arrazoirik gabe edo esateko zehatzik gabe elkartzea. Hori askotan gertatuz gero, bilera horiek antzu suertatzen dira. Horregatik, argi izan behar dugu bilerek zentzua izan behar dutela, egiteko moduko arrazoirik dagoenean bakarrik egin behar direla, informazioa banatzeke beste era batzuk ere badaude eta.

Beste batzuetan, bileretarako deiak koordinatzeko beharra agertzen denean baino ez dira egiten. Horrela eginez gero, komunikazioak behar duen maiztasuna galtzen du.

Hala ere, ez dugu ahaztu behar komunikatzeko beste era batzuk ere badirela, esaterako, bisitaldia, ahozko komunikazioa eta idatzia. Modu horiek guztiek komunikazioa erraztu eta, ondorioz, elkartzeko beharra murriztu egiten da.

Horregatik, koordinazio-era bat aukeratu behar denean, ondorengoa izan behar da kontuan:

- Bilera kantitatearen, koordinazioak sortzen dituen beharren eta eraginkortasunaren arteko oreka bilatzea.
- Koordinazio lanetan prozesuaren pauso guztiak ezagutzen dituzten pertsona egokiak jar-tzea.

Jarraipena eta kontrola

Jarraipenaren eta kontrolaren helburuak hauexek dira:

- Aurretik jarritako jardueren egutegia betetzea.
- Zehaztutako helburuak pausoz pauso betetzea.

- Baliabideen erabilera aproposa ziurtatzea.
- Aurrekontua kontuan izanik, kostuen jarraipena egitea.

Edozein proiektuk, laburra nahiz luzea izan, jardueren jarraipena eta emaitzen kontrola eskatzen du.

Segimendua hiru erataria egin daiteke:

- Esku-hartzea burutu duten pertsona berberak eginda. Kasu horretan segimendua eta koordinazioa batu egiten dira.
- Esku-hartzea burutu duen lan-taldeaz aparte, lan-egituraren hierarkian goragoko mailan dagoen pertsona edo talde batek eginda.
- Lana burutzen dutenek baino jakintza handiago duen pertsona batek eginda —ez da derri-gorreetan lan-hierarkian gorago egon behar—.

Kontrola ere funtsezkoa da proiektuaren dinamika ezagutzeko. Kontrola eraginkorra izateko, ordea, lan-talde berean ari direnek onartu egin behar dituzte aukeratzen diren kontrol-sistemak: zein prozedura erabili eta kontrolaren helburuak zein diren.

Izan ere, era asko daude informazioa lortzeko: elkarrizketak, bilerak, galdetegiak, behaketa... Baina zein da jarraipena eta kontrolaren helburua? Proiektua burutzean gerta daitezkeen arazoez ohartu eta, egokiak diren doitzak eginez, okerrak zuzentzeko bideak jartzea.

Ekipamenduak

Gizarte eta Kultur Animazioaren barneko proiektuek espazio edo azpiegitura egokiak eskatzen dituzte, zein ekintzak burutzeko, zein elkarrearen egoitza izateko.

Esperientziak erakusten du jarduerak hobeto garatzen direla jendea bizi den tokitik gertu egiten direnean. Hauek dira jarduerak burutzeko erabil daitezkeen ekipamenduak: gune soziales, kultur etxeak, liburutegiak, antzokiak, zinemak, kultur guneak, gaztetxeak, museoak, eskolak, berdeguneak, elkarrean egoitzak...

Planifikatze-ezaugarrien arabera, ondorengo guztia aztertu behar da:

- Lokalak egokiak diren.
- Lokal berriak behar diren.
- Egokitzapenak behar izango balira, aldaketak nola egin.
- Lokalak noiz erabili —egutegia eta ordutegia—.
- Alokairurik, erosketarik edo birmoladaketarik egin behar den, batez ere aurrekontua egitean.
- Lokalen eskuratzeko-prozesua, alokairua...

Gehienetan lokalak ez dira izaten jarduerak burutzen dituzten elkarre eta erakundeak; horregatik, komeni da zehaztea nola gestionatu eta erabiliko diren.

Horrekin batera zera estudiatu behar da: zein baliabide tekniko behar diren jarduerak aurrera eramanez ahal izateko.

Ekipamenduak aztertzean, honako puntuak hartu behar dira kontuan:

- Lokalen eta behar diren espazioen deskribapena.
- Espazioek beharizanean erantzuten dien.
- Altzariak eta instalazioak.
- Helburu eta programazioen arabera ekipamendu teknikoak: tailerrak, gelak, zerbitzuak...
- Egin behar diren egokitzapenak: aulki-kopurua zaindu, gelak bereiztu, mahai bereziak eskatu, tresnak eskuratu...
- Ekipamenduaren kontrola, jarraipena eta seguritatea.

3.4.4. Proiektuaren irudia eta komunikazioa

Gehienetan alde honi ez zaio garrantzi handirik ematen Gizarte eta Kultur Animazioan; aitzitik, beste arlo askotan oinarritzeko puntua da.

Komeni da, alabaina, proiektua idazten duenak argi izatea zer adierazi nahi duen, helburuak argi gera daitezzen; ahalegina egin beharko du ondo eta egoki komunikatzen.

Atal honetan egokia da ondorengo aldeak gogoan hartzea:

- Zabaltze-kanpainaren berezitasunak.
- Publizitate-kanpainak, foiletoak, kartelak eta hauen banaketa, ikusgarritasuna eta diseinua.

Horrez gainera, beste hau ere pentsatu behar da: komunikabideekin harremanetan jartzea informazioa zabaltzeko oso bide egokia da.

3.5. AURREKONTUA EGITEA

Ekintzak burutzeko orduan, proiektuaren finantziakzioa izaten da elkarrekin askoren arazorik handiena. Baina hori asko aldatzen da antolatzen duen erakundearen arabera (Udaletxea, Foru Aldundia, Aurrezki Kutxa).

Badakigu proiektu baten gestioa ondo burutzen dela baliabide guztiak egoki kudeatzen badira. Kasu guztietan programazioa betetzeak dirua eskatzen du; hori dela eta, ezinbestekoa da aurrekontua ahal den zehatzen egitea. Zifra orokorrak ez dira nahikoa, jarduera bakoitzari diru jakin bat dagokio eta. Argi izan behar dugu oso zaila dela gero aldatzeko egitea.

Jardueraren arabera aurrekontua egiten bada, proiektua eraginkorragoa izango da. Horrela, jardueraren helburua, planifikazioa eta aurrekontua batera aurkez daitezke, eta geroko funtzionamendurako bide bat urrututa egongo da.

Aurrekontua egitean, kontuan hartu behar dira sortzen diren kostuak:

- Kostu zuzenak: jarduera burutzeko behar den dirua.
- Zeharkako kostuak: proiektua burutzeko behar diren elementu osagarriak (lokalak alokatzea) sorturikoak.
- Kostu finkoak: proiektua burutzeak aldatzen ez dituenak; kostuak iraunkorrak dira, langile finkoen soldatak, adibidez.

Esan egin behar da finantziarioa nondik lortzen den, eta balantze ekonomikoa ere egin behar da, horretarako erarik eraginkorra eta errazena bilatuz.

Kostuen analisisa egitean, ondorengo izan behar da kontuan:

- Eskaintzen den zerbitzuaren kostua orduko.
- Erabiltzaile bakoitzeko kostua urtero.
- Jardueraren eta parte hartu duten pertsonen arteko kostua.
- Jarduera bakoitzean bezero eta erakunde batekiko antzematen den menpekotasun ekonomikoa.

3.6. EBALUATZE-PROZESUA

Ebaluatzea prozesu bat da, proiektuaren fase guztien eraginkortasuna neurtzeko eta, bereziki, lortu diren emaitzak eta jarri ziren helburuak bat datozen frogatzeko burutzen dena.

Ebaluazioak egin den lanaren nolakotasunak ezagutzeko balio behar du: lan-taldearen funtzionamendua, baliabideen erabilera eta proiektua burutzean sortu diren ikuspegi berriak.

Ebaluatzearen helburua egindako proiektua hobetzea da, ez huts egitean zerrenda bat osatzea.

Ezinbestekoa da helburuak sakonki ebaluatzea: noraino bete diren aztertu, arrakasta edo porrotaren zioak ikusi, egindako lana hobetzeko gerora egin daitezkeen aldaketak finkatu.

Beti ere, behar den moduan ebaluatzeko, ahalmen kritikoa eta autokritikoa behar da.

Ebaluatzea askotan gehigarri bat baino ez da izaten, proiektua amaitzean egiten dena. Baina ebaluatze-prozesuak proiektuan integratuta egon behar du, proiektua ondo burutuko dela ziurtatzeko.

Ebaluazioa une hauetan egitea komeni da: hasieran, parte-hartzaileek espero dutena antzemateko; proiektua martxan dagoenean, behar diren doitzeak egin ahal izateko; eta amaieran, helburuak lortu diren jakiteko.

Hasierako ebaluazioa galdetegi baten bidez egiten da, eta hauxe islatu behar du:

- Lan-taldearen beharizan eta itxaropenak antzeman diren.
- Parte hartuko dutenen kezkek eta jarrerak antzeman diren.
- Proiektua ondo burutzeko ideia berriak jaso diren.

Prozesuan zehar, ebaluatzeak ikuspegiak zuzentzea eta arazoak antzematea ahalbidetzen du; zuzenketa horiek kontuan hartu behar dira hurrengo jarduerak egiteko orduan, prozesuan zehar doitzeak egiteko.

Ebaluazioa jarduera bakoitzaren amaieran eta ondoko irizpideak kontuan harturik egin behar da:

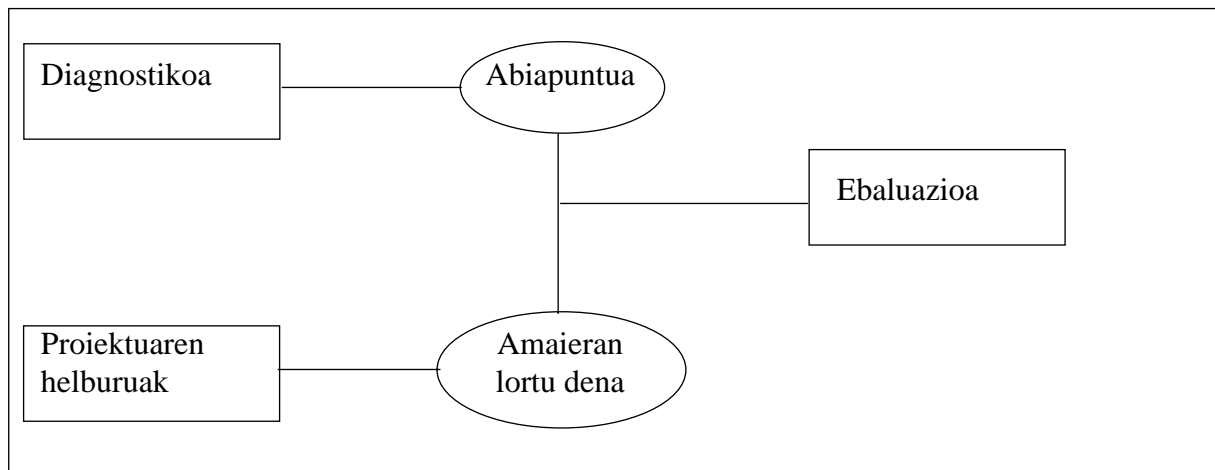
- Jardueraren aprobetxamendua.
- Edukien eta beharizanaren arteko doiketa.

- Dinamizataileentzat, parte-hartzaileentzat, antolatzaileentzat, erakundeentzat... jarduerak duen asebetetze-maila.
- Sortu diren arazoak eta horiek gainditzeko erak.

Azken ebaluazioa amaieran aurkeztu eta memoria idatzian jasotzen da. Egindako prozesua osotasunean aztertzen da, eta hurrengo ekitaldietarako bestelako beharrianak sumatzen badi-ra, adierazi egiten da.

Derrigorrezkoa da parte-hartzaileek agertutako arazoak gogoan izatea.

Ebaluatzeko erreferentzia-markoa



- Ebaluazioa egiteko “erreferentzia- markoa” behar da, hau da, hasierako egoera, diagnostikoan agertzen dena, eta amaierako egoera, proiektuaren bidez lortu behar dena. Diagnostikoarekin proiektuaren bidez aldatu nahi den errealitatearen ikuspegi zehatza lortzen da: arazoak, laguntzak, oztopoak... Bestalde, diagnostikoan oso ondo agertzen da proiektuaren plangintzan noraino heldu nahi den.
- Ebaluatze prozesuaren bigarren fasea ebaluatzeko eredua zehaztea da: zein aldagai neurtuko diren, ebaluatze-saioak noiz egingo diren eta horretarako zein baliabide behar diren.

Proiektuak dituen ezaugarriek beti definitzen dute ebaluazioaren izaera: gaia, ekintzen konplexutasuna, iraupena eta lekutzea denboran eta espazioan, baliabide-motak...

Ebaluatze-prozesua erarik egokienean egiteko, onena proiektua burutzen ari den bitartean egitea da; horrela, ekintzen jarraipena egokia izanda, atzeraelikadura prozesu bat sor daiteke, behar diren doitzeak eginez. Askotan, ebaluatzea beranduegi egiten da: proiektuaren burutzea aurreratuta egon eta egite-prozesuaren akatsak sustraituta edo errotuta daudenean; kasu horietan oso zaila da lortu nahi diren helburuak lortzeko lana zuzen bideratzea.

Bestalde, datuak lortzeko, ebaluatzeaz arduratuko den taldeak edozein ikerketatan erabiltzen diren ohiko tresnak erabil ditzake: elkarrizketak, galdetegiak eta behaketak.

Hauxe ebaluatu behar da:

- a) Proiektuaren helburuak lortu diren. Hori egitean, honakoa ikusten da: helburuak bete diren eta zergatik burutu diren modu egokian; azterketa hori egiteko, helburuak ezberdintzea komeni da:
 - Helburu nagusiak.
 - Helburu osagarriak edo berariazkoak.
- b) Erabilitako prozedurak. Askotan esan da animazio-proiektuetan ezinbestekoa dela jendearen parte-hartzea bultzatzea. Zenbaitetan, alabaina, helburuak prozedura parte-hartzaileak erabili gabe lortzen dira; kasu horietan esku-hartze proiektuaren helburuak betetzen badira ere, oinarrizko prozedura ez da jarraitzen.
- c) Antolatzailerak: proiektuak burutzean garrantzi handia dute proiektu hori bultzatzen duten elkarte eta erakundeen ezaugarriek:
 - Erabakiak hartzeko era: demokratikoa, autoritarioa...
 - Komunikazio-bideak eta komunikazio hori nola egiten den.
 - Proiektua kontrolatzeko modua.
 - Funtzionamendurako kostuak.
- d) Proiektu horren jasotzaile eta parte-hartzaileen iritzia, batez ere erabili diren prozedurak hobetzeko. Atal honetan antzeman nahi dena honakoa da: jarrera eta parte-hartzeari dagokionez, jasotzaileek zer aldatuko luketen.

Ebaluatzeko irizpideak hauek izan daitezke:

- Zer lortu den: proiektua.
- Proiektuaren eraginkortasuna; hau aztertzeko, egin den lana eta erabili diren baliabideak, bai kualitatiboak (jarrerak, parte-hartzea...), bai kuantitatiboak (lorpen materialak), lortutako emaitzekin bat datozen ikusi behar da.
- Iraunkortasuna: emaitzak puntualak diren edo denboran asko luzatuko diren adierazi.
- Eragina: programa edota arazo orokor baten inguruan burututako proiektuak izan duena.

Proiektuaren izena							
Hasierako egoera							
Helburu orokorra							
Helburu osagarriak							
Jarduerak	Noiz	Baliabideak	Kostuak	Funtzioak			
				Nork antolatu	Nork koordinatu	Nork/Nortzuek burutu	Nork ebaluatu
1. jarduera							
2. jarduera							
3. jarduera							

3.7. BIBLIOGRAFIA

- Ander Egg, Ezequiel: *Introducción a la planificación*. Siglo XXI argitaletxea. Madril, 1992.
- Ander Egg, Ezequiel: *La práctica de la Animación sociocultural*. Excmo Ayuntamiento de Arrecife. La Laguna, 1992.
- Ander Egg, Ezequiel: *Metodología y Práctica del Desarrollo de la Comunidad*. Humanitas argitaletxea. Buenos Aires.
- Espinoza Vergara, Mario: *Evaluación de proyectos sociales*. Humanitas argitaletxea. Buenos Aires.
- F. Ware, Caroline: *Estudio de la Comunidad*. Humanitas argitaletxea. Buenos Aires.
- Quintana, J.M: *Fundamentos de Animación Sociocultural*. Narcea argitaletxea. Madril, 1986.
- Roselló, David: *El Disseny de Projectes Sòcioculturals*. Dossiers Socioculturals. Bartzelona.
- Rubio, M^a José, Varas, Jesús: *El análisis de la realidad en la intervención social*. CCS argitaletxea, Madril, 1997.
- Viché González, Mario - Grup Dissabte: *Intervención Sociocultural*. Federación Valenciana de Animación y Cultura Popular. Valentzia, 1989.

“Ikasi behar duguna eginez ikasten dugu”

ARISTOTELES

“Irakasten duzunean, irakats ezazu irakasten duzuna zalantzan jartzen”

JOSÉ ORTEGA Y GASSET

“Ikuspuntuak beste errealitate daude”

JOSÉ ORTEGA Y GASSET

***Esku-hartze teknikak
Gizarte eta Kultur
Animazioan***

4

AURKIBIDEA

4.1. SARRERA	93
4.2. GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIORAKO TEKNIKA-EDO PROZEDURA- MOTAK	93
4.3. ERREALITATEAREN IKERKETA ETA EZAGUTZARAKO METODOAK	94
4.3.1. Galdera bidezko datu-bilketa	94
4.3.1.1. Inkestak	95
4.3.1.2. Galdetegiak	96
4.3.1.3. Elkarrizketak	97
4.3.2. Behatzea	101
4.3.2.1. Kanpotiko behatzea	101
4.3.2.2. Parte hartuz behatzea	102
4.3.2.3. Soziometria	103
4.4. TALDE LANERAKO TEKNIKAK	105
4.4.1. Hastapen-teknikak.....	105
4.4.1.1. Binakako aurkezpena	105
4.4.1.2. Esaera zaharrak	106
4.4.1.3. Izen-katea	106
4.4.1.4. Armiarma-sarea	107
4.4.2. Taldearen kohesiorako teknikak.....	107
4.4.2.1. Animalien jokoa	107
4.4.2.2. Ipuin bizia	107
4.4.3. Analisi globalak egiteko teknikak.....	108
4.4.3.1. Soziodrama	108
4.4.3.2. Rol-jokoak	108
4.4.3.3. Pantomima	109
4.4.3.4. Eskulturak	109
4.4.3.5. Phillips 6/6.....	110
4.4.3.6. Kausa-efektu katea.....	110
4.4.3.7. Kausa-efektu sareak.....	111
4.4.3.8. Bingoa.....	112
4.4.3.9. Jakintzaren liga	113
4.4.3.10. Gako-hitzak.....	113
4.5. KOMUNIKATZEKO TEKNIKAK.....	113
4.5.1. Hitzaldia prestatzeko teknikak.....	114
4.5.2. Zurrumurrua.....	116
4.5.3. Irakurketa eraginkorra.....	117
4.6. ARTE IKUSKIZUN BAT ANTOLATZEKO TEKNIKAK ETA PROZEDURAK.....	117
4.7. BIBLIOGRAFIA	118

4.1. SARRERA

Teknikak prozedura formalizatuak dira, helburu bat lortzeko ekintzen sekuentzia zehazten dutenak. Prozedurak konkrituak izan arren, dinamizatzaile bakoitzak egokitzeko aukera du, lanerako dituen baldintzak aztertu ondoren.

Teknika bat aukeratzekoan ezinbestekoa da, alde batetik, erabili nahi den teknika ondo ezagutzea eta, bestetik, hori martxan ipintzeko beharrezkoak diren baliabideak izatea: teknika hori zertarako erabiltzen den; eta nork, nola, non eta noiz aplikatuko duen.

Ikusi da aurreko gaian Gizarte eta Kultur Animazioaren berezitasunak eragin handia duela erabili behar den metodologian. Esan den bezala, Animazioak bultzaturiko jarduerak denbora librean garatzen dira, eta parte-hartzea, oso garrantzitsua bada ere, boluntarioa da. Gainera, askotan esan da parte-hartzea, talde-lana eta norberaren garapen pertsonala bultzatzea funtsezkoa dela. Ezaugarri horiek guztiek eskatzen dute dinamizatzaileek teknika edo prozedura batzuk ondo menperatzea.

4.2. GIZARTE ETA KULTUR ANIMAZIORAKO TEKNIKA- EDO PROZEDURA-MOTAK

Gizarte eta Kultur Animaziorako teknikak era askotan daude sailkatuta; helburuen arabera, aplikatuko den taldearen arabera, Soziologia eta Psikologiaren praktikan oinarritutako tekniken arabera... Esan behar da ez dagoela guztiz egokia den sailkapen orokor bat, oso irizpide ezberdinak daude eta. Teknika anitz izanik, sailkapen orokor bat egiteko hainbat irizpide erabili behar izango dira, eta askotan teknikak ondo sailkatzea oso zaila izango da.

Hona hemen proposaturiko sailkapena:

- 1) Errealitatearen ikerketa eta ezagutzarako metodoak.
- 2) Antolatze eta programatzeko prozedurak.
- 3) Talde-lanerako teknikak.
- 4) Komunikaziorako teknikak
- 5) Jarduera artistikoak garatzeko teknikak.
- 6) Sormen-teknikak

Gizarte eta Kultur Animaziorako teknikei buruzko bibliografia zabala da, eta komeni da gai horren inguruan idatzi dena aztertzea, landuko den jarduerari ondoen egokitzen zaizkion teknikak ezagutzeko eta behar den moduan erabiltzeko. Horrela, noizbait jasotzaile edo parte-hartzaile berberak badira, haientzat “berriak” diren teknikak erabili eta euren arreta izatea lortuko da.

Gai honetan zehar aurkeztuko diren teknikak aplikatzen errazak eta zenbaitetan dibertigarriak ere badira.

Teknika horiek, argi dago, Kultur Animazioan ez ezik, zikloko gainerako moduluetan ere erabiltzeko modukoak dira.

Aurreko gaietan azaldu dira, “teknika” izenarekin izan ez bada ere, errealitatearen ikerketa eta ezagutzarako jarraitu behar diren pausoak, baita antolatze eta programatzeko prozedurak ere. Bestalde, sormen-teknikak luze-zabal aztertuta daude hirugarren gaian.

Aurrerago azalduko diren teknika batzuk jokoak dira. Zertarako erabili jokoak? Askotan esaten da dinamizatzaillearen lana jarduera bat erakargarria bihurtzea dela, eta jokoak aukera ematen du errutinatik alde egiteko. Apur bat pentsatuz gero, geuk ere ikusiko dugu bizitza guztiz araututa dugula: eskola, lana, eskolaz kanpoko ekintzak....

Jokoa, umeentzako ez ezik, heldu eta nagusientzako ere aberasgarria izan daiteke, sormena eta partaidetza bultzatzen dituelako.

Hala ere, gogoan izan behar da jokoak harmonikoki integratu behar direla gainerako ekin-tzetan, egoeraren eta taldearen dinamikaren arabera.

Koordinatzaileak jokoen benetako protagonistak parte-hartzaileak izatea lortu behar du, jokoa prestatzean zein egitean.

Esan beharra dago hemen aurkeztuko diren teknika gehienak hezkuntzan erabiltzeko oso aproposak direla; azken finean, baliabide berriak baino ez dira. Horrelako jarduerak prestatzeak lana ematen du, baina ikasleek eskertzen dute, ikasteko era berri bat izan eta protagonista izateko aukera ematen baitzaie. Noizbehinka erabiliz gero, jokoa baliabide ona da, eta errutinatik ihes egiteko bidea eskaintzen du.

4.3. ERREALITATEAREN IKERKETA ETA EZAGUTZARAKO METODOAK

Gai honetan gizarte-ikerketan gehien erabiltzen diren metodoak aipatuko dira. Hasi baino lehen, “metodo” eta “teknika” kontzeptuak zehaztea komeni da. Teknikak metodoaren zerbitzutan dauden tresna zehatzak dira. Beraz, esan daiteke metodoa orokorra dela eta teknikak zehatzagoak; horrexegatik, metodo baten barruan hainbat teknika erabil daitezke.

4.3.1. Galdera bidezko datu-bilketa

Galderak egitea da erarik arruntena datu bilketa egiteko; izan ere, erantzun idatziak eta ahozkoak izango dira geroago erabiliko diren datuak.

Datuak biltzen diren unean, ikertzen ari dena eta galderak erantzuten dituen elkarreragiten ari badira, *elkarrizketa* sortzen da. Elkarrizketa, telefonoz, aurrez aurre, bakarka edo taldeka egin daiteke.

Batzuetan, galderak ikertzaile eta erantzulearen artean elkarreragin zuzenik ez dagoela erantzuten dira. Datu bilketa hori *galdetegi bidez* egiten da. Galdetegi-mota anitz dago: postaz bidaltzen direnak, hoteletan betetzen direnak edota taldeka idazten direnak. Ikertzaileak galdetegi betetzeko arauak ematen dituenean, noiz edo noiz interakzio txiki bat sortzen da, baina ez da arruntena.

Kasu bietan informazioa lortzeko erabiltzen den bidea galderak egitea da. Jendeari galde-tuz, besteak beste, datu demografikoak, sinesmenak, iritziak, oraingo edo lehenagoko jarreraren informazioa, talde edo erakundeen ezaugarrien informazioa... jasotzea lor daiteke. Gainera, esan behar da informazio zehatz batzuk (jarduera sexualak, botoa nori eman, sentimenduak, sinesmenak, edo jarrera desbideratuei buruzko datuak) zailak direla lortzen, galderak eginez ez bada.

4.3.1.1. Inkestak

Inkesta informazioa biltzeko era bat da, galdetegiak erabiliz, biztanleriaren lagin adierazgarri bateko banakoen uste edo iritziak jakiteko egiten dena. Definizio horretan bi elementu bereiz daitezke:

- a) Lagina: populazio edo osotasun bateko zati adierazgarria, horren ezaugarriak aztertuz osotasunari dagozkion emaitzak eta ondorioak lortzea ahalbidetzen duena.
- b) Galdetegia: galdera-zerrenda, informazio zehatz bat lortzeko pentsatua.

Hainbat inkesta daude: pertsonalak eta telefonoz eta postaz eginikoak.

– Inkesta pertsonala

Elkarrizketa-eran egiten da; elkarrizketa egiten duena eta elkarrizketatua aurrez aurre daude. Lehenengoak (galdetzaila) galderak irakurri eta erantzunak idatzi egiten ditu, eta bigarrenak (elkarrizketatua) erantzun baino ez du egiten.

Inkesta-modu hau izaten da ikerketa sozialean gehien erabiltzen dena, horrela lortzen baita erantzun-portzentajerik handiena. Izan ere, elkarrizketa egiten duenak galdetegiko galderak argi eta zuzen egin behar ditu, eta elkarrizketatuari dituen zalantzak argitu behar dizkio. Honelako inkesta baten arrakasta elkarrizketa egiten duenaren esku dago. Baina arazoak ere baditu: alde batetik, oso garestia da, denbora behar da eta; bestetik, galderak egiten dituenaren ezaugarri pertsonalek erreakzio kaltegarriak sor ditzakete.

– Telefonoz egindako inkestak

Era pertsonalean egiten diren elkarrizketak bezala, horrela burututako inkestak ere baditu abantailak: kostu txikia du, eta oso aproposa da geografikoki sakabanatuta bizi den jende askori egiteko; adibidez, estatu-mailako elkarte baten kideen iritziak jasotzeko.

– Postaz bidalitako inkestak

Postaz egindako galderen erantzunak jasotzea zaila da; galdetegia luzea edo konplexua bada, seguruenik ez du ia inork beteko; arin betetzekoa bada, emaitza hobeak lortzen dira. Oro har, korreoz bidaltzen diren galdetegi guztien %40 baino gutxiago erantzuten da.

Hala ere, abantailak ere baditu postaz egindako inkestak: inkesta pertsonala baino merkeagoa da; isilpeko galderen erantzuna lortzea errazagoa da; sakabanatuta bizi den jendeari egiteko aproposa da; galderen erantzunak pentsatzeko aukera dago; eta, behar izanez gero, erantzun baino lehen kontsultaren bat ere egin daiteke.

4.3.1.2. Galdetegiak

Galdetegiak inkestak egiteko funtsezko elementuak dira. Galdetegietan honelako galderamotak ager daitezke:

Galdera itxiak: erantzunak aurretik zehaztuta daude, eta elkarrizketatuak aukeratu baino ez du egin behar: erantzun bakar bat, erantzun bat bi erantzunen artetik (galdera dikotomikoa), erantzun bat erantzun askoren artetik edota erantzun batzuk aukera askoren artetik.

Hona hemen zenbait adibide:

1. Galdera dikotomikoa	
Ezagutzen dituzu jubilatutako jarduerak?	Bai _____ Ez _____
2. Galdera itxiak erantzun batzuekin	
Honako ikastaro hauek eskainiko balira, zeinetan hartuko zenuke parte?	
Informatika	_____
Sukaldaritza	_____
Kantua	_____
Marrasketa	_____
Eskulanak	_____
Nola definiko zenuke animatzailea hitz gutxitan? Aukera itzazu hiru erantzun, gehienez.	
<ul style="list-style-type: none"> - teknikaria - bokaziozkoa - iraultzailea - pertsona kontzientziatua - liderra - baliabideen gestorea - langile bat baino ez - konpromiso soziala duen militantea 	

Galdetegietan galdera irekiak ere egoten dira. Kasu horretan ez dago aukerarik erantzunak sakontzeko. Horregatik, lortu nahi den informazioa pertsonala, konplikatu edo sentikorra bada, galdetegiak ez dira elkarrizketak bezainbeste erabiltzen.

Inoiz ez da ahaztu behar galdetegiaren bidez lortutako datuak hitzezko jarrera baten emaitza baino ez direla. Izan ere, froga ugari daude erakusten dutenak hitzezko jarrera eta bizitzan diren jarrerak ez direla gauza bera. Kontuan hartu behar da batzuetan erantzuleak, ohartu gabe, galdetegiaren aurrean rol berezi bat betetzen duela eta, horregatik, bere izaerarekin bat ez datozen hainbat erantzun arraro eman ahal dituela.

Galdetegia ganorazkoa izan dadin, ezinbestekoa da ondo idatzita egotea: galderak ezin dira anbiguoak izan. Horrez gain, aukeratu egin behar dira informazio gehien eman ahal duten galderak; behar direnak, ez gehiago.

Beste hau ere zaindu egin behar da: galdetegiak betetzen errazak izatea; horretarako hainbat aukera daude:

- Bai edo ez markatzea.
- Zenbaki bat jartzea.
- Egokia den erantzuna azpimarratzea.
- Egokiak ez diren erantzunak ezabatzea.
- Erantzun zuzena zirkulu batean sartzea.

Azken finean, galdetegiak laburrak eta betetzen errazak izan behar dute; horrela, azalpen eta argibide gutxiago behar izaten da.

Galdetegia prestatzen hasi baino lehen, ikertzaileak ikertu nahi duen arazo edo egoera ondo ezagutu behar du; horrela jakingo du zein galdera eta zein item (erantzuna izan litekeena) aukeratu behar dituen errealitate hori ezagutzeko. Ez da ahaztu behar galdetegiaren gehiena galdera itxiek osatzen dutela eta, item bat jarri gabe utziz gero, informazio hori ezingo dela lortu.

4.3.1.3. Elkarrizketak

Elkarrizketak era askotakoak dira, hainbat faktoreren arabera: ikertzaileak lortu nahi duen informazioa, inbertitu nahi duen denbora, lortu nahi diren helburuak...

Esate baterako, lehen aipatu da elkarrizketa bakarka edo taldeka egin daitekeela; hala ere, azken hori, taldeka egitea, alegia, askoz gutxiago erabiltzen da lehena baino; baina interesgarria da, adibidez, familia edo elkarte bateko zuzendaritzatik informazioa lortzeko.

Elkarrizketen iraupena aldakorra da, helburu eta elkarrizketatuen arabera. Iraupen arrunta ordu erdikoa da, gehienez. Hala ere, aldaera hauek daude: oso laburrak eta egituratuak diren elkarrizketak, elaborazio eskasa eskatzen dutenak eta egitura konplexua eta burutzeko ordu batzuk beharko dituztenak. Betiere, nahiz eta kontu handiz ibili, galderaren bat zalantzazkoa izan daiteke. Horrelako galderak identifikatzeko, komeni da pertsona batzuekin —gero elkarrizketarik egingo ez zaienak izan behar dute— proba bat egitea.

Egituraren arabera, honela sailka daitezke elkarrizketak:

- *Elkarrizketa egituratua*

Kasu honetan elkarrizketatu guztiei eskema bera aplikatzen zaie, hau da, galdera berberak eta ordena berean erantzun behar dituzte; oro har, elkarrizketatuari alternatiba finkoak ematen zaizkio, eta eskaintzen zaizkion erantzun guztien artetik erantzun bakar bat aukeratu behar izaten du. Hala ere, batzuetan erantzun edo item bat baino gehiago aukeratu ahal du, eta noizbait galdera irekiren bat ere erantzun dezake.

Hona hemen adibide bat:

Zenbat bider etortzen zara jubilatuetara?

Egunero

Hilean hamar bider baino gehiago

Batzuetan

Ia inoiz ere ez

Inoiz ere ez

Horrelako galderak, aukera zehatzekoek, alegia, abantailak dituzte, zeren eta ikertzaileak oso erraz ebalua/tabula ditzake elkarriztatu askoren erantzunak. Aldiz, erantzuleak ez du nahi lukeen moduan erantzuteko aukerarik, eta ez dago erarik berarentzat erantzun zuzena litzatekeena aukera horien artean dagoen ala ez jakiteko. Gainera, erantzuleak aukeratu egin behar du, eta ezin du bere erantzuna elaboratu edo justifikatu.

Elkarrizketa egituratuetan galdera irekiak ere tarteka daitezke:

Aipa itzazu jubilatuetan eskaini beharko liratekeen beste jarduerak batzuk:

Horrelako galderak (amaiera irekikoak) erabiltzen direnean, informazio gehiago lortzeko aukera izaten da, baina arazoak ere sor daitezke, batez ere elkarrizketatua oso berbatia bada. Aldi berean, elkarrizketa zuzentzen duenak ahaleginak egin behar ditu erantzunak hitzez hitz erregistratzeko. Gainera, jasotako datuen analisia eta tabulazioa askoz ere zailagoa izaten da, kategoriak sortu behar baitira erantzun-mota guztiak sailkatzeko.

Bai elkarrizketetan, bai galdetegiaren hiru galdera-mota agertzen dira: elkarrizketa eta iker-tzailea identifikatzeko baliagarriak direnak, demografiaren informazioa (sexua, adina, egoera zibila, hezkuntza, lanbidea eta diru-sarrerak) ematen dutenak eta galdetegiaren funtsa osatzen dutenak.

Bestalde, galderen ordena ere garrantzitsua da. Alde batetik, komeni da aipaturiko hiru galdera-moten ordena errespetatzea, eta, bestetik, garrantzitsua da galdera-mota bakoitzaren barneko ordena logikoa zaintzea. Horrez gain, hasierako galderak errazak izan behar dute, edo, bestela esanda, galdetegian sartzea ahalbidetzen dutenak; aldiz, kontrako jarrera sor dezaketen galdera pertsonalak tartekatuta eta kontu handiz kokatuko dira; galdera-moten arteko tartekak “txikia” izan behar baitu.

– *Elkarrizketa irekia*

Orokorki, elkarrizketa-mota honi “elkarrizketa ez-egituratua” esaten zaio; hala ere, autore batzuek (Rubio eta Varas, 1997) uste dute elkarrizketa irekia deitu behar zaiola, zeren elkarrizketa-mota honek egituratze txikia behar baitu, nahiz eta ezinbestekoa den gaiak edo landu nahi diren aldeak, gainontzeko elkarrizketetan bezala, ondo antolatuta egotea.

Izan ere, ez dago elkarrizketa ez-egituraturik.

Elkarrizketa irekietan “elkarrizketarako gida” erabiltzen da, gai-zerrenda bat besterik ez dena. Elkarrizketa egiten duenak gida askatasun osoz jarraitzen du, erantzuleak “zabaltzen” dituen bideak aprobetxatuz. Garrantzitsuena galdera guztiak edo gai guztiak tratatzea da, eta ez hainbeste galderak zer ordenatan egin diren.

Elkarrizketaren protagonista elkarrizketatua da, eta ikertzaileak ahal den gutxien hartu behar du parte; honetarako bakarrik: ideien asoziazioa bideratzeko, gertaerak gogoratzeko eta berba egiten animatzeko.

Elkarrizketa bat baino gehiago eginez gero, berriz, gaien ordena ez da zertan berdina izan. Elkarrizketatuak bere esperientziak nahi duen ordenan kontatzen ditu, eta elkarrizketa zuzentzen duenak haritik tiratu baino ez du egiten, nahi duen informazioa lortzeko.

Hona hemen elkarrizketa ireki baten gidoiari dagozkion puntu batzuk, “Prostituzioa kalean” ikerketatik hartutakoak.

Prostituzioaren zioak eta lan horren ezaugarriak aztertzeko honelako gidoia jarraitu zen:

a) Sozializazioa: taldea, familia eta haurtzaroa:

- Gurasoak eta aitona-amonak.
- Tratu txarrak.
- Erakundeak.
- Eskola-absentismoa.
- Eskola-porrota.
- Sexu-abusuak.
- Maitasunik eza.
- Norberaren osasunerako hezkuntza.

b) Pubertaroa, adoleszentzia, gaztaroa:

- Berdinen taldea.
- Senargaia.
- Askatasuna/familiarekiko independentzia.
- Taldearen laguntza familia-tentsioekiko.
- Senargaia/laguna/txuloa.
- Alkohola eta drogarekin izandako lehenbiziko harremana.
- Lan-mundu normalizatuarekin izandako lehenengo harremana.
- Prostituzioan noiz hasi den.
- Norberaren gorputzarekiko arduragabekeria.

c) Heldutasuna: prostituzioaren egoera

- Erakundeak.
- Seme-alabak/euren zaintzaileak.
- Proxenetak/kluba/laguna.
- Delinkuentzia.
- Bakardadea, depresioa, antsietatea.
- Osasuna hondatzea.
- Lan-merkatuaren egoera.
- Afektibitatea (erlazioak eta menpekotasuna)
- Bezeroa.

Prostituzioa kalean Caritas Diocesana. Zaragoza. 1996

Amaitzeko, elkarrizketa irekiak zuzentzen dituen galdetzaileak trebeagoa izan behar du beste elkarrizketa-motetan aritzen denak baino, zeren ziurtatu behar baitu benetako informazioa jaso duela eta ez hitz-jario soila.

– *Telefonoz egindako elkarrizketa*

Telefonoz egiten diren elkarrizketak, oro har, laburrak izaten dira, jendeak pazientzia erraz gal dezakeelako. Horrexegatik, elkarrizketa-mota hau egokia da galdera azalekoak egiteko; gehienbat irrati eta telebistako publikoari egiteko erabiltzen da. Elkarrizketatuei zein programa entzuten edo ikusten ari diren galdetzen zaie, baita programari buruzko galderatxo gehigarriren bat ere. Gainera, telefonoz egindako inkestak egituratuak izaten dira, eta aukera gutxi ematen dute elkarriztatu eta galdetzailearen artean elkarreragina sor dadin. Kontuan hartzeko beste abantaila bat ere badute: nahikoa merkeak dira, ikertzailearen desplazamendu-gastuak ez baitira ordaindu behar, eta epe berdinean hainbat elkarrizketa gehiago egin baitaitezke.

– *Elkarrizketa prestatzeko pausoak*

- a) Lortu nahi diren helburuak definitu.
- b) Elkarrizketa-mota zehaztu: egituratua, irekia, telefonoz edo postaz egitekoa...
- c) Lagina zehaztu, hau da, elkarrizketa nortzuei egingo zaien mugatu, kontuan hartuz pertsonak (ikerketarako egokiak direnak) euren ezaugarri soziokulturalak eta elkarrizketaren garapenean eragin dezaketen aldeak.
- d) Gaien gidoia prestatu, elkarrizketa irekia bada; eta galderak prestatu, elkarrizketa egituratua bada.
- e) Elkarrizketa egiteko behar diren alde guztiak zaindu: non egingo den zehaztu, galdetegiak kopiak atera eta, galdetzaile bat baino gehiago direnean, irizpide bateratuak erabaki.
- f) Elkarrizketa egin. Horretarako ondorengo pausoak eman behar dira:
 - Sarrera edo aurkezpena egin, giro egokia sortzeko.
 - Garapena: informazioa biltzea.
 - Punturen bati buruzko informazioa lortu ez bada, galderak egin hori lortzeko.
 - Amaiera, eta horrekin ondorengoa lortu behar da: elkarrizketatua sentsazio onarekin geratzea —bere denborak zer edo zertarako balio izan duela edo arazoari soluzioa ematen lagundu duela esan behar zaio—.
- g) Lortu den informazioa ordenatu.
- h) Lortu den informazioa analizatu eta ondorioak idatzi.

– *Erantzunen erregistroa*

Galdera irekiko elkarrizketek arazo handi hau daukate: zaila da lortzen den informazioa erregistratzea. Hori saihesteko tresnak badaude, esate baterako, magnetofonoa edo bideo-grabazioak; baina tresna hauek elkarrizketatua kikildu egiten dute. Bestalde, argi dago ez dela bate-re etikoa grabagailua edo bideo-kamara ezkutatuta izatea.

Erantzunak fidelki erregistratzeko, askotan elkarriztatuari esandakoa errepikarazi behar izaten zaio, eta horrek elkarrizketaren erritmoa geldoagotu egiten du. Ikusten denez, metodo guztiek abantailak eta desabantailak dituzte. Baliabide batzuek lana erraztu egiten dute, baina horiekin informazio gutxiago lortzen da; beste baliabide batzuk erabiliz, aldiz, informazio sakonagoa lortzen da, baina horrelakoetan erregistroa zailagoa izan ohi da. Beraz, informazioa lortu

eta horren erregistroa egiteko orduan zein prozedura erabili behar den erabakitzean, ezaugarri horiek guztiek mugak ezartzen dituzte.

4.3.2. Behatzea

Behatzea ikerketarako teknikarik garrantzitsuena da metodo etnografikoan. Teknika honekin gertaerak diren tokian batzen da informazioa. Ikertzaileak gertatzen dena behatu, erregistratu eta ondorioak zehazten ditu. Prozedura hau unibertuala da, eta zientzien sorrera azaltzeko balio du.

Hainbat behatze-prozesu daude: gutxi edo asko egituratuak, helburu ezberdinekoak, auke-ratzen diren datuen araberakoak, erregistro-motaren araberakoak...

Laborategiko ikerketa da behatze guztiz egituratuaren adibidea. Behatze egituratuan behatzaileak aspektu edo alde bakar bati erreparatzen dio, eta erregistroa tresna mekanikoren bat erabiliz egiten du; esaterako, bideo-kamara, grabagailua, kontagailua... Aldiz, beste muturrean Giza Antropologian egiten den beste ikerketa mota hau dago: talde edo gizarte baten jarduerak eta eguneroko bizitza —jarrerak, eginkizunak, ohiturak...— behatzea, gero deskribatu ahal izateko.

Esan behar da, oro har, lortu nahi diren datuek eta ikerketaren helburuek mugatu egiten dutela behatze-metodoen egitura.

4.3.2.1. Kanpotiko behatzea

Kanpotik behatzean, behatzailea ez da murgiltzen behatu behar duen taldearen bizitzan. Behatzaileak ikusten duenaren gaineko informazioa erregistratzen du, baina ikertzen ari den egoeran nahastu gabe, objektibitatea bilatuz.

– *Behatze zuzena*

Behatze zuzena behar den moduan egiteko, ondorengo bi baldintzak bete behar dira:

- a) Behatzailea ez nabarmentzea.
- b) Behatuak izango direnek behatzailea onartzea.

Behatze-prozesuetan ateratzen diren ondorioak hartu behar dira kontuan.

Eman dezagun talde bat behatzen ari garela, talde horren egitura eta jarrerak deskribatzeko. Bat-batean, ikusten dugu, esaterako, Mainerrek Juleni ondolik pasatzean kokoteko bat eman diola. Hortik ondorio bat atera dezakegu: Mainer haserre dago Julenekin; eta urrunago joz gero, zera esan dezakegu: Julen ez du gustuko Mainerrek.

Ondorioak ateraz gero, informazioa aberatsagoa izaten da, baina uste okerrak ere sortzen dira. Benetan gertatu dena hau da: Mainerrek Juleni kokoteko bat eman dio.

Hortik aurrera ateratako ondorioak egiazkoak edo gezurrezkoak izan daitezke. Hortaz, ondorio horiek baieztatzeko, datu gehiago bildu behar da.

Bestalde, batzuetan behatuek jakiten dute une horretan behatuak direla, eta beste batzuetan ez dute jakiten. Lehenengo kasuan gerta daiteke behatuek, norbait begira dutela jakinda, ikertzaileak behatu nahi dituen portaerak aldatzea. Beste batzuetan, jokaerak nahita aldatzen dira, ikertzailea nahasteko.

Hori saihesteko eta informazio fidagarria lortzeko, mila trikimalu jar daiteke martxan, hala nola, ikerketa egin behar den bulegoan lanean hastea, norabide bakarreko kristal bat erabiltzea, ezkutatuta dagoen mikrofonoaz baliatzea, behatuengandik oso hurbil ipintzea...

Baina informazioa horrela bilatzeko, behatzaileen onarpena ezinbestekoa da; horrela ez balitz, arazo etikoak sortuko lirateke.

– *Zeharkako behatzea*

Zeharka behatzean behatzaileak errealitatea zuzen ikertu beharrean, informazio- iturriak —prentsa, argazkiak, bideoak, biografiak, objektuak, grabazioak... — eta estatistika-datuak aztertzen ditu.

4.3.2.2. Parte hartuz behatzea

Behatze-metodo honetan, ikertzailea ikertzen diharduen egoerako partaide izaten da. Behatze-mota honek aukera ematen dio ikertzaileari taldean gertatzen dena zuzenean ikusteko, baita taldearen jarduera arruntetan parte hartzeko ere. Metodo honek lehen eskuko informazioa ematen du, eta ikertzaileak, horrela, beste era batean lortu ezingo lituzkeen datuak lortzen ditu. Metodo hau antropologoek erabiltzen dute gehienbat.

Behatze-mota honetan maila asko antzematen dira, behatzailearen inplikazioaren arabera. Behatzea *pasiboa* izan daiteke. Kasu horretan behatzaileak, nahiz eta ikertzen duen inguruan sartuta egon, jarduera batzuetan nahita ez du hartzen parte, objektibitatea ez galtzeko eta bere iritzien kontrako ekintzak ez egiteko. Aldiz, behatzea *aktiboa* denean, behatzailea taldean edo egoera horretan guztiz inplikutzen da. Parte hartuz behatzeak honako abantaila hau du: behatuek bizi dutena ikertzaileak berak ere bizi du, eta antzeko sentazioak izatera iristen da. Hala ere, arazorik ere badu: ikertzaile eta behatuen artean sor daitezkeen lotura afektiboa; gainera, ikertzailea luzaroan talde horretako partaide izateak taldeko gainontzeko kideengan eragin dezake: taldekideen jarrerak alda daitezke, ikertzailearen beraren ikuspuntuak ere eralda daitezke...

Parte hartuz behatzea behatuak jakinean egonda edo jakin gabe egin daiteke, baina bigarren kasuan, behatuak norbait begira duela ez dakienean, alegia, arazo etikoak sor daitezke. Metodo hau erabiliz lorturiko datuak ikertuek egoeraren berri izatearen edo ez izatearen arabekoak dira. Horrela behatzeko, tresna asko erabil daitezke: grabagailuak, bideoa... Horiek guztiek informazioa lortzeko abantailak dituzte, baina, behatuak kikildu egin daitezke. Baliabide tekniko gehienak garestiak dira, eta grabatutakoa transkribatzea zaila da, horretarako denbora luzea behar baita.

Oro har, ikertzaileek, parte hartuz behatzen dutenean, gertatzen dena noten bidez deskribatzen dute, bai bertan, bai handik kanpo irtendakoan idatziz. Behatutakoa erregistratzeko zenbait tresna narratibo erabiltzen dira:

- Landa-kuadernoa; bertan idazten dira gertaerak, jarduerak, subjektuen ezaugarriak, jarre-
rak..., hau da, behatzaileak ikusi eta entzun duen guztia.
- Segimendurako fitxak; ikertzaileek prestatzen dituzte, ikerketaren helburuaren arabera.

4.3.2.3. Soziometria

Soziometria metodo bat da, talde bateko kideen arteko aukeraketak eta errefusak ebaluatze-ko erabiltzen dena.

Soziometria egiteko, kide bakoitzak bakarka idatzi behar du taldeko norekin osatuko lukeen gustura komite bat, norekin burutu nahi lukeen jarduera sozial bat edo kolaboratzaile gisa nor izan nahiko lukeen. Lortzen diren emaitzek argi erakusten dute nola dagoen antolatua taldea; betiere talde txikietako ezaugarriak azalertzeko da baliagarria. Teknika erraza, arina eta ekonomikoa da; irizpideak ikertu nahi denaren arabera edo aukera eta errefusa kantitatearen arabera zehazten dira.

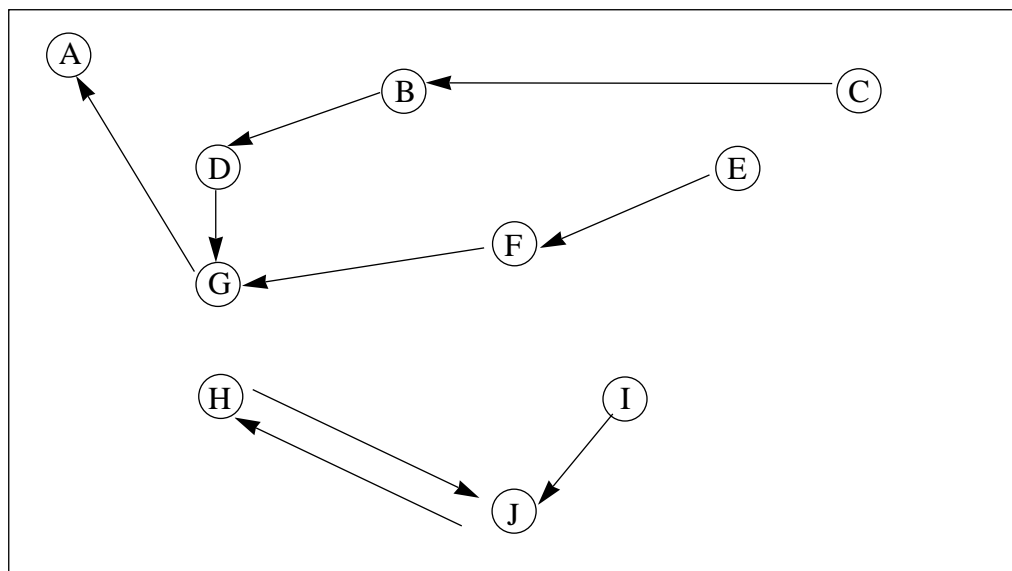
Oso garrantzitsua da galderen erantzunak bakarka eta isilpean egitea. Bestalde, emaitzak taldeari aurkeztea erabakiz gero, topatu behar da eraren bat partaideen identifikazioa saihesteko: taldekideek ez dute asmatu behar zeinu edo letra bakoitza norena den.

Datu soziometrikoak soziograma grafikoaren bidez erakusten dira.

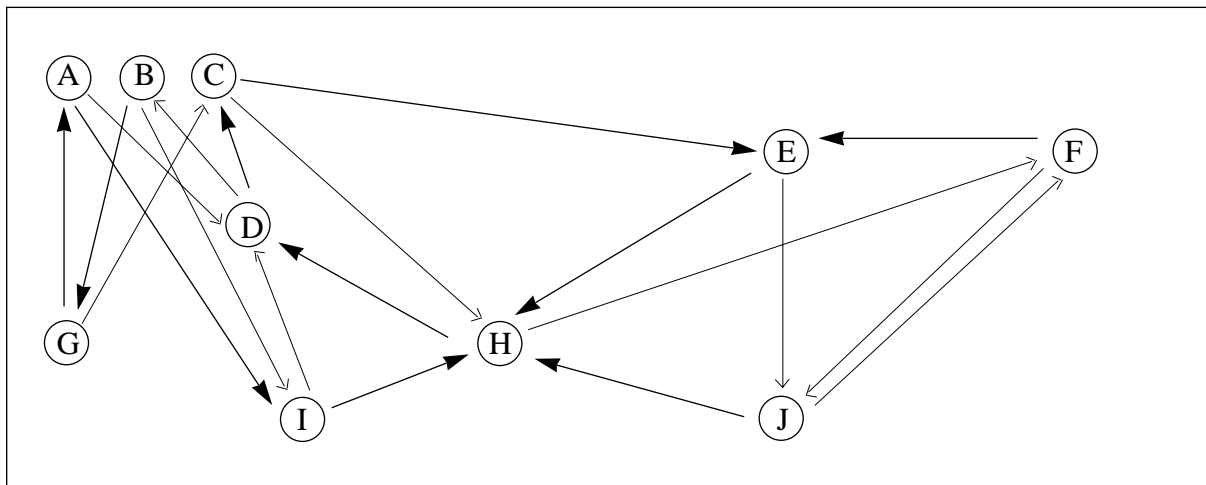
Soziograma baten gizabanakoak zeinuen bidez adierazten dira, eta egindako aukerak eta errefusak geziaren edo lerro egokien bidez seinatzen dira.

Hona hemen soziogramaren adibide bi:

Lehen aukerak erakusten dituen soziograma



Hemen liderra edo pertona indartsu bat antzematen da; haren adiskideak eta isolaturik dauden hiru taldekide ere badira.

Aukera biko soziograma

Soziograma hau konplexuagoa da, taldekide bakoitzak bi aukera egin behar izan ditu eta. Berehala antzematen da H zeinua duen kidea argi nabarmentzen dela taldean.

Hona hemen soziogramaren datuak taula batean aurkeztuta:

Jasotako aukerak										
Aukeratzaileak	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
A				2					1	
B							1		2	
C					1			2		
D		2	1							
E								1		2
F					1					2
G	1		2							
H				1		2				
I				2				1		
J						2		1		
Jasotako lehen aukerak	1	0	1	1	2	0	1	3	1	0
Jasotako bigarren aukerak	0	1	1	2	0	2	0	1	1	2
Guztira	1	1	2	3	2	2	1	4	2	2

4.4. TALDE LANERAKO TEKNIKAK

Talde-lana funtsezkoa da partaidetza eta norberaren garapena bultzatzea oinarrizkoak dituen Animazioan.

Lan-talderako tekniken artean sailkapen hau egin daiteke:

4.4.1. Hastapen-teknikak

Hastapen-teknikak lan-taldea sortzen denean aplikatzen dira. Teknika hauen helburua taldeko partaideak lasai sentitzea eta elkar ezagutzen hasteko baldintza egokiak sortzea da; beste modu batera esanda, giro ona lortu eta egingo den lana hobeto burutzea.

Pentsatu behar dugu pertsona asko ez direla lasai egoten beren buruak aurkezten dituztenean, eta, sarri, aurkezpena egin baino lehen, taldean esaten dena ahitzeko ere ez direla kapaz izaten. Horrelako egoerak gerta ez daitezen, kontu handiz aukeratu behar da aurkezpenerako teknika.

Bestalde, gauza jakina da talde guztiak ez direla berdinak, horrexegatik pentsatu egin behar da zein izan daitekeen taldeko inor larritu barik parte-hartzea erraztuko duen teknika. Hala ere, taldekoek elkar ezagutzen badute ere, dinamizatzailerak, taldea nolakoa den ikusteko, jokoren bat egin dezake.

4.4.1.1. Binakako aurkezpena

Esperientziak argi erakusten digu lasaiago egiten dela aldamenean dagoen pertsonaren aurkezpena geure buruarena baino; berak kontatu diguna horni dezakegu, eta haren alde positiboak goratu.

Prozedura:

1. Irakasleak edo dinamizatzailerak 5-10 minutu ematen die taldekideei, hitz egin eta elkar ezagutzen has daitezten. Pertsona bakoitzak dinamizatzailerak eskatu duen informazioa aldame-nekoari eman behar dio, eta horrek, dagokionean, taldearen aurrean aurkeztu behar du. Informazio hori emateaz gain, pertsona horren alde positiboak ere azpimarratu behar dira.

2. Denbora pasatutakoan, boluntario batek bere kidearen aurkezpena egiten hasi behar du. Oro har, honelako informazioa lortzea komeni da:

- a) Izena.
- b) Denbora librea nola betetzen duen.
- c) Nongoa den.
- d) Non egiten duen lan, edo non ikasten duen.

Batzuetan, interesgarria da norberak bere izaeraren ezaugarririk garrantzitsuenak azpimarratzea edota gorputzetik gehien gustatzen zaion atala zein den definitzea. Azken informazio horiek, hala nahi izanez gero, azalpen xelebreak egiteko bidea ematen dute.

Dinamizatzaileak azpimarratu egin behar du aurkezpena era alai eta positiboan egitearen garrantzia. Sarri, taldean jende xelebrea izaten denez, kideen datuak lortzeaz aparte, ondo pasatzeko aukera ere izaten da. Horrez gain, partaideren batek taldeari alde jakin baten inguruko informazio interesgarria eman ahal badio, dinamizatzaileak galdera bat egin diezaioke, alde edo aspektu hori sakontzeko.

4.4.1.2. Esaera zaharrak

Teknika hau aurrekoa baino lehen egin daiteke, bikoteak zehazteko.

Esaera zahar batzuk aukeratzen dira, eta horietariko bakoitza txartel bitan idazten da; hasiera txarteletako batean eta amaiera bestean.

Prozedura:

Taldekide bakoitzak, ahal duen moduan, bere kidea bilatu behar du, hau da, berari falta zaion esaera zaharraren zatia duen pertsona; horrela osatuko dira aurkezpena binaka egiteko bikoteak.

Interesgarria da gutxi ezagutzen diren esaera zaharrak erabiltzea, bide batez ezagutzera eman-go dira eta. Honelako esaerak erabil daitezke:

“Non aipa, han ager”.

“Aldapak berdintzeko, ez dago dirua bezelakorik”.

“Altzairu onarekin nornahi errementari”.

“Amen iñ (egin) ta norberana iñ (egin)”.

“Amodioa arrosaren pare, usaina eta arantzea”.

“Gose urte, osasun urte”.

“Batzuei burua bihotzaren faltaz gaixtatzen, bertzeri bihotza buruaren faltaz”

“Eguraldi ona, bera da jake eta bera da gona”.

“Argi barik doa bearra, ilundu barik etxera”.

“Aran (basa-aran) urtie, elur urtie”.

“Oroitu, amagiarrebea, erraina izan zinela”.

“Amorebietako eurie, egun guztiko eurie”.

“Errixek bere legiek eta etxiek bere usedixek”.

4.4.1.3. Izen-katea

Aurkezpena egin eta gero, izenak memorizatzeko unea da. Horretarako era asko dauden arren, hemen sinpleena aipatuko dugu.

Prozedura:

1. Lehenak bere izena esan behar du.
2. Bigarrenak haren izena eta berea esan behar ditu.
3. Hirugarrenak lehenaren izena, bigarrenarena eta berea esan behar ditu.
4. Horrela jarraitzen da, zirkuluan dauden pertsona guztiek dagozkien izenak esan arte.

Baten batek beldurragatik izenak paper batean idazten dituela ikusiz gero, onena komentariorik ez egitea da, aurrerantzean izenak ikasteko egun asko izango da eta.

4.4.1.4. Armiarma-sarea

Prozedura honen bidez informazioa lortzen da. Joko hau burutzeko, kordelezko haril bat behar da.

Prozedura:

1. Boluntario batek ondorengo informazioa ematen hasi behar da: izena, nongoa den, zer lan-mota duen, zertara doan taldera..., eta, harilaren kordelaren punta oratu eta informazioa eman eta gero, nahi duen kideari bota behar dio harila.
2. Azken horrek bere buruari buruzko informazioa eman eta hirugarren bati bota behar dio harila.
3. Kide guztiek beraien aurkezpena egiten dutenean, armiarma-sarea osatuta egongo da.
4. Armiarma-sarea askatzeko, taldekide bakoitzak errepikatu egin behar ditu kordelezko harila bota dionaren ezaugarriak.

Prozedura honekin aurkezpena eta izenen memorizazioa batera egiten dira. Teknika hau berez joko bat besterik ez da, baina aurkezpena egiteko oso aproposa; zenbaitetan harila lurre-ra erortzen da, edo korapilatu egiten da..., eta benetan da dibertigarria.

4.4.2. Taldearen kohesiorako teknikak

Teknika hauen helburua taldeko partaideak elkar ezagutu eta helburu komunak dituztela antzematea da.

Era guztietako teknikak dira baliagarriak taldearen kohesioa lortzeko, edozein teknika erabilita ere, pertsonen arteko harremanak egunez egun sendotzen dira eta.

Hemen aipatuko diren teknikek lankidetzaz bultzatu eta desinhibitzen laguntzen dute.

4.4.2.1. Animalien jokoa

Jokoa hasi baino lehen, dinamizatzaileak animalien izenak idazten ditu txarteletan, arra batean eta emea bestean, partaide kopuruaren arabera; adibidez, ahuntza eta akerra, katemea eta katarra, txakur emea eta txakur arra...

Txartelak banatu eta gero, 5 minutuan zehar bakoitzak dagokion animalia balitz bezala jardungo du, bere bikotea topatu arte.

Bideo-kamara bat izatekotan, interesgarria da taldekoek egindako irudikapena grabatzea. Taldea grabatutakoarekin pozik ez badago, beste egun batean graba daiteke.

4.4.2.2. Ipuin bizia

Partaide guztiak zirkulu bat eratuz jartzen dira. Taldeko koordinatzaileak ipuin bat kontatzen du, pertsonaiak eta ekintzak apurka-apurka gehituz. Koordinatzaileak, nahi duenean, kide bat seinlatu eta honek ipuinean une horretan agertzen den pertsonaren edo animalia pape-
ra egingo du, ipuinean kontatzen dena antzetzuz.

Joko honek elkar ezagutzen laguntzen du, eta oso egokia da gorputz-espresioa lantzeko.

4.4.3. Analisi globalak egiteko teknikak

Teknika hauek hainbat gai dira baliagarriak: ideiak ordenatzeko, eztabaidak laburbiltzeko, eztabaida zabal bat egituratzeko, lantzen ari garen gaiaren loturak ikusi ahal izateko, une horretara arte ikasitakoa ebaluatzeko.

4.4.3.1. Soziodrama

Soziodramaren helburua egungo gizarteko gertaera edo egoera jakin bat adieraztea da. Soziodrama oso baliagarria da gizartearen arazorik nabarmenenak (marginazio soziala, gerratea...) eta institutuan, auzoan edo herrian ikusten diren arazo zehatzak adierazteko.

Prozedura:

1. Gai bat aukeratzen da.
2. Gaiari buruz hitz egiten da taldean: kideek esan egiten dute egoera zehatz hori nola bizi duten edo nola ulertzen duten.
3. Istorioa edo argumentua prestatzen da, ondorengo pausoak kontuan hartuz:
 - Esandako egoerak eta gertaerak ordenatu.
 - Istorioaren pertsonaiak zehaztu.
 - Pertsonaia bakoitzak esan behar duena finkatu.
 - Pertsonaia bakoitzarena nork egingo duen definitu.
 - Pertsonaia bakoitza eszenan noiz sartuko den zehaztu.
4. Entsegu bat egin eta gero, soziodrama egina dago, eta arazoa islatzen duen egoera aurkezten has daiteke.

Teknika hau beste honetarako ere erabil daiteke: gai bat ikasi baino lehen dakiguna adierazteko; gai baten alde bat sakontzeko; gai baten analisisa amaitu ostean, ikasi duguna adierazteko...

Teknika hau ondo burutzeko hauxe egin behar da: ondo ahoskatu, astiro hitz egin, hitzak keinuz lagundu eta eskura dauden materialak erabili, hala nola, kapelak, zapiak eta kartelak —zenbait toki (udaletxea, eskola, ospitalea...) adierazteko—.

4.4.3.2. Rol-jokoak

Rol-jokoak pertsonen jarrerak, lanbide ezberdineko jendearen ezaugarriak edota pertsonen pentsamoldeak adierazteko balio du. Soziodramaren antza du, hor ere keinuak, ekintzak eta hitzak erabiltzen dira eta; rol-jokoan, ordea, hainbat jende-motaren jarrerak, aurreiritziak, interesak eta baloreak azpimarratzen dira.

Oso teknika ona da pentsamoldeei buruzko eztabaidak sortzeko, beste pertsona batzuen jarrerak adierazten direlako, euren rol edo paperean jarrita. Ondo aplikatzen zaila da; horregatik, ezinbestekoa da alde zuzenetik ondo dokumentatzea —egunkariak, aldizkariak, komunikatuak... —.

Prozedura:

1. Gaia aukeratzen da.
2. Gaiari buruz hitz egiten da.
3. Pertsonaien paperak prestatzen dira, bizitzan dituzten jarrerak kontuan hartuz.
4. Istorioa edo argumentua osatzen da.
5. Entseatu egiten da.
6. Eztabaidatzen has daiteke.

Soziodrama bezala, gai bat ikasi baino lehen partaideek zer dakiten, gai baten alde bat sakontzeko, gai baten azterketa amaitutakoan zer ikasi duten adierazteko... erabil daiteke.

Rol-jokoak beste erabilera batzuk ere izan ditzake:

- Pertsonaren batek gertaera zehatz baten aurrean izan duen jarrera adierazteko.
- Talde batek jarduera bat nola egingo duen jakiteko, hau da, taldeak lan egiten duen bitartean ager ditzakeen jarrerak edo portaerak antzemateko.

Gomendioak:

- Eztabaida aldez aurretik prestaturiko argumentuetan oinarritu behar da, pertsonaien portaeretan, alegia.
- Aurretik egindako prestaketa garrantzitsua da antzeztuko diren paperak ondo ezagutzeko.

4.4.3.3. Pantomima

Pantomima izeneko teknikak gertaeren aurrean izaten diren erreakzioak antzezteko du helburu. Aurreko tekniketara bezala, antzezpena egiten denez, gorputzaren mugimendua eta aurpegiaren keinuak erabiltzen dira, baina ezin da barbarik egin. Mezua transmiti daiteke, baina jendearen pentsamoldeak ez. Ikusten ari direnek oso adi egon behar dute, transmititu nahi den mezua ulertu nahi badute.

Prozedura:

1. Gaia aukeratu.
2. Gaiari buruz hitz egin.
3. Istorioa edo argumentua prestatu.
4. Entseatu.
5. Antzezten hasi.

4.4.3.4. Eskulturak

“Eskultura” izeneko teknikak talde batek kontzeptu bat nola ulertzen duen adierazteko balio du. Parte-hartzaileek talde eskultoriko bat eratzen dute, mezu bat komunikatzeko. Teknika honetan aurretik ez da ezer prestatu behar, gaia aukeratzearekin nahikoa da. Oro har, gai zabalei buruzko iritziak adierazteko erabiltzen da —erlijioa, demokrazia, burokrazia, justizia... —.

Prozedura:

1. Koordinatzaileak parte-hartzaile bati kontzeptu bat (gerra, gosea, droga...) eskulturen bidez azaltzea eskatu behar dio.
2. Parte-hartzaileak bere eskultura prestatu behar du, eta kideen laguntzaz hornitu eta zehaztu egin behar du, ideia hobeto adierazteko.

Pantomima dibertigarriagoa lortu nahi izan eta estatuak lekuz aldatu behar izanez gero, kideak lurretik altxatu eta besoetan eraman behar dira; eta estatuen keinuak aldatu nahi izanez gero, eskuekin aldatu behar dira.

4.4.3.5. *Philips 6/6*

Teknika honen helburua hau da: denen parte-hartzea erraztu eta epe labur batean talde handi baten egoera bati buruz ager daitezkeen ideiak batzea. Gainera, arazo bati konponbideak bilatzeko erabiltzen da, edota edozein galderari dagozkion erantzunak lortzeko.

Hezkuntzan ere aplikatu daiteke, aldizkari edo egunkarietako informazioa erabiliz gai bat sakondu nahi izanez gero, kasurako. Taldeka ideiarik garrantzitsuenak bilatzen dira teknika hau baliatuz. Gero ideiak arbelean ordenatu eta sintesi bat egiten da, eta, horrela, ikasle guztien partaidetza errazten da.

Teknika hau abian jartzeko, arazo edo gai bat aukeratzeaz gain, papera eta boligrafoa behar dira.

Prozedura:

1. Seiko taldeak egiten dira.
2. Talde bakoitzean koordinatzaile edo bozeramaile bat aukeratzen da.
3. Galdera bat egin edo arazo bat aurkezten da.
4. Taldekideek sei minutuz hitz egin behar dute.
5. Denbora hori pasatu eta gero, talde bakoitzeko koordinatzaileek parte-hartzaile guztiei taldean lortu duten informazioaren berri ematen diete.
6. Sortutako ideiak arbelean edo paper handi batean ordenatzen dira.

4.4.3.6. *Kausa-efektu katea*

“Kausa-efektu katea” izeneko teknikaren bidez era lasai eta atseginean kausa-efektu erlazioa lantzeko aukera izaten da. Domino-jokoan inspiratuta dago, baina aldaketa batzuk egin zaizkio, gure helburuak bete ahal izateko.

Joko hau burutzeko 20 cm x 10 cm-ko txartelak, paper handi bat eta zinta itsasgarria behar dira. Jokoa talde txikiekin egitea da aproposena, bakoitzak gutxienez txartel bat izan dezan.

Adibide baten bidez azal daiteke teknika honen prozedura:

1. Txartelak ondoko informazioarekin betetzen dira:
 - Euri-zaparrada izugarriak izan ziren.
 - Jendea gosez hil zen.
 - Soroak urperatu egin ziren.

- Ibaia bere lekutik atera zen.
 - Uzta eskasa izan zen.
2. Talde bakoitzari txartel bat ematen zaio.
 3. Lehenengo txartela duela uste duen taldeak ahots gora esan behar du txartel hori duela, eta, denak ados egonez gero, horma-irudian itsasten da.
 4. Hurrengo txartelak prozedura bera jarraituz kokatzen dira horma-irudian.
 5. Kausa-efektu katea osaturik dagoenean, taldeek horma-irudian agertzen dena garatzen ahalegindu behar dute. Adibidez, talde batek “Garraiobideak hondatu egiten dira” esaten badu, horma-irudian idatzi behar du, dagokion lekuan, eta gezi batekin dagokion zergatiarekin lotu behar du.
 6. Ideia egoki gehien izan duen taldeak irabazi egiten du.

Adibide horretan kausa-efektu kate bat ikusten da: zergati batek bere ondorioa du, eta azken hau beste ondorio baten zergatia da.

Hala ere, oso zaila da gizartean horrelako kausa-efektu kate sinplea antzematea; oro har, kausa-efektu sareak ikusten dira.

4.4.3.7. Kausa-efektu sareak

Teknika hau hamalau urte baino gehiago dituzten ikasle edo parte-hartzaileekin egitea komeni da, umeez ez baitute ahalmenik honelako sareak ondo ulertzeko. Hona hemen kausa-efektu sare baten adibidea:

1. Horma-irudi handi batean gaiaren izena jartzen da: “Biztanleriaren hazkundera”, esaterako.
2. Txartelak ondoko informazioarekin betetzen dira:
 - Nekazal Iraultza.
 - Ongarriak erabiltzea.
 - Heriotze-tasa jaistea.
 - Garraioak hobetzea.
 - Izurriteak desagertzea.
 - Pasteurizazioa eta asepsia hedatzea.
 - Landare-errotazioa.
 - Higienea hobetzea.
 - Ospitaleetako garbitasuna zaintzea.
 - Norberaren higiena.
 - Txertoen asmakuntza.
 - Mikroorganismo kaltegarriei aurre egitea.
 - Edateko ur-hornikuntza zabaltzea.
 - Kaleetako garbiketaz arduratzea.
 - Mikrobiologia agertzea.
 - Medikuntza aurreratzea.
 - Lugorriak desagertzea.
3. Txarteletako informazio guztia (esaldi guztiak) duen orrialde bana ematen zaie taldeei.
4. Txartelak taldeen artean banatzen dira.
5. Kausa-efektu kate bat baino gehiago daudenez, “lugorriak desagertzea” idatzita duen txartela dutenak hasi eta gero, ordena jarraituz, taldeak euren txartelak itsasten ahalegindu behar dute. Txartel guztiak arinen kokatu dituen taldea izaten da irabazle.
6. Irakasleak jardueraren garapena aztertu eta laburpen bat egin behar du ondoren.
7. Paperean idatzita dagoena horman itsatsita utzi ahal da, gai hori bukatu arte.

Aipatu diren adibide bi horiek geografia irakasgai izan dira erabiliak, oso egokiak baitira kontzeptu-mapa konplexuak nola egiten diren ikasteko. Ikasleei laguntzeko, horma-irudian geziak margo ditzake aurretik irakasleak. Gainera, komeni da irakasleak prozesuan zehar sakontzeko azalpenak ematea, baita desadostasunak sortzen direnean ere.

4.4.3.8. *Bingoa*

Joko honen helburua zalantzak argitzea, terminologia lantzea edota parte-hartzaileek daki-tena ebaluatzea izan daiteke. Joko hau prestatzeak lan handia ematen du; behar-beharrezkoa da taldearen laguntza. Behin prestatuz gero, beste talde batzuekin ere egin ahal izango da.

Joko hau egiteko kolore biko kartulinar eta errotulagailuak behar dira. Alde batetik, kartulina laukizuzenak egin eta errotulagailuekin 12/16/18 karratu marrazten dira; bestetik, beste kolore bateko kartulina zatiekin fitxa borobilak egiten dira. Joko hau taldeka eginez gero, taldekopuru adina kartoi behar dira.

Gaia musika bada, honela bete daiteke “kartoi” bat.

Pultsua	Pianoa	Orkestra sinfonikoa	Opera	Kortxea	Musika gregorianoa
Tinbrea	Sopranoa	Valsa	Musika Zelta	Musika korala	Melodia
Punttua	Johann Sebastian Bach	Hertzioa	Erritmoa	Isiluneak	Ligatura
Piccoloa	Txalaparta	Organoa	Wolfgang Amadeus Mozart	Gitarra elektrikoa	XIX. mendea

Ikusten da erantzunak oso zehatzak direla.

Prozedura:

1. Kartulina zati bakoitza 12/18/24 koadrotan zatitzen da.
2. Koadro bakoitzean izen bat, hitz bat edota kontzeptu bat idazten da.
3. Kartoi guztiek ezberdinak izan behar dute, nahiz eta hitz erdiak-edo errepikatu ahal izan.
4. Txarteletan galderak idazten dira, erantzun bakarrekoak.
5. Talde bakoitzari kartoi bat ematen zaio.
6. Irakasleak edo koordinatzaileak txartelaren edukia irakurri behar du.
7. Erantzuna kartoian dutenek esan (kantatu) egin behar dute, eta, ondo badago, hitz hori duten taldeek koadroa estaltzen dute.
8. Kartoiaren arinen betetzen duen lehenengo taldeak irabazten du.
9. Kartoi hori hartu eta erantzunak berriro irakurri behar dira, egokiak diren jakiteko.

Oharra: Jokoan zehar agertutako zalantzak pausoz pauso argitu behar dira.

4.4.3.9. Jakintzaren liga

Jakintzaren ligaren bidez, landutako gaien ebaluazioa edo erreposoa egin daiteke. Erlojua, galderadun fitxak eta puntuazioa idazteko arbela behar da. Aurreko jokoan bezala, erantzun zehatzak behar dira.

Prozedura:

1. Gehienez hiru talde egiten dira.
2. 27 ikasle edo partaide badira, hiru talde egin eta gero, talde bakoitzean azpitaldeak egin behar dira: 4 kideko bi azpitalde eta pibot bat.
3. Lehenengo taldeari galdera bat egiten zaio. Minutu bat pasatu eta gero, erantzuna asmatzen ez badute, hurrengo azpitaldeak erantzun behar du, eta horiek ez badakite, pibotak ahalegindu behar du erantzuten. Horrek erantzuna ez badaki, bigarren taldeko pibotak erantzun behar du, eta horrek ez badaki, hirugarren taldekoa saiaturiko da erantzuten.
4. Erantzunen balioa aldakorra da, erantzun zuzena eman duen azpitalde edota pibotaren arabera.
5. Puntuaziorik handiena ateratzen duen taldeak irabazten du.

4.4.3.10. Gako-hitzak

Teknika honen helburua sintesi-ahalmena lantzea da. Aproposa da testu edo gai baten ideia-rik garrantzitsuenak ateratzeko. Jokoa burutzeko arbela behar da.

Prozedura:

1. Gaia aukeratzen da.
2. Taldeak egiten dira; talde txikia izanez gero, banaka egin dezakete, eta, horrela, denen partaidetza erraztu.
3. Gaia hitz batean adieraztea eskatzen zaie.
4. Hitza esan duenak azaldu egin behar du hitz hori zergatik aukeratu duen.
5. Garrantzitsua den hitzen bat esan gabe geratu bada, irakasleak edo koordinatzaileak azaldu egin behar du.
6. Aukeratu diren hitzekin esaldi bat edo bi osatu eta lortu den informazioarekin hormairudi bat egiten da.

4.5. KOMUNIKATZEKO TEKNIKAK

Eskolan gehien lantzen den komunikazio-mota idatzizkoa da. Hala ere, eskolatik kanpo komunikazioaren %95 ahozko adierazmenean oinarritzen da, eta gero eta jende gehiago dago ahozko komunikazioa menperatu behar duena. Nola hobetu ahozko komunikazioa entzuleen aurrean hitz egitea hain zaila bada? Hasteko, komeni da argi izatea zer transmititu nahi den; horretarako, ezinbestekoa da alde zuzenetik ahoz komunikatu nahi dena behar den moduan prestatzea, eta hortik aurrera etengabe praktikatzea aholkatzen da. Izan ere, hizlari eta komunikatzaile onek, urteak eman dituzte horretan. Ez da ahaztu behar hitz jario handia izateak eta paratu gabe hitz egiteak ez duela berez ziurtatzen komunikazioa ona izatea.

4.5.1. Hitzaldia prestatzeko teknikak

Hasierako pausoa gaia guztiz menperatuta edukitzea da; horrela ez balitz, komunikatzeko ahalegin horretan lehenengo pultsua galdua litzateke; zeren urduritasunak eta beldurrak —hizlariaren etsairik handienak— ez dute asko laguntzen. Gainera, entzuleekin komunikazio ona izateko, oso garrantzitsua da hizlariak transmititu nahi duena sinistea, gogoia kutsatu egiten baita.

Hitzaldia prestatzen hasi baino lehen, lortu nahi den helburua zehaztu egin behar da, eta entzuleen ezaugarriak aztertu egin behar dira.

Gero, behar den beste denbora inbertitzea komeni da datuak eta ideak batzen, baita informazio guztia egituratzen ere.

Azkenik, gidoi bat prestatu behar da, nahi den informazioa zehazteko. Edozein adierazpenetan, idatzian zein ahozkoan, ondorengo aldeak bereizten dira: sarrera, garapena eta amaiera.

a) *Sarrera*

Sarreraren bidez entzuleen arreta izatea lortu behar da, kuriositatea piztu, alegia; baina denbora asko erabili gabe: sarrerak zehatza eta laburra izan behar du beti. Sarrera “amu” bat izatea lortu behar da, komunikabideetan egiten duten moduan. Hori lortzeko, lagungarriak izan daitezke ondorengo galderak:

- Zein da mintzaldiaren atalik deigarriena?; labur dezaket esaldi batekin?
- Zein da atalik interesgarriena?; labur dezaket esaldi batekin?
- Zein da atalik dramatikoena?; labur dezaket esaldi batekin?

Erantzunetatik ateratzen diren esaldi guztiek ez dute balioko, entzuleen interesa ez dutelako pizten edo lortu nahi den helburuarekin zerikusirik ez dutelako. Horregatik, aukeraketa patxadan egitea komeni da; hala ere, ez dago zertan larritu amu egoki bat izan ezik, helburuen laburpena eginez sarrera erraz osa daiteke eta.

b) *Mintzaldia idazteko lagungarria da Kipling-ek bertsoetan esan zuen hau:*

“Sei zerbitzarik erakutsi zidaten dakidana; euren izenak hauexek dira: zer, nor, non, noiz, nola eta zergatik”.

Mezua ondo transmititzeko koherentzia behar da, hau da, lotura eta garapena pausoz pauso egin behar da. Garapenerako ardatza ideia nagusia da, baita horrekin loturiko ideia osagarriak ere.

Argumentatu nahi bada, argumenturik nabarmenenak hasieran jarri behar dira, arreta pizteko, nahiz eta egokienak ez izan; argumenturik sendoenak gero azalduko dira, eta emozionalak eta pertsonalak bukaeran.

c) *Amaiera*

Hitzaldiaren elementurik estrategikoena da, horixe baita sarri entzuleen memorian geratzen dena. Horregatik, hitzaldiaren bukaera oso ondo prestatu behar da; bikaina izan behar du.

Sarrerak baino gehiago iraun behar du amaierak. Bertan, amaieran, ideia nagusia, argumeturik onena edo aurkeztu den arazoari emandako konponbideak azpimarratuko dira. Azken finean, amaiera, edukiari begira, mintzaldiaren muina da.

Ahozko azalpenak, ume eta gazteei egiten zaizkienak, 15 edo 20 minutuko iraupena izan behar dute gehienez; bestela, entzuleak aspertu egiten dira, eta mezua ez dute barneratzen.

Azalpena ahots zoliz egin behar da; informazioa ez da irakurri behar, ez bada hitzez hitz entzun behar dena. Horrelako lanetan berriak garenean, zilegi da informazioa buruz ikastea, baina helburua esan beharrekoa bat-batean esatea da.

Oso lagungarria da azalpenean errepikapenak egitea eta esaldi garrantzitsuenak azpimarratzeko bolumena igotzea.

Lehen aipatu da mintzaldiaren gaia prestatzea oinarritzkoa dela, baina ez da nahikoa. Ondoren, ahozko azalpenak onak izateko zaindu behar diren aldeak aztertzen dira:

a) *Abiadura*

Oro har, arinegi hitz egiteko ohitura hedatuta dago, baina argi dago horrela hitz eginda mezua-ren transmisioa zaildu egiten dela. Askotan, azalpenak elkarrizketak balira bezala ematen dira; hala ere, narrazioaren eta elkarrizketaren artean alde handia dago, mezua transmititzeko moduan behintzat.

Pertsona batek, narrazio edo azalpen bat entzuten ari denean, arreta handia jarri behar du, hitzik ez galtzeko. Nolanahi ere, hizlariak presarik gabe hitz egin behar du, ulermena errazteko, eta lasai hitz egiten ikasteko ezinbestekoa da praktika; hasieran kontzentrazio handia behar izaten da, baina gero ia konturatu gabe egitea lortzen da: mekanikoki.

Hitzaldia hobetzeko ariketa ona da honako hau: testuan puntu bat ageri denean, buruz hiruraino kontatu; puntu eta komak daudenetan, biraino; eta koma agertuz gero, bat baino ez.

b) *Bolumena*

Azalpena egin ahala, bolumena aldatzea komeni da; adibidez, ohikoa da baxu hastea, entzuleen arreta lortzeko; eta altu hitz egitea, eman nahi den informazioa oinarritzkoa denean.

Ahotsaren bolumena arnasketak baldintzatzen du; beraz, aire-kantitate dezentea hartu behar da esaldiak behar den moduan amaitzeko.

c) *Artikulazioa*

Oro har, hitzen artikulazioa ez da ona izaten, gaizki ahoskatzen delako: silaba guztiak ez dira ahoskatzen, amaierak ez dira behar bezala markatzen, kontsonanteak ez dira garbi entzuten. Hori guztia hobetzeko, ondorengo egitea komeni da: testu bat irakurri kontsonanteen ahoskera exageratuz, txistukariak izan ezik, hauek berez asko entzuten dira eta.

d) *Jarrera*

Hitzaldiak ematean, jarrera egokirik izan ezik, nahiz eta aurreko puntu guztiak bete, azalpen eskasak egingo dira.

Alde batetik, oinarrizkoa da behar den tokira begiratzea: entzuleei begiratu behar zaie, eta, horrez gain, ahoa ez da inoiz ere eskuarekin estali behar.

Bestetik, larregi ez mugitzea ere garrantzitsua da: zerbait kontatzen denean, gorputza zuzen izatea komeni da, eta eskuak ez dira urduri mugitu behar.

Jendarekiko kontaktua begiradarekin egiten da, bai ixiltasuna, bai konplizitatea lortzeko.

Bestalde, aurretik prestaturiko gaiak ikaskideen aurrean aurkeztu behar direnetan, lana patxandan prestatu eta informazioa ondo ikastea funtsezkoa da. Horrez gain, ez da ahaztu behar, dinamizatzaile izaten ikasten aritzean, entzuleak inplikatzea oso interesgarria dela. Ematen den informazioaren kalitatea ezinbestekoa da, eta diskurtso erakargarriak egin behar dira. Nola lortu hori guztia, ordea? Baliabide teknikoak —bideoa, diapositiba-proiektorea edo gardenki-proiektorea— baldin badaude, erabili egin behar dira, informazioa irudien bidez hobeto barneratzen da eta. Gainera, kideen inplikazioa lortu nahi bada, hauxe egin daiteke: txapelak eraman, moztortzeko; joko bat antolatu... Horrela ez dira entzule soilak izango, partaide baizik.

Orain arte komunikazio-tekniken inguruan aipatu dena, narrazioarekin eta hitzaldiarekin lotzen da gehienbat, baita talde-lanarekin ere. Informazioa esparru hurbiletik kanpora zabaldu nahi denean, ostera, badaude komunikatzeko beste era batzuk: aldizkariak, egunkariak, kartelak, horma-irudiak, triptikoak, pintadak... ; gainera, kasette-zinten bidez edota bideo-grabazioen bidez ere egin daiteke, gogoia izanez gero.

Komunikazioaren zailtasunak ulertzeko jardueretako bat da hurrengoa:

4.5.2. Zurrumurrua

Teknika honen helburua hauxe da: bakoitzak egiten duen interpretazioaren arabera, informazioa nola distortsionatzen den konturatzea.

Prozedura:

1. Dinamizatzaileak mezu bat prestatzen du informazio ugariarekin.
2. Sei boluntario eskatu eta zenbatu egiten dira.
3. Horietariko bat izan ezik, beste guztiak kanpora ateratzen dira.
4. Kanpoan dinamizatzaileak mezua irakurri behar dio lehenengoari, eta horrek gelan sartu eta barnean geratu den boluntarioari kontatu behar dio.
5. Hori behin eta berriro egiten da, denak istorioa kontatu arte. Gelan dauden gainerako kideek informazioa nola distortsionatzen den ikusten dute.
6. Eztabaida sortzen da, gertatutakoaren arrazoiak bilatzeko.

Horrelako ondorioak aterako dituzte: mezua argi ez dagoenean, distortsionatu egiten da, memorian guretzat interesgarriena edo garrantzitsua dena bakarrik gordetzen delako.

Eztabaida baliatuz, bai komunikabideetatik, bai lagunengandik gertaeren berriak nola iristen diren azter daiteke.

4.5.3. Irakurketa eraginkorra

Orain arte ahozko komunikazioa aipatu da batez ere, baina hona hemen testu idatzien ulermena joko eran lantzeko teknika bat: “Irakurketa eraginkorra”. Teknika honen helburua irakurritakoaren edukia asimilatzea eta sintesi-lana egitea da.

Irakurketa eraginkorra burutzeko, egunkariak edo testuak eta papera eta arkatza behar dira.

Prozedura:

1. Bi edo hiru partaidez osatutako taldeak egiten dira.
2. Egunkariko orrialde baten edo testu baten fotokopiak ematen zaizkie.
3. Hamar minutuan isilik irakurri behar dituzte.
4. Behin denbora hori pasatuz gero, irakasleak jasotako informazioari buruzko galderak egiten ditu.
5. Talde guztietako ordezkariak erantzuna idatzi behar dute, baina titularrak errepikatu barik.
6. Erantzun zuzen bakoitzak puntu bat balio du.
7. Puntuaziorik handiena ateratzen duen taldeak irabazten du.

Irakurketa eraginkorra apunteak edo informazio gehigarria oinarritzat hartuta egin daiteke, eta, zailagoa izan arren, beste aukera hau ere bada: testua eman beharrean, irakasleak irakurtzea.

4.6. ARTE IKUSKIZUN BAT ANTOLATZEKO TEKNIKAK ETA PROZEDURAK

Ikuskizun artistiko bat antolatzeke eta egiteke, ondorengo prozedura proposatzen du Ander Egg-ek:

1. Horrelako jarduera bat prestatu baino lehen, ikuskizun horretara joan daitezkeen pertsonen beharren eta kultur eskaeraren ikerketa bat egin behar da, zeren ikuskizun bat, errealitate sozialarekin zerikusirik ez badu, ez da Kultur Animazioaren eremukoa.
2. Orokorki, animazio-programetan sartzen diren ikuskizun artistikoek kolektibo baztertuekiko eta gizarteko arazoekiko kontzientzia lortzeko bidea izan beharko lukete, ez ikuskizun soilak. Horrez gain, ikuskizun batean herriko jendeak parte hartzen badu, edo zarzuela bat montatu nahi badu, edo emakumeen elkarte batek edozein antzerki lan aurkeztu nahi badu, hori guztia Animazioaren eremuan sartzen dela pentsatu behar da; Kultur Animazioak parte-hartzea bultzatu behar baitu.
3. Jarduera aproposa dela ikusi eta gero, helburuak zehaztu behar dira: zertarako egiten den ikuskizun hori. Ondorengo gaiak aurkezten dituzten ikuskizunak apropostzat har daitezke: inmigrante atzerritarren seme-alaben marginazioa kalean, emakumearen papera gizartean, eskola enkortsetatuari egin dakioken kritika, langabezia...
4. Ikuskizuna burutzeko behar diren elementu teknikoak hauek dira:
 - Non egingo den.
 - Nortzuek hartuko duten lan berezien (soinua, musika, argiak, eszenografia...) ardura.

5. Lanaren planifikazioaren gidoia egitea ezinbestekoa da:

- a) Ikuskizunaren titulua.
- b) Jardueraren helburuak.
- c) Gaia.
- d) Ikuskizunaren ardatza.
- e) Non egingo den.
- f) Aktoreak.
- g) Ekipo teknikoa.
- h) Zuzendaritza-ekipoa.
- i) Baliabide materialak.
- j) Zenbat denbora iraungo duen.
- k) Zenbat entsegu behar diren.
- l) Noiz estreinatuko den.
- ll) Zenbat saio egingo diren.

Horrelako fitxa edo gidoi bat egitea oso interesgarria da, bai lokalak, bai subentzioren bat lortzeko.

6. Askotan, entseguak ez dira burutzen errepresentazioa egingo den toki berean. Horregatik, beharrezkoa da gutxienez hiru bat entsegu egitea aretoan, eszenara ohitzeko. Entsegu partzialak izan daitezke, hau da, eszenarioa muntatu gabe egiten direnak, baina kome- ni da musika eta argiak martxan egotea.

7. Amaitzeko, entsegu orokorra egiten da, azkeneko doitzeak egin eta gero ikuskizuna oso- rik egin ahal izateko.

4.7. BIBLIOGRAFIA

Ander Egg, Ezequiel: *Introducción a la planificación*. Siglo XXI argitaletxea. Madril. 1992.

Ander Egg, Ezequiel: *La práctica de la Animación sociocultural*. Excmo Ayuntamiento de Arre- cife. La Laguna. 1992.

Ander Egg, Ezequiel: *Metodología y Práctica del Desarrollo de la Comunidad*. Humanitas argi- taletxea. Buenos Aires.

Ander Egg, Ezequiel: *La práctica de la Animación sociocultural*. Excmo Ayuntamiento de Arre- cife. La Laguna. 1992.

Antons, Klaus: *Práctica de la dinámica de grupos*. Herder argitaletxea. Bartzelona, 1985.

Espinoza Vergara, Mario: *Evaluación de proyectos sociales*. Humanitas argitaletxea. Buenos Aires.

Rubio, M^a José; Varas, Jesús: *El análisis de la realidad en la intervención social Métodos y téc- nicas de investigación*. CCS argitaletxea. Madril., 1997.

Simon, Sarina: *101 Juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños*. Ediciones CEAC. Bartzelona, 1998.

Sorín, Mónica: *Creatividad ¿Cómo, por qué, para quién?* Labor argitaletxea. Bartzelona, 1992.