

IRAUPENA: 3 ordu gutxi gorabehera.

LAGUNTZA: 3-5 pertsona (talde-bideratzailea eta bideratzaile orokorra)

PARTE-HARTZAILEAK: 10-20 pertsona

MATERIALA:

- Sarean konektatutako 25 lauki dituen taula. Lauki bakoitzak megatendentzia baten kolorea du (5 lauki zuri, 5 urdin, 5 arrosa, 5 hori, 5 berde). Taularen diseinuak hainbat ibilbide ahalbidetzen ditu lauki bakoitzetik. [Gi2030etik diseinatutako taula deskarga dezakezu hemen.](#)
- 55 mega-gutun bi hizkuntzetan (11 5 hizkuntza bakoitzeko: natura, teknologia, boterea, pertsonak eta ekonomia)
- 2-5 fitxa, ekipoak identifikatzeko
- Dadoa
- Taldeak biltzen diren hormetan jarritako galdera
- Egunkarietako titularrak idazteko materiala (Ikusi 1. irudia)
- Ekintza-mailak dituen grafikoa (Ikus 2. irudia)
- Irizpideen diana (Ikus 3. irudia)
- Post-it-ak
- Eranskailuak
- Boligrafoak eta errotuladoreak
- Kartoi mehe handia aukeratutako proposamena idazteko

HELBURUA

- Erronka konplexuei heltzen dieten galderetatik abiatuta proposamenak sortzea.

HASI AURRETIK

1. Lau txoko antolatu genituen aretoko hainbat tokitan, taldeka lan egiteko. Txoko bakoitzean, dinamika gauzatzeko behar den material guztia jarriko da aldez aurretik. Taldeak biltzen diren horretan, landuko den galdera, titularrak jarriko diren posterra eta irizpideen diana jarriko dira. Mahaietan gainerako materialak egongo dira.
2. Aretoko beste txoko batean jolasari buruzko materialak jarriko ditugu: taula, megatendentzia-kartak, ekipoak identifikatzeko fitxak eta dadoa.

MEKANIKA

1. Etorkizuneko joerak lurreratzeko jolasa (40 ")
 - 1.1. Taldeetan, parte-hartzaileek etorkizuneko ikuspegiak eta joerak pentsatu eta partekatuko dituzte, kezka, esperientzia pertsonal edo hausnarketa kokatuen bidez. Dinamika honen helburua tokiko eskalan eta modu ludikoan bost eremutan antolatutako etorkizuneko joera globalak lurreratzea da: natura, teknologia, boterea, pertsonak eta ekonomia.
 - 1.2. Jokoaren mekanika ikusteko, kontsultatu [Gi2030-4 teknika](#). Etorkizuneko joerak lurreratzeko jolasa.
2. Galdera bat, erantzun ugari (35 ")
 - 2.1. Saioaren helburua aurkeztu da eta parte-hartzaileak 5 pertsonako lau taldetan banatu dira. Talde kopurua parte-hartzaile kopuruaren arabera alda daiteke. Talde bakoitzeko bideratzaile bat egongo da.
 - 2.2. Lehenengo ariketaren helburua da galdera bakar batek ezkututzen dituen erantzunen aniztasuna islatzea eta horri buruz gogoeta egitea, proposamenak egiten hasi aurretik.
 - 2.3. Talde txikietan, bideratzaileak ozen irakurtzen du galdera. Banaka, parte-hartzaile bakoitzak galderaren erantzun bat idatziko du post-it batean. Bateratze-lana egiteko, pertsona bakoitzak bere erantzuna irakurri eta horman jarritako kartoi mehean jarriko du.
 - 2.4. Talde txikietan, erantzunak komentatu, elkartu edo taldekatu egiten dira, erantzunek horretarako jokoaren ematen badute. Bateratze-lana egin ondoren, erantzun bakarra aukeratzeko eskatu zaie parte-hartzaileei. Parte-hartzaile bakoitzak erantzun bat aukeratu edo taldean adostu dezake. Ondoren, taldeko pertsona batek taldean atera dena osoko bilkuran aipatzera gonbidatzen da.

2.5.

3. Irudikatu nahi duzun etorkizuna (35 ")

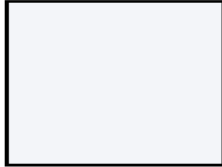





- 3.1. Ariketa honen helburua da lan egiteko erabiliko dugun erantzunak inplizituki dakarren arazoa identifikatzea, eta etorkizun desiratu batean pentsatzea, non jada ez dagoen arazo hori.
- 3.2. Talde txikietan, aukeratutako erantzunaren atzean dagoen arazoan pentsatzeko eskatzen die bideratzaileak parte-hartzaileei. Taldeko erantzun bat adostu bada, ariketa taldeka egin daiteke. Erantzuna banaka aukeratu bada, komeni da bideratzaileak banan-banan laguntzea parte-hartzaileei. Edonola ere, ariketa hau konplexua izan daiteke (lantzen ari garen gaiaren eta parte-hartzaileen profilaren araberakoa izango da hori), eta erraztasunaren inplikazio handia eskatzen du.
- 3.3. Behin arazoa identifikatuta (arazo bat edo batzuk izan daitezke), parte-hartzaileei eskatuko zaie imajinatzeko 2050ean argitaratutako egunkariko titular bat (gertakariren bat iragartzen duen albiste bat), arazo hori gainditu dela erakusten duena. Banaka, parte-hartzaile bakoitzak bere titularra idatziko du horretarako prestatutako orrian, eta bere berria itsatsiko du dagokion egunkari-zatian (ikus 1. irudia). Albistearen itsastan den egunkari-orria horman jarriko da. Sormenezko ariketa da, eta kutsu utopikoa du.

1. irudia

GAURKO BERRIAK

GIPUZKOA

2050EKO ABENDUAK 24

<hr/> <hr/> <hr/>		
	<hr/> <hr/> <hr/>	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

- 3.4. Titularrak bateratzen dira talde txikietan. Horren aurretik, parte-hartzaileei jakinaraziko diegu titular bakarra aukeratu beharko dutela ariketarekin jarraitzeko. Bateratzeko, "museoko bisita" bat egin dezakegu. Bertan, parte-hartzaile bakoitza gainerako txokoetatik pasatzen da, beste taldeetako titularrak

irakurtzeko, eta, ondoren, osoko bilkuran, talde bakoitzeko pertsona batek taldean atera diren titularrak ozen irakurtzen ditu, gutxienez arreta gehien irabazi duten titularrak.

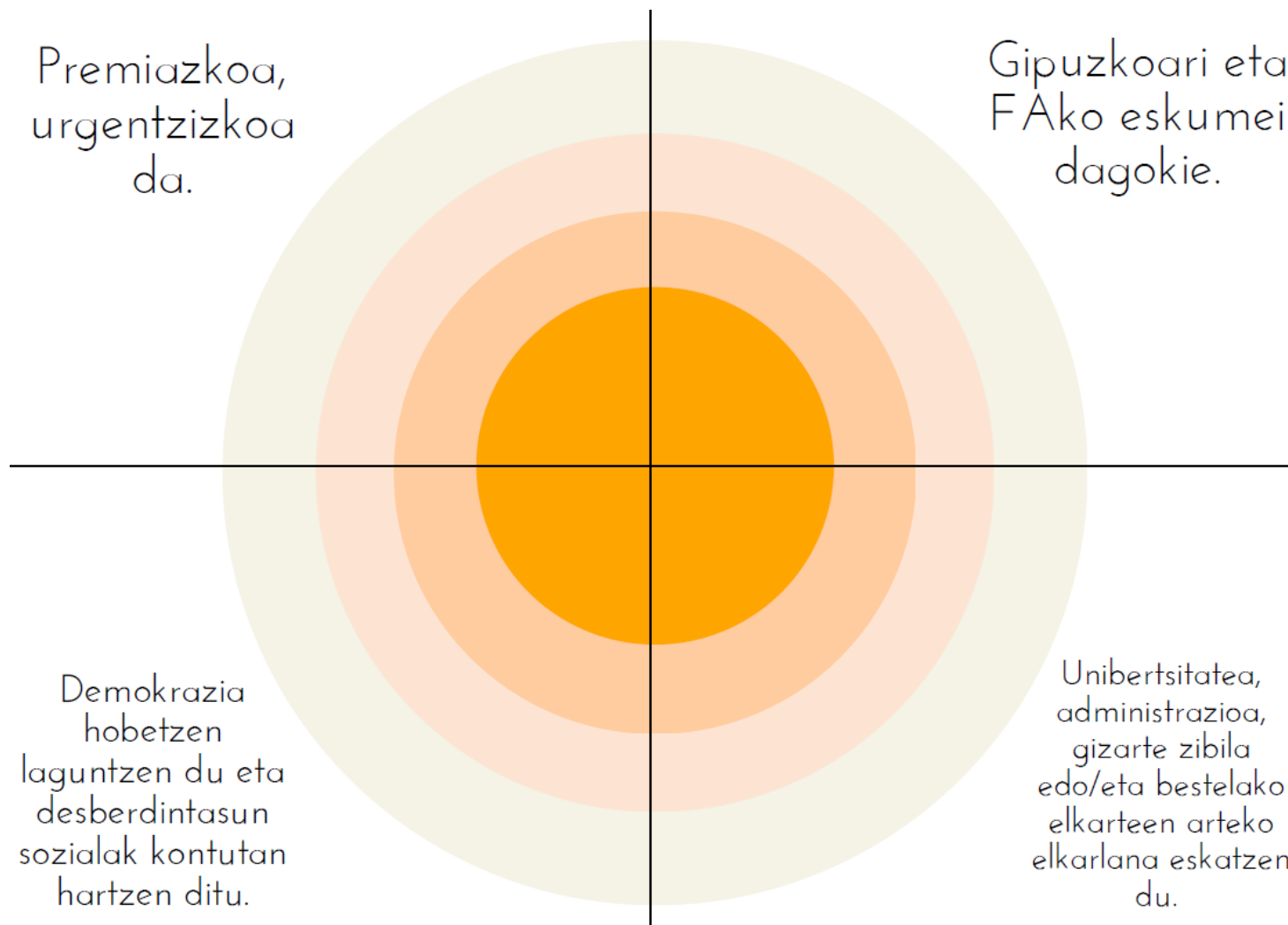
4. Proposamenak egitea (25 ")

- 4.1. Talde txikietan lanean jarraitzen dugu. Ariketa honen helburua titularretan edo proposatutako logika batetik irudikatutako berrietan pentsatzea da, nahi den egoera hori lortzeko proposamen zehatzak planteatuz.
- 4.2. Parte-hartzaile bakoitzari eskatzen diogu partekatu dezala aukeratu duen titularra. Albiste bera duten parte-hartzaileak badaude, bikoteka lan egin daiteke. Bideratzaileak honako galdera hau egin du: 2030erako zer egiten hasi beharko litzateke, 2050ean albiste hori egia bihur dadin? Zer proposatzen duzu egiten hastea banaka (mikro), erakunde-mailan (meso) edo egitura-mailan (makro)?
- 4.3. Parte-hartzaile bakoitzak proposamen bat idazten du post-it batean. Ondoren, paretan jarritako grafikoan jarriko du, non hiru ekintza-mailak bereizten diren (mikro, meso eta makro) (ikus 2. irudia). Parte-hartzaile guztiek ariketaosatzen dutenean, taldearen barruan proposamenak bateratzen dira.

2. irudia *

- b) Proposamena Gipuzkoako errealitatera egokitzen da, eta Gipuzkoako Foru Aldundiak bertan esku hartzeko eskumenak ditu.
- c) Proposamenak demokrazia hobetzen laguntzen du eta desberdintasun sozialak kontuan hartzen ditu
- d) Proposamenak hainbat eragileren arteko lankidetzak eskatzen du, hala nola unibertsitatearena, administrazio publikoarena eta gizarte zibilarena, besteak beste.

3. irudia



- 5.2. Talde txikietan, bideratzaileak zirkulu formako eranskailu txikiak banatzen dizkio parte-hartzaile bakoitzari, eta proposamen bakoitza ebaluatzeko eskatzen die, irizpideak betez. Ikastetxeko eranskailua zenbat eta gertuago egon, orduan eta handiagoa izango da proposamenaren eta irizpidearen arteko lerrokadura. Zentroko eranskailua zenbat eta urrunago egon, orduan eta txikiagoa. Parte-hartzaile

bakoitzak proposamen guztiak ebaluatu beharko ditu irizpide guztietan oinarrituta. 4 proposamen badira, 16 eranskailu jarriko ditu.

- 5.3. Taldeko partaide guztiek ebaluazioa amaitu dutenean, adostasunezko proposamen bat aukeratuko da.
- 5.4. Talde bakoitzeko pertsona batek azalduko du proposamena osoko bilkuran. Bien bitartean, taldeko pertsona batek Gi2030.eus plataformara igo du proposamenetako bat.

ERREFERENTZIAK

- Sitra, Futures frequency workshop, <https://www.sitra.fi/en/projects/futures-frequency/#materials>
- Ganuza, Ernesto; Olivari, Lucrecia; Paño, Pablo; Buitrago, Luz y Lorenzana, Concepción (2010). *La Democracia en Acción: una visión desde las metodologías participativas*. Antígona, procesos participativos.