



## YOMIME TUNNING

**Nerabeei zuzendutako lantegia da. Norberaren irudia, subjektibotasunarekin, identitatearekin, niarekin, bestearekin eta ingurunearekin ezartzen ditugun loturekin harremanetan jarriko dugu eta sormen- eta protesta gai gisa landuko dugu.**

HELBURUAK	METODOLOGIA	PARTE-HARTZAILEAK	IRAUPENA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gazteen artean <b>parte-hartzea, sormena eta hiritar-kontzientzia</b> sustatzea.</li> <li>• Parte-hartzaileen <b>azterketa kritikorako gaitasunak</b> garatzea.</li> <li>• Taldearen <b>jarrera parte-hartzailea eta sortzailea</b> lortzea.</li> <li>• <b>Adin txikikoak Arte Eder Museoarekin harremanetan jartzea</b>, haien erreferentzia-lekua izan dadin.</li> </ul>	<p>Hausnarketa plastikoa (adierazgarria) eta analitikoa (barne-behaketa) jorratzen dituzten zenbait jarduera. Genero, identitate eta hauste kontzeptuekin jolastu, bilatu, adierazi eta hausnarketa egin dezaten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brain-storming-a abiapuntu izanik, estereotipo komunak sortzea.</li> <li>• Antzerkiarekin eta antzezpenearekin lotutako jarduerak.</li> <li>• Parte-hartzaileek euren irudia plazara dezaten pentsatutako jarduera plastikoak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>15 eta 21 urte</b> bitarteko 10 lagun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>2 saio</b> 4h/s.</li> </ul>





Pertsonaia guztien artean 4 aukeratu.

*"Nola begiratzen dut nire burua,  
nola begiratzen naute eta nola  
begiratzen dut?"*

## 1. YOMIME TUNNING

Nerabeei zuzendutako lantegi-proposamena Bilboko Arte Eder Museoan. Norberaren irudia, subjektibotasunarekin, identitatearekin, niarekin, bestearekin eta ingurunearekin ezartzen ditugun loturekin (mugak) harremanetan jarriko dugu eta sormen- eta protesta gai gisa landuko dugu.

Gazteek euren gorputzaren mugak eta euren irudiaren gaitasunak, eta aukerak aztertuko dituzte, baina beti ere modu kritikoan, komunikazioa, identitatea, autoafirmazioa eta bestearekiko harremanak zalantzan jarri eta birplanteatuz. Norberaren irudia etengabeko gudu-zelaia da nerabezaroan, hala barnetik nola kanpotik, eta horregatik da bizitzaren aro honetako gairik garrantzitsuenetarikoa (nola ikusten dut neure burua? Nola ikusten naute besteek?).

## 2. HELBURUAK

Museoak elkartzeko eta hausnarketa egiteko eremu gisa (eta ez soilik adierazpen plastikoari eskainitako eremu gisa), bi motatako helburuak batzeko aukera eskaintzen digu.

### Hasteko, museoaren beharrei lotutako helburuak:

- Adin txikikoak Arte Eder Museoarekin harremanetan jartzea, haien erreferentzia-lekua izan dadin.
- Taldearen jarrera parte hartzailea eta sortzailea lortzea.
- Gazteek esperientzia errepika dezaten gako papera beteko duten jarduerak planteatzea.

Eta jarraitzeko, AMASTÉk IA 18 lan-programaren barruan egiten dituen jarduera guztietan planteatzen dituen helburu orokorrak:

- Gazteengan parte-hartzea, sormena eta hiritar kontzientzia bultzatzea.
- Gizarte-agenteen (administrazioa, komunikabideak, etab.) eta gazteen arteko bitartekaritza-bideak ezartzea.
- IKTbak modu konstruktiboan erabiltzea, modu horizontalean, mundu digitalean jantzia izango den gizartea eraikiz.
- Gaur egungo gazteen tipologia eta interesak aztertzea (imaginarioa, nahiak, etab.)

## 3. EDUKIAK

### Zer landuko dugu? Gaiak .

Saioetan landuko ditugun gaiak honako hauek izango dira:

*Nola begiratzen dut nire burua, nola begiratzen naute eta nola begiratzen ditut?*

*Zeintzuk dira gure nahi, muga eta desioak?*



*“Parte-hartzaileen azterketa kritikorako gaitasunak sustatzea”.*

*Zer lortu dezake bakoitzak gaur egun bere gorputza bitarteko gisa erabiliz?*

*Zer eragin dute komunikabideek, inguruneak eta bizi dugun gizarte-testuinguruak?*

*Nola eraikitzen dira inguruan ditugun irudiak, publizitatea, telebista...?*

*Nola eraikitzen dut nik neure nortasuna?*

## 4. METODOLOGIA

YOMIME TUNNING 10 laguneko nerabe-talde batentzako pentsatutako jarduera da. Lantegian zehar generoa, identitatea eta haustea bezalako gaien inguruan jolastuz, bilatuz, adieraziz eta hausnarketa eginez, zenbait jarduera proposatuko dira. Lantegia erabat praktikoa izango da eta hausnarketak jarduerak egin ahala planteatuko dira.

Jarduera hauek ikuspuntu desberdinetatik aztertuko dute gai nagusia eta dinamismoa eta askotariko ikuspegiak erantsiko dituzte:

- Brain-storming-a abiapuntu izanik, estereotipo komunak sortzea.
- Antzerkiarekin eta antzezpenearekin lotutako jarduerak.
- Parte-hartzaileek euren irudia plazara dezaten pentsatutako jarduera plastikoak.



Erakusketan egindako argazkiak ikusten.

## 5. LANTALDEA

Parte-hartzaile kopurua: 10 lagun

Adina: 15– 21 urte

Sexua: Talde mistoa

Museoko parte-hartzaile aktiboak dira.

2 dinamizatzaile.

Museoko hezkuntza-saileko beste pertsona baten laguntza ere izango dugu.

## 6. EGUNAK ETA ORDUTEGIA

2008ko ekaineko 14a eta 21a (larunbatak biak).

Ekainak 14-4h (11:00-15:00).

Ekainak 21-4h (11:00-15:00).

### OHARRA:

Bazkaltzeko denbora lantegiko saioetan sartu dugu.



Parte-hartzaile batek sortutako pertsonaia.

*“Norberaren irudia sormen- eta protesta –gai gisa”*

## 7. KOKAPENA

### ARTE EDER MUSEOA

Espazioa planteatutako beharretara moldatzeko aukera eskaintzen duen lantegietarako gela.

Erakusketa-gela: Peter Blake-ren obra.

Parkea

## 8. MATERIALA

### Materialak:

- argazki-kamera (bat baino gehiago, binaka edo taldeka)
- txartel-irakurgailua
- ordenagailua
- inpresora
- kanoia
- errotuladoreak / pinturak
- paperak
- guraizeak / itsasgarria
- nerabeen aldizkariak, autoen, bidaien ingurukoak... Zerrenda: LOKA, Hip-Flow, Cinemania, Ragazza...
- pertsonaia-txartelen banaketa anonimoa egiteko poltsa beltza.
- horman idazteko paper handiak (arbel gisa).
- pertsonaia-txartelen display-ak eta iragarkiak egiteko luma-kartoa (Din A4).
- argazki-seta (publizitatea / moda). Argazki-kamera “profesionala”, islatzailea (kartoi zuri handi bat nahikoa izan daiteke, baina hobe pro bat), argazkiak egin ahal izateko luzagarridun flasha.
- erretratuentzako eta apunteentzako Din A6 koadernoak.
- pertsonaia-txartelak, atzealdean irudia duen kartoi gogorra.
- jarrera desberdinak erakusten dituzten pertsonaien posterrak, LOKA aldizkaritik aukeratuak.

### Parte-hartzaileek ekarri beharreko materiala:

- atsegin dituzten karneteko (ez nahitaez) 2 argazki.
- pertsonaia publikoen 2 irudi. Atsegin duten bat eta batere atsegin ez duten beste bat (kantariak, musikariak, politikariak, idazleak, superheroiak, fikziozko pertsonaiak...).
- argazki-kamera digitala (ezin badute ekarri edo ez badute, guk utziko diegu).





Peter Blake-ren erakusketan irudiak jasotzen

## 9. EBALUAZIO-ADIERAZLEAK

Lantegia ebaluatzeko parte-hartzaileekin egindako ebaluazioaz gain, honako faktore hauek hartuko ditugu kontuan:

- Parte-hartze aktiboaren maila (bertaratzea, motibazioa...)
- Gazteen gogobetetze-maila (gazteen ebaluazioa)
- Harreman eta empatia maila
- Taldearen harreman pertsonalak
- Taldearen hausnarketa-gaitasuna
- Sormen-gaitasuna
- Taldearen espiritu kritiko eta autokritikoaren maila
- Lantegian egindako gauzen eta emaitzen maila.

## 10. DOKUMENTAZIOA

Peter Blakeren erakusketa.

## 11. LAN-ERANSKINAK

Hurrengo eranskinetan lantegiaren saio bakoitzeko bidai orria topatuko duzu.

**1eranskina:** 1. SAIOA

**2eranskina:** 2. SAIOA



## 12. KONTAKTUA

Lantegi hau **IA18** egitasmoaren barruan kokatzen da. **IA18** ekintza kulturalak sustatzeko programa da. Nerabeei ematen die hitza proposamen desberdinak aurkeztuz eta hiritar aktibo gisa haien munduaren definizioan parte har dezaten bultzatuz: haien imaginarioa, baloreak, interesak, kezkak, etab.

### IA18

Aretxaga, 10  
48003 Bilbao  
946 053 468

[www.casitengo18.com](http://www.casitengo18.com)

[info@casitengo18.com](mailto:info@casitengo18.com)

Fitxa hau Creative Commons 3.0 España baimenarekin erregistratu da. Aske zara zure taldearekin lantegi hau egiteko, baina gogora ezazu ez dagoela formula magikorik eta hobe dela edukiak zure testuinguruaren eta taldearen beharren arabera moldatzea.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.es>

Fitxa hau Eusko Jaurlaritzako Kultura Sailaren laguntzarekin egin da.





## 1. SAIOA

### HELBURUAK

Gazteen artean **parte-hartzea, sormena eta hiritar-kontzientzia** sustatzea.  
Parte-hartzaileen **azterketa kritikorako gaitasunak** garatzea.  
**Gaur egungo gazteen tipologia eta interesak** aztertzea (imaginarioa, nahiak, etab.).

DENBORA	EKINTZAK	EDUKIAK	MATERIALA
40 min.	<b>Ezagutza-jarduerak.</b>	Parte-hartzaileen ezaugarriak.	- Pegatinak. - Arkatzak. - Koadernoak.
40 min.	<b>Pertsonaia-txartela.</b>	Nire irudia.	- Pertsonaia-txartelak. - Argazki pertsonalak. - Mahaiko materiala.
40 min.	<b>Pertsonaien eta estereotipoen azterketa.</b>	Irudia, identitatea.	- Pertsonaien irudiak. - Azterketa egiteko paperak.  - Kamera pertsonalak.
60 min.	<b>Argazki-safaria.</b>	Estereotipoak, irudiak.	- Bazkaria.
40 min.	<b>Bazkaltzeko tartea.</b>	Harremanak.	

### Ezagutza-jarduerak ----- 40 min.

Parte-hartzaile bakoitzak bere izena duen pegatina jarriko du soinean.  
Lantegiaren aurkezpena.

Ezagutza-jarduerak

- Erretratua. Izena eta gogo-aldarte zehaztuz (lantegiari dagokionez).
- Korridorea. Agurtzeko 3 modu:

- A. Konfiantza gehiegirik ematen ez dizunari egindako agurra.
- B. Berak zu gustuko izatea nahiko zenukeen bati egindakoa.
- C. Konfiantza handia ematen dizun lagun bati egindakoa.

### Pertsonaia-txartela ----- 40 min.

Pertsonaia-txartela osatzeko norberaren autoerretratua egin. Pertsonaia-txartela bakoitzean honako informazioa gehituko dugu:

- Izena.
- Adina.
- Egitea atsegin duzun 3 gauza.
- Definitzen zaituen kolorea (ez atsegin duzuna, baizik eta definitzen zaituena).
- Definitzen zaituen animalia.
- Definitzen zaituen kantua.
- Definitzen zaituen janaria.
- Definitzen zaituen esaldia.

Bakoitzak bere pertsonaia-txartela labur azalduko du (irakurri egingo du eta zalantzarik edo iruzkinik balego, erantzun egingo da). Jarduera hau egin aurretik, besteen aurkezpenei arreta jartzearen garrantzia azpimarratu behar da. Pertsonaia-txartelak modu anonimoan (poltsa beltzean sartuta) banatu (2. saioan interpretatu ahal izateko).



### Estereotipo eta pertsonaien azterketa ----- 40 min.

Parte-hartzaileek ekarritako pertsonaietatik beraien artean oso desberdinak diren 4 aukeratuko ditugu (askotariko estereotipoak aztertu ahal izateko).

Taldeka (ezagutzen ez diren 3 lagun) aukeratutako pertsonaia bakoitzari pertsonaia-txartelen ezaugarriak ezarri (animalia, kolorea, jatekoa...).

Iritzi hauek estereotipoak hobe aztertzen lagunduko digute. Pertsonaia-estereotipo bakoitzari identifikatu beharreko ezaugarri bat ezarriko diogu:

Nola janzten da.

Ideologia.

Jarrera.

Nolakoa da pertsona bezala.

Zein da bere publikoa (nori zuzentzen zaio bere pertsonaia).

Iritzi eta azterketa guztiak paper/arbelean jarriko dira eta lantegiak iraun bitartean ikusgai egongo dira.

### Argazki-safaria----- 60 min.

Peter Blakeren erakusketan argazki-safaria egingo dugu (bilaketa zehazten lagunduko du).

Koadroetan agertzen diren pertsonaien artean 4 jarrera-estereotipo bilatuko ditugu. Guk oinarrizko 4 estereotipo proposatuko ditugu, baina aurreko jarduerak argazkietan harrapatu nahi diren jarrerak identifikatzen lagunduko digu.

Bilatu beharreko jarrera-estereotipoak:

“Ausarta”.

Lotsatia.

Aktibista.

XXXXXX.

### Bazkaltzeko tarte (14:00ak aldera)----- 40 min.

Bazkaltzeko tartearekin jolas egin dezakegu eta gogoaren eta denboraren arabera, safaria bazkalondoren egin edo bi zatitan banatu (honek argazkiak antolatu eta iraultzeko aukera emango liguke).

Denen argazkiak komunean jarri eta lehen saioaren bukaera. 2. saioko zenbait ekintza aurreratu (argazki-erreportajea, pertsonaien sorrera, ea nor dakarren bere pertsonaiarekin bat datorren janaria –edo definitzen duena-). Bigarren saiora etortzearen garrantzia azpimarratu, tokatu zaigun pertsonaia-txartelaren antzezpena egin ahal izateko.

Bakoitzaren pertsonaia definitzen duen janaria ekartzea planteatu, jai-bukaerako otordu paregabea egiteko.





## 2. SAIOA

### HELBURUAK

**Gizarte-agenteen** (administrazioa, komunikabideak, etab.) **eta gazteen arteko bitartekaritza-bideak** ezartzea.  
**IKTBak modu konstruktiboan erabiltzea**, modu horizontalean, mundu digitalean jantzia izango den gizartea eraikiz.

DENBORA	EKINTZAK	EDUKIAK	MATERIALA
10 min.	<b>Ongietorria</b>	Forma eta edukia	-Argazki seta.
40 min.	<b>Argazki-erreportajea eta pertsonaia-txartela</b>	Irudia, jarrerak, mezuak, pertsonaia publikoak, erreferenteak, irudien eta mezuen tratamendua, hitzekoa ez den hizkuntza.	Argazki-kamera "profesionala" -Txartel-irakurgailua. -Ordenagailua. -Inpresora. -Kanoia.
80 min.	<b>Pertsonaia berriaren txartela</b>		-Errotuladoreak / pinturak. -Paperak. -Guraizeak/itsasgarria.
30 min.	<b>Pertsonaia-txartelen antzezpena</b>		-Nerabeen aldizkari bat. -Luma-kartoia.
40 min.	<b>Bazkaltzeko tartea.</b>		- Bazkaria.

### **Ongietorria** ----- **10 min.**

Aurreko saioaren errepasoa eta iruzkinak.

Antzezpena gogora ekarri, antzeztu beharreko pertsonak nola hitz egiten duen, nola mugitzen den eta nola adierazten den kontuan hartu.

### **Argazki-erreportajea eta pertsonaia-txartela**----- **40 min.**

Ekintzaren azalpena. Pertsonaien aurkezteko moduak eta haien jarrerak nabarmendu. Kontatu nahi dutenaren inguruko hausnarketa sustatu, sortuko duten pertsonaiari edukia emateko.

Bakoitzak nahi dituen argazkiak ateratzeko gelatik atera. Irudiaren antzerki-izaera bultzatu (keinuak handitu, jarrerak bortxatu...). Bakoitzaren argazki-erreportajea egin.

Parte-hartzaileen irudiak aukeratu eta inprimatu.

### **Pertsonaia berriaren txartela**----- **80 min.**

Irudiekin eta aldizkariekin (collage) pertsonaia-txartel berria egin.

Txandaka pertsonaia berri hauek aurkeztu.

### **Pertsonaia-txartelen antzezpena**----- **30 min.**

Lehenengo saioan tokatu zitzaigun pertsonaiaren antzezpena egin.

### **Bazkaltzeko tartea (14:00ak aldera)** ----- **40 min.**

Bazkaltzeko tartea pertsonaien antzezpena baino lehen ere egin daiteke edo bukaeran lantegiaren agur gisa.