



deriveFANZINA

Getxo eta Bilbo arteko deriban, parte-hartzaileek adi-adi izango dituzte zentzumenak, inguruari buruz duten jarrera pertsonala ondoren egingo duten fanzinean plazaratu ahal izateko.

HELBURUAK	METODOLOGIA	PARTAIDEAK	IRAUPENA
<ul style="list-style-type: none"> • Parte-hartzea, sormena eta inplikazio hiritarra bezalako baloreak sustatzea. • Azterketa kritikoa bultzatzea. • Jarrera parte hartzailea eta sortzailea lortzea. • Arte Eder Museoa erreferentzia leku gisa ikustea. • Talde-lana bultzatzea (ondorengo proiektuetarako baliagarria). • Gertuko errealitateak ezagutzea (Getxo-Bilbo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Talde-lanaren antolaketa: helburuak, gaiak eta interesak adostu. • Deriba situazionista behaketa-metodo eta materialen zein ideien bilketa gisa. • Deriban zehar jasotako materialen eta bizi izandako esperientzien gaineko eztabaidak eta analisiak. • Fanzinaren osaketa landutako analisietatik abiatuz. • Fanzina Getxon eta Arte Eder Museoa banatu eta zabaldu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partaide-kopurua: 10 pertsona. • Adina: 20 – 23. <p>Lantegia Getxoko gazteei zuzendutakoa da, baina beste herri batzuetako partaideak ere izan ditugu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 saio. • 1^a saioa Getxo. 2h /s. • 2^a saioa <i>Deriva</i> 8h /s Getxo-Bilbao. • 3^a y 4^a saioak AAEE 5h /s. <p>Bazkariak lantegiaren parte izango dira, bai <i>deriban</i> eta baita ondorengo bi saioetan ere.</p>





Getxo – Arte Eder Museoa (Google-map).

*Askotariko egoera urbanistikoak, leku pribilegiatuak eta leku hondatuak elkarren ondoan, nahasten diren errealitate kultural oso desberdinak... Eta hau guztia eremu nahiko txikian. Lekuak etengabe **berrezagutzen edo berraurkitzen** ari zaren sentipenarekin. Beharbada “hemendik pasa naizenean, ez diodalako inoiz inguruari erreparatu, ez dut patxadaz begiratzeko astirik hartu”.*



Aztertu beharreko lurraldearekin identifikatzen.

0. TESTUINGURUA

Getxoko Udalak herriko gazteak Arte Eder Museora hurbildu eta era berean, gazteei zuzendutako lantegi berriak eskaini nahi ditu, horretarako, museoaren gakoak erabiliz eta elkarlanean, lantegiren bat antolatzea proposatu zuen.

Museoko Hezkuntza eta Kultur Ekintza Sailak (HKES) elkarlana bi aldeentzat onuragarri izango zelakoan, oso begi onez jaso zuen proposamena.

Zenbaitetan, Arte Eder Museoko hezkuntza sailak IA18 ekimenera jo izan du laguntza eske, gazteei zuzendutako proiektuak antolatzerakoan. Oraingoan ere, proiektuan parte hartzea proposatu ziguten eta horrela sortu zen *deriveFANZINA* lantegia.

1. DERIVE FANZINA

DERIVE FANZINA izeneko lantegian Getxoko 10 gaztek hartuko dute parte. Helburua norberaren esperientzietan oinarritutako inguru hurbilaren azterketa sustatzea izango da.

Lantegiaren ardatzak behaketa, azterketa kritikoa, adierazpena eta komunikazioa izango dira eta horretarako, Getxo eta Bilboko Arte Eder Museoaren artean egindako deriba erabiliko da. Deriba honetan materialak jasotzeaz gain (argazkiak, objektuak, aztarnak), ibilaldian izandako esperientziak bildu eta taldearekin partekatuko dira.

Material eta esperientzia guztien azterketa, hauen arteko harremana eta ibilaldiari zein inguruari buruzko ikuspuntu desberdinak izango dira *fanzina* egiteko oinarria. *Fanzin* horretan plazaratuko dituzte taldean landutako ikuspuntu pertsonalak.

Lantegia *fanzinaren* produkzio eta zabalkunde lanekin bukatuko da.

2. HELBURUAK

Lantegi honen helburu bereziak honako hauek dira:

- **Parte-hartzaileengan jarrera parte hartzailea eta sortzailea lortzea.**
- Parte-hartzaileek behatutako eta jasotako datuen azterketa baliatuz, **talde-lan kritikoa sustatzea.**
- **Errealitateari buruzko espirtu eta azterketa kritikoa bultzatzea.**
- **Norberaren mezuak eta edukiak sortzeko** askotariko tresnen erabilera bultzatzea (ohikoak eta teknologikoak).
- **Konfiantzazko eremua sortzea**, fisikoa ez ezik mentala ere izango dena. Parte-hartzaileek euren kezak garatu, ametsak eta arazoak partekatu eta iritziak komunean jarri ahal izateko. Betiere modu askean eta haien kodeak erabiliz.



Espero ez genuen baratza-gunea (Getxo).

- **Taldeari burujabetasun-tresnak eskaintzea euren garapen askea landu** eta proiektuetan balia dezaten.
- **Harremanen eta talde-lanaren inguruko dinamikak bultzatzea**, etorkizunean baliagarri izan daitezkeen sinergiak sortuz.
- **Parte-hartzaileak Arte Eder Museoarekin harremanetan jartzea** haien erreferentzia lekua izan dadin.
- **Leku berriak ezagutzera**, Getxo eta Bilbo arteko ibilaldian topatutako errealitate eta esperientziak. Eguneroko gauzak modu desberdin eta pertsonalean begiratzeko aukera.

IA 18 egitasmoko helburuak ere biltzen ditu:

- Gazteengan **parte-hartzea, sormena eta hiritar kontzientzia bultzatzea**.
- Gizarte-agenteen (administrazioa, komunikabideak, giza-taldeak, 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.).

“Ez zenekien kale-kantoiari buelta ematerakoan zer topatuko zenuen. Baratza, bizitegi-gunea, lantegia... edo bat-batean konturatzen zinen lehendik ere egona zinela leku hartan, baina ez zenukeela jakingo mapan kokatzen”.

3. EDUKIAK

Lantegian landuko diren gaiak zerikusi zuzena dute lurraldearekin. Ingurune hurbila eta harekin harremanetan jartzeko eta bertan egoteko modu desberdinak. Era berean, ingurunea eraldatzeko dauden aukerak ere aztertuko ditugu.

Partaide bakoitzaren eta taldearen beharrak, interesak, gaiak, edukiak, etab. aztertzeko, analisi eta produkzio modu desberdinak landuko ditugu.

Deriba situazionista eta *fanzinak* dira lantegiaren giltzarria, beraz, terminoak dagokien testuinguruan kokatuz eta partaideen eta taldearen beharrei erantzunez, kontzeptuak, metodologiak edota autoprodukzio moduak landuko ditugu.

4. METODOLOGIA ETA EKINTZAK

Hausnarketa eta adierazpena bateratuko ditugu gure lanean. Adierazpena plastikoa (adierazgarria) ez ezik, analitikoak ere (introspektiboa) izango da, gazteek euren gustuko gaiak bilatu, adierazi eta azter ditzaten.

Deriba behaketarako tresna izango da eta abiapuntua aurretik denek artean adostutako imaginario komuna. Ibilaldia egingo dugu Getxotik hasi eta Bilboko Arte Eder Museoraino. Ibilbideak, garraioak, datu-bilketa, bizikidetasuna eta esperientziak *fanzina* egiteko materialak izango dira.

Datuak eta esperientziak biltzeko eta ondoren bildutako material guztia paperean jarri ahal izateko, hainbat tresna erabiliko ditugu,



Metroaren trenbide ondoko bidea (Astrabudua).

OHARRA:

Internazional Situazionistak proposatutako kontzeptua da *deriba* delakoa. Frantsesez *dérive* hitzak honakoa esan nahi du: helburu jakinik gabe ibilbide bati ekitea, orokorrean hirian izan ohi da eta momentuko borondateari baino ez dio jarraitzen.



Lantegiak bere aztarna utzi du ibilbidean zehar (Axpe).

Lekuak etengabe berrezagutzen edo berraurkitzen ari zaren sentipena. Beharbada "hemendik pasa naizenean, ez diodalako inoiz inguruari erreparatu, ez dut patxadaz begiratzeko astirik hartu".



Erabaki-hartzea (Enekuri).

teknologikoak, artisau-tresnak edota tresna kontzeptualak, besteak beste.

Guk emaitza ikusgarriari baino gehiago lan-prozesuari emango diogu garrantzia.

Lantegian honako jarduerak izango dira:

- Taldea, partaideak eta inguruarekin duten harremana ezagutzeko jarduerak (bakoitzaren eguneroko mapak).
- Deriba egiteko egun oso bat erabiliko dugu.
- Datuak biltzeko eta aztertzeko, inguruari buruzko eztabaida parte hartzaile eta analitikoak.
- Fanzina asmatu, sortu, autoekoiztu eta banatu.
- Egindako fanzina bidali eta banatu. Partaideek proposatuko dute non nahi duten fanzina banatzea eta era berean, bestelako fanzinen sarean sartuko dugu gurea ere (esaterako, <http://www.fanzinoteca.net>).

5. LANTALDEA

Partaide-kopurua: 10 lagun.

Adina: 20 - 23 urte bitartean.

Sexua: Talde mistoa.

2 dinamizataile.

Lantaldea Bilbon edo inguruko herrietan bizi diren gazteek osatzen dute. Getxoko bi lagun baino ez daude, nahiz eta hasieran lantegia getxotarrei zuzendua izan.

Denak dira Arte Ederretako ikasleak, karrerako hirugarren mailan daude, elkarren artean ezagunak dira eta nolabaiteko harremana dute.

Dinamizataileak IA18 ekimeneko 2 lagun izango dira eta noizean behin Arte Eder Museoko norbaiten laguntza izango dugu, batez ere saioak dokumentatzeko.

6. EGUNAK ETA ORDUTEGIA

2009. urteko urrian zehar lau saio egingo ditugu.

Urriak 152.00 h (18:00-20:00h).

Urriak 178.00 h (10:00-18:00h).

Urriak 245.00 h (10:00-15:00h).

Urriak 315.00 h (10:00-15:00h).

Lehen saioa bi ordukoa izango da eta Getxon bertan egingo da.

Taldea ezagutzeko eta jardueraren inguruko zenbait gako emateko saioa izango da.

Beste hiru saio egingo dira urriko larunbat guztietan Bilboko Arte Eder Museon.



Lurralde osoaren panoramika (Enekuri- Artxanda).

OHARRA:

Lantegian erabiliko den material didaktikoa eta *deribarako materialen kit-a* baliatuko ditugu lan-prozesua aurkezteko. Material hau guztia honako helbidean duzue eskuragarri:
http://www.casitengo18.com/es/proyectos/derivafanzina_1/derivafanzina_02.html

7. KOKAPENA

Romo-Getxoko kultur-aretoa.
 Bilboko Arte Eder Museoko hezkuntza sailaren aretoa.

Lehen saioa Romo-Getxoko kultur-aretoan egingo da. Hurrengo saioa deriba izango da eta Getxo eta Bilbo arteko ibilbidean egingo da. Ibilbide honen bukaera Bilboko Arte Eder Museoko Hezkuntza Sailaren aretoan izango da. Areto honetan bertan egingo dira hurrengo 2 saioak ere.

8. MATERIALA

Materiala:

- Fotokopiagailu 1.
- Ordenagailu 1 + irudiak editatzeko programa, bluetooth eta txartel-irakurgailua.
- Inprimagailu 1
- Proiektagailu 1/bideo-kanoia.
- *Creditrans* (balizko garraioetarako)
- Bulego-materiala (errotuladoreak, boliak, arkatzak, itsasgarria, guraizeak, zinta-itsasgarria, gometxak, zatar-papera, folioak...).
- Gomatxoak.
- Paperak eta kartoi meheak.
- Datuak biltzeko material-*kit-a* (argazki-kamera, oharrak jasotzeko koadernoak, "ebidentziak" jasotzeko poltsak...).
- Lurralde-mapak.
- DIMO makina (material suntsikorra).

Azpiegitura:

- Getxon lan egiteko areto 1 (lehen saioa, lehen kontaktua).
- HKEseko erabilera anitzeko gela.

Parte-hartzaileek ekarri beharreko materiala:

- Parte-hartzaileek euren argazki edo bideo kamerak ekar ditzakete.
- Deriba egunean arropa egokia ekarri beharko dute (kirola egitekoa, mendirakoa, euritarakoa...).

9. EBALUAZIO-ADIERAZLEAK

Lantegiaren ebaluazioa egiteko, parte-hartzaileekin egindako ebaluazioaz gain, honako adierazle hauek hartuko ditugu kontuan:

- Norainoko parte-hartze aktiboa izan den (bertaratzea, motibazioa...).
- Gazteen asebetetze-maila (gazteek egindako ebaluazioa).
- Harreman eta enpatia maila.
- Taldearen harreman pertsonalen nondik norakoak.



Fanzinaren forma eta edukia lantzen (Arte Eder Museoa).



Deribako esperientziak erabiliz egindako ideien eskema.

Ezustea eta kontrastea izan ziren deriban zehar gehien aipatu ziren sentipenak.

- Taldeak erakutsi duen ingurua aztertzeko gaitasuna.
- Sormen-gaitasuna.
- Taldearen maila kritiko eta autokritikoa.
- Lantegian lortutako emaitzen eta produktuen maila.

10. DOKUMENTAZIOA

Liburua: *LA CREACION ABIERTA y sus enemigos. Textos situacionistas sobre arte y urbanismo.*
Ed. La Piqueta.

A LA DERIVA: EL OBSERVATORIO AMBULANTE, Artelekuko *HIRI-EKOIZPENAK* programaren barruan Jaime Ireguik koordinatutako lantegia.

<http://www.hiriekoizpenak.net/>

Espainiako mapa topografikoa. Algorta/37-IV eta Bilbo/61-II.

Deribei eta fanzinei buruzko informazioa osatzeko parte-hartzaileei proposatutako zenbait material-kit.

Teoria de la deriva

<http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm>

El observatorio

<http://www.elobservatorio.info.index.htm>

Culture Jamming: Ruido en la transmisión

<http://www.flylosofhy.com/2005/03/culture-jamming-ruido-en-la-tranmisiin.html>

La cartoteca

<http://alpoma.net/cartos/?p=879>

Fanzinoteka Naparheid

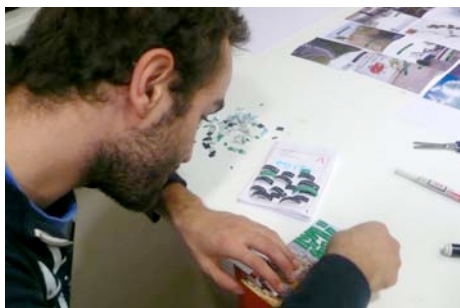
<http://www.arteleku.net/mediateca>

Fanzinoteka ibiltaria

<http://www.fanzinoteca.net>

RASTERBATOR

Neurri handiko irudiak egitea ahalbidetzen duen programa informatikoa da eta lan-mapa egiteko erabiliko dugu.



Parte-hartzaileetako bat fanzinen kredituak bukatzen.



“Vida-Gritona”, orrialde bikoitza lantzen.



150 ale ekoizten.

11. LAN-ERANSKINAK

Hurrengo eranskinetan lantegiaren saio bakoitzeko bidai orria topatuko duzu.

- 1eranskina:** 1. SAIOA
- 2eranskina:** 2. SAIOA
- 3eranskina:** 3. SAIOA
- 4eranskina:** 4. SAIOA

12. KONTAKTUA

IA 18 irabazi-asmorik gabeko elkarte da. Elkarte honek gizarte zibilaren parte-hartzea eta elkarreragina oinarri duten proiektuak erabiliz, aniztasun kulturala sustatzen du.

IA 18 nerabeei zuzendutako eta ekintza kulturalaren inguruko ekimenak garatzen dituen elkarte da. IKTak (informazio- eta ezagutza -teknologiak) eta sormena zein bitartekaritza kulturala lantzen dituzten estrategia pedagogikoak erabiliz, gazteei ematen die hitza, hiritar aktibo gisa inguruan duten mundua definitzen parte har dezaten:

IA18

Aretxaga, 10
48003 Bilbao
946 053 468

www.casitengo18.com
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.



Banaketarako prestatutako *Fanzinak*.



1. SAIOA

HELBURUAK	<p>Taldea eta inguruarekin duten harremana ezagutu. Deriba situazionista analisi-metodo gisa ezagutarazi. Lurraldearen analisia egiteko norberaren eta taldearen interesak finkatu. Denen artean ibilbidea eztabaidatu eta deriban zehar jarraitu beharreko ekintza-jarraibideak adostu.</p>
------------------	--

DENBORA	EKINTZAK	EDUKIAK	MATERIALA
15 min.	Aurkezpena.	Lanaren faseak.	Izena emateko fitxak. <u>Material-kit bana</u> partaideko.
15 min.	Ezagutza-jarduera. Erretratuak.	Taldekideak ezagutzuz.	
60min.	Mapa-lana. Jarduerak: 1.-Erretratua eta bizilekua. 2.- Egunerokotasunean bisitatzen dituzten lekuak. 3.- Ibilbideak eta garraio-moduak. 4.- Ametsezko etxearen ezaugarriak eta kokapena. 5.- Interesdun gaiak.	Ohiko ibilbideak. Ohiko lekuak. Espazioa bizi izateko moduak. Norberaren desioak eta interesak.	Koloretako errotuladoreak. Lurralde osoaren mapa handia. Argazki-kamera.
30 min.	Deribaren plangintza.	Jarduera-plana, taldearen beharrak eta interesak. Taldea-lana.	

Lantegiaren aurkezpena-----15 min.

Lantegia aurkeztuko dugu prozesuaren faseak nolakoak izango diren labur azalduz. Parte-hartzaileek izen-ematea osatuko dute fitxetako datuak betez. Partaide bakoitzari dagokion materiala emango zaio, prestatutako kit bat izango da.

Materialen kit-ak honakoak izango ditu:

- Lantegian, fanzinean eta deriban landu beharreko kontzeptuak azaltzen dituen informazio fanzina. Informazioa osatzeko zenbait erreferentzia ere jasoko ditu delako fanzinak.
- Partaide bakoitzak bere oharrak idazteko, orri zuridun fanzina.
- Deriban zehar egin beharreko analisia bideratzeko probak jasotzeko poltsak.
- Koaderno zuria ezagutza-jardueretarako.
- Arkatza.
- Lantegiaren irudia duten pegatinak.
- Lantegiari buruzko txapak.

Ezagutza-jarduerak-----15 min.

Erretratuak:

Partaide bakoitzak orri zuridun koaderno bat eta errotuladore bat izango ditu. Bakoitzak kolore bateko errotuladorea izango du. Jarduera honetan taldekide guztiak azkar batean marraztu beharko dituzte. Bikoteka jarriko dira eta 10 minutuko tartetan eta papera begiratu gabe, bikoteari begietara begiraturaz, aurrean duten lagunaren erretratua egingo dute. Bikoteak aldatuz joango dira partaide bakoitzak taldekide guztien erretratua egin arte. Erretratu guztiak egiten dituztenean, bakoitzak, nahi dituen irizpideak jarraituz, egindakoen artean bat aukeratuko du.

**Mapa-lana-----60 min.**

Landuko dugun ingurunearen mapa, hau da, Getxo-Bilbo inguruko mapa jarriko dugu denon ikusgarri.

Lehen lan honetan partaide bakoitzak bere ohiko ibilbideak identifikatuko ditu mapan. Ibilbide hauekin duten harremana aztertuko dugu, inguruarekin duten harremanaren imaginarioa sortuz.

Partaide bakoitzak erretratuak egiteko erabili duen kolore bera erabiliko du mapan idatzi edo marrazteko.

Mapan egin beharreko esku-hartzeak:

- 1.- Aukeratutako erretratuak dagokion bizilekuan kokatu.
- 2.- Normalean bisitatzen dituen lekuak markatu.
- 3.- Ohiko ibilbideak eta leku batetik bestera mugitzeko erabiltzen dituen garraioak markatu (metroa, bizikleta, autoa, oinez, etab.).
- 4.- Orri batean ametsetako etxearen ezaugarriak idatzi eta bizitzeko gustuko lekuan kokatu.
- 5.- Jarduera errepikatuko dugu, baina oraingo honetan partaideek interesatzen zaizkien gaiak markatuko dituzte.

Jarduera guztiak taldean eztabaidatuko ditugu, taldeak bere inguruarekin duen harremana nabarmenduz, partaide bakoitzak hausnarketa egin dezan eta norberaren interesen arabera jardun dezan.

Deribaren plangintza-----30 min.

Bigarren saiorako, hau da, deribarako erabakiak hartuko ditugu. Irteera lekua eta ordua eta amaiera lekua, materialak, janaria, arropa egokia, etab.



2. SAIOA

HELBURUAK

Taldearen **jarrera parte hartzailea eta sortzailea** lortu.
Behaketarako eta analisirako **bestelako tresnak ezagutu eta erabili**.
Errealitatearen **analisi eta espiritu kritikoa sustatu**.
Getxo eta Bilbo arteko inguru hurbilean **leku, errealitate eta esperientzia berriak ezagutu**.

DENBORA	EKINTZAK	EDUKIAK	MATERIALA
30 min.	Deriba aurreko erabakiak.	Talde-lana.	Laginak jasotzeko <i>kit</i> -a. Inguruko mapa.
240 min.	Deriba.	Lurraldea. Hurbileko ingurua.	Argazki-kamera. Arropa eroso.
60 min.	Bazkaria.	Arkitektura, jendea, lekuak, ibilbideak, etab.	Janaria. Deribarako beharrezkoak izango diren norberaren lanabes eta ideiak.
120 min.	Deriba.	Partaide bakoitzaren interesak landu.	
30 min.	Arte Eder Museora iristea. Lanerako gela ezagutu.	Arte Eder Museoko lan-gela.	

Deriba aurreko erabakiak-----15 min.

Talde guztia bilduta dagoenean, deriba egiteko hainbat erabaki hartuko ditugu aldez aurretik. Partaide kopuruaren arabera, erabaki eta aukera desberdinak hartuko dira kontuan. Talde txikiagoetan banatzeko edo denak talde bakarrean jarraitzeko aukera izango dugu.

Deriba-----240 min.

Ibilbidearen lehen parte. Getxotik irteten garenetik denen artean erabakitako bazkalordura arte. Ibilbidea aldatuz edo bide berriak hartuz joan daiteke partaideen interesak, geldialdiak, behaketak, etab. gora behera. Taldearen jardunaren eta bidean aurkituko ditugun egoeren arabera antolatuko da lehen parte hau, beraz, bat-bateko jarduna izango da hein handi batean. Taldeak dituen pegatinak eta tanpoia nahi erara erabiliko dira, ibilbidea markatzeko, leku jakinak markatzeko, etab.

Bazkaria-----60 min.

Taldeak hala erabakitzen duenean, bazkaltzeko tarte bat hartuko dugu. Lekua ez dago aldez aurretik erabakita, deriban zehar erabakiak momentuan hartuko ditugulako, hori bai, bukaera ordua eta lekua aldaezinak dira.

Deriba-----120 min.

Bazkal ondoren egingo dugun deribaren bigarren parte izango da eta Bilboko Arte Eder Museoa izango du helmuga.

Arte Eder Museora iristea-----30 min.

Hurrengo bi saioetan lanerako erabiliko dugun gela ezagutuko dugu. Egunean zehar jasotako proba fisikoak bertan utziko ditugu eta astean zehar gogoratzen joango garen gauzatxoak apuntatzea proposatuko dugu, hurrengo saioan denen artean eztabaidatzeko.



3. SESIOA

HELBURUAK	<p>Konfiantzako eremua sortu, parte-hartzaileek euren kezkek garatu, ametsak eta arazoak partekatu eta iritziak komunean jarri ahal izateko.</p> <p>Norberaren mezuak eta edukiak sortzeko askotariko tresnen erabilera bultzatu (ohikoak eta teknologikoak).</p> <p>Gazteen artean parte-hartzea, sormena eta hiritar-kontzientzia bezalako baloreak sustatu.</p>
------------------	--

DENBORA	EKINTZAK	EDUKIAK	MATERIALA
30 min.	Ongietorria eta antolakuntza.	Lantegiaren jarduerak eta denborak.	Ordenagailua eta txartel-irakurgailua.
30 min.	Fanzinei buruz hitz egin.	<i>Fanzinen</i> arteko desberdintasunak.	Askotariko <i>fanzinak</i> .
100 min.	Mapa mentalaren eraikuntza. Fanzinaren helburuak eta gaiak.	<i>Deriba</i> , analisia eta esperientziak. <i>Creative commons</i> lizentziak. Talde-lana. Besteengandik ikasi. Elkarrekin.	Eskema komunak horman jartzeko papera. Koloretako errotuladore lodiak.
20 min.	Erabakiak hartu.	Idea. Forma eta edukia.	<i>Fanzina</i> egiteko formatu-eskema.
60 min.	Fanzinaren lehen zirriborroak.	Titulua. Testuak. Irudiak. Azala. Parte-hartzaileen informazioa. Ale-kopurua eta banaketa.	Zirriborroak egiteko din3 folioak.
60min.	Produkzio-lana. Erabakiak hartu.		

Ongietorria eta antolakuntza-----**30 min.**

Lehenengo ordu erdian lan-eremua egokituko dugu eta ondoren, partaideen material digitalak antolatuko ditugu elkarrekin ikusteko.

Fanzinei buruz hitz egin-----**30 min.**

Mota desberdinetako *fanzinak* erakutsiko ditugu eta hauen inguruan eztabaidatuko dugu geurea nolakoa izango den erabakitzen hasteko. Oinarrizko hainbat gauza izango ditugu kontuan, forma eta edukiaren arteko lotura, talde-lana eta *creative commons* lizentziak, esaterako.

Deribaren mapa mentalaren eraikuntza-----**100 min.**

Egindako deribaren inguruko ideia-jasa, behaketak, bizipenak, esperientziak, jasotako laginak, etab.

Horma-irudian idatziko dugu guztia, kontzeptuak, sentipenak, ideiak, etab. argi ikus daitezten.

Eztabaidan zehar ateratzen den guztia mapan antolatuz joango gara, ideiak eta kontzeptuak lotuz mapa mentala eraikitze aldera.

Mapa osatzen dugun bitartean, analisisrako metodologiaren eta edukien (norberarenak eta taldearenak) inguruko hausnarketa proposatuko dugu

Erabakiak hartu-----**20 min.**

Mapa osatuz joan garenean eztabaidatutako eta antolatutako materialetik *fanzina* egiteko oinarrizko ideiak aterako ditugu. Denen artean, *fanzin* prototipoa aukeratuko dugu, forma, edukia, lanerako dinamika, edukien antolaketa... Norbanakoen kolaborazioak vs. eduki guztiak talde-lanean egitea.

**Fanzinaren inguruko lehen erabakiak**-----60 min.

Denen artean eduki grafikoei, mezuei edo maketazioari buruzko ideiak eztabaidatuko ditugu. Taldeak *fanzina* egiteko ideia orokor eta adostua duenean, lanean hasteko beharren arabera erabakiak hartuko dira. Lanak banatuko dira, beti ere, taldearen funtzionamendua kontuan hartuta.

Honaino iritsita, hona hemen taldeak erabaki beharreko hainbat kontu:

Titulua.

Testuak.

Irudiak.

Azala.

Staff-a, parte-hartzaileei, lantegiari eta instituzioei buruzko informazioa.

Ale-kopurua eta banaketa.

Produktzio-lana-----60 min.

Azken ordu hau aurretik hartutako zenbait erabaki gauzatzeko erabiliko dugu.



4. SESIOA

HELBURUAK

Taldeari burujabetasun-tresnak eskaini euren garapen askea landu eta proiektuetan baliatu dezaten.
Errealitateari buruzko **espíritu eta azterketa kritikoak bultzatzea**.
Harremanen eta talde-lanaren inguruko dinamikak bultzatzea, etorkizunean baliagarri izan daitezkeen sinergiak sortuz.
Parte-hartzaileak Arte Eder Museoarekin harremanetan jartzea haien erreferentzia lekua izan dadin.

DENBORA	EKINTZAK	EDUKIAK	MATERIALA
20 min.	Sortutako materiala ikusi.	Ideia eta forma.	Lehen zirriborroak.
15 min.	Ideia komunak zehaztu.	Titulua. Testuak. Irudiak. Azala. Parte-hartzaileei buruzko informazioa. Ale-kopurua eta banaketa.	Ordenagailua eta txartel-irakurgailua. Eskema komunak horman jartzeko papera. Hainbat koloretako errotuladore lodiak.
60 min.	Azken diseinua egin.	Ideia-mezuak eta irudia-forma. Erabakiak hartu. Taldea-lana.	<i>Fanzinaren</i> formatu-eskema.
180 min.	<i>Fanzinaren</i> produkzioa. Kopiak egin. Din3 eta din4 tolestu. Aleak muntatu.	Produkzioa. Taldea-lana. Lanak banatu. Denborak kudeatu.	Zirriborroak egiteko din3 folioak. Fotokopiagailua.
10 min.	Banaketa antolatu.	Komunikazioa. Banaketa-lekuak.	<i>Fanzinak</i> egiteko materiala. Din3 folioak.
15 min.	Ebaluazioa.	Aukerak. Helburuak.	Koloretako din4 kartoi meheak. Gomatxoak. Lantegiaren irudia duen tanpoia.

Sortutako materiala ikusi-----20 min.

Orain arteko proposamenak, ideiak eta zirriborroak ikusiko ditugu. Proposamenen arabera, bitarteko edo tresna batzuk ala besteak erabiliko ditugu, material digitala, eskuz egindako zirriborroak, etab.

Ideia komunak zehaztu-----15 min.

Proposamenak eztabaidatu ondoren, taldeak hainbat puntu adostuko ditu:

Titulua.
Testuak.
Irudiak.
Ideien ordena eta zein orrialdetan joango diren.
Azala.
Staff-a, parte-hartzaileei, lantegiari eta instituzioei buruzko informazioa.
Ale-kopurua eta banaketa.



Talde-lanak eta norberaren interesez ideiak zehaztu eta aurrera egiteko bidea erakutsiko digute. Banaka edo talde txikitan lan egin dezakegu, parte-hartzaileen interesen eta nahien arabera eta beti ere, taldearen antolakuntza kontuan hartuz.

Azken diseinua egin-----**60 min.**

Lan egiteko aukeratutako modua gora behera, talde guztiak hartuko du parte fanzinaren behin betiko diseinuan. Diseinua bukatuta, aleen produkzioari ekingo zaio, taldeak erabakiko du zenbat ale egin nahi dituen.

Forma eta edukia adostu ondoren, azalen kolorea eta ale-kopurua erabakiko dira. Ale-kopurua banaketa-lekuak eta aleak egiteko denbora kontuan hartuta erabakiko da.

Fanzinaren produkzioa-----**180 min.**

Produkzio lanean, behin betiko *fanzina* fotokopiatuko dugu, zenbat ale hainbat fotokopia. Fotokopia hauek din3 formatuan egingo dira.

Azala din4 formatuan egingo da eta hobe kartoi mehean egiten bada, hau da, barruko orriak baino sendoagoa den materialean. Kopia guztiak eginda daudenean, taldeak erabakitakoaren arabera tolestuko ditu ondoren *fanzinaren* muntaia bukatzeko.

Banaketa antolatu-----**10 min.**

Ale guztiak prest daudenean, bakoitza banaketaren zati baten erantzule izango da eta aleak banatzeari ekingo zaio.

Ebaluazioa-----**15 min.**

Taldearen nahiak eta lantegiaren helburuak zenbateraino bete diren neurtuko dugu. Horretaz gain, Getxoko lantegietan erabiltzen den ebaluazio-sistemari jarraiki, ebaluazio-orriak ere bete beharko ditugu.