

BIDEOMOBILEKO ISTORIOAK



HELBURUAK

1. AUKERAREN HELBURUAK: 12 SAIO

Lehen fase honetan, gazteek ikus-entzunezko produktu propioa diseinatu eta egituratu nahi dute, telefono mugikorreko kameraren bidez eta hezitzaileak gidatutako jarraibideetatik abiatuta. Horretarako, oinarrizko mailan ikus-entzunezko materiala sortzeko beharrezko tresnak eta informazioa eman behar zaizkie.

HELBURU OROKORRAK

- Parte-hartzaileek talde-bideo bat egitea.
- Parte-hartzaileak ikusizko ingurunearekin ohitzea eta haien oinarrizko hizkuntza ezagutzea.
- Ikus-entzunezko produktuak sortzea, gaiak oinarri hartuta zehatzak

HELBURU ESPEZIFIKOAK

- Mugikorraren bidez gazteengan sormena sustatzea
- Ikus-entzunezko teknikak eta ezagutzak eskuratzea, ondoren taldean erabiltzeko
- Talde-lana sustatzea eta parte-hartzea sustatzea
- Parte-hartzaile bakoitzak bere burua balioetan berrestea, bere bideoen bidez

2. AUKERAREN HELBURUAK: 24 SAIO

Gazteek aparatu teknologikoak produkzio-helburuetarako baliatzen jakitea da helburua, eta, gainera, haien errendimendu handiagoa lortzen duten jarduerak bultzatzea.

Proiektu honen puntuetako bat film laburren bidez gai zehatzak aldarrikatzea da.

HELBURU OROKORRAK

- Parte-hartzaileek taldeko bideo bat egitea.
- Parte-hartzaileek banakako edo binakako bideoak egitea.
- Parte-hartzaileak ikus-entzunezko baliabidearekin ohitzea eta ideiak eta balioak transmititzen saiatzea

HELBURU ESPEZIFIKOAK

- Ikus-entzunezko kontsumoan ohitura onak bultzatzea
- Ikus-entzunezko teknikak eta ezagutzak eskuratzea
- Adierazpen zinematografiko desberdinetara hurbiltzea
- Parte-hartzaileek errealitatea aztertzen ikastea eta beren ideiei forma nola eman pentsatzea

3. AUKERAREN HELBURUAK: 36 SAIO

Ikastaroaren azken fase honetan gazteak motibatu nahi dira gure gizartean eragin positiboa modu aurreratuagoan eragingo duten proiektu berritzaileak eta eduki interesgarriak bilatzera.

HELBURU OROKORRAK

- Banakako sorkuntzekin batera aberastutako produktu bat sortzea
- Ikus-entzunezko produktu konplexuagoak sortzea

HELBURU ESPEZIFIKOAK

- Parte-hartzaileek edizio-teknika aurreratuagoak ikastea
- Afizionatu mailako talde egonkor bat eratzea
- Taldearen autonomia bilatzea
- Bideoak sare sozialen bidez zabaltzea

ONLINE: 18 SAIO

Bezeroaren interesetatik abiatuta film laburren bidez gai jakin batzuk adieraztea du ardatz proiektu honek. Egungo egoera dela eta, online aukera izango litzateke eraginkorrena, ikus-entzunezko oinarritzko produkzioak urrutitik egiteko eta editatzeko eta grabatzeko programak eta teknikak erabiltzen ikasteko aukera ematen baitu.

HELBURU OROKORRAK

- Parte-hartzaileek banakako edo binakako bideoak egitea.
- Parte-hartzailearengan pentsamendu kritikoa sustatzea.

HELBURU ESPEZIFIKOAK

- Parte-hartzaile horrengan interesa sortzea, norberaren produktuak modu autonomoan garatzeko.
- Ikus-entzunezko teknikak eta ezagutzak eskuratzea.
- Parte hartzaileek errealitatea aztertzen ikastea eta beren ideiei forma nola eman pentsatzea.
- Parte-hartzaileek partekatutako produktuei buruz hausnar dezatela.

METODOLOGIA

Urteak aurrera joan ahala, beharrezkoa izan da teknologia berrietan murgilduta dagoen errealitate aldakorrera egokitzea, teknologia horiek posizio garrantzitsua baitute gure bizitzan. Kasu honetan, telefono mugikorra aukeratu dugu. Horren bidez, hartzaileek nahi dutena (mezua, sentimenduak...) bideo bidez transmititu ahal izatea lortu nahi da. Tailerrak hezitzaile bat eta 14 eta 18 urte bitarteko haur talde bat izango ditu.



AKTIBOA

Gazteek praktika zuzenen bidez hausnartu eta ikasiko dute. Horrela, zailtasunak edo ideiak parte-hartzaileen eta hezitzailearen artean konpondu edo eztabaidatuko dira.

INTEGRALA

Gizabanakoa bere balioak, ohiturak eta nortasuna osatzen dituzten alderdietan eragina duten estimulu eta hezkuntza-erreferentzia multzo gisa ulertzen da.

BANAKAKOA

Programatutako jardueren bidez, parte hartzen duten etxeen beharrei erantzungo zaie, eta jardueratik kanpo egindako hausnarketak bilduko dira. Pertsona bakoitzaren zailtasunetara eta ahalmenetara erakarriko da, banaka.

TALDEKOA

Taldea baliabide-iturria da, eztabaida-foroa, elkarri laguntzeko foroa, baterako sormena.

ABP (PROIEKTUETAN OINARRITUTAKO IKASKUNTZA)

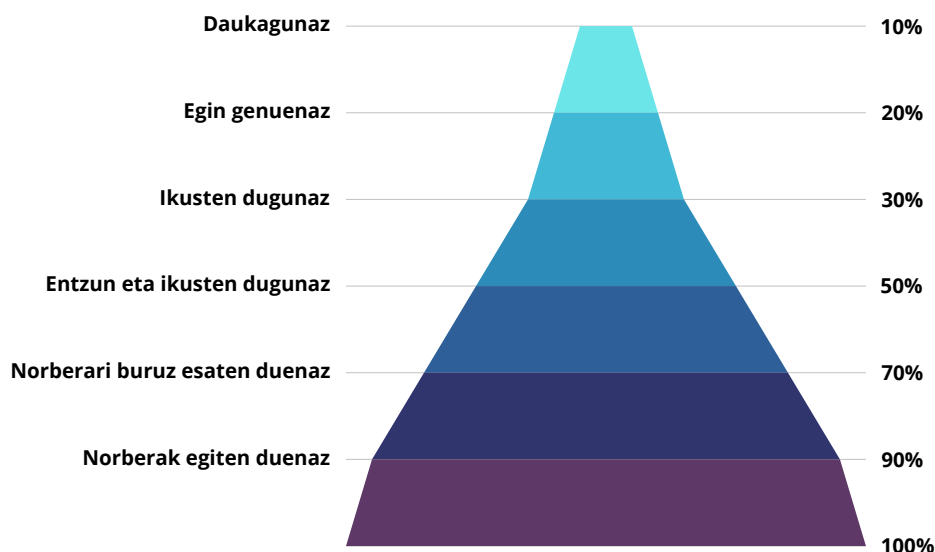
Tailerretara joaten diren erabiltzaileen latarea nagusia talde-proiektu bat garatzea da, kasu honetan telefono mugikorrarekin bideo bat sortzea. Azken produktua lortzeko, erabiltzaile horiek pentsamendu kritikoa sustatu behar dute, erabakiak modu arrazionalen hartu ahal izateko eta produktu nagusirako beharrezkoa eta interesgarria den informazioa jaso ahal izateko. Horrela, pentsamendu hausnartua ere ahalbidetuko duten trebetasunak eskuratuko dituzte.

Proiektuetan oinarritutako ikaskuntzan, pentsamendu kritikoaz gain, garrantzi handia ematen zaio lankidetzari; hau da, talde-proiektua denez, beharrezkoa da taldeko kide guztiek modu aktiboan parte hartzea eta elkarri laguntzea. Oso garrantzitsua da lan-giro ona izatea, bai taldearen barruan, bai kanpoan. Azken funtsezko faktorea komunikazioa da, erabiltzaileen arteko komunikazio zuzena beharrezkoa da, besteak beste, ideien trukea gauzatzeko, baterako onurak lortzeko helburu komunarekin. Elkarriketak eta eztabaidak informazioa partekatzeko balio dute.

Horregatik guztiatik inplikatzeko dira erabiltzaileak proiektu batean, haien eginkizun nagusien artean honako hauek daude: ikertzea, diseinatzea, lankidetzan aritzea, ekarpenak egitea...

EGINEZ IKASTEA (LEARNING BY DOING)

Teknika hezitzaile eta parte-hartzaile horren bidez, praktikan oinarritutako ikaskuntza-prozesu batean murgiltzen dira. Hezkuntza-eredu modernoa da, ezagutzak eskuratzeko modu eraginkor baten beharrari erantzuteko sortua.





Bestalde, ikastaroetan erabiliko diren metodo espezifikoak edo esku hartzeko metodo txikiak honako hauek dira:

- **Aurkezpen digitalak:** Power Points edo Cambaren laguntza azalpen teorikoenak osatzeko
- **Atazak esleitzea:** Hezitzaileak, saio batzuetan, finkatutako saiorako egin beharko duten atazaren bat aginduko du.
- **Programak maneiatzea:** Hezitzaileak proiektagailuan emandako azalpenen bidez, gazteak bat-bateko materialarekin edo bere produktuekin praktikatu behar du.
- **Eduki digitala:** Teknologia berriekin zerikusia duten jarduerak abian jartzea
- Behaketa-metodoa: hainbat gaitako film laburrak ikustea Youtube plataformaren edo beste batzuen bidez.
- **Arazoak konpontzea:** Hezitzaileak estrategiak sortzen ditu sortzen diren arazo teknikoak edo teorikoak konpontzeko.
- **Eztabaidak:** Saio askotan gai espezifikoetarako buruzko talde-eztabaidak egingo dira, eta hezitzaileak galderak egingo ditu erabiltzaileek hitz egin eta gogoeta egin dezaten.
- **Komunikazioa:** Whatsapp talde bat sortzea alderdi garrantzitsuak zehazteko, gogorarazteko, informazioa trukatzeko, fitxategiak bidaltzeko emaila erabiltzeko, sare sozialak erabiltzeko...

EDUKIA

Metodologia bat da berez, bideoen bidez edozein gai interesgarri lantzeko aukera ematen baitu. Ikastaro honek nahi dutena sustatzeko aukera ematen die parte-hartzaileei, edukia haien nahietara eta beharretara egokituz. Beraz, proposamen metodologiko honek aukera ematen du:

