

FUNTSEZKO JARDUERAK

Oraingoan, gure proiektuak funtziona dezan funtsezkoak izango diren jarduerak azalduko ditugu. Aipatuko ditugun jarduerak egin baino lehen, oso garrantzitsua iruditzen zaigu egin beharreko zereginak aurrez aurretik finkatzea planifikazio moduko bat eginez. Honek lanaren erritmoa azkartzeaz gain, lan hori erraztu egingo du, aurretik egin beharrekoa zehaztuta edukiko baitugu.

Lehenik eta behin, proiektua praktikara eramatearen garrantzia azalduko dugu. Gure ustez, gure proiektua, edo egin behar ditugun ekintzak ez baditugu praktikatzen, gero ikasleen aurrean gure hitzaldiak egiten hasten garenean arazoak izango ditugu. Agian trabatu egingo gara edo gure azalpenak nahastu egingo ditugu eta entzuleek ez digute ulertuko. Horrez gain, gerta daiteke gara guk nahi dugun bezala ez adieraztea edo espresatzea. Hau dena, gertatu ez dadin, hitzaldietara joan aurretik, Power Point bat eta orri bat edukiko dugu, azaldu beharrekoa ahaztu egiten bazaigu erabiliko duguna. Era honetan, denok ulertu dezagun, estruktura bat jarraituko dugu, inor ez nahasteko eta hitzaldiak eta jokoak prestatuta eta entsaiatuta izateko.

Horrez gain, gure esku egongo da proiektua praktikan jarri ostean, gure bezeroek ikasi dutenari buruz iritzia eskatzea funtsezko atal bat iruditzen zaigu. Jarduera honek hurrengorako zer hobetu dezakegun jakitea ahalbidetuko digunez, gure proiektua aberastu egingo du. Gure helburua gaur egungo gazteak kontzientziaztea denez, hauei gure mezua iritsi zaien jakin beharra dugu, bestela egindakoak ez luke zentzurik izango.

Hurrengo jarduera proiektuaren diseinuan datza, jarduera hau hirugarren garrantzitsua da, eta ekintza honen muina gure produktuan datza, hau da, egingo dugunaren antolamenenduan. Gu arduratuko gara diseinu honetaz, dena kontrolpean izateko. Balorezko proposamenean adierazi dugun moduan, gure proiektuaren zati garrantzitsu bat jokoak dira. Metodo hau hautatu dugu, ikastetxeetako umeez azalpenak modu ulergarri eta dibertigarrian ulertu ditzaten. Jokoak egiteko ordu bat eta 30 minutuko denbora izango dugu, eta Gautenako partaidearen hitzaldiak ordu bat iraungo du. Proiektuaren diseinua hirugarren postuan jarri dugu, ez garrantzirik ez duelako, proiektuaren praktikak eta saioak egin ondorengo iritziek garrantzi gehiago dutela iruditu zaigulako, baizik. Proiektua praktikan jartzea guztiz funtsezkoa da ondorengo saioak ondo joan daitezten, eta iritziek berriz gure proiektua hobetzen lagunduko digute. Hala ere, gure proiektuaren diseinua ere oso garrantzitsua da, gauzak antolatu ez baditugu, gure proiektuak ez duelako arrakastarik izango.



Bestetik, proiektua saldu ahal izateko, eskoletako zuzendariak konbenitzearen ardura hartuko dugu guk gure proiektua eros dezaten. Gainera, nola funtzionatzen duen argitu beharko diegu. Honek gure proiektuan garrantzi handia izango du; izan ere, hura saldu gabe ezinezkoa izango litzatekeelako aurrera egitea.



Jarduerekin jarraituz, proiektua azalduta, umeei jokoan esanahia erakusteak ere garrantzia badu. Jokuak egin ondoren beren esanahia ez azaltzeak ez luke zentzurik izango, eta ez genuke ezer ere ez lortuko. Jokuen helburuak azalduz berriz, erreflexio bat izatera bultzatuko diegu esandakoaren inguruan, beraz, gure helburu nagusia beteko litzateke.

Komunikazioa ere oso aspektu garrantzitsua da, hau gabe ez dugu gure proiektua saltzerik, ezta aurrera eramaterik ere. Batetik, gure komunikazioa Gautena elkarteko partaideekin izan beharko da; izan ere, hauek gure proiektuaren zati baten parte dira, hitzaldia eman behar baitute. Bestetik, ikatolekin ere kontaktua izan behar dugu, bai gure proiektua saltzeko orduan eta baita hauekin elkartzeak egitean ere, hauek baitira gure bezeroak.

Bukatzeko, guk eskolekin kontaktatzeko telefonoz deituko diegu gure proiektua sustatzeko. Gure webgunean telefono zenbakia jarrita errazago egingo zaigu gure bezeroak, hau da, ikastolak guri deitzea. Gehitzekoa da telefonoz ez ezik, email bidez komunikatu gaitzekela eskola eta ikastolekin, modu honetara, gurekin idatziz ere hitz egiteko aukera izango dute.