

“EGIN ETA EKIN”

IKASLEEN ESKULIBURUA
DBH-KO LEHEN ZIKLOA



Bizkaiko Foru
Aldundia
Diputación
Foral de Bizkaia

2008
berrikuntza urtea
euskadi
año de la innovación

AURKIBIDEA

1. SARRERA	5
Zer lortu nahi dugu Egitasmo honekin?	5
Nola egingo dugu lan?	5
2. PERTSONA EKINTZAILEAREN ESANAHIA	6
2.1. Oinarrizko kontzeptuak	6
2.2. Pertsona ekintzailearen profila	7
2.2.1. Gaitasunak	7
2.2.2. Gaitasunak landu	8
1. Sormena	9
2. Taldeko lana	12
3. Rolak eta lidergoa	14
4. Komunikazioa	16
5. Erabakiak hartzea	20
6. Nork bere buruarengan konfiantza	22
7. Arazoei konponbidea ematea	24
8. Frustrazioarekiko tolerantzia	26
2.2.3. Gure indarguneak eta ahulguneak	27
3. ASMAKIZUN BAT SORTZEKO PROZESUA	28
3.1. Ideia bat dugu!	28
3.2. Zein da asmakizuna?	29
3.3. Zenbat balio du?	31
3.4. Nola lortuko dugu ezagutaraztea?	32
3.5. Nola antolatuko dugu lana?	33
3.6. Nola finantzatuko dugu?	33
3.7. Proiektua idatziz aurkeztu	35
ERREFERENTZIAK	36
WEB ORRI INTERESGARRIAK	37

1 SARRERA

ZER LORTU NAHI DUGU EGITASMO HONEKIN?

Europako Batasuneko hainbat herrialdetako hezkuntza sistemek ahalegina egin nahi dute ikasleek lan munduko eta gizarteko errealitatea ezagutu dezazuen eta, hiritar eta langile izango zaretenez, zuen etorkizunean arreta jar dezazuen. Eusko Jaurlaritzak, 2007-2010 urteetan, pertsona, hiritar eta profesional gisara beharrezko izango dituzuen gaitasunak landu ditzazuen bultzatu nahi du.

Egitasmo honen bitartez, zuen ikasketa-mailari dagokion ohiko heziketa jasotzeaz gain, egunero-ko bizitzan erabiltzen dituzuen baloreei buruzko funtsezko gaitasunak ere landuko dituzue.

Besteak beste, erabakiak hartzea, arazoei konponbidea ematea, taldeko lana, lidergoa, sormena, komunikazioa, frustrazioarekiko tolerantzia, etab. landuko dituzue; funtsezko gaitasunak denak ere.

Alde batetik, jarrerren hezkuntzaren eta gaitasun ekintzaileen esanahi zabala azaldu nahi dizuegu; eta bestetik, asmakizun edo ideia bat sortu eta saltzeko jarraitu beharreko pausoak ere azaldu nahi dizkizuegu.

Zuei, DBHko lehen zikloko ikasleoi dagokizuenez, lehen aipatutako gaitasunak lantzeaz eta gartzeaz gain, asmakizun-tailer bat egingo dugu (produktu edota zerbitzu bat sortzea).

Azken finean, jarraian azalduko dizkizuegun helburuak lortzeko egingo dugu lan:

- Jarrera ekintzailea eta pentsamolde sortzailea trebatzea.
- Erabakiak hartzeko gaitasuna garatzea, bai eta ardurak onartzekoa eta horiek eskuordetzeko gaitasuna ere.
- Norberaren autonomia bultzatzea eta, bakoitzaren mugak onartuz, norberak bere buruarengan duen konfiantza eta heldutasuna bultzatzea.
- Ideia baten sorrera eta garapenari buruzko informazioa jasotzea.

NOLA EGINGO DUGU LAN?

Etorkizunean egi bilakatu daitezkeen fikziozko egoerak landuko ditugu. Horrela, gertakariak aztertu eta zuen ondorio propioak ateratzeko gai izango zarete, egoera horietan ziurtasun osoz moldatuz. Zuen irakasleen zeregina ikasleak motibatzea eta prozesu guztian ikasleei laguntza ematea izango da, egin beharreko lana errazte aldera.

2.1. OINARRIZKO KONTZEPTUAK

Hasteko, ondorengo galderari banaka erantzun eta ondoren, taldeka jarrita, saiatu definizio bat lortzen:

1. Zer da zuretzat ekintzaile izatea?

2. Ekintzaile hitzaren gure definizioa ondokoa da:

Agerian geratu da, horrenbestez, nolakoa den pertsona ekintzailea:

- Erabakiak hartzeko eta ardurak bere gain hartzeko ekimena du, eta ahalegina eta arazoei aurre egitea balioesten du.
- Aukera non dagoen identifikatzen du eta hura lortze aldera borroka egiten du, eta jardueraren bat sortzeko edo abian jartzeko lan egiten du.
- Denboraren joanean izandako aldaketa eta eraldaketetara egokitzen da, eta bizitzak dituen egoerei behar bezala egiten die aurre.
- Sormena du eta berritzailea eta originala da.
- Badaki ideiak azaltzen eta gainerakoenak entzuten, eta bere irizpideen arabera hautatzeko gai da.

2.2. PERTSONA EKINTZAILEAREN PROFILA

2.2.1. GAITASUNAK

Gaitasunak jarduera jakin bat egoki egin ahal izateko garatzen diren ezagutzak, ahalmenak, trebetasunak, abileziak eta portaerak dira.

Oinarrizko lau euskarri nagusitan banatzen dira:

1. **Jakintzak:** izan beharrezko ezagutzak.
2. **Egiten jakitea:** betebeharrak egoki egiteko metodoak eta lantresnak.
3. **Jarrera sozialak:** jarrera egokiak.
4. **Ikasteko gaitasunak:** etengabeko ikaskuntzarako gaitasuna.

Nor da, hortaz, ekintzailea?

- Bere heziketan ikasitako ezagutzak eta trebetasunak erabiltzen dituen pertsona.
- Jakintza horiek egoera profesional desberdinetan erabiltzen dituen pertsona eta lanpostuaren eskaeretara egokitzen dituena.
- Bere lana aurrera eramateko garaian lankideekin talde-lanean aritzeko gaitasuna duen pertsona.
- Arazoak era autonomo eta malguan konpontzeko eta lanaren antolaketan elkarlanean aritzeko gai den pertsona.

Elkarrekin landuko ditugun Gaitasunak ondokoak dira:

KUDEAKETA GAITASUNAK	GAITASUN SOZIALAK
<ul style="list-style-type: none">• Arazoei konponbidea ematea• Erabakiak hartzea• Planifikatzea	<ul style="list-style-type: none">• Rolak eta lidergoa• Taldeko lana• Komunikazioa
GAITASUN PERTSONAL ETA EMOZIONALAK	ENPRESA GAITASUNAK
<ul style="list-style-type: none">• Pentsamendu kritikoa• Nork bere buruarengan konfiantza• Konpromisoa• Frustrazioarekiko tolerantzia	<ul style="list-style-type: none">• Sormena• Ekimena• Arriskuak balioestea eta onartzea

2.2.2. GAITASUNAK LANDU

HELBURUA

Arlo profesionalari eta pertsonalari bideratuta lantzea gaitasun guztiak (kudeaketa-gaitasunak, sozialak, pertsonalak eta enpresa-gaitasunak).

KONTZEPTUAK

Funtsezko zortzi gaitasun landuko ditugu:

- Sormena
- Taldeko lana
- Rolak eta lidergoa
- Komunikazioa
- Erabakiak hartzea
- Nork bere buruarengan konfiantza
- Arazoei konponbidea ematea
- Frustrazioarekiko tolerantzia

1. GAITASUNA: SORMENA

Sormena ideia eta konponbide berritzaileak eta erabilgarriak sortzeko gaitasuna da; hala, eguneroko bizitzako erronkei eta arazoei aurre egiteko.

Aldaketarekin eta originaltasunarekin lotura estua du; tresna berriak sortzearekin edo beste ikuspegi batetik ikustearekin, hain zuzen ere.

Jarduera: **SORMENA ERABILIZ ARAZO BAT KONPONTZEA**

Jarduera: **SORMENA LANTZEKO ARIKETAK**



Jarduera: **SORMENA ERABILIZ ARAZO BAT KONPONTZEA**

ADINA

1DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 50 minutu

MATERIALA

Parte hartzaile bakoitzak papera eta arkatza beharko ditu.

GARAPENA

Herriko plazan harri handi bat dago. Alkateak harria kendu nahi du, baina ikaragarri handia da. Mugitzea oso garestia da, milioi asko balio du; dinamitaz apurtzea eta gero harri-zatiak kentzea merkeagoa da, baina garestia, hala ere, eta, gainera, leherketarekin plaza inguruko etxeak hondatzeko arriskua dago.

Zer egin dezakegu?

ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 60 minutu

MATERIALA

Ez da materialik behar

GARAPENA

1. ZERTAN DIRA ANTZEKOAK?

- Txorizo-ogitarteko bat eta bolaluma urdin bat
- Egutegi bat eta motor bat
- Landa-etxe bat eta ordulari bat
- Udako pijama bat eta paella-plater bat
- Ezpain-margo bat eta tarta bat
- Hortzetako eskuila bat eta ordenagailu bat

2. NOLAKOAK OTE DIRA ETORKIZUNEAN...?

- Etxeak
- Janaria
- Autoak
- Bidaiak

3. MARRAZ ITZAZU...

- Ustekabea
- Poza
- Ikara
- Haserrea

2. GAITASUNA: TALDEKO LANA

Funtzio desberdinak eta beren artean osagarriak diren funtzioak betetzen dituzten pertsonen osatutako multzo bat da taldea; helburu komunak dituztelako daude elkarrekin eta guztiek taldekoak direlako benetako sentimendua edukitzeaz gain, badakite zenbait eginbehar dituztela.

Jarduera: **PERTSONA LANGILEA: IDEALA ETA ZITALA**



Jarduera: **PERTSONA LANGILEA: IDEALA ETA ZITALA**

ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

IRAUPENA: 30 minutu

MATERIALA

Parte-hartzaile bakoitzak orria eta arkatza behar ditu

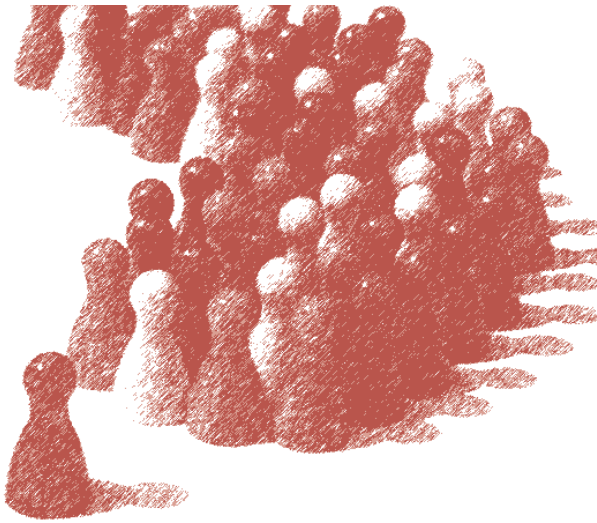
GARAPENA

- Azpitalde bakoitzeko partaideek langile idealek izan behar dituen 7 ezaugarri eta langileek, idealek zein zitalek, izan behar dituzten 7 ezaugarri adostu beharko dituzte.
- Azpitalde bakoitzak zerrendak adostu ostean, gainerako azpitaldeen zerrendekin bateratuko dute eurena. Talde bakoitzak ezaugarri horiek hautatzeko erabilitako irizpideak azalduko ditu, bai eta adostasuna nola lortu duten ere.

3. GAITASUNA: ROLAK ETA LIDERGOA

Lidergoa aurrea hartzeko, talde bat kudeatzeko, batzeko, bultzatzeko, sustatzeko, motibatzeko eta ebaluatzeko gaitasunari deitzen zaio.

Jarduera: **NOR DA LIDER?**



Jarduera: **NOR DA LIDER?**

ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 60 minutu

MATERIALA

Parte-hartzaile bakoitzak papera eta arkatza behar ditu

GARAPENA

- Azpitalde bakoitzeko partaide batek, beste partaideak konbentzitu behar ditu ikasturte amaierako festa antolatzen uzteko.
- Bakoitzaren parte-hartzea amaitu ostean, ariketa zer iruditu zaien azalduko dute taldeetako kideek.

4. GAITASUNA: KOMUNIKAZIOA

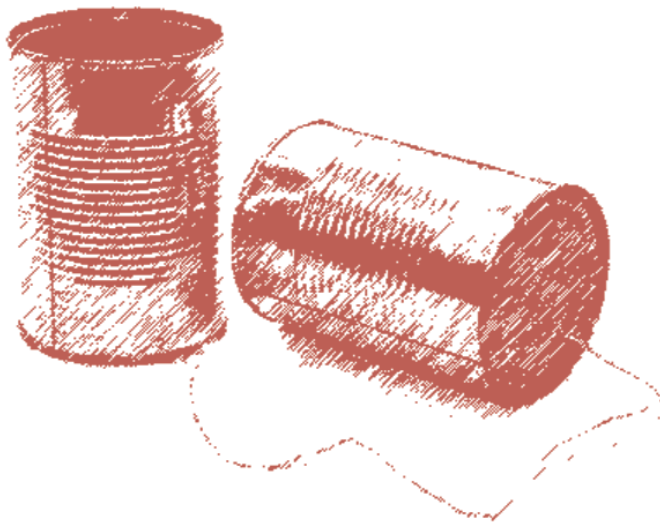
“Komunikazioa eraginkorra izan dadin, kontuan izan behar dugu guztiok ez dugula munduari buruzko ikuspegi bera, nor berea baitu; hortaz, hori dakigula, gainerako pertsonekin komunikatzeko abiapuntutzat hartu behar dugu”.

Anthony Robbin.

Ariketa: **EGUZKI-EKLIPSEA**

Jarduera: **HONDATUTAKO TELEFONOA**

Jarduera: **DIKTATUTAKO MARRAZKIA**



Ariketa: **EGUZKI-EKLIPSEA**

Koronelak komandante laguntzaileari:

“Bihar goizeko bederatzietan, eguzki-eclipsea izango da, eta halakoak ez dira egunero gertatzen. Gizon eta emakume guztiak patiora joango dira, kirola egiteko arropa soinean daramatela. Nik neuk azalduko diet fenomenoaren nondik norakoak. Euria egiten badu, ezer ikusiko ez denez, gimnastikako aretora joango dira”.

Komandanteak kapitainari:

“Koronelak agindu du bihar goizeko bederatzietan, eguzki-eclipsea patioan. Euria egiten badu, eclipsea gimnastikako aretoan izango da eta kirola egiteko arropa soinean. Halakoak ez dira egunero gertatzen”.

Kapitainak tenienteari:

“Koronelak agindu du, kirola egiteko arropa soinean daramazuela, bihar bederatzietan, eguzki-eclipsearen inaugurazioa gimnastikako aretoan euria egiten badu, eta halakoak ez dira egunero izaten”.

Tenienteak sarjentuari:

“Bihar, bederatzietan, koronelak, kirola egiteko arropa soinean daramala, eta halakoak ez dira egunero gertatzen, eguzkiaren eclipsea eragingo du gimnastikako aretoan eguraldi ona egiten badu, eta patioan euria egiten badu”.

Sarjentuak kaboari:

“Bihar bederatzietan, koronelak eragingo duen eclipsea kirola egiteko arropa soinean daramala, eguzkiarengatik izango da. Euria egiten badu gimnastikako aretoan, eta ez egunero gertatzen, bilerak orokorra patioan”.

Soldaduek atera zuten ondorioa:

“Dirudenez, bihar euria egiten badu, koronelak eguzkiaren eclipsea eragingo du gimnastikako aretoan. Lastima halakoak ez diren egunero gertatzen!” .

Jarduera: **HONDATUTAKO TELEFONOA**

ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 30 minutu gutxi gorabehera.

MATERIALA

Mezua idatzita duen papera.

GARAPENA

- 8 pertsona boluntario zenbakituko dira eta denak, lehenengoa izan ezin, klasetik aterako dira. Gainerakoek behatzaile lanak egingo dituzte.
- Behatzaileek informazioaren transmisioan gertatu diren aldaketa guztiak idatziz jasoko dituzte.
- Jarduera amaitzean behatzaileek, irakasleak hasieran emandako mezuak eta transmititu den azkenak antzekotasunik ba ote duten azalduko dute.

Jarduera: **MARRAZKIA DIKTATZEA**

ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 40 minutu gutxi gorabehera.

MATERIALA

Mezua idatzita duen papera.

GARAPENA

- Taldea bikoteka banatuko da eta bikote bakoitza bizkarra bizkarrari emanda jarriko da elkar ukitu gabe.
- Irakasleak bikote bakoitzeko kide bati marrazki bat emango dio. Marrazkia berbera izango da bikote guztientzat.
- Marrazkia ikusten ari den pertsonak (bikote bakoitzeko batek) beste kideari marrazkia diktatuko dio. Entzuten ari den ikasleak ezin du hitz egin, galdetu edo ezer iradoki.
- Bikote guztiek amaitu ondoren eta marrazki originalei begiratu gabe, atzera marrazki bera diktatuko da baina arauak aldatuz. Bigarren saiakera honetan, galderak egin daitezke eta, gainera, marrazkiari buruzko azalpenak aurpegira begiratzuz emango dira.
- Bi saiakeretan egindako marrazkiak alderatuko dira: alde batetik, bizkarra bizkarrari emanda eta noranzko bakarreko komunikazioa erabiliz egindakoa eta, bestetik, aurrez aurre, biko noranzkoa erabiliz egindakoa.

5. GAITASUNA: ERABAKIAK HARTZEA

Erabakiak hartzea prozesu bat da, bizitzaren hainbat egoerari irtenbidea emateko aukera edo moduen artean egiten den hautaketa; eguneroko bizitzako egoera horiek arlo askotan gerta daitezke: lanean, familian, sentimenduen arloan, enpresan, etab.; hau da, une oro hartzen dira erabakiak eta horien arteko desberdintasuna hau da: erabakiak hartzerainoko prozesua edo modua.

Jarduera: **ELKARRI LOTUTAKO TALDEAK**



ADINA

DBHko LEHEN ZILKLOA

DENBORA

Iraupena: 40 minutu

MATERIALA

Hiru kartoi mehe

GARAPENA

- Taldea hiru azpitaldetan banatuko da eta azpitalde bakoitza kartoi mehe banaren alboan jarriko da.
- A taldearen kartoi meheak zera dio: “Zuentzat guztiontzat ohikoa den arazo bat hautatu behar duzue guztion artean” (esaterako, goizetan asko kostatzen zait jaikitzea).
- Arazoa hautatu dutenean, A taldeko kideek B taldeko kideei azalduko diete zein den aukeratu duten arazoa.
- B taldearen kartoi meheak honako hau dio: “arazoa zein den jakin ondoren, burura etortzen zaizkizuen konponbide guztien zerrenda egin behar duzue”. B taldeak zerrenda burutu ondoren, C taldeari azalduko dio guztia.
- C taldeko kartoi meheak hau dio: “Aipatu dituzten konponbide guztien artean, arazo bati konponbidea emateko egokien iruditzen zaizkizuenak hautatu behar dituzue”.
- Talde bakoitzak 10 minutu izango ditu.
- Talde bakoitzak bere kartoi mehean dagokiona idatziko du. A taldeak arazoa, B taldeak konponbideen zerrenda eta C taldeak konponbidea.
- Amaitzean, korruan jarrita, irtenbideak bilatzen nola saiatu diren, zein konponbidea hautatu dituzten... azalduko diete batzuk besteei.

6. GAITASUNA: NORK BERE BURUARENGAN KONFIANTZA

“Autoestimua” bizitzaren joanean izandako sentipenak eta esperientziak oinarri hartuta, nork bere buruari buruz egiten duen balorazioari esan zaio.

Jarduera: **ESKUAK**



Jarduera: **ESKUAK**

ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 30 minutu gutxi gorabehera

MATERIALA

Errotuladoreak eta koloretako kartoi meheak.

GARAPENA

- Parte-hartzaileek koloreko kartoi mehe bana hartuko du eta, ondoren, norberaren eskua marraztu eta moztuko du.
- Esku horretan, norberaren buruaz datu positiboren bat idatziko dugu.
- Batzuk besteei lagunduz, bakoitzak bere eskua bere bizkarrean itsatsiko du.
- Ondoren, partaide bakoitzak bizkarrean daraman eskuan gauza positibo gehiago idatziko dituzte ikaskideek.
- Denek zerbait idatzi ostean, eskua bizkarretik kendu eta bakoitzak isilean irakurriko du bere eskuan idatzita dagoena.

7. GAITASUNA: ARAZOEI KONPONBIDEA EMATEA

Arazo orotan dago bateraezintasunen bat. Esate baterako, neskato batek eta mutiko batek jostailu berbera nahi dute; edo pertsonaren batek ondo pasatzeko zerbait egin nahi du eta lan edo ikasi egin behar du....

Gatazkak ezinbestekoak dira pertsonak eta taldeak heldutasunera iritsiko badira. Gatazkak ez dira kaltegarriak edo txarrak, onak edo txarrak direnak gatazka horiek konpontzeko moduak dira.

Jarduera: **ZEIN DA ZURE ERANTZUNA?**



ADINA

DBHko LEHEN ZIKLOA

DENBORA

Iraupena: 50-60 minutu gutxi gorabehera.

MATERIALA

Ez da materialik behar

GARAPENA

1. egoera:

Asteburuan familiarekin mendira joango zinela agindu zenuen, baina lagunek zinemara joateko deitu dizute, eta, hortaz, ezin duzu familiarekin joan. Hilabete honetan hiru aldiz gertatu zaizu gauza berbera. Zure familiak ahal duen guztietan esaten dizu “formalitate gutxi duzula”. Zure amak zera dio: “ Gehiegizkoa da, hirutan esan duzu gurekin etorriko zarela eta hiru aldietan ez gara joan...!. Zure aitak ere gauza bera pentsatzen du. Hona hemen zure erantzuna:

- (oso urduri) “begira..., izan ere..., nik ere nahi nuen film hori ikusi, ulertzea nahi nuke... mesedez, agian hurrengoan... barkatu...”.
- (begietara begiratuta eta ahots-tonu irmoz) “Arrazoi duzue eta ulertzekoa da zuen haserrea. Sentitzen dut eta barkamena eskatzen dizuet. Behin baino gehiagotan gertatu da eta, hortaz, zerbait pentsatu behar dugu berriro ere gerta ez dadin. Zer iruditzen zaizue?”
- (oihuka) Begira, nik ere badut neure bizitza eta zinemara joango direla esan badute lagunek, nik ere joan nahi dut!

Hiru erantzun horietatik zeintzuk dira **agresiboa, asertiboa eta pasiboa?**

2. egoera:

Atzo, etxean zeundela, ikaskide batek telefonoz deitu zizun matematika-liburua eskatzeko. Liburua ahaztuta utzi du gelan eta etxeko lanak egin behar ditu. Larunbata denez eta kalera irteteko lagunekin geratu zarenez, liburua utzi diezaiokezu eta bihar, igandean, itzultzeko eskatu, zuk etxeko lanak egin ahal izateko. Baldintza horrekin utzi diozu liburua eta hurrengo egunean harekin hitz egiten ari zarela, esan dizue ezetz, atzo neskalagunarekin joan zela zinemara eta gaur egingo dituela etxeko lanak; eta gaineratu du zuk astelehenean egiteko, matematika-eskola aurretik dagoen atsedendian.

Zein da zure erantzuna?

8. GAITASUNA: FRUSTRAZIOAREKIKO TOLERANTZIA

Asmo bat, desio bat, proiektu bat edo ilusio bat betetzen ez denean sortzen den egoera eta/edo bizipen emozionala da frustrazioa.

Gaitasun hau ezinbestekoa da pertsonak maila pertsonal zein profesionalean egoki garatzeko. Hori dela eta, proposatu diren jardueretan eta taldeka lan egin behar denetan, gaitasun hau landuko dugu.



2.2.3. GURE ALDERDI INDARTSUAK ETA AHULAK:

Orain arte ikusitako guztia gogoan hartuta, gure bertuteak eta gure akatsak ezagutzeko garaia da. Horretarako, egiten dakizuna eta gehien atsegin duzuna zer den ikertzeari ekingo diogu.

Jarduera: **ETA NI ZER?**

BADAKIT EGITEN	GUSTUKOA DUT
Janaria prestatzen, arrantza egiten,...	Kirola egitea...

Proiektu guztiek ideia on bat izaten dute abiapuntu. Baina askotan ez dugu jakiten nola asmatu ideia hori. Jarrera behatzailea eta sortzailea izanez gero, gure inguruaren berri izan dezakegu eta, beraz, baita zer aukera dauden ere. Mundua aldatuz doa, eta sor daitezkeen egoera berriei erantzunak emateko pistak aurki ditzakegu, jarrera horri esker.

Ezinbestekoa da, beraz, zer egin nahi dugun jakitea eta egin nahi dugun hori egin ote daitekeen jakitea. Gure ideiak ondorengo baldintzak bete behar ditu.

1. Ahalik eta jende gehien erakarri behar du.
2. Arazoren baten konponbidea izan behar du.

3.1. IDEIA BAT DUGU!

- Eguneroko bizitzan aurkitzen ditugun **arazo** askoren ondorio dira ideia asko:
 - Supermerkatu handietan haurtzaindegiak eskaintzea
 - Haurrak eskolara eraman eta ekartzea
 - Jabeak lanean diren bitartean txakurrak ateratzea
 - Etxetik mugitu ezin duten pertsonei asistentzia-laguntza ematea
 - Jantzi distiratsuak, txirrindularientzat
- Bestalde, pertsonek egunero dituzten **desioak** ere izan ohi dira ideien abiapuntu. Beharrak ez bezala, desioak ez dira ezinbestekoak bizitzeko. Esate baterako:
 - Estetikarekiko kezka produktu berriak sortzea ekarri du: *coca cola light*, koloretako tiritak, etab.
 - Ingurumenarekiko kontzientzia handitu izanak zenbait enpresa-mota berri sortzea eragin du: mezuak bizikletaz banatzeko enpresak, pestizidarik gabeko nekazaritzarako produktu berriak...

IDEIAK SORTZEKO MODU BAT: “IDEIA JASA” “BRAINSTORMING”

Jende multzo bat bildu eta oso denbora-tarte laburrean ahal beste ideia sortzeko modu bat da. Prozesu horretan ez dira aztertzen ideia horiek, eta ez dira kritikatzeko besteen proposamenak. Era guztietako ideiak onartzen dira; zenbat eta gehiago, hobe.

Idatzi egiten dira denbora-tarte batean taldekideei bururatzen zaizkien ideia guztiak. Gero, ideia bakoitza aztertzen da, argitzeko eta kategoriaka banatzeko. Azkenik, bozketa egiten da, eta emaitza taldearentzat onenak diren ideien zerrenda izaten da.

1. ARIKETA: “GURE IDEIA”

→ Gure ideia hau da:

→ Ideiaren zergatia, arrazoa hau da:

→ Honako hau lortu nahi dugu:

3.2. ZEIN DA ASMAKIZUNA?

Ideia erabaki ostean, aurrera egiteko aukerarik ba ote duen aztertu beharra dago. Horretarako, gure errealitatea eta ingurunea ikertu eta aztertu behar ditugu; garatu nahi dugun asmakizunaren ingurunea. Merkatua aztertu behar dugu, ahalik eta ondoen.

Gure asmakizunak pertsona jakin batzuen beharrei erantzuna eman behar die: gure asmakizunak haien beharrak asetu behar ditu.

Gure asmakizunak asetzen dituen beharrei erreparatu behar diegu (janzkera, elikadura, aisialdia, etab.), produktua nori zuzenduko diogun eta zergatik.

Gure asmakizunarekin asetu nahi dugun talde zehatzari “publiko objektiboa” deituko diogu. Publiko objektiboa, besteak beste, adinaren, sexuaren, soldataren eta ikasketa mailaren arabera antola dezakegu.

Esate baterako, bizarra ongi moztuta izateko beharra asetu nahi duen produktuaren publiko objektiboa 14 urtetik gorako gizonezkoen multzoa da.

Merkatuaren ikerketa egiteko moduetako bat **Inkestak** dira. Inkesten bidez, gure produktuaren hartzaileen lagin bat erabiltzen da gure asmakizunak benetan asetzen dituen edo ez frogatzeko.

Lanabes honek **Galdeketak** baliatzen ditu informazio-iturri nagusi gisara. Galdeketen bitartez, inkesta beteko duten pertsonak erantzunak orrian idatz ditzake bere kabuz.

Oso garrantzitsua da ikertzaileak bakarrik ezinbestekoa den informazioa eskaintzea, galderak ulertzeko gutxienezkoa den informazioa, hain zuzen ere. Oso garrantzitsua da ikerketaren helburua zein den zehaztea.

Inkesta egiterakoan, zenbait konturi buruz erabaki behar da:

- Nori egin behar diot inkesta? Emakumeei, gizonei, zer adin duten...
- Zenbat inkesta egin behar ditut, datuak fidagarriak izan daitezten.
- Noiz eta non egingo ditut? Data eta toki aproposenak zein diren zehaztuko.

Galdera-sorta eraginkorra eta erabilgarria izan dadin, hura prestatzerakoan alderdi hauek zaindu:

1. Galdera gutxi (ez 30 baino gehiago).
2. Galdera itxiak eta zenbakizkoak, hobe.
3. Galderak hizkera bakunez idatzi.
4. Galdera zehatzak egin.
5. Galderak modu neutroan egin.
6. Galdera irekietan, ez eman hautazko aukerarik.
7. Ez egin oroitzeke ahalegin handia eskatzen duen galderarik.
8. Ez egin fitxategiak begiratzea behar duen galderarik.
9. Ez egin zenbakizko kalkulu konplexuak egitera behartzen duen galderarik.
10. Ez egin zuhurtziarik gabeko galderarik.
11. Galderak zuzenean eta modu pertsonalean egin.
12. Galderak ez diezaiela aurreiritzik sortu inkestatuei.
13. Ideia bakar batera mugatutako galderak egin.
14. Ez egin emozio-karga handiko galdera baldintzatzailek.

GALDERA-SORTA BATEK IZAN DITZAKEEN GALDERA MOTAK:

• Galdera itxiak:

- Atsegin al duzu hondartza? a. Bai b. Ez
- Oporrak non igaro nahi izaten dituzu?
a. Hondartzan b. Mendian c. Beste nonbait

• Galdera irekiak:

- Zergatik atsegin duzu oporretan hondartzara joatea?

ADIBIDEZ:

- Produktu honek erantzuten al dio zuk daukazu beharren bati? Zer beharri erantzuten dio?
- Produktu honetako zerk erakartzen zaitu?
- Zure ustez, zer alde on ditu lehiakideen produktuekin alderatuz?
- Erosiko al zenuke produktu hau?
 - Bai; zergatik?
 - Ez; zergatik?

Nork erabiliko luke produktu hau?

Zer maiztasunez?

2. ARIKETA: "INKESTA"

→ Zehaztu zure produktuaren eroslearen profila.

→ Egin inkesta bat, aurreko ariketan garatu duzun ideiak arrakastarik izango ote duen jakiteko.

3.3. ZENBAT BALIO DU?

Asmakizuna sortu ondoren, hura erosi nahi dutenek zenbat ordaindu beharko duten pentsatu behar dugu. Horretarako, bereziki ondorengo alderdiak izan behar ditugu kontuan:

1. Zenbat kostako zaigun guri asmakizuna egitea
2. Produktua salduta, lortu nahi dugun etekina
3. Lehiakideek sortutako asmakizunek balio dutena
4. Asmakizunaren kalitatea
5. Produktua sustatzeko erabiliko dudan modua
6. Produktua banatzeko modua

PREZIOA = KOSTUAK + MOZKINAK

3. ARIKETA: "PREZIOA"

→ Pentsa ezazu erosleei saldu nahi diezun asmakizunaren prezioa zenbatekoa izango den. Lehiakideen produktuen prezioarekin alderatu aldizkarietan, interneten... begiratu.

3.4. NOLA LORTUKO DUGU EZAGUTARAZTEA?

Jendeak gure asmakizuna ezagutzea eta erostea nahi dugu. Horretarako, publizitatea egin behar dugu. Publizitatearen helburua kontsumitzaileari gure asmakizuna (produktua, zerbitzua) erosiz gero izango dituen abantailen berri ematea da. Horrez gain, gure produktua beste produktuekin alderatu behar dugu. Kontsumitzaileek gure produktua eskatzea lortu behar dugu eta bestelako produktuak eskatuko balituzte, haien nahiak edo beharrak aldatzea.

PUBLIZITATEAREN OSAGIAK hauek dira:

- **MUSIKA:** ikusizko mezua eta musikaren bidezkoa osagarriak izan daitezke edo independenteak.
- **PERTSONAIK:** kontsumitzailearekin identifikatzea; ezarri nahi diren gizarte-nolakotasunak nabarmentzen dira (jokabide-ereduak, jomugak...).
- **KOLOREA:** zirrara sorrarazi nahi da, arreta bereganatzeko.
 - **Horia:** arrakasta, lorpenak, dirua, alaitasuna, dinamismoa.
 - **Gorria:** gaztetasuna, grina, dinamismoa, sumina.
 - **Berdea:** natura, freskotasuna, oreka.
 - **Urdina:** freskotasuna, argitasuna, arintasuna, baretasuna.
 - **Zuria:** garbitasuna, purutasuna, neurritasuna, argitasuna.
 - **Beltza:** dotorezia, sofistikazioa, gartxutasuna, luxua, misterioa.
- **GIROA**
- **SLOGANA:** ahozko mezuaren muina laburbiltzen du, eta ikuslearen/entzulearen oroimenean finkatzen da.
- **MARKA**
- **PRODUKTUA**

IRAGARKI ERAGINKORRAREN FASEAK: AINE

- **Arreta:** kontsumitzaile potentzialaren arreta piztu
- **Interesa:** kontsumitzaile potentzialari asmakizunarekiko edo produktuarekiko/zerbitzuarekiko interesa sorrarazi
- **Nahia:** kontsumitzeko nahia eta beharra eragin
- **Ekintza:** erosarazi

PUBLIZITATE MOTAK

Lotu publizitate mota bakoitza dagozkion ezaugarriekin:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Irratia | <input type="checkbox"/> Garestiena |
| <input type="checkbox"/> Telebista | <input type="checkbox"/> Eraginkorrena |
| <input type="checkbox"/> Web orriak, blogak, etab. | <input type="checkbox"/> Eragin handiena duena |
| <input type="checkbox"/> Panelak | <input type="checkbox"/> Merkeena |
| <input type="checkbox"/> Postontzien bidezkoa | <input type="checkbox"/> Informazio oparoena eta zehatzena |
| <input type="checkbox"/> Egunkari eta aldizkarietako iragarkiak | <input type="checkbox"/> Oso erabilia |

4. ARIKETA : “IRAGARKIA”

→ Jasotako informazioa erabiliz, talde guztiek iragarki bana asmatu beharko dute (paperean edo kartoi mehean).

3.5. NOLA ANTOLATUKO DUGU LANA?

Beharrezkoa da zein antolaketa mota erabiliko dugun erabakitzea eta horretarako, ezinbesteko hainbat jarraibide hartu behar ditugu kontuan, besteak beste:

- Langileen kopurua zehaztea.
- Pertsona bakoitzak beregain hartuko dituen zereginak zehaztea.

3.6. NOLA FINANTZATUKO DUGU?

Hauek dira kontuan hartu behar ditugun esparruak:

1. **Finantziarioa:** martxan jartzeko ezinbestekoa dena aurreikusten duena.
2. **Emaitzen kontua:** diru-sarrerak, gastuak, emaitzak eta emaitzen ondorioz kalkulatzen den autofinantzaketarako gaitasuna aztertzen ditu.

3. **Diruzaintza-plana:** bertan diru-sarrerak (kobrantzak) eta irteerak (ordainketak) zehazten dira; modu horretan, badakigu zenbat diru daukagun.

4. Aurreko guztiaren emaitza **Balantzea** da.

BALIABIDE EKONOMIKOAK hauek dira:

- Akziodunen edo bazkideen beren ekarpenen bidezko baliabideak: kapital soziala.
- Besteren baliabideak. kreditu-entitateen bidez eskuratutako maileguak.
- Laguntzak eta diru-laguntza publikoak.

FINANTZIAZIOA lortzeko bide hauek erabil daitezke:

- **Epe luzerako** banku-mailegua. Eskatutako kapitala finantza-entitate batek ematen dio eskatzaileari. Zehaztutako epean eta ezarritako interesekin itzuli beharko dio gero eskatzaileak.
- **Epe motz edo erdirako maileguez edo kreditu-kontuaren bidez.** Banketxeak enpresaren esku-
ra jartzen du saldo bat, eta beharra dagoen neurrian joan daiteke erabiltzen.
- **Leasing:** erosteko aukera ematen duen alokairua da. Ekipamenduak edo ondasun higiezinak finantzatzeko erabili ohi da.
- **Kapital sozialari egindako ekarpenak.** Bazkideen ekarpenak behar-beharrezkoak dira, gehiago edo gutxiago, nahiz eta beste finantziazio-bide batzuk ere egon.
- **Auto-finantziazioa:** enpresak finantziaziorako gordetako irabaziak.
- **Diru-laguntza ofizialak:** administrazio publikoetatik eskuratzen direnak.

3.7. PROIEKTUA IDATZIZ AURKEZTU:

AURKIBIDEA

1. SARRERA

- Ideia nola, noiz, zergatik sortu zen.
- Taldearen *curriculum* edo aurkezpena

2. BIDERAGARRITASUN PLANA

- Merkatuaren azterketa: inkesta
- Emaitzak eta ondorioak

3. ASMAKIZUNA

- Enpresaren izena eta logotipoa
- Produktu edo zerbitzuaren definizioa, lehiakideekiko desberdintzea
- Salneurri- eta sustapen-politikak
- Publizitate plana
- Inbertsio- eta finantziazio-plana

ERANSKINAK

BIBLIOGRAFIA

ESKERRAK

5. ARIKETA: “GURE ASMAKIZUNA”

- Orain arte ikusitako guztia eta egin ditugun ariketak oinarri hartuta, zuen asmakizunen tailerra edo negozio-plana egiteko behar duzun informazio guztia laburbildu.
- Ideia, nori dagoen zuzenduta, zer aurrekontu duen, nork gauzatuko duzun, nola antolatuko zareten...



ERREFERENTZIAK

- BEST proiektuko aditu taldeak enpresari-espirtua izateko heziketa eta prestakuntzari buruz egindako azken txostena, Europako Batzordea, 2002.
- Europako Batzordeak Kontseiluari, Europako Parlamentuari, Ekonomia eta Gizarte Lantaldeari eta Eskualdeetako Lantaldeari zuzendutako Komunikazioa. COM (2006) 33, azken bertsioa.
- Europako Batzordeak Kontseiluari, Europako Parlamentuari, Ekonomia eta Gizarte Lantaldeari eta Eskualdeetako Lantaldeari zuzendutako Komunikazioa. Ekintza Plana: enpresari-espirtuaren aldeko Europako programa. COM (2004) 70, azken bertsioa.
- Liburu Berdea: Enpresen erantzukizun sozialerako Europako marko egokia sustatzen, Europako Batzordea (2001).
- Liburu Berdea: Enpresari-espirtua Europan. COM (2003) 27, azken bertsioan oinarritutako dokumentua.
- Hezkuntza Kontseiluak Europako Kontseiluarentzat hezkuntza- eta prestakuntza-sistemen etorkizuneko helburu zehatzei buruz egindako txostena.
- Merkataritza-ganberak eta Hezkuntza eta Zientzi Ministerioa (2006). Espiritu ekintzailearen sustapena.
- EHAA, 2007ko azaroaren 13a, asteartea. 175/2007 dekretua. Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailaren Xedapen Orokorrak.
- José Ángel Paniego (2002). *Cómo podemos educar en valores*. CCS argitaletxea.

WEB ORRI INTERESGARRIAK

- www.valnaloneuca.com
- www.eje.valnaloneuca.com
- <http://www.fundacionjaes.org/>
- http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~emprender/index.php?option=com_content&task=view&id=19&Itemid=26
- www.garapen.net/castellano/index.htm
- www.inem.es
- www.bilbao.net/lanekintza
- www.bizkaia.net
- www.euskadi.net
- http://europa.eu.int/comm/enterprise/entrepreneurship/support_measures/index.htm
- <http://mec.es>
- www.emprendedores.es
- www.map.eshttp://www.administracion.es
- <http://www.centro-emprende.com>
- <http://www.emprendedor.net>

