

5^a EDICIÓN | PRIMARIA

CONCURSO ESCOLAR

HAZLO VERDE

MISIÓN #SALVEMOSLOS BOSQUES

CAMBIAR TU MUNDO ESTÁ EN TUS MANOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4

**SENTSIBILIZAZIO KANPAINA
BAT SORTZEN DUGU**



LEROYMERLIN
Da vida a tus ideas

**DEMOS VIDA A UN
HÁBITAT MEJOR**

AURKIBIDEA

1 GURE SENTSIBILIZAZIO KANPAINA SORTZEN DUGU

1.1 BRAINSTORMING ETA MIND MAPA SORMENEZKO BALIABIDE GISA

2 1. MEZUA PENTSATZEN DUGU

3 2. IRUDIA AUKERATZEN DUGU

4 3. GURE PROPOSAMENA SORTZEN DUGU

1 GURE SENTSIBILIZAZIO KANPAINA SORTZEN DUGU

Sentsibilizazio kanpaina orotan **gaia kontestuan kokatu** beharra dago ikaasleei **proiektuaren garrantzia eta harekin lortu nahi den helburua ulertzen** laguntzeko.

Iradokitutako jarduerak burutu eta gero, oraingoan ikasitakoa ikastetxeko korridoreetan hedatzea eta 15. GJHa ezagutzera ematea tokatzen da, baso-masetako baliabideen jasangarritasunaren garrantzia azpimarratuz.

Ziur ikasgelan ondorio eta hausnarketa ugaritara iritsi zaretela, lan-taldetan ikasleek haien irudimen eta sormena komunitatean basoen eta **kontsumo arduratsuaren** inguruko **identitate jasangarria eta ingurumenezko identitate** bat sustatzeko helburua duen sentsibilizazio kartel bat egiteko aplikatu ahal izango dituzte.

1.1 BRAINSTORMING ETA MIND MAPA SORMENEZKO BALIABIDE GISA

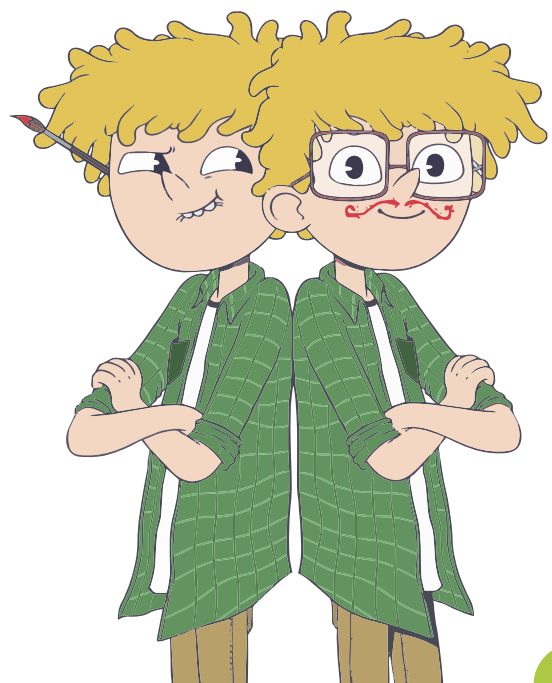
Datuak bildu, ikasgelan eztabaidatu eta 15. GJHa ezagutzera emateak duen garrantziaren inguruan hausnartu eta gero, gure sentsibilizazio kanpaina garatzeari ekingo diogu.

Kartel batean, aukeratutako hitz, kontzeptu eta irudiek **irudi sentsorialetan oinarritutako prozesu mental** bat eragiten dute, hizketa (testua, slogana) eta haien sinonimo grafiko eta audiobisual gisa dabilzan eta mezua eraginkorragoa izateko mezua osatzen laguntzen duten irudi hauen (baliabide grafikoak, imajina) arteko asoziazio eta loturekin.

Ikaslegoa ahaldunduko duten sormenezko emaitzak lortzeko, **haien ideien garrantzia aintzat hartuz, ideia-jasaren** baliabidea (BRAINSTORMING) eta **mapa mentala** (MIND MAP) erabiltzea iradokitzen dizuegu, beraien ideiei forma eman eta kartelan islada ditzaten.

ZER DA BRAINSTORMING?

Teknika hau taldean gai baten inguruko adostasunera iristeko, sormenezko ideiak sortzeko edo egoera bati soluzio berriak aurkitzeko egiten den ideien adierazpen librean datza. Zenbat eta ideia gehiago aurketu, orduan eta ideia gehiago agertzen dira eta ideia berri gehiago sortzen dira. Haien guztien bilketak taldean adostutako ideia global bat defeginitzen du.



IKASGELAN NOLA APLIKATU?

1. Zure ikasleak bildu eta bakoitzak bere ideia eta ekarpenak modu librean azaltzea utzi.
2. Ahoz edo idatziz egin dezakezue, edonola ere, arbelan idatzita edo arbelan itsatsiko diren paper zati banatan idatzita utzi beharko dira.
3. Txanda ezberdinak ezar itzazu ikasle bakoitzak bere ideia dagokionean azal dezan.
4. Garrantzizkoa da ideia bat-batekotasunez atera dadila, ideia guztiak baliodunak dira, beraz ez iezaiezu denbora asko eman, zenbat eta gehiago inprobisatu, orduan eta ideia hobeak agertuko dira!
5. Ez ezazue ideia bat ere baztertu nahiz eta zentzugabea iruditu, saioa amaitu eta gero begiratu itzazue ideia guztiak elkarrekin eta aukera itzazue ideia nagusiak.
6. Ideia hoberenen aukeraketak kartelaren mezuari forma emango dio.

ZER DA MIND MAPA?

Teknika hau garunak zerbaitetan pentsatzerakoan egiten duen ideien arteko asoziazio eta konexioetan oinarritzen da, modu linealean ordeztuz, garuna mapa bisual batean idazten edo marrazten diren kontzeptu eta ideiak erlazionatzen doa, hitzak, eskemak eta marrazkiak kontzeptu nagusiago baten ikuspegi globala errazteko konbinatuz.



IKASGELAN NOLA APLIKATU?

1. Eska iezaiozu ikasle bakoitzari banaka ikasgelan bere kontzeptu mapa garatzen hasi eta etxean amaitzea.
2. Mapa paperean ondorengo moduan antolatzen eta kokatzen da: Paperaren erdialdea gai nagusiak hartzen du, bertatik gai nagusi hau taxutzen duten ideia nagusiak, kategoriak, azpitemak, faktoreak eta elementuak diren adarkatzeak ateratzen direlarik.
3. Bere distribuzioa librea da eta informazioa ezberdintzen eta antolatzen lagunduko duten marrazki eta koloreak erabiltzea gomendatzen da.



Mezua igorleak hartzaileari transmititzen dion informazioa materializatzen duen forma eta bidea da. Gure kasuan, mezua informazioak eta euskarri bisualak osatzen dute, hau da, **irudi bat edo gehiagok eta testu edo slogan labur batek** osatzen dute.

Esaldi labur eta motzak. Ideia nagusiak. Kontzeptu argiak.	→	Irakurketa eta ulermena errazten ditu.
Loturazko hitzen erabilera. Loturazko terminoak.	→	Irakurketa dinamikoa errazten du.
Denboraren erabilera zentzu aktiboan. Orainaldian idaztea. Tonu egokia. Argitasuna eta zehaztasuna.	→	Ideia kontzeptual eta teorikoen ulermena errazten du.
Mezu garrantzitsuak banatu. Paragrafo motzak, banatuak. Garrantzizkoa dena azpimarratu.	→	Tratatutako gaiaren inguruko ideia sendo bat eratzen laguntzen du.
Edukiak ikaslearen hurbileko testuingurura egokitu.	→	Tratatutako gaiaren eduki garrantzitsuak berresten ditu.

Mezu bat publiko hartzaileira iris dadin, eraginkorra izan behar du eta Hizkuntza bisualaren bost arauak bete:

- **MEZU KODIFIKATU BAT:** Mezua hitz eta irudi bidez sortzen da. Beraz, publiko hartzailearen lengoaiari egokitu beharko zaio, hura zuzen antzeman eta jaso, ulertu eta asimilatuko duelarik.
- **MEZU ARGI BAT:** Iragarkiak argitasun eta eraginkortasunez informatu beharko du hartzailearen aldetik ahalik eta arreta handiena bereganatzeko. Kartel, slogan edo imprimatutako testuek oroigarriak izan beharko dute.
- **KONBENTZITZEKO MODUKO MEZU BAT:** Iragarkiak 15. GJHaren baloreak agertu beharko ditu, basoen dibertsitatea, jasangarritasunaren garrantzia eta kontsumo arduratsua. Gutxienez gainerakoen gainetik gailenduko den ezaugarri bereizgarri bat aukeratu beharko duzue mezua publikora iritsiko dela ziurtatzeko.
- **GAINERAKOEN GAINETIK NABARMENDUKO DEN MEZU BAT:** Pertzepzio mailan publikoaren arreta bereganatzea ez ezik, ezinbestekoa da iragarkiak bere lehiatzaileen presentzia gaindi dezala. Horregarik, kartelak besteen gainetik nabarmendu behar du eta publiko hartzailearen jakinmina piztu.

- **MEZU GOGOANGARRI BAT:** Orokorrean, pertsonak ez dute inpulsiak jokatzen. Horregatik garrantzitsua da mezua hartzalearen memorian gelditzea, berbera bere oroimenean geldituko delarik jarrera aldaketa bat lortu arte.



Mezuak berezko **komunikatzeko nahitasuna** dauka, kartelaren irudia erabakigarria da emititzen den mezuaren irakurketa egokia ziurtatzeko.

Gure **kartelak** ezingo ditu ikuslearen arreta deitzeko hiru edo lau elementu baino gehiago izan. Eta helburua **ikuslearen arreta bereganatzea eta atxikitzea** denez gero, **ondorengo faktoreak ekidin** beharko dira komunikazio bisual on bat bermatzeko:

- **MONOTONIA BISUALA:** Aldaketa edo estimulu aldaketa faltak arreta galtzea eragiten du. Monotonia hau koloreen monotoniatik, kontraste, argi, kolore, espazio faltagatik, edo alderantziz, elementuen saturazioagatik gerta daiteke.
- **INTENTSITATE FALTA:** Intentsitatea arreta deitzeko beste faktore erabakigarri bat da. Irudiak komunikatzeko ahalmena dauka, esanahaia dauka eta igortzen den mezua osatu edo indartu dezake. Hori dela eta, Mezu batek arreta deitu dezan beste mezuengandik desberdindu behar da, oroigarria den slogan batekin eta tratatuko den gaia isladatuko duen irudi indartsu baten bidez.
- **KONTRASTE FALTA:** Kartelerako elementuen aukeraketak mezuaren ulergarritasuna oztopatu dezake, berbera aspergarria suerta daitekeelarik nabarmena izan ezean. Horretarako, aukera ezazue igorri nahi duzuen mezua indarrarekin transmitituko duen irudi bat. Iragarkiak argia, bereizgarria eta oroigarria izan behar du.



Zure ikasleei lan-taldeak sortzeko eskatu, kanpainaren proposamena sortzerako orduan ondorengo eginkizunak banatu ahal izango dituztelarik:

- **AZPIMARRATU NAHI DEN 15. GJHko HELMUGAREN ANALISI ETA DESKRIBAPENA.**15. GJHtik balioetsi nahi ditugun ezaugarri bereizgarri eta balioen definizioa. Transmittuko den mezua, ezagutzera eman nahi diren datuak, kontsumitzaileak betetzen duen papera, etab. modu argian definitu.
- **MEZUAREN ERREDAKZIOA ETA KARTELAREN KOKALEKUA.** Testuen, hizketaren eta sloganaren definizioa, iradokitutako jardueren bitartez lortutako ondorioak kontuan hartuz.
- **IRUDI GRAFIKOAREN AUKERAKETA.** Kartela osatzen duten irudi grafikoaren definizioa. Sloganeke hitz gako bakoitzak efektu biderkatzaile bat dauka, berezko asoziazio eta konexio aukerak baititu baitan.

Ikasgelako taldeek egindako iragarki guztien artean **ikasgela lehiaketa honetan ordezkatzuko duen kartela zein den erabaki** beharko duzue **guztion artean**. Irakasle bezala zu arduratuko zara kartela webguneko eremu pribatura igotzeaz.

Oroitu eremu pribatua horretarako erraztutako espazioan **izenburu bat** eta mezuaren deskribapen labur bat gehitzeaz.

Kartela egiteko hizkuntza bisualean sakondu nahi baduzu sakatu hemen.
“Diseinuari aplikatutako sormen-prozesua”
 unitate didaktikorako sarrera izango duzu.

