

la pro merte

[Hitzematea]

ZINEFORUM ETA ROL-JOKOA PERTSONA MIGRATZAILEEN EMOZIOEZ



GIDA DIDAKTIKOA

Proposamen didaktiko hau Bigarren Hezkuntzako ikasleei zuzenduta dago eta egoki-egokia da bai hezkuntza formaleko testuinguruetarako, bai hezkuntza ez-formalekoetarako ere. Horren helburua, pertsona migratzailearen emozioen ikuspegitik immigrazio gaiari heltzea da, film bat ikuskatzea abiaburu duen rol-joko baten bitartez. Hortaz, baliagarria izan daiteke era askotako gaitasunak lantzeko, hala nola linguistikoa eta ikus-entzunezkoa, artistikoa eta kulturala, ezagutzari eta mundu fisikoarekiko interakzioari dagozkionak, gaitasun soziala eta hiritar gaitasuna, hitz batez.

AURKIBIDEA

PROPOSAMENAREN LABURPENA ETA HELBURUAK 3



ZINEFORUM 5



Zineforumean erakusteko proposatu diren filmak 6

Filma ikusi aurretik 8

Filma ikusi ondoren 10

ROL-JOKOA 14



Hasi aurretik 15

1. FASEA. Pertsonaia eta bere premia 19

2. FASEA. Abiatu aurretik 23

3. FASEA. Despedida 25

4. FASEA. Bidaia 27

5. FASEA. Mugaldea 28

6. FASEA. Iritsiera 29

7. FASEA. Bizitza berria 31

8. FASEA. Jende berria 32

9. FASEA. Dolua 34

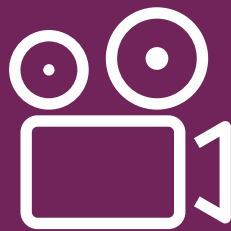
10. FASEA. Etorkizuna 35

Jardueraren itxiera: pertsonak eta emozioak 36

ERANSKINAK 38



PROPOSAMENA
LABURPENA ETA
HELBURUAK



hponere



HELURU OROKORRAK

Migratzea den bizipenari ikuspegi emozional eta enpatiko batetik heltzea.

Parte-hartzaileei migrazioaren problematikaz kontzientzia harraraztea.

Migrazioen inguruko topiko eta estereotipoak desegitea.

LABURPENA

Migratzaileari ikuspegi jeneralizagarri eta abstraktu batez begiratzeaz beste aldera, proposamen didaktiko honen xedea haren errealitatearen ikuspegi jakin eta emozionala sustatzea da. Migrazioa masiboa da, izatez, baina ez nortasunaren galtzaile: migratzaile bakoitzak bere historia dauka eta bere emozioak benetakoak, pertsonalak eta bakarrak dira. Hortaz, emozio horiek ikaslearengana hurreratzeko, bizipenei dagokiena rol-joko baten bidez prozesuaren erdigunean ezarriko dugu.

Proposamena bi unitatek osatzen dute:

- Lehenik, egokitzen jotzen ditugun film zerrenda baten pelikula bat ikusi eta iruzkintzea; horretarako, filma ikusi aurretik sarrera labur bat egitea proposatzen dugu; filma ikusitakoan, berriz, gida moduko bat egitea, azterketa bideratzeko eta errazteko.
- Bigarrenik, ikustaldiaren ondorengo rol-jokoak hiru etapa ditu: hasieran, behar diren pertsonaiak sortzea, jokia bera garatzea eta amaiera, bertan talde osoak parte hartuko duelarik.

IRADOKIZUNEN BAT

Filmak ikusi eta iruzkinak egitea aberasgarria gertatuko da, era berean, jarduera autonomotzat planteatzen bada ere, ondorengo rol-jokoa erantsi gabe. Parte-hartzaileak gazte-gazteak badira, aitzitik, rol-jokoari ekin aurretik ezinbestekoa da filmetako bat ikusi eta iruzkinak egitea, taldeak proposamenaren planteamendua eta tonua ulertuko duela bermatzeko.

Prozesua hiru saiotan —gutxienez— egitea komeni da: batean, filma ikusi eta iruzkinak egitea eta beste bietan, rol-jokoa eta amaiera.

Zineforum: Films



la pomenje

Zineforumean erakusteko proposatu diren filmak



Ondorengo zerrenda honetako filmak oso egokiak dira migrazioen gaia lantzeko, erdigunean pertsona migratzailearen emozioak ipinita eta orientabide gisako laburpen txiki bat eginik. Hauek ez dira, zalantzarik gabe, dauden film egoki bakarrak baina hoberenetako batzuk dira.

HITZEMATEA / LA PROMESSE, LUC ETA JEAN-PIERRE DARDENNE (BELGIKA, 1996)

Europa garaikideko giza estolderiak, legez kanpoko immigrazioa, etorkinen bizi baldintzak eta, hitz batez, gizakiaren miseria aztertzen ditu maisu-lan honek. Hitzematea, baina, ezereen gainetik, aitak legez kanpo hartua duen langile batek izaniko istripuaren ondorioz, Igor izeneko mutilak aurrerantzean hartuko duen joera morala kontatzen duen filma da: erdi-hilik dagoen langile horri bere emazteaz eta haurtxoaz arduratuko dela hitz ematen dio. Igorrek aitari eta tradizioan oinarrituriko balioei aurre egin beharko die "hitz ematea" betetzeko. Kontzientzia morala, konpromiso pertsonala, bestearekiko obligazioa zer den topatuko ditu esnatze-bide horretan. Egi-biderako hastapen luze horretan aita galdu baina, horren orde, giza duintasuna aurkituko du.

ITXAROPENAREN IFRENTZUA / THE OTHER SIDE OF HOPE, AKI KAURISMÄKI (FINLANDIA, 2017)

Helsinki. Bi destinoen bidegurutzetan, Wikhström-ek, berrogeita hamar urte dituela, bizimodua aldatzeko jateke bat ireki nahi du. Khaled errefuxiatu siriar gaztea hiriburura txiripaz iritsi da. Asilo-eskaerari uko egin dioten arren, hirian geratzea erabaki du. Arratsalde batez, Wikhström-ek bere jatekearen atean ikusi du eta, hunkiturik, laguntza eskaintzea erabaki du.

LE HAVRE, AKI KAURISMÄKI (FINLANDIA, 2011)

Marcel Marx idazle bohemio ezagunak bere burua nahita exiliatu du eta Le Havre portu-hirian (Frantzia) kokatu da. Bertan gustura bizi da, zapa-ta-garbitzaile lanean, horrela gizakiengandik gertuago sentitzen delako. Literatura-anbizioei uko eginik, gorabehera handirik gabe doakio bizi, hiru ardatzak izkinako taberna, Arletty emaztea eta lana izaki. Bere bidean haur beltz migratzaile bat gurutzatu zaionetik, ordea, Estatuaren mekanismo zurrun itsuen kontra borrokatu beharko du Marcelek, bere optimismoaz eta auzoko lagunaren elkartasun leialaz bakarrik hornituta, gaztetxo Poliziaren atzaparretan eroriko ez bada.

DHEEPAN, JACQUES AUDIARD (FRANTZIA, 2015)

Gizona gerra zibilari ihesi doa Sri Lankan eta, Frantziak asilo-eskubidea eman diezaion, herrialde hartatik ihesi doaz emakumea eta neskatua bere familiarrekoak direla esan du. Frantziara iritsita, kanpo aldeko auzategi problematikoko bateko eraikin batean atezain lanpostua topatu du. Frantsesez egiten ez duten arren, herrialde berrira egokitzen doaz, pixkanaka.

ZAURIA / LA BLESSURE, NICOLAS KLOTZ (FRANTZIA, 2004)

Blandine Charles de Gaulle aireportura etorri da Papi senarrarekin Parisen elkartzeko. Asilo-esakera egin arren, beste gizaki afrikar batzuekin batera ziega batean itxi dute, umildurik, jipoiturik, gaizkiturik, berehalako deportazioaren zain. Papik emaztearen peskizan dihardu "Iritsierak" esparruan baina ematen zaizkion erantzun guztiak maltzurak edo gezurrak dira. Agintariek bortizkeriaz eramateko saiakera batean emakumea zauritu dutelarik, Kanpo Arazoetarako Ministerioko langile batek kanporatzetik salbatu du. Azkenean, Papirekin elkartu da lursail komunal batean: bertako biztanleek elkarri kontatzen dizkiote Frantzian gertatu zaizkien historia latzak. Aurrera ateratzeko kemena nekez bilduko du Blandinek.

GEZUR ONA / THE GOOD LIE, PHILIPPE FALARDEAU (ESTATU BATUAK, 2014)

Sudango gerrate zibiletik ihes doan haur errefuxiatu bat bere herrialdeko ume batzuekin bizi da Estatu Batuetan. Amerikara iritsi denetik umeek Carrie ezagutu dute; langile sozial honek, bere tragediaz ondo jabeturik, ahalegin guztiak egingo ditu umeei irakasteko nola bizi behar duten mundu ezinago desberdin horretan.

BESTE NONBAITEKO LOREAK, ICÍAR BOLLAIN (ESPAINIA, 1999)

Patricia dominikarrak lortu nahi dituen etxea eta segurtasun ekonomikoa ezin ditu erdietsi Madrilén legez kanpoko migratzaile den bitartean. Milady hogeituroko gazte kubatarraren ametsa munduan barrena ibiltzea da. Marirrosi bilbotarrak etxea eta lana dituen arren, bakar-bakarrik bizi da; horrelako bakardadea partekatzen dute, era berean, Alfonsok, Damianek eta Carmelok, ezkontzeko emakumerik gabeko eta, ondorioz, etorkizunik gabeko Santa Eulalia herrian bizi direlako. Herriko mutil ezkongaiak antolatu duten festari esker, protagonistek elkar ezagutu dute eta hortik abiatuko da elkarbizitza posible eta ezinezkoen historia gazi-gozoa. Espainiarrek eta amerikarrek bat egingo dute banderaren premiarik ez duen komunitate bakar batean.

LAMERICA, GIANNI AMELIO (ITALIA, 1994)

Komunismoa amildutakoan, albaniarren ametsa etorkizun hobe da: gertuko Italiaren eskuzabaltasunean sinesten dute baina errealitaterik ametsetaraino... Albaniar haietako batzuk Ginok eta Fiorek kontratatu dituzte. Enpresa-gizon bi horiek zapata-fabrika zahar bat erosi dute, migratzaileen lepotik azkar aberasteko bakar-bakarrik. Kontuak kontu, gorabeheren ondorioz, horietako batek migrazioaren drama ezagutu beharko du, aurrekoak larrutik ordainduz.

Filma ikusi aurretik



10 MINUTU



HELBURUAK

Ikaslearen interesa piztea.

Ikustaldia kontestualizatzea.

Errespetuzko eta harkortasunezko giroa sortzea.

Parte-hartzaileei filmaren egileak eta beren asmoak gerturatzea.

“Bestelako” zinema jatorrizko bertsioan —eratu zen moduan, alegia— ikusteari garrantzia ematea.

SARRERATXO BAT

Kontua da ikaslearen interesa eta gogoia piztea, batik bat. Eta hori lortuko dugu, adibidez, zinegileen garrantzia nabarmenduz (aukeratutako filmaren zuzendaria nor den, zinema nola ulertzen duen, nolako bilakaera izan duen, beren filmek nolako ezaugarriak dituzten eta antzekoak esplikatur) eta filma nola egin zuen azalduz, horren xehetasunen berri baldin badugu, edo, bestela, ikasleari bere kabuz sarean ikertu dezala inbitazioa eginez.

Garrantzi handia du filmaren osagai funtsezkorik aurretiaz ikasleei ez ezagutaraztea, hariari jarraitzeko interesa ez zapuzteko. Hala eta guztiz, maiz, argumentuaren aurrerapen bat egin eta ikustaldia erraztuko duten jarraibide batzuk ematea taldearen arreta eta interesa indartu egin dezake.

Era berean, elkarrizketa erraz, bizigarri eta eroso izan dadin baldintzak sortzea gure esku dago. Esate baterako, mahaien ohiko antolamendua aldatu eta “U” moduan ipintzea komeni da: horrela, ikasle denek bata bestea eta pantaila ikusi ahal izango dute, giro bilduago baten mesedetan.

“BESTELAKO” ZINEMA

Prozesua beste era batean ere eraman daiteke: ikasleei adieraziko zaie “bestelako” (eta, agian, askorentzat, arraroa) film bat ikusteko aukera berdingabea dugula. Paradoxazkoa bada ere, “bestelako” zinema hori haiek ikusi ohi dutena baino gure bizimodutik gertuagokoa da. Horregatik dugu ilusio handia ikuskaldia partekatzean (horretan funtsezkoa da erakusten ari garena geuri zintzoki gustatzea).

JATORRIZKO BERTSIOA

Antzeko arrazoiak direla medio, filma jatorrizko bertsioan ikusiko dugu, azpitoluz lagunduta. Proposatzen ditugun film gehienetan eta gaur eskuartean dugun gai honetan (migrazioak eta bertako emozioak), hizkuntza desberdinak beren jatorrizko doinuekin entzuteak ikustaldia are oparago bihurtzen du. Bikoizturiko bertsioak ahots aniztasun hori ezkutatu edo traizionatu egingo luke.

Inoiz antzezlanik egin duen edonork badaki interpretazioa ez dela gorputz edota aurpegi-keinuetara mugatzen; aitzitik, ordea, ahots tonuak eta hitzen ebakerak funtsezkoak dira horretan. Hobe dugu azpitoluak ez bihurtzea prozesuaren ardatza, ikasleekin gogoeta hauek taldean partekatzea bidezkoa bada ere, beldurak uxatzeko. Ohiturarik ezagatik, honelako ikustaldiek ikasleen artean errezelarik sor

dezakeen arren, egia da mesfidantza horiek aise gaituztela, ikustaldiak aurrera egin ahala. Ez ahantzi, gainera, ikustaldi-kultura berria —hedabideek eta sareak jatorri denetako obretara iristea ahalbidetu duten garaiotan, batik bat— jatorrizko bertsoaren alde datorrela.

Filma ikusi ondoren



20-30 MINUTU



HELBURUAK

Ikusi dugun filmaren adieraz gogoeta egitea

Filmeko pertsonaiek sentitu dituzten emozioak atzematea

Migratzea den bizipenaren giza izaria eta izaera bakarra ulertzen laguntzea.

ATSEDENALDIA

Egin dezagun bost minutuko atsedenaldea, taldea filma asimilatzen has dadin eta hortik aurrerako lanari heldu ahal izan diezaion behar bezalako jarreraz.

METODOLOGIA

Parte-hartzaileen kezka, interes, zalantza, iruzkin eta lilurak abiagune harturik, analisiari eta gogoetari hasiera ematea komeni da. Sortu behar den lan-giroan gogoetaren ardatza ez da zertan izan irakaslearen diskurtsoen bidezko transmisiorik; aitzitik, elkarrizketatik, "filma elkarrekin ikusi eta gogoratetik" abiatu beharko da, aurkikuntza modu horretan egiteko. Ahal den neurrian, pantailan ikusten denetik abiatzea komeni da, ez "aurretiazko ezagutzatik". Filmari arretaz ikuskaldia badiogu denok topatuko ditugu elementu interesgarriak. Behaketa guztien baturatik ikuspen orokor oparagoa jalgiko da.

Hasieran ikasleen arteko elkarrizketa errazte aldera, haien antolamendua aldatu dugun era berean, elkarrizketa hori arautuko duten jarraibide batzuk ere finkatu beharra dago, hala nola: 1) Hizketan ari denari hitza ez zaio kenduko inola ere; 2) Iritzi guztiak baliozkoak eta baliotsuak dira. Irakaslearen eginkizun bat, ekarpen bakoitzari zukurik onenak atera eta parte-hartzaileek hasieran planteatu dutenetik haratago eramatea da.

Azkenik, gogoan izan dezagun baliteke ikasleentzat interes edo inpaktu handiena daukan huraxe guk aurreikusi gabe genuena izatea. Hori bereziki baliatu beharko da. Zinemak daukan alderdi liluragarriena bakoitzaren emozioak era berezi batean ukitzeko gaitasuna da. Indibidualtasun horri eutsi eta aprobeztatu beharra dago, taldearen gogoeta aberasteko. Irakasleak ere eman dezake bere iritzia, filma ikusi duen pertsona arrunt modura eta ez, noski, jakitunaren posiziotik..

ELKARRIZKETA

Normalean, ikustaldiaren ondoko elkarrizketa ikusleen izari emozionala abiagune hartuta hasi beharko litzateke, analisi intelektualago batera iristeko.

Bestela adierazteko:



Lehen fase batean, filmarekiko gure emozioak partekatuko ditugu.

- Zer iruditu zaizue filma?
- Gustatu al zaizue?
- Nolako sentsazioak izan dituzue? Emozionatu egin al zarete?
- Aukera ezazue gehien gustatu zaizuen sekuentzia. Bila dezagun, ikus dezagun berriro eta egin dezagun haren gaineko iruzkina.



Hainbat kontu, adierazpenari eta zinemagintza hutsari dagozkienak, zehaztasun handiago batez aztertuko ditugu, nahi badugu.

- Filmeko zein plano gogoratzen dituzue bizikien?
- Kameraren mugimenduren bat bereziki izan zaizue deigarri? Zuen iritziz, zergatik segitzen die horrela kamera batek pertsonaiei?
- Zuen ustez, zein da filmeko kolore-paleta?
- Argi-ilunen tratamenduak harritu egin zaituzte sekuentziaren batean?
- Zer iruditu zaizue soinugintza-lana? Soinu-banda, berriz?
- Horrelako zinema ikusten ohituak al gara? Hori eta normalean ikusten duguna zertan bereizten dira?



Izaera deskriptiboko fasean, ikusi dugunaz ados jarri eta pelikula gogoratzen eta deskribatzen ahaleginduko gara. Immigrazioari dagozkion gaiei arreta handiagoa emango diegu, adibidez, ondoren egingo dugun rol-jokoa prestatzen joateko.

- Zein istorio kontatzen du filmak?
- Nortzuk dira protagonistak?
- Nolako arazoak dituzte? Nola ahalegintzen dira horiek konpontzen?
- Nolako bizimodua dute filmeko etorkinek?
- Gauza izango al gara pertsonaia nagusien —migratzaile diren aldetik— kontakizuna hasi eta buka azaltzeko? Nola eta zergatik irten ziren bere herrialdetik? Nolako iritsiera izan zuten? Nola moldatzen dira? Nolako eragozpenak topatzen dituzte?
- Nolako egoera emozionalak bizi izan dituzte pertsonaiek filmean barna? Banan-banan aipatuko al ditugu?
- Nola amaitzen da filma? Beste bukaera bat izan lezakeela uste al duzue?



Laugarren fasean filma sakon aztertuko dugu. Etorrinei dagokienez, filmak adierazten dituen emozioetan ezarriko dugu gure elkarrizketaren karga osoa.

- Zertaz mintzatzen zaigu filma? Ados zaudete horrekin? Zergatik?
- Filmean agertzen diren arazoak ezagunak egiten al zaizkizue? Errealitatearekin loturarik ikusten al diezue?
- Pertsonaien lekuan jarrita, zuzen jokatzeko dute, zuen iritziz? Zuek ere beste horrenbeste egingo zenukete horrelakoetan?
- Horien historia arrunta ala salbuespenezkoa da?
- Filmak kontatzen duena era horretantxe imajinatzen zenuten, komunikabideek ematen duten informazioa baizik ez izanik?
- Zuen iritziz, pertsona migratzaile guztiek historia berdina dute ala haietako bakoitza bakarra eta berdingabea da, batak bestearekin loturak izan arren?

Azken bi gogoeta horiek proposamen honen bigarren partera ekarriko gaituzte, natural-natural: rol-jokora.



Proposamenari bosgarren fase honetan amaiera eman eta rol-jokoarekin ez jarraitzea erabaki baduzue, norberaren hezkuntza-bizipenaren inguruan gogoeta eginaraziko duten galdera batzuk planteatzea iradokiko dizuegu; horri esker jakin ahal izango dugu, migratze-egoerei dagokiela, filmak zer aportatu dien eta beraiek hemendik aurrera zer egin dezaket.

- Zer iruditu zaizue jarduera hau
- Zerbait aportatu al dizue? Ezer aurkitu al duzue bertan? Migrazioaz lehenagotik zenituzten iritziak aldatu al dituzue?
- Zer egin liteke, zuen iritziz, pertsona batzuk gizaki migratzaileen egoeraz sentsibilizatzeko?
- Gizarte garen aldetik, pertsona migratzaileekin nolako erronkak ditugu, zuen iritziz?

ROL- JOKOA



hazpenera

Hasi aurretik



HELBURUAK

Pertsona migratzaileen bizipenaz bibentziantasunetik gogoeta egitea.

Pertsona migratzaileak bizitzen dituen egoera emozionaletan sakontzea.

Migrazio-prozesu bakoitzean gertatzen diren bereizgarritasun inplizituez konturatzea.

Gauzak pertsona migratzaile baten ikuspegitik begiratzeko gauza izatea.

SARRERA

Filmak lagundu gaitu migrazioen gaira gerturatzen gizaki soilaren ikuspegitik, alderdi estatistikoa baztertuz eta emozionalak ukituz. Horien historiarik esker ikasi dugu migrazioak, fenomeno soziologikotzat bakarrik ikusi orde, lupa hurreratzen badugu, historia berdingabeak eta emozio bereziak dituzten pertsonak topatuko ditugula.

Izpiritu horrekin ekingo diogu proposamenaren hurrengo etapari.

Elkarrizketa bidez garatzen den rol-jokoa da: gidoilari handien estiloan, parte-hartzaileetako bakoitzak, bere migrazio-prozesua buru-belarri bizi duen pertsonaia sortuko du. Irakasleak, rol-jokoaren master modura, migrazioan pertsonaiak buru egin beharreko erronkak banan-banan aurkeztuko dizkiete ikasle-taldee. Masterrarekiko elkarrizketa eta hausnarketaren bitartez, taldeak beren pertsonaiaren erabakiak hartuz (zer egin, norekin hitz egin, zein bidetatik jarraitu) eta bizi dituen egoera emozionalak determinatuz joango dira.

- Zein izango da pertsonaia bakoitzaren istorioa?
- Zein bide aukeratu beharko du?
- Nolako emozioak biziko ditu?

PARTE-HARTZAILEAK

Taldeak

Parte-hartzaileak bost laguneko taldetan banatuko ditugu.

Era berean, talde txikiagoak sor ditzakegu, eragozpenik gabe. Kontuan izan, zenbat eta talde handiagoa, orduan eta astunagoa izango da jokoaren erritmoa.

Irakasle taldea

Rol-jokoan irakasleek master baten eginkizuna beteko dute. Talde bakoitzaren mintzabideak izango dira, taldeei aukerak edo eragozpenak ezarriko dizkiete bidean eta jokoak beharrezkoak dituen egoerak garatuko dituzte.

Rol-jokoa master bakar batek gida dezakeen arren, jokoaren garapenean funtsezko eginkizuna bete behar duenez, irakasleei iradokitzen diegu, ahal den neurrian, jardueran esku hartzeko beta edo astirik duten beste hainbat irakasleren laguntza eska dezaten.

JOKOAREN DINAMIKA

Ez izutu, jaun-andre irakasleok, baina... hemendik aurrera "master" izango da zuen lan-izen edo deitura.

Jokoaren muina hau da: parte-hartzaileek sortu duten pertsonaia migratzaile bat migrazio-prozesuan etapaz etapa eraman behar da; jokoan, etapa edo fase horiek honela agertuko dira:

- | | |
|-------------------------------|-------------------|
| 1. Pertsonaia eta bere premia | 6. Iritsiera |
| 2. Abiatu aurretik | 7. Bizitza berria |
| 3. Despedida | 8. Jende berria |
| 4. Bidaia | 9. Dolua |
| 5. Mugaldea | 10. Etorkizuna |



BA AL DAGO JOKOA LABURTZERIK?

Gure lana egingo duen parte-hartzaileen taldearentzat fase edo etapa gehiegi direla iruditzen bazaigu, horietakoren bat kendu ahal izango dugu, jokoaren iraupena laburtzeko. Jokoaren azken helburuak erdiesteko, fase edo etapa hauek bakarrik dira ezinbestekoak: pertsonaia eta bere premia, despedida, mugaldea, iritsiera, bizi berria eta dolua. Ahal dela, horietako bakar bat ere ez genuke bertan behera utzi behar.

Fase bakoitzean bi une daude:



1. Agindua jaso eta erabaki hartzea

Fase bakoitzaren hasieran, masterrak taldeei agindu bat helaraziko die. Normalean, kartazal bat entregatuko zaie; kanpoaldean fasearen titulua agertuko da eta barrualdean kolorezko txartel bat egongo da. Taldeek, beren pertsonaiaren historia migrazio-prozesuko une horretan zein den erabaki eta kartazalaren kanpoaldean idatzi beharko dute. Beste aldetik, pertsonaiak etapa horretan sentitzen dituen emozioez eztabaidan aritu eta ondorioak kartazal barruko txartelean idatzi beharko dute.

Eztabaidan jarduteko, taldea bazter erosoren batera joango da. Masterrak taldeei bisita egin ahal izango die, prozesua nola doakien egiaztatzeko.



2. Elkarrizketa

Fase bakoitzaren amaieran (planteatutako egoerari taldeak bukaera ematean edo, bestela, etapa horretan nahikoa denbora eman dutela uste dutenean), taldeak bere masterrarekin elkartzera joango dira, hartutako erabakiak azaltzera. Horrela, masterrarekin elkarrizketa-faseari ekingo zaio.

Hor, masterraren zeregina taldearekin elkarrizketan aritzea da, taldekideei beren bizipenetan garatu arazteko eta fase horretan azal daitezkeen emozioak azalarazteko: galerak egin, zalantzak agertu, beste arazorik ezarri edo ez ezarri erabakitzea, giroren bat zehaztasun osoz ilustratzea, ikasleei hartutako erabakiak aldaraztea, haien emozioetan sakontzea, aurreikusitako gabeko egoera berriak proposatzea, etab.

Jokoaren helburua ez da errealitatearekin ahalik eta hertsikien loturiko bidaia bat egitea, **pertsona migratzaileek agian bizi dituzten emozioak azalaraztea** baizik.

Gida didaktiko honetan barna, elkarrizketa-une hauei heltzeko baliagarriak izan daitezkeen jarraibideak eta adibideak emango dizkiogu masterrari.

Masterraren iritziz, fase hau jokatzeko nahikoa denbora eman dutenean, taldea hurrengora eramango du.

BEHARREZKO MATERIALA

- **1 pertsonaiaren pasaporte bat taldeko.**

Gida didaktikoan agertzen da pasaportearen diseinu estandar bat. (Ik. eranskinak).



- **10 kartazal taldeko.**

Hamar kolore desberdinetako txartelak (kartazaletan sartu beharko dira).



- **Mapamundi bat.** (ik. eranskinak).



- **Enbalatzeko papera, luzea (talde guztiek marraztuko dituzten siluetan bertan sartu ahal izan daitezten).**



- **Errotuladoreak eta masilla edo zinta-paper itsaskorra.**

ESPAZIOA ETA TENPORIZAZIOA

Rol-jokoan eta amaierako ixtean gutxienez bi saio egitea aholkatzen dugu baina, bidezko edo egokia baderitzogu, luzatu egin dezakegu.

Ahal den neurrian, joko aire zabaleko espazioetan egitea komeni da. Horrek elkarrizketa-uneak atseginago bihurtzen lagunduko du.

Elkarrizketa taldez talde egingo da; ezingo da egin, batera, talde bat baino gehiagorekin. Talde bat baino gehiago erabakia hartzen ari den uneaz balia gaitzke erabakitzearen bukaeratik gertuen dagoen taldearekin elkarrizketa egiteko; horrela espazioak aprobetxatuko ditugu talde bat baino gehiago batera gidatzeko.

GOGOAN HARTZEKOA

Parte-hartzaileen intimitatean eragina izan dezaketen aspektu emozionalak jorratzen ditu rol-joko honek. Zalantzarik gabe, horixe su bere indargune funtsezkoa baina, horrexegatik hain zuzen, egoera guztietarako arduraz eta arretaz prestatu behar gara.

Diskrezioz edo kontu handiz joratu behar diren aspektuak, gatazkak edo egoera zailak (ikasle migratzaileekin edo errespetu gabeziazko eskuhartzeak izan ditzaketen taldeekin, adibidez) aurreikustea, horrelakoei —gertatzen badira— egoki heltzeko lagungarri izango zaizkigu.

I. Fasea. Pertsonaia eta bere premia



HELBURUAK

Pertsonaia bat egiantzatik sortzen eta osatzen ikastea

Balizko bizitzak imajinatzea.

Pertsonaiaren izari emozionalari arreta berezia ematea.

Migrazio-prozesu baten balizko abiarazleez gogoeta egitea

Planetako migrazio-fluxu nagusien berri izatea.

ALDAERA: ESTEREOTIPOAK

Taldekideek dakiten horretan soilik oinarrituta eraikitzen badute pertsonaia, jokia amaitutakoan aprobetxa dezakegu migrazio-jatorrien inguruko estereotipoak lantzeko. Horrela, informazioa bildutakoan, ikusiko dugu jorratu diren aspektuetako asko aurrez moldaturiko iritziak baizik ez direla.

PASAPORTE-BANAKETA

Lehenik, bidaiari hasi aurretik, talde bakoitzak bere pertsonaia zehaztasun guztiekin sortu beharko du eta, horretarako, Pertsonaiaren Pasaportea izeneko dokumentua bakarrik izango dute. Honek, abiagune modura, gutxieneko datuak jasoko ditu, hala nola:

1. ERRUMANIA, Bukarest. (Hizkuntza: errumaniera). 12 urte. Emakumea. (Ahaideren batekin doa).
2. GUINEA CONAKRY, Conakry. (Hizkuntza: fula, frantsesa). 30 urte. Gizonezkoa.
3. NIGERIA, Port Harcourt. (Hizkuntza: ingelesa, joruba). 19 urte. Emakumea.
4. ECUADOR, Esmeraldas. (Hizkuntza: espainiera). 35 urte. Gizonezkoa.
5. URUGUAI, Trinidad. (Hizkuntza: espainiera). 30 urte. Emakumea.
6. TXINA, Pekin. (Hizkuntza: txinera). 35 urte. Gizonezkoa.
7. MAROKKO, Ryad. (Hizkuntza: frantsesa, arabiera). 17 urte. Gizonezkoa.
8. SENEGAL, Ziguinchor. (Hizkuntza: wolofera, frantsesa). 21 urte. Emakumea.
9. PAKISTAN, Quetta. (Hizkuntza: urduera, ingelesa). 40 urte. Emakumea.
10. ERRUSIA, Mosku. (Hizkuntza: errusiera). 23 urte. Emakumea.
11. SIRIA, Aleppo. (Hizkuntza: arabiera, armeniera, ingelesa). 29 urte. Gizonezkoa. (Ahaideekin doa: emazteak 27 urte ditu eta alabak, bost).
12. AFGANISTAN, Kabul. (Hizkuntza: dari, ingelesa) 25 urte. Gizonezkoa.

LEHEN FASEA TALDE GUZTI-GUZTIEI ESPLIKATZEA:

Pertsonaia osatzea

Taldeek, beraz, txartel bakoitzean datu gutxi batzuk baizik ez dute pertsonaia osatzen hasteko. Pertsonaiaren Pasaportea arreta handiz bete beharko dute: garrantzi handikoa da pertsonaia egiantzeko edo sinesgarria izatea, ia-ia benetako pertsona batez ari bagina bezala.

Horretarako, bere pertsonaiak une horretan "bizi duen egoeraz" ikerketa txiki bat egingo du talde bakoitzak: bizi den herrialdearen datuak, migrazioen kausak, migratzaileek ohi darabiltzaten garraio-bideak, nolako eragozpenak nozitzen dituzten, etab. Informazio hori jokoaren fase desberdinetan baliatuko da.

Lan hori etxean egiteko agindu ahal izango da.

Eranskinetan **mapa bat** ere ipini dugu, talde bakoitzak agindu zaion pertsonaiaren jatorria eta leku horretatik abiatzen diren migrazio-bideak kokatu ahal izan dezan.

Komeni da, halaber, rol-jokoa gorpuztuko dugun espazioan bertan mapa, pasaporte eta eskatutako informazioa edukitzea.

Laburbilduz, taldeak bere pertsonaia zenbat eta hobeki ezagutu, hainbat eta hobeto determinatuko ditu haren erreakzioak, naturalago gertatuko zaio haren partez erabakiak hartzea eta, hitz batez, "biziago" egongo da pertsonaia. Zinean esan ohi den bezala, pertsonaiak abiaburu hartuta jarduteak istorio trinko, koherente eta bizi-biziak osatzea errazten du. Garrantzi handika du taldeak pertsonaiak jabetzea, bere egitea, gertuko sentitzea. Maitatzea, alegia.



Pertsonaiaren pasaporte

ARGAZKIA: marrazkia egin beharko dute

ADINA: aipatuta dago

SEXUA: aipatuta dago

JATORRIA: aipatuta dago

HIZKUNTZA: aipatuta dago

IZEN: (eta, ahal bada) ABIZENAK

ZERTAN DIHARDU: ikasten, lanean, langabel

ZALETASUNAK: Ba al du hobbyrik? Zertan ematen du astia?

FAMILIA ETA LAGUNAK: Nolako harremana du senide eta lagunekin?

EMIGRARAZI DIONA: Pertsonaiaren historia pertsonala eta bere migratzearen arrazoiak azalduko ditugu

BIZITZAN BETE NAHI DUEN AMETS BAT:

IZAERA ETA EMOZIOAK: Gure modura, pertsonaiek ere badituzte beren aiurri edo izaera eta sentimenduak. Hori arreta handiz jorratu behar dugu. Ez dezagun sortu txotxongilorik, sor ditzagun izaeraz eta nortasunez jantziriko pertsonaiak, sentitzen dutenak. Nola azal genezake horien aiurria? Kanporakoi ala barnerakoia da? Egonkorra ala egongaitza? Alaia ala betilun? Haserrekor ala lasaia? Sutsua ala apatikoa?

Eranskinetan aurkituko dituzu inprimatu beharreko pasaporteak eta beste bat, bete gabe dagoena, pertsonaia berriak sortzeko.

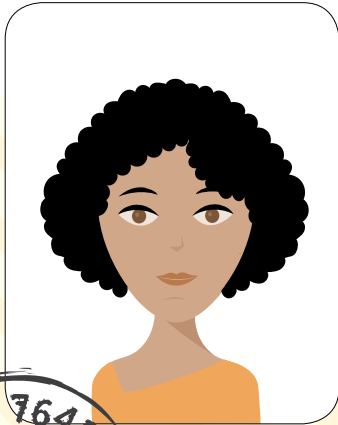
**PASAPORTE
BAT, ADIBIDEZ**



Ondoren, adibide gisako pasaporte bat ipiniko dugu, taldeak pertsonaiaren ezaugarriak bete balitu bezala.

Pertsonaia hauxe da aurrerantzean gida didaktikoan erabiliko duguna adibide guztiak emateko.

21 urte / Emakumea / Senegal (Ziguinchor) / Wolof, frantsesa



PASAPORTEA ////////////////

Abizenak

N'Diouf

Adina

21 urte

Jatorria

Senegal (Ziguinchor)

Zertan dihardu

Egunero Ziguinchor-eko azokan arraina saltzen du.

Zaletasunak

Fatoumata sormen handiko neska da. Neskatoa zenez geroztik kantatzea eta dantzan egitea da gehien gustatzen zaiona.

Izen

Fatoumata

Sexua

Emakumea

Hizkuntza

Wolof, frantsesa

Familia eta lagunak

Gurasoekin eta senideekin (bi ahizpa eta neba bat, hirurak adin txikikoak) bizi da Ziguinchor-etik gertu, alogerrear hartutako etxe urreño batean. Harreman goxoa du denekin. Badituzte, noski, tirabira eta listartxoak baina haserrealdiak laster pasatzen zaizkio. Zazpi urte dituen anaia txikiarentzat ama modukoa da. Khady lagun mina du: honek 23 urte ditu eta berarekin dabil lanean, azokan bertan. Batak bestearentzat ez dute sekreturik.

Emigrarazi diona

Fatoumataren familiak arazo ekonomiko larriak ditu eta etxe-ugazabak bertatik kanporatzeko mehatxua egin die. Aukera bakarra, nonbait, Fatoumata Europara bidaltzea dute, neskek lan

egin eta dirua bidal diezaion familiari. Inguruko askok hori egin eta oso gustura daude.

Bizitzan bete nahi duen amets bat

Fatoumatak dantzari profesionala izan nahi du.

Izaera eta emozioak

Fatoumata neska ireki, alai eta sormen handikoa da. Izatez, ameslari denez, benetan dena baino despistatuago agertzen da maiz. Edonola ere, astirik duenean, orduak eta orduak ematen ditu itsasora begira, fantasiazko istorioak imajinatuz, gerora paperean agertzen saiatuko denak.

Musika ona entzunez alaitu egiten da.

Bere senide txikien etorkizunaz gurasoak kezkatuak ikustean tristetu egiten da eta, hortaz, irribarrea berpizteko, zernahi egiteko prest dago neska.

TALDEAK BERE PERTSONAIA MASTERRARI AURKEZTEN DIO

Taldeak eginiko aurkezpenaz balia daiteke masterra, elkarrizketaren bitartez, pasaporte osatzen laguntzeko eta pertsonaiaren nortasunaren edo bizitzako aspektuak aberasteko.

ADIBIDEZ



MASTERRAK: Beraz, sormen handiko neska da Fatoumata...

TALDEAK: Bai, eta horregatik gazte-gaztetatik gustatu izan zaio kantan eta dantzan aritzea.

MASTERRAK: Ba al dakizue Senegaleko kultura artistikoan gatz koloreztatuarekin koadroak osatzen direla? Fatoumata horren sormen bizikoa izaki... zuen ustez, gaztez margotzea atsegin izango al luke?

TALDEAK: Ederra izango litzateke hori!

Azkenean, masterrarekin hitz egin ondoren, pasporteko "zaletasunak" atalean informazio osagarri hau idatzi du taldeak:



ZALETASUNAK:

Sormen biziko neska da Fatoumata. Neska txikia zenetik izugarri gustatzen zaio kantan eta dantzan aritzea eta, maiz, betarik duenean, koloretako gatzarekin moldatzen ditu marrazkiak. Horietako batzuk polit-politak dira eta, turistek erosi nahi dizkiotenez, etxera sositik eramatea lortzen du.

2. Fasea. Abiatu aurretik



HELBURUAK

Migrazio-prozesua gauzatzeak agintzen duen prestaeraz (burokratiko, logistiko, ekonomikoa). Gogoeta egitea.

Pertsona migratzaileak abiatu aurreko momentuetan bizi duen egoera emozionalean geure burua ipintzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Masterrak barruan kolore jakin bateko txartela daukan kartazala entregatu du. Kanpoaldean esaldi hau dago: "ABIATU AURRETIK".

Taldeei agindua eman zaie

Taldeak erabaki beharko du pertsonaia bakoitzak nola antolatzen dituen abiatu aurreko hilabeteak: nolako tramiteak egin, norekin ipini kontaktuan, zenbat diru beharko duen, etab.



Hori dena kartazalaren kanpoaldean idatzi beharko dute (labur-labur). Barruan dagoen txartelean, pertsonaia prozesuan zehar bizi izan dituen EMOZIOAK idatzi beharko dira (BELDURRA, SEGURANTZIARIK EZA, TRISTEZIA, ITXAROPENA, ALAITASUNA...).

ABIATU AURRETIK:

Fatoumata eta familiartekoak orain dela hilabete asko hasi ziren aurrezkiak metatzen; sos horiekin, Kanariar uharteetara datorren astean aterako den kaiuko batean tostarte edo plaza lortu dute.

Beldurra
Segurtasun eza
Itxaropena
Alaitasuna

ELKARRIZKETA

Agindu zaiena betetakoan, hartutako erabakien berri zehatza eman beharko diote masterrari. Gogoan izan dezagun hemen, masterraren eginkizuna taldearekin elkarrizketan aritzea dela, taldekideei beren bizialdian bilakarazteko: galderak egin, zalantzak planteatu, aparteko arazoren bat ezarri, giroren bat zehaztasun osoz azaldu, beraiek hartutako erabakiak aldarazi, beren emozioetan sakondu, aurreikusitako gabeko egoerak proposatu...

Masterraren iritziz, fase hau nahikoa jorratuta dagoenean, taldea hurrengo fasera eramango du.

ADIBIDEZ



TALDEA: Fatoumataren sorlekutik kaiuko batzuk irten dira Kanariar Uharteetara. Neska eta familiartekoak orain dela hilabete asko hasi ziren aurrezkiak metatzen, horrelako bidaiak antolatzen dituzten pertsoneri ordaintzeko. Azkenean, behar adina diru bildutakoan, datorren astean aterako den kaiuko batean tostarte edo plaza lortu dute.

MASTERRA: Baina, Fatoumataren familiartekoek ez al dakite horrelako bidaiak oso-oso arriskutsuak direla? Ez al dute Europara iristeko beste modu bat, seguruagoa?

TALDEA: Hegazkinean bidaiatu ahal izateko ez dute dirurik, ezta paperik ere. Bestetik, haien ezagun batzuk metodo horren bidez Espainiara iritsi dira eta horrek itxaropenak ematen dizkie.

MASTERRA: Familiaren egoera ekonomikoa, seguruenik, ezin larriagoa izango da, erabaki hori hartzeko...

TALDEA: Hala da. Fatoumataren gurasoak beldur dira, ikaratuta. Baina neskak, joan behar duela eta joan behar duela tematu da, gurasoak egoera tamalgarri horretan ikusi nahi ez dituelako.

MASTERRA: Horrela bada, nolako emozioak agertu dira?

TALDEA: Beldurra, etsipena, itxaropena, ausardia...

MASTERRA: Txartelean idatziko dugu hori.



3. Fasea. Despedida



HELBURUAK

Pertsona migratzaile baten despedida-unean bizitzen diren emozioak arakatzea.

Despedida, migrazio-prozesuaren funtsezko unetzat jotzea.

Agur esatearen balioa jorratzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Alde egiteko ordua heldu da.

Masterrak barruan kolore jakin bateko txartela daukan kartazala entregatu du. Kanpoaldean esaldi hau dago: "NIRE DESPEDIDA".

Taldeek agindu hau hartu dute

Pertsonaia bakoitzak BERE SORLEKUARI ETA BERE JENDEARI agur nola esango dien erabaki beharko dute. (Egintza sinboliko bat, azken bisitaldia toki kuttun batera edo lagun min bati, jai bat...?)



Hori dena kartazalaren kanpoaldean idatzi beharko dute (labur-labur).

Barruan dagoen txartelean, pertsonaiak egintza honetan nozitu dituen EMOZIOAK idatzi beharko dira (TRISTEZIA, NOSTALGIA...).

ELKARRIZKETA

Taldeak, betiko modura, erabakiak partekatzen ditu masterrarekin eta honek auzitan jartzen ditu, pertsonaiaren istorio edo haria aurreraka bultzatuz ELKARRIZKETA bitartez (sakonduz, adibidez, agur-bazkari edo afarian, bertara bildu diren lagunuen emozioetan, entzun den musikan, unerik hunkigarrietan, pertsonaiak atzeneko aldiz egin dituen jardueretan...). Fase honi taldeak nahikoa emaitzak atera dizkiola uste duenean, hurrengora igaroko dira.

ADIBIDEZ



TALDEA: Abiatu aurreko gauean Fatoumata hondartzara joan eta bertan etzan da, sorterriko izarrei azkenekoz begiratzeko.

MASTERRA: Berantegi al da?

TALDEA: Baliteke, ez dakit. Lorik ezin eginik zegoen ohean eta horregatik erabaki zuen hondartzara joatea.

MASTERRA: Orduan, familiako kide guztiak lo daudela... Horiei agur esan dielakoan al dago Fatoumata?

TALDEA: Etxerakoan, ohera joan aurretik, baliteke gurasoen gelan sartu eta agur-musu bana ematea, horiek lo daudela ere! Aita-amari agur esateko modu polita litzateke hori!

MASTERRA: Ederki iruditzen zai, baina... Amari musu emateko unean bertan, hau esnatu egin da.

TALDEA: Eta Fatoumatak, amari: "Gabon, ama".

MASTERRA: Eta amak, honela: "Asko-asko maite zaitut, bihotza. Egunero nozituko dugu zure falta."

TALDEA: Orduan, Fatoumatak, amari: "Laster ikusiko gara berriro, ama, benetan esaten dizut. Ederki aterako da dena".

MASTERRA: Apuntatu kartazalean sortu diren ideia berriak.

4. Fasea. Bidaia



HELBURUAK

Bidaiaren bizipenaz gogoeta egitea.

Pertsona migratzaileek joanaldian bizi dituzten emozioak arakatzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Masterrak barruan kolore jakin bateko txartela daukan kartazala entregatu du. Kanpoaldean esaldi hau dago: "BIDAIA"

Taldeek agindu hau hartu dute

Bidaiaren bizipena kontatzea



Kartazalaren kanpoaldean, bidaia nola joan den idatzi beharko dute.

Barruan dagoen txartelean, pertsonaiak bidaian nozitu dituen EMOZIOAK idatzi beharko dira.

ELKARRIZKETA

Taldeak, betiko modura, erabakiak partekatzen ditu masterrarekin eta honek auzitan jartzen ditu, pertsonaiaren istorio edo haria aurreraka bultzatuz ELKARRIZKETA bitartez. Fase honetan taldeak nahikoa emaitzak lortu dituela iriztean, hurrengora igaroko dira.

ADIBIDEZ



TALDEA: Kaiukoa eguna urratzean itsasoratu da. Joango diren pertsonak, beren zorroak, arroza eta ura txalupan kargatu ondoren. Guztira, hogei bat lagun dira. Fatoumataren ustez, txalupan jende gehiegi joatea arriskutsua da.

MASTERRA: Hondartzan jende asko al dago?

TALDEA: Arrantzaleak eta beste bidaiari batzuk. Fatoumataren familiartekoak ere etorri dira, neskari agur esatera. Elkar besarkatu eta denek negar egin dute.

MASTERRA: Bidaia ordaindu al dute?

TALDEA: Aurreko astean ordaindu zuten.

MASTERRA: Ongi.

TALDEA: Hitz batean, itsasaldia arazorik gabe egin da. Eguraldi ederra dute eta, gainera, orientatzeko, GPS bat daramate.

MASTERRA: Arazorik gabe, tira... lehen egunean. Bigarrenean, euria ari du.

TALDEA: Bai, baina txalupako patrioiak eskarmentu handikoak dira eta...

5. FASEA. MUGALDEA



HELBURUAK

Mugak eta mugaldeak zehazki migrazio-prozesutan daukan eraginaz gogoeta egitea.

Muga pasatzean, pertsona migratzaileak nozitzen dituen emozioak arakatzeko.

ELKARRIZKETA BIDEZKO ESZENA

Muga pasatzeko garaia da. Orain ez dago taldean erabakiak hartzeko tarterik: eszenari dagokiona masterrarekin zuzenean mintzatuko da.

Pertsonaiak, azkenean, muga pasatu behar du, bere zailtasun eta guzti. Masterraren ardurapean utziko dugu pertsonaiek muga pasatzean eragozpen gehiago edo gutxiago jartzea. Kontua da taldeak trantze latz horretako eragozpen guztiak (burokratikoak, administratiboak eta, areago, polizierekikoak ere) deus arindu gabe bizitzea.

Elkarrizketa bidezko eszena honen amaieran, masterrak bilatuko du bidea pertsonaiek muga pasatu eta herrialdera irits daitezzen. Printzipioz, behintzat, bidaiaren etapa horretan inortxok ez du porrot egiten (dena den, okerreko aukera hartuta... nork asmatu!).



Aurrera egin baino lehenago, taldeari txartela daukan kartazala entregatuko zaio. Kanpoaldean, muga nola pasatu duten labur-labur deskribatuko da; barrualdeko txartelean, berriz, sentitu dituzten EMOZIO guztiak (ETSIPENA, AMORRUA, HARRIDURA...).

ADIBIDEZ



TALDEA: Kaiukon etorri berri direnentzat Kanariar Uharteetan dagoen errefuxiatuentzako esparruan hainbat aste eman ondoren, bertako arduradunekin negoziatu du Fatoumatak, bertatik alde egiteko.

MASTERRA: Ederki, N'Diouf andrea. Ba al daukazu pasaportetik?

TALDEA: Bidean galdu nuen.

MASTERRA: Pasaportetik eta baimenik gabe ezin zaitezke Espainian bizi. Are gutxiago lan egin, jakina.

TALDEA: Badaukat pasaportea, baina galdu egin dut. Oraintxe joango naiz enbaxadara eta...

MASTERRA: Nola jakin dezaket hori dena amarrua ez dela?

TALDEA: Sinets nazazu, mesedez...

MASTERRA: Espainian ba al duzu norbait ezagunik?

6. FASEA. IRITSIERA



HELBURUAK

Beste herrialde batera iritea zertan den konturatzea.

Pertsona migratzaile iritsi berriaren egoera emozionalean kokatzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA... KARTAZALIK GABE?

Orain arte ohikoa genuen kartazal-entrega egin gabe, taldeek agindua jaso dute:

Encargo

GARRANTZITSUA:

“EDERKI. NAHI ZENUTEN HERRIALDERA IRITSI ZARETE, BAINA ORAIN, ZER?”

Galdera egin die baina aukerarik ez die aurretiaz ematen.

Taldeek galdu-galdu eginik egon behar dute, iparra zeharo galduta, askatasun erabatekoa eta babesgabetasun erabatekoa, batera. Elkartu egingo dira orain, hurrengo pausua zein izango den erabakitzeko.

DIÁLOGO

Beti bezala, taldeak masterrarekin partekatuko ditu erabakiak, herrialde berriko lehen urratsak, lehen kontaktuak, lehentasunak. Masterrak, bere aldetik, taldekideei bilakarazi eta erabaki horiek auzitan jarriko ditu; era berean, pertsonaiak topatzen dituen aurreneko egoerak, inpresioak (klima, jendea, hizkuntza, lekuak...) eta emozioak biziaraziko dizkie.

Elkarrizketaren ostean, barruan kolore jakin bateko txartela daukan kartazala entregatu du masterrak. Kanpoaldean esaldi hau dago: “LEHEN URRATSAK, LEHEN SENTSAZIOAK”.

Kartazalaren kanpoaldean idatzi behar dute nolakoak izan diren herrialde berriko lehen mugimenduak, zein urrats egin dituzten, nora jo duten, nolako eragozpenak topatu dituzten...

Barruan dagoen txartelean, pertsonaiak trantze horretan nozitu dituen EMOZIOAK idatzi beharko dira.

Aurrera, lagunak!

ADIBIDEZ



MASTERRA: Fatoumatak sentitu duen aurrenekoa sekulako hotza izan da, bera beste klima batean ohitua zegoelako.

TALDEA: Hala da. Errefuxiatu-esparruan eman zioten burusia gainean du uneoro.

MASTERRA: Ba al daki nora jo?

TALDEA: Ez, inondik ez. Galdua dago. Kanean topatu duen pertsona bati galdetu dio.

MASTERRA: Baina pertsona horrek frantsesez ez dakienez, ez dio ezertxo ere ulertu.

TALDEA: Kanean gora eta behera darrai, beste pertsona bat aurkitu arte.

MASTERRA: Ondo da. Honek bai, honek frantsesez ba omen daki zer edo zer. Zer galdetu dio Fatoumatak?

7. Fasea. Bizitza berria

HELBURUAK

Abegi-herrialdean bizitza berri bat antolatzea zertan den kontzientzia hartzea.

Pertsona migratzaileak abegi-herrialdean dituen aurreneko lehentasun existentziaz gogoeta egitea.

Pertsona migratzaileak izango dituen lehen bizialdien ondoriozko emozioak arakatzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Beste kartazal bat dugu, barruan bere txartela daukana. Kanpoaldean, hitz hauek: "BIZITZA BERRIA".

Taldeek agindu hau jaso dute:

Etxebizitza, janaria, paperak eta lana erdiesteko, pertsonaia nola konponduko den imajinatu behar dute.



Kanpoaldean, hartutako erabakiak azaldu beharko dituzte, labur. Barruan, kolore jakin bateko txartelean, garai horretan pertsonaia bizi izan dituen EMOZIOAK idatziko dituzte.

ELKARRIZKETA

Beti bezala, taldeak masterrarekin partekatuko ditu erabakiak. Masterrak, bere aldetik, erabaki horiek auzitan jarriko ditu eta pertsonaiaren istorioari aurreraziko dio ELKARRIZKETAREN bidez. Horretara iritsita, masterrak askoz errazago izango du lehenago filmean ikusi dena eta egoera asko elkarrekin lotzea.

Fase honi nahi adina emaitza atera zaiola iritzita, hurrengora pasatuko da.

ADIBIDEZ



TALDEA: Kaiukoan berarekin itsasaldia egin duen bidaide bat topatu du Fatoumatak; pertsona horri esker aurkituko du lo egiteko tokia, beste etorri berri batzuekin batera.

MASTERRA: Ederki dago lo egiteko leku honetan espainiar hiritarrek pertsona migratzaileei ostatua legez kanpo ematea oso-oso baldintza eskasetan.

TALDEA: Baina... ba al dugu gela bat guretzat bakarrik?

MASTERRA: Konforme. Gela bat izango du Fatoumatak berarentzat bakarrik. Baina berehala hasiko zaizkio presio eragiten, prezioa altxatzen. Zer egingo du Fatoumatak dirua lortzeko?

8. Fasea. Jende berria



HELBURUAK

Abegi-herrialdean adiskide berriak egiteaz kontzientzia hartzea.

Abegi-herrialdean eginiko lehen harreman pertsonalen aurrean, pertsona migratzaileak bizi dituen emozioak arakatzea.

Laguntasunaren balioa jorratzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Beste kartazal bat dugu oraino, barruan kolore jakin bateko txartela daukana. Kanpoaldean, hitz hauek: "JENDE BERRIA".

Taldeek agindu hau jaso dute

Gauza batzuk imajinatu behar dituzte, hara: Pertsonaiak ezagutu dituen pertsonak. Lagun berri horiek (eta beren familiartekoak) nortzuk diren. Nolako dibertsioak dituen, erlijioa nola praktikatzen duen.



Kanpoaldean, hartutako erabakiak azaldu beharko dituzte, labur. Barrualdean, kolore jakin bateko txartelean, garai horretan pertsonaiak bizi izan dituen EMOZIOAK idatziko dituzte.

ELKARRIZKETA

Beti bezala, taldeak masterrarekin partekatuko ditu erabakiak. Masterrak, bere aldetik, erabaki horiek auzitan jarriko ditu eta pertsonaiaren istorioari aurrera joanaraziko dio ELKARRIZKETAREN bidez. Horretara iritsita, masterrak askoz errazago izango du lehenago filmean ikusi dena eta egoera asko elkarrekin lotzea.

Fase honi nahi adina emaitza atera zaiola iritzita, hurrengora pasatuko da.

ADIBIDEZ



TALDEA: Etxe-erakin berean bizi den emakume senegaldar bat ezagutu du Fatoumatak.

MASTERRA: Nola du izena?

TALDEA: Ai, ama!... Senegaleko emakumeak nola deitzen dira, Fatoumataz aparte?

MASTERRA: Ea, bada... Interneten irakurri dut Aminata izeneko emakume asko direla.

TALDEA: Horixe da: Aminata du izena eta Espainiara lehenago iritsi zen.

MASTERRA: Eta, begira nondik, Aminatari ere dantzan egitea izugarri gustatzen zaio. Dantzan egiteaz gainera, entseguak herriko auzo-etxean egiten dituen dantza senegaldarren talde bateko kidea da. Fatoumatari dantza biziki atsegin zaionez, Aminatak bertaratzeko eskatu dio.

TALDEA: Fatoumatak onartu du. Eta, iritsi zenez geroztik, zoriontsu dago estreinakoz.

MASTERRA: Hori ona da. Idatzi kartazalean bi emakumeen laguntasun horren ezaugarriak eta estreinakoz zoriontsu sentitzea zer den.

9. Fasea. Dolua



HELBURUAK

Pertsona migratzaileak nozitzen duen doluaren emozioa arakatzea.

Dolua, migrazio-prozesuaren funtsezko emoziotzat Identifikatzea.

Doluaren balioa jorratzea.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Beste kartazal bat dugu, barruan kolore jakin bateko txartela daukana. Kanpoaldean, hitz hau: "DOLUA".

Taldeek agindu hau hartu dute:

Kartazalaren kanpoko aldean taldeek idatziko dute pertsonaiaren herrialdean geratu zen jendearen arteko harremana erraza edo zaila den...



Barrualdean, kolore jakin bateko txartelean, pertsonaiak orain sorlekuarekiko eta bertan geratu zen jendearekiko sentitzen dituen EMOZIOAK idatziko dira.

ELKARRIZKETA

Betiko modura, taldeak masterrarekin partekatuko ditu erabakiak. Masterrak, bere aldetik, erabaki horiek auzitan jarriko ditu. Horretara iritsita, masterrak askoz errazago izango du lehenago filmean ikusi dena eta egoera asko elkarrekin lotzea.

Fase honi nahi adina emaitza atera zaiola iritzita, jokoaren amaiera aldera goaz.

ADIBIDEZ



TALDEA: Asteburuan Fatoumata auzoko telefonotegira joan eta gurasoekin hitz egiten du tartetxo batez.

MASTERRA: Dirurik bidaltzen al die?

TALDEA: Bai, ahal duenean bakarrik.

MASTERRA: Haien falta nozitzen al du?

TALDEA: Telefonoz, Fatoumata pozik eta zoriontsu bizi dela azaldu nahi du, gurasoak ez kezkatzeko. Baina elkarrizketa horiekin biziki tristetzen da.

MASTERRA: Nola egiten dio buru dolu horri?

TALDEA: Ahal duen diru guztia aurrezten du. Eta bere ametsa da gurasoak bisitatzeraz joateko adina diru biltzea.

MASTERRA: Emozio berriak agertu zaizkigu...

TALDEAK: Hauek, txartelean apuntatu ditugunen ondoan ipiniko ditugu. Lehen, herri-mina genuen. Orain, itzultzeko itzaropena ere jasoko dugu.

10. Fasea. Etorkizuna

HELBURUAK

Sortu dugun pertsonaia migratzailearen balizko etorkizunaz gogoeta egitea.

Pertsona migratzailearen egoera emozionalean kokatzea, beraren migrazio-prozesuari dagokionez.

AGINDUA JASO ETA ERABAKI HARTZEA

Beste kartazal bat dugu, barruan kolore jakin bateko txartela daukana. Kanpoaldean, hitz hau: "ETORKIZUNA".

Taldeei agindu hau eman zaie:

Pertsonaiaren bizitza, hemendik hogeit urtera, nolakoa izango den imajinatzea.



Kartazalaren kanpoko aldean taldeek idatziko dute pertsonaiaren etorkizun horretaz. Barrualdean, kolore jakin bateko txartelean, pertsonaiak, hemendik hogeit urtera, abegi-herrialdera iritsi izanaz gogoratzean sentituko dituen EMOZIOAK idatziko dira.

ELKARRIZKETA

Balizko etorkizun hori masterrarekin partekatu ostean, honek azken gogoetak egingo ditu, bidezkotzat jotzen bada: nolakoa izan den pertsonaiaren historia eta taldeko lana nola joan den.

ADIBIDEZ



TALDEA: Migratzeko abenturari aurre egin ziola gogoratzean, etorkizunean Fatoumatak haluzinatu egingo duela uste dugu.

MASTERRA: Ekimena hartzeaz damutu egin al da?

TALDEA: Ez, berari ondo atera zaiolako. Baina porrot egindako kasu batzuetako protagonistak ezagutzen dituenek, berak izan zuen aukerarekin zoriontsu sentitzen da.

MASTERRA: Familia berriz ikustea lortu al zuen?

TALDEA: Horixe!, orain urtero doa sorlekura, uda partean eta, areago, buruari bueltaka ematen ari zaio ideia da sorlekura betirako itzuli eta Ziguinchorren negozio bat ipintzea, horretarako sosak bildutakoan.

Jardueraren itxiera: pertsonak eta emozioak



HELBURUAK

Rol-jokoan agertu diren bizipenak partekatzea.

Prozesuan barrena eginiko ikaskuntzak eta nozitutako emozioak integratzea.

Migrazio-esperientziaren giza izariaz eta izaera berdingabeaz gogoeta egitea.



HELBURUAK

Gure pertsonaiaren prozesu emozionalari proiektzio plastikoa ematea.

Rol-jokoan agertu diren bizipenak partekatzea.

Prozesuan barrena eginiko ikaskuntzak eta nozitutako emozioak integratzea.

1. zatia

SARRERATXOA

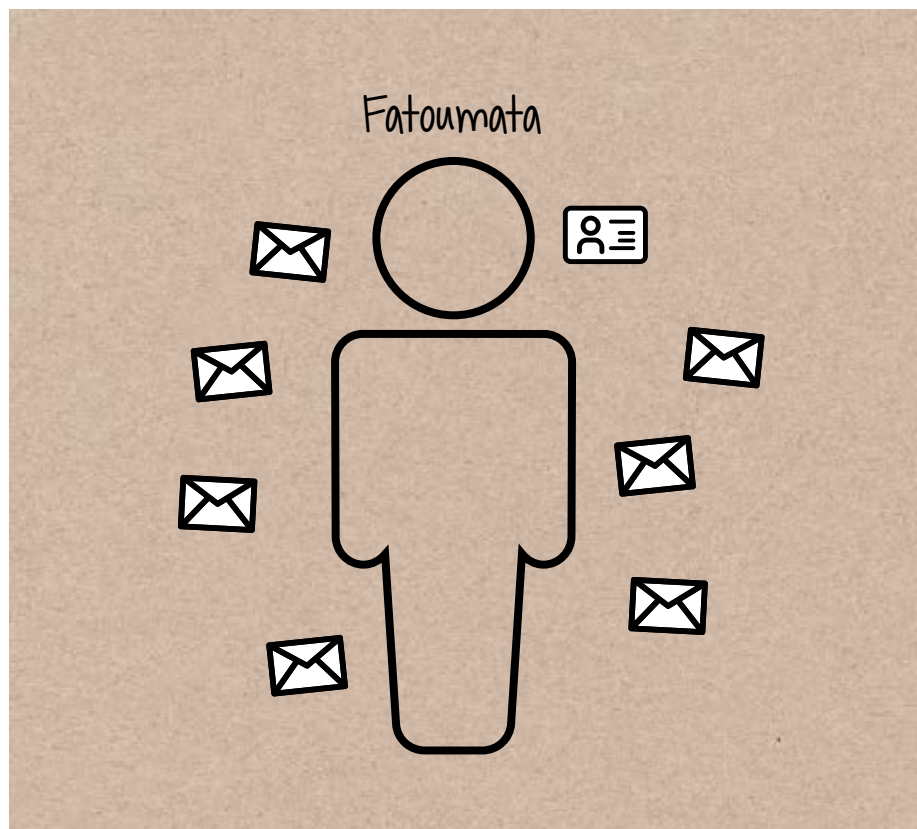
Jokoa amaitutakoan, tartetxo bat hartuta, ondoan proposatzen dugunaren antzerako jarduera-itxiera egitea komeni da. Horri esker, bizi izaniko bizipenak gainerakoekin partekatzeaz gainera, prozesuan zehar sortu diren emozioak hobeki kudeatuko direla bermatuko dugu.

Prozesu osoan planteatu dugun sekuentzia pedagogikoari jarraiki, itxiera honen abiagunea giza izaria izango da eta helmuga, berriz, gogoeta.

Itxiera egiteko espazio zabala aukeratuko dugu, talde handi bat sartzeko modukoa.

2. zatia

GURE PERTSONAIEN SILUETAK



1. Gelako lurrean enbalatzeko paper haundi bat zabalduko dugu.
2. Rol-jokoan esku hartu duten taldeetako bakoitzak paper horretan giza silueta bat marraztuko du (taldekide baten ingeradari jarraiki markatuz). Ondoren, gainean, goialdean, PERTSONAIAREN IZENA idatzi eta, aldamenean, bere PASAPORTEA itsatsiko dute.
3. Talde bakoitzak bere siluetaren inguruan, pertsonaiaren abenturaren azalpen zehatzak dauzkaten kartazalak itsatsiko ditu.
4. Azkenik, parte-hartzaile guztiak gela inguru osoan antolatuko ditugu, esango zaiena aditzeko jarreran. Talde bakoitza, txandaka, bere siluetaren alboan jarrita, kideek gainerako parte-hartzaileei beren bidaiak kontatuko dizkiete, eginiko bidea mapamundian adieraziz.
5. Bere historia kontatzen ari diren bitartean, taldeak faseetako batetik pasatzen diren bakoitzean, kartazaletik kolore jakin bat duen txartela (bertan emozioak idatzita dauzkana) aterako dute.
6. Eztabaidan jardun ondoren, fase bakoitzean nabarmendu nahi duten emozioa daukan txartela itsatsiko dute emozio hori, haien ustez, dagokion siluetaren partean. Bistan denez, aukeratze subjektibo eta sinbolikoak direnez, horiek ez dute erantzun bakarra: batzuek LARRIALDIA aukeratu eta siluetaren lepoaldean ipiniko dute, adibidez; beste talde batek, agian, ALAITASUNA hautatu eta biriketari jarri behar dela sentituko du, beste batek irribarrearekin lotuago ikusten duen bitartean, etab.
7. Izaera poetikoko jarduera horrek zeinahi migrazio-prozesuren izari emozionalaz kontzientzia hartzen lagunduko du eta, horrekin batera, rol-jokoan agertu diren emozioak integrazteko aukera emango die parte-hartzaileei.

HELBURUAK

Migrazio-bizipenaren izaera berdingabeaz eta giza izariak gogoeta egitea.

Jarduera-sekuentzia guztiarekin (ikustaldia, rol-jokoa, itxiera) erdietsi nahi zenaz kontzientzia hartzea.

3. zatia

GOGOETA

- Izaera emozionaleko itxiera honen ostean, esku-hartzeen txanda irekiko dugu, denon artean jokoa nola garatu den iruzkin dezagun. Jokoa zein aspektuk harritu gaitu gehien? Zein dinamikak funtzionatu dute ongi eta zein hobetuko genituzke? Nola sentitu gara jokoa parte hartuz?, etab., etab.
- Beste aldetik, aukera honetaz balia gaituzke jarduera filmarekin eta eguneroko bizitzarekin lotzeko eta, horrela, jarduerako mezua indartzeko, hots, migratzailea gizaki bezala ikustea, ez fenomeno abstraktu gisa, eta horien emozioak naturalak, berdingabeak eta norberarenak direla ulertzea.
- Parte-hartzaileekin elkar hartuta, ikastetxean, auzategian edo herrian egiteko moduko jarduerak imajina ditzakegu orain, jardueran zehar planteatu zaizkigun kontuekin loturik.

ERANSKINAK



h pomenje



PASAPORTEA //////////

Abizenak _____	Izena _____
Adina _____	Sexua _____
Jatorria _____	Hizkuntza _____
Zertan dihardu _____	
Zaletasunak _____	

Familia eta lagunak _____ _____ _____ _____ _____	Bizitzan bete nahi duen amets bat _____ _____ _____ _____ _____
Emigrarazi diona _____ _____ _____ _____ _____	Izaera eta emozioak _____ _____ _____ _____ _____

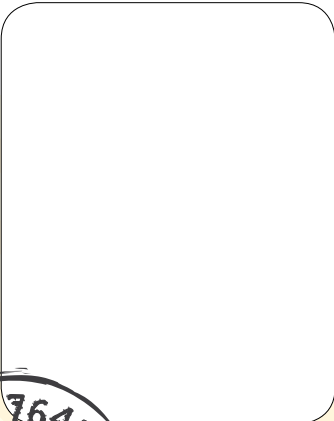
PASAPORTEA ////////////////

	<p>Abizenak _____</p> <p>Izena _____</p> <p>Adina 12 urte Sexua Emakumea (ahaideren batekin doa bidaian)</p> <p>Jatorria ERRUMANIA (Bukarest) Hizkuntza Errumaniera</p> <p>Zertan dihardu _____</p> <p>Zaletasunak _____</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NO. 764538
 MAY 10
 7-PM
 633 633



<p>Familia eta lagunak</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Bizitzan bete nahi duen amets bat</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Emigrarazi diona</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Izaera eta emozioak</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>



PASAPORTEA ////////////////

Abizenak

Izena

Adina

30 urte

Sexua

Gizonezkoa

Jatorria

Guinea Conakry (Conakry) Fula, frantsesa

Hizkuntza

Zertan dihardu

Zaletasunak



Familia eta lagunak



Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona

Izaera eta emozioak

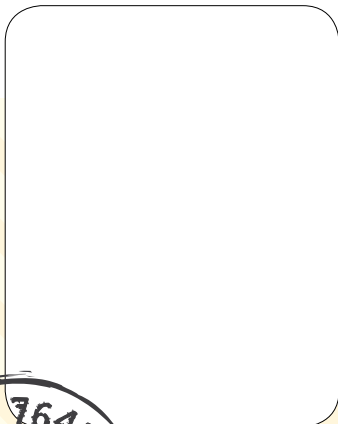
PASAPORTEA //////////

Abizenak	Izena
Adina 19 urte	Sexua Emakumea
Jatorria Nigeria (Port Harcourt)	Hizkuntza Ingelesa, joruba
Zertan dihardu	
Zaletasunak	

Familia eta lagunak <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Bizitzan bete nahi duen amets bat <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Emigrarazi diona <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Izaera eta emozioak <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

PASAPORTEA ////////////////



Abizenak

Izena

Adina

35 urte

Sexua

Gizonezkoa

Jatorria

Ecuador (Esmeraldas)

Hizkuntza

Espainiera

Zertan dihardu

Zaletasunak

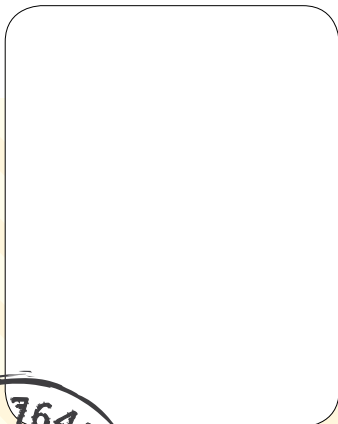
Familia eta lagunak

Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona

Izaera eta emozioak

PASAPORTEA ////////////////



Abizenak

Izena

Adina

30 urte

Sexua

Emakumea

Jatorria

Uruguai (Trinidad)

Hizkuntza

Espainiera

Zertan dihardu

Zaletasunak



Familia eta lagunak

Bizitzan bete nahi duen amets bat


Emigrarazi diona

Izaera eta emozioak

PASAPORTEA ////////////////

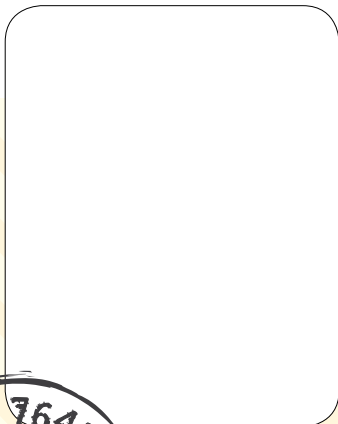
Abizenak _____	Izena _____
Adina 35 urte	Sexua Gizonezkoa
Jatorria Txina (Pekin)	Hizkuntza Txinera
Zertan dihardu _____	
Zaletasunak _____	

NO. 764538
MAY 10
7-PM
633 639



Familia eta lagunak _____ _____ _____ _____ _____	Bizitzan bete nahi duen amets bat _____ _____ _____ _____ _____
Emigrarazi diona _____ _____ _____ _____ _____	Izaera eta emozioak _____ _____ _____ _____ _____

PASAPORTEA ////////////////



Abizenak

Izena

Adina

17 urte

Sexua

Gizonezkoa

Jatorria

Marokko (Ryad)

Hizkuntza

Frantsesa, arabiera

Zertan dihardu

Zaletasunak



Familia eta lagunak

Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona

Izaera eta emozioak

PASAPORTEA ////////////////



<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; margin-bottom: 10px;"></div>  	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Abizenak</td> <td style="width: 50%;">Izena</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Adina</td> <td>Sexua</td> </tr> <tr> <td>21 urte</td> <td>Emakumea</td> </tr> <tr> <td>Jatorria</td> <td>Hizkuntza</td> </tr> <tr> <td>Senegal (Ziguinchor)</td> <td>Wolofera, frantsesa</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Zertan dihardu</td> </tr> <tr> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Zaletasunak</td> </tr> <tr> <td colspan="2">_____</td> </tr> </table>	Abizenak	Izena	_____	_____	Adina	Sexua	21 urte	Emakumea	Jatorria	Hizkuntza	Senegal (Ziguinchor)	Wolofera, frantsesa	Zertan dihardu		_____		Zaletasunak		_____	
Abizenak	Izena																				
_____	_____																				
Adina	Sexua																				
21 urte	Emakumea																				
Jatorria	Hizkuntza																				
Senegal (Ziguinchor)	Wolofera, frantsesa																				
Zertan dihardu																					

Zaletasunak																					

<p>Familia eta lagunak</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Bizitzan bete nahi duen amets bat</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Emigrarazi diona</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Izaera eta emozioak</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

PASAPORTEA //////////

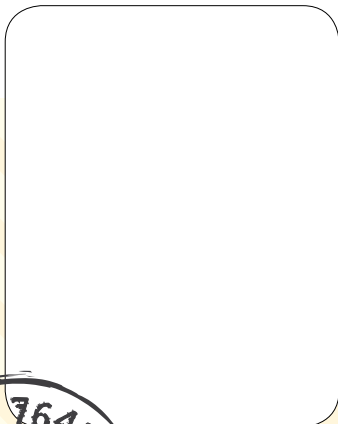
Abizenak	Izena
Adina 40 urte	Sexua Emakumea
Jatorria Pakistan (Quetta)	Hizkuntza Urduera, ingelesa
Zertan dihardu	
Zaletasunak	

Familia eta lagunak	Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona	Izaera eta emozioak

PASAPORTEA ////////////////



Abizenak

Izena

Adina

23 urte

Sexua

Emakumea

Jatorria

Errusia (Mosku)

Hizkuntza

Errusiera

Zertan dihardu

Zaletasunak

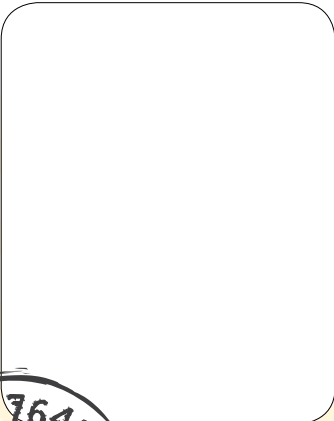
Familia eta lagunak

Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona

Izaera eta emozioak

PASAPORTEA ////////////////



Abizenak

Izena

Adina

29 urte

Sexua

Gizonezkoa

Ahaideekin doa: emazteak 27 urte ditu eta alabak, bost

Jatorria

Siria (Aleppo)

Hizkuntza

Arabiera, armeniera, ingelesa

Zertan dihardu

Zaletasunak

Familia eta lagunak

Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona

Izaera eta emozioak

PASAPORTEA //////////

Abizenak	Izena
Adina 25 urte	Sexua Gizonezkoa
Jatorria Afganistan (Kabul)	Hizkuntza Dari, ingelesa
Zertan dihardu	
Zaletasunak	




Familia eta lagunak	Bizitzan bete nahi duen amets bat

Emigrarazi diona	Izaera eta emozioak



la pomenje

Gida didaktiko hau, Munduak elkarlotuz proposamenean parte hartu zuten ikasleen topaketan gorpuzturiko jardueretako batean oinarrituta dago; bertan migrazioa aztertu zen, bereziki, proposameneko gai nagusitzat.

Eskerrik beroenak eman nahi dizkiogu **A Bao A Qu** elkarteari eta **Cinema en curs** izeneko bere proiektuari. Bertako ikusketa-metodologiak —zinemaren transmisioan berebiziko eragina izan eta izango duen lan eskergaren emaitza— dokumentu honetan proposatzen direnen oinarrian dautza.

Autoretza: Pep Garrido Montblanch

Diseinu eta edizioa: Estudi Lluís Torres

Ilustrazioa: Xavier Gàndara, Peix

Hizkuntza-zuzenketak: Albert Nolla

Itzulpena: Edorta Agirre

Koordinazioa: Begoña Carmona eta Anna Duch



OXFAM Intermón