



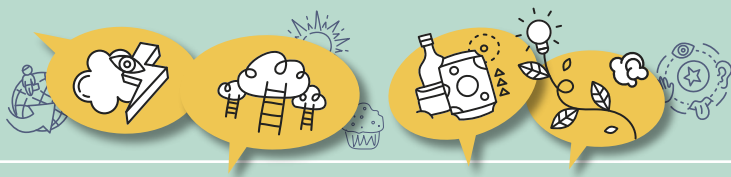
ESKOLARTEKO I. HACKATHON-A Klimaren aldeko erronka

Mundu osoko gazteak zutik
daude gaur, eske eta eske,
klima-aldaketari behar beste
jaramon egin dakion

 **ASTEKLIMA** 2020
Euskadiko Klima Aldaketaren Astea
Semana del Cambio Climático de Euskadi

Antolatzaileak





Zer da hau?

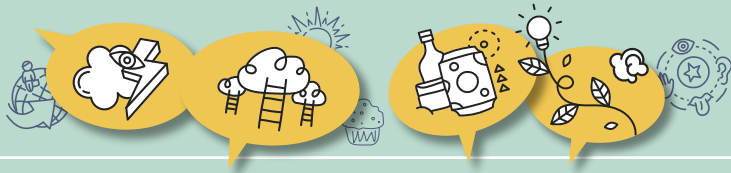
Eskolarteko I. Hackathon ekimenean ikasleek 21. mendeko kompetentziak eta trebetasunak praktikara eramango dituzte. Parte hartzaileak taldeetan antolatu beharko dira, helburu batekin: testuinguru erreal batean erronka bati aurre egitea. Klima aldaketaren aurrean gazteek duten erantzukizuna landuko dute, hainbat gai jorratuz (bizi-ereduak, kontsumoa, ura...). ASTEKLIMAREN (Euskadiko Klima Aldaketaren Astea) baitan ospatuko da ekimen hau.

Helburuak

- Lan egiteko modu berri bat egituratzea, ikasleen iritziak baloratuko diren espazioak sortuz
- Ikasleen arteko elkarlana bultzatzea
- Arazoen aurrean sormenezko konponbideak bilatzeko ahalmena garatzen laguntzea
- Ikasleak beren burua rol desberdinetan trebatzea
- Norberak hartzen dituen erabakiek inguru hurbilean nahiz munduan duten eraginaren erantzukizunaz ohartzea
- Komunikatzaile onak izaten trebatzea

Zergatik parte hartu?

Klima-aldaketa ez da fenomeno bakartu bat; aitzitik, gazteei ere eragingo die, eta bizitzako alderdi guztietan, gainera. Klima aldaketak gazteen bizimoduan, bizibidean, osasunean, eskubideetan eta garapenean eragina izango du. Hori dela eta, gazteak ere badira beharrezkoa dugun aldaketaren aktoreak, horrek dakartzan mehatxu nahiz aukera guztiekin borrokatu beharko baitute epe motzean. Hortaz, erabakigarria da gazteengana gerturatzea eta haiek ere klima-aldaketari erantzun behar horretan trebatzea eta konponbide-prozesuan sartzea.



Parte hartzeko baldintzak

- DBH4ko edota 1. Batxilergoko ikasleak izatea
- Parte hartzeko motibazioa izatea
- Bigarren fasera pasaz gero, irakasle baten laguntza izatea eskolarteko Hackathon-era joateko

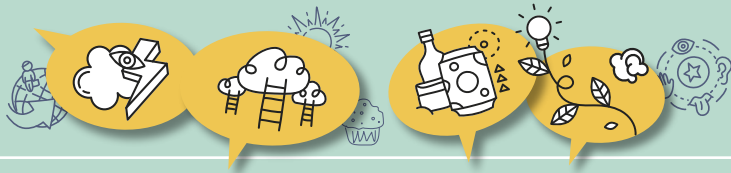
Faseak

1. **ESKOLA BARRUKO HACKATHON-A**

Irakasleak ordubetea Hackathon bat antolatuko du gelan. Funtsean, erronka bat planteatuko die ikasleei eta hauek taldeetan erantzuna eman beharko diote erronkari, hartutako erabakiak izango duen ondorioa azaleratuz. Irakasleak erantzun interesgarriena eman duen taldea izendatuko du irabazle eta talde honek martxoaren 27an XXXX ospatuko den Eskolarteko I. Hackathon-ean parte hartzeko aukera izango du.

2. **ESKOLARTEKO I. HACKATHON-A**

Martxoaren 27an, Asteklima ekimenaren baitan, eskolarteko Hackathon bat antolatuko da XXXX. Bertan, eskola barruko Hackathonean irabazle suertatu diren taldeek hartuko dute parte. Hemen ere, klima aldaketaren inguruko erronka bat proposatuko zaie eta erantzun interesgarriena eman duen taldea izango da irabazlea.



1. ESKOLA BARRUKO HACKATHON-A

Zeinek hartu dezake parte?

Ekimena DBHko 4. mailako eta Batxilergoko 1. mailako ikasleei zuzenduta dago.

Nola hartu parte?

Irakasleak ordubeteko saioa eskainiko dio ekimenari eta honako prozedura hau bete beharko du:

1. Eman izena **HEMEN**
2. Ikasleak taldeetan antolatu (5-6 pertsonako taldeak)
3. Hiru erronka eman aukeran taldeei (5 min)
4. Talde bakoitzak konponbidea adostuko du (30 min)
5. Talde bakoitzak konponbidearen fitxa beteko du (5 min)
6. Talde bakoitzak gainerakoei konponbidearen berri emango dio (3 min talde bakoitzak)
7. Irabazlearen aukeraketa: irakasleak berak egin dezake edota ikasleak euren artean erabaki dezakete.
8. Irakasleak talde irabazlearen berri emango du **HEMEN**



HIRU ERRONKAK

JATEN DUGUNA GARA

Esaera ezagun horren arabera, jarraitzen dugun dietak ondorio zuzenak ditu gure osasunean. Baina dieta osasuntsu bat jarraitzea, gainera, ingurumena zaintzeko modu eraginkorra da, elikagaiak ekoizteak ez ezik, haien kontsumo desegokiak eragindako osasun-gastuak murrizteak ere eragiten baitu uraren eta karbonoaren arrastoa murriztea. Gainera, elikagai prozesatuek plastikozko bilgarrien tasa handiagoa dute produktu freskoek baino.

Zer egin dezakezue elikaduraren ondorioz sortzen diren berotegi-efektuko gasak murrizteko?

INFERNUKO TENPERATURA

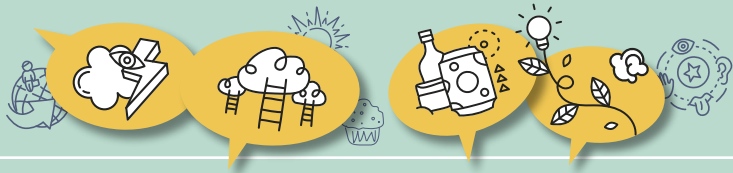
Azken urteetan klima aldatu egin dela agerikoa da, muturreko fenomeno meteorologikoak gero eta ohikoagoak dira, eta ikastetxean gertu-gertutik bizi izan dugu ikasgeletan jasan ditugun tenperatura altuekin.

Datorren udaberriari begira, zer egin dezakezue bero horren ondorioak arintzeko?

KONTSUMO EREDUAK ALDATZEN

Gizakiak hiru planeta beharko ditu egungo kontsumo erritmoa asetzeko, batez ere 2050erako hazkunde demografikoa aurreikusten delako, 9.600 milioi pertsona biziko baikara. Besterik gabe, ezinezkoa da ekoizpen, kontsumo eta kutsadura maila hori jasatea, baliabide mugatuak dituen planeta batean bizi garelako. Horregatik, gure kontsumo ereduak aldatu behar ditugu, ohitura desegokiak eta jasangarritasun gutxikoak ekiditeko.

Nola lortu dezakezue Ingurumenarekin arduratsuagoa den bizimodua eramatea?



Balorazio-irizpideak

- Berrikuntza-pentsamendua: ohiko erantzunetatik at, konponbide original eta berritzailea erabili dute ikasleek.
- Jasangarritasuna: baliabideen neurrigabeko xahuketa kontuan hartu dute ikasleek, aspektu ekonomikoa, giza-dimentsioa eta ingurumenaren babesa aintzat hartuta.
- Konponbidearen bideragarritasuna: merkatu potentziala, lehiakideak, legeria, beharrezko baliabideak, aukera-kostua kontuan hartu dira.
- Lan-kooperatiboa, ekimena eta autonomia: Besteen ideiei buruzko iritzi konstruktiboa ematen dute, ideiak eta konponbideak proposatzen dituzte eta gogotsu parte hartzen dute.

Epeak

Martxoaren 12a izango da lanak aurkezteko azken eguna

Martxoaren 16an emango da irabazleen berri (adituen batzorde batek erabakiko du)

Martxoaren 27an ospatuko da Eskolarteko I. Hackathon-a

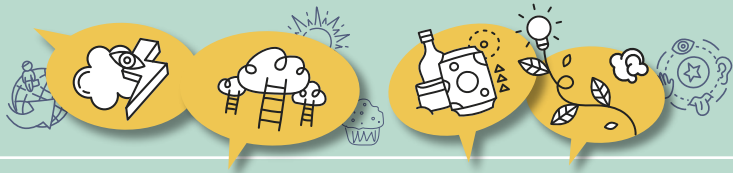
Saria Eskolarteko I. Hackathon-ean parte hartzeko aukera.

OHARRAK

Aurkezten diren talde kopuruaren arabera, zuzenean pasa daitezke ikasleak Eskolarteko I. Hackathon-era edota Adituen Batzorde batek erabakiko du zeintzuk diren proiektu interesgarrienak (irakasleen balorazio-irizpide berak erabiliz).

Irakaslearen esku egongo da ordubeteko saio horren dinamizazioa.

Zalantzarik baduzu jar zaitez gurekin harremanetan: XXXXXX eta XXXXXX.



ESKOLARTEKO I. HACKATHON-A

2.

Data Martxoaren 27, ostirala

Zeinek hartuko du parte? Eskola barruko Hackathon-etan irabazle suertatu diren ikasleak.

Antolaketa

8:30 Autobus batek jasoko ditu ikasleak eskolan edota gertuko hirian (antolakuntzaren esku)

10:00-10:30 Eskolarteko I. Hackathon-aren aurkezpena

10:30-12:30 Talde lana, erronkak (hamaiketako osasuntsua egongo da)

12:30-13:00 Taldeen aurkezpenak (3 minutu talde bakoitzak)

13:00-13:30 Irabazleen izendapena eta agurra

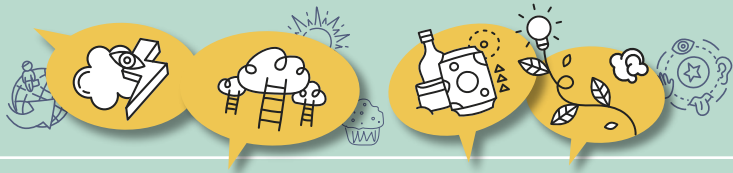
13:30 Itzulera autobusez

Epaileak Adituen Batzordeak erabakiko du irabazlea.

Saria Parte hartzen duten ikastetxeei eskolarteko I. HACKATHONEKO PARTE-HARTZE ZIGILUA eskainiko zaie eta irabazleen ikastetxeei I. HACKATHONEKO IRABAZLEAREN ZIGILUA.

OHARRAK

Material guztia antolakuntzaren esku egongo da. Eskolarteko Hackathonera iristen diren ikasleak irakasle batekin joan beharko dira.



IKASLEEN FITXA

Ikastetxea _____

Taldekiddeen izen-abizenak

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Hautatutako erronka

Hasi aurretik hausnartu momentu batez gai hauen inguruan:

1. Zeintzuk dira zuen jarrera edo ohiturak erronka honi dagokionez?
2. Zein etorkizun gustatuko litzaizueke ikustea?
3. Zer egingo duzue erronkari aurre egiteko?
 - a. Lagunekin
 - b. Ikastetxean

Zer egingo duzue erronkari aurre egiteko?

Zein ondorio espero dituzue hori egin ondoren?

ESKOLARTEKO I. HACKATHON-A: Klimaren aldeko erronka

Anima zaitez eta parte hartu!

