

# Gogokoenak Puntuazioak Etiketatu

## NIRE GOGOKOENAK

Iragazteko faserako teknika erraza.

Parte-hartzaile bakoitzak ideia kopuru jakin bat aukeratu du, bere ustez ahalmen handiena dutenak.

Zenbait txanda egin daitezke, ideia kopuru egokia lortu arte.

## NIRE PUNTUAZIOAK:

Idea-iragazkia aplikatzeko teknika bat da, “NIRE GOGOKOENAK” teknikaren aldaera bat.

Iragazketa handiagoa egiten laguntzen du “Nire gogokoenak” teknika erabiltzean ideia asko adierazten direnean.

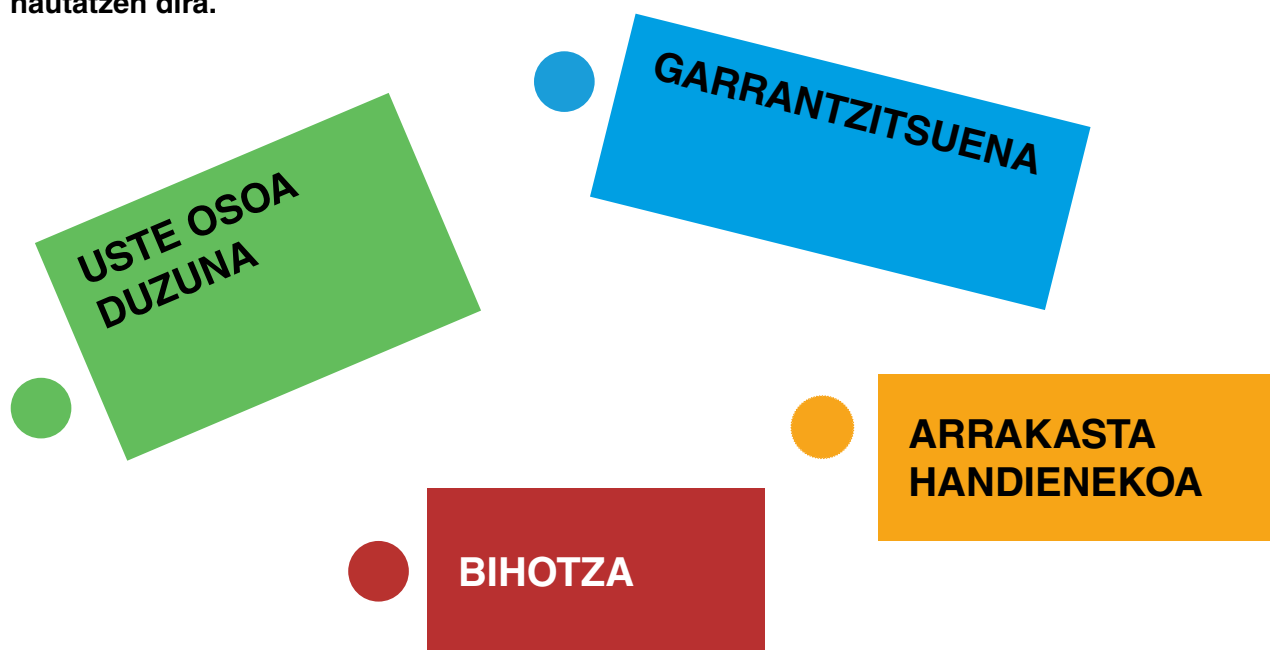
Parte-hartzaile bakoitzari puntu kopuru jakin bat ematen zaio, ideiak irakurtzen dira eta bakoitzak bere puntuak esleitzen ditu.

Puntuazio handiena izan duten 5-10 ideiak hautatzen dira.

## ETIKETATU

Iragazteko teknika honetan etiketa batzuk adosten ditugu: Originalena. Merkeena. Garrantzitsuena. Uste osoa duzuna. Ilusio handiena egiten dizuna. Zure ustez arrakasta izango litzatekeena...

- Parte-hartzaile bakoitzari kolore bakoitzeko zirkulu bat eman eta bozketa egiten dugu.



# Prozesu konbergentea: Matrize haztatua

## Zer da?

Prozesu konbergenterako teknika bat da. Prozesu dibergentean sortutako ideiarik onenak baloratzeko eta hautatzeko erabiltzen da.

## Zertarako?

- Ideia-hautespena garbi dagoenean, ez da ideiak lehenesteko teknikarik behar.
- Ideiak nola hautatu garbi ez dagoenean, ordea, matrize haztatuaren teknika erabiltzen da.

## Nola?

Ordena honi jarraitzen zaio:

- Balorazio-irizpideak ezartzea
- Lehen ideia-iragazkia
- Kategorien edo indar-ideien arabera taldekatzea
- Ideiak biribiltzea
- “Indar-ideiak” irizpideen arabera baloratzea

IRIZPIDE MATRIZEA					
IDEIA ONENAK	BIDERAGARRITASUNA	ERRENTAGARRITASUNA	ONARPENA	ESTRAPOLAGARRITASUNA	EMAITZA HAZTATU GABE
PONDERACIÓN	5	4	3	2	
INDAR IDEIA 1	1	1	2	3	7
INDAR IDEIA 2	3	3	4	1	11
INDAR IDEIA 3	4	4	1	2	11
INDAR IDEIA 4	2	2	3	4	11

MATRIZE HAZTATUA					
IDEIA ONENAK	BIDERAGARRITASUNA	ERRENTAGARRITASUNA	ONARPENA	ESTRAPOLAGARRITASUNA	HAZTATZEA
PONDERACIÓN	5	4	3	2	
INDAR IDEIA 1	5	4	6	6	21
INDAR IDEIA 2	15	12	12	2	42
INDAR IDEIA 3	20	16	3	4	43
INDAR IDEIA 4	10	8	9	8	35

## Matrize haztatua - Adibidea

### 1. BALORAZIO IRIZPIDEAK EZARTZEA

**FOKUA:** Zer egingo dugu asteburu honetan.

Sortutako ideiak:

<i>Zinemara joatea</i>	<i>Igerilekura joatea</i>	<i>Paintball-era joatea</i>
<i>Hondartzara joatea</i>	<i>Las Vegasera joatea</i>	<i>Landa-etxe batera joatea</i>
<i>Mendira joatea</i>	<i>Eskiatzera joatea</i>	<i>Madrilgo museoetara joatea</i>
<i>Upeltegi batera joatea</i>	<i>Diskoteka batera joatea</i>	<i>Magalluferra joatea</i>
<i>Opera ikustera joatea</i>	<i>Yatean nabigatzera joatea</i>	<i>Etxea garbitzea</i>
<i>4 sardexkako jatetxe batera joatea</i>	<i>Liburu bat irakurtzea</i>	<i>Sexua egitea</i>

## 1. BALORAZIO IRIZPIDEAK EZARTZEA

Ezartzen ditugun balorazio-irizpideek pisu espezifiko desberdina izango dute. Arazoaren “jabea” arduratuko da irizpideak ezartzeaz.

**Arazoaren “jabeak” balorazio-irizpideak eta dagokien pisu espezifikoa (\*) ezartzen ditu:**

<b><i>Bideragarritasun ekonomikoa (3)</i></b>	<b><i>Segurtasuna (2)</i></b>
<b><i>Denbora erabilgarria (4)</i></b>	<b><i>Originaltasuna (5)</i></b>
<b><i>Plazer-maila (6)</i></b>	<b><i>Adostasun-maila (1)</i></b>

## 2. LEHEN IDEIA IRAGAZKIA

Idea erakargarriak (interesgarriak, iradokitzaileak, berritzaileak, originalak...) identifikatzea, ezarritako irizpideetako “bat edo batzuk” bete behar dituztela gogoan izanda.

**Iragazki hori aplikatu ondoren, hauek dira ideiak:**

<b><i>Zinemara joatea</i></b>		<b><i>Paintball-era joatea</i></b>
<b><i>Hondartzara joatea</i></b>		
<b><i>Mendirara joatea</i></b>	<b><i>Eskiatzera joatea</i></b>	<b><i>Madrilgo museoetara joatea</i></b>
<b><i>Upeltegi batera joatea</i></b>		
<b><i>Opera ikustera joatea</i></b>		
<b><i>4 sardexkako jatetxe batera joatea</i></b>		<b><i>Sexua egitea</i></b>

### 3. KATEGORIEN EDO INDAR IDEIEN ARABERAKO TALDEKATZEA

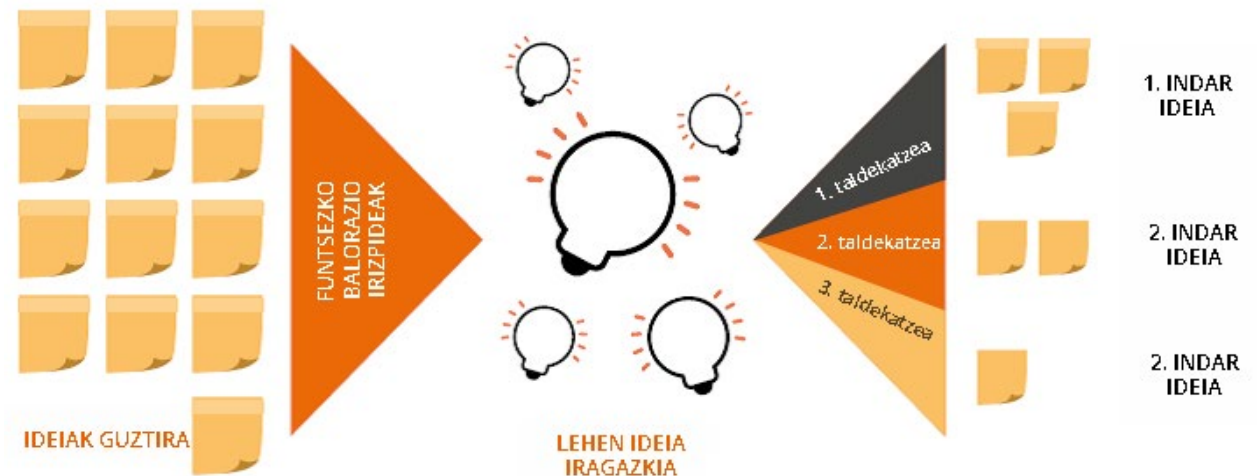
Hautatutako ideiak taldekatzea ahalbidetuko duten “**kategoriak**” sortzea.

Kultur jarduera	Kirol-jarduera	Plazera
Opera ikustera joatea	Hondartzara joatea	Upeltegi batera joatea
Zinemara joatea	Mendira joatea	4 sardexkako jatetxe batera joatea
Madrilgo museoetara joatea	Paintball-era joatea	Sexua egitea
	Eskiatzera joatea	Yatean nabigatzera joatea

Hautatutako ideiak taldekatzea ahalbidetuko duten “kategoriak” sortzea.

Sortutako indar-ideiak:

- **1. indar-ideia:** Akuarioa duen itsas museo batera joatea eta marrazoekin bainatzea.
- **2. indar-ideia:** Mendi elurtu batera igotzea eta eskiatzen eta paintball-ean jolasten jaitea (“The Spy Who Loved Me” filmean bezala).
- **3. indar-ideia:** 4 sardexkako jatetxea, bainuetxea eta suitea duen upeltegi batera joatea atsegín hartzera.
- **4. indar-ideia:** Primerako hondartza batera joatea eta paseoa egitea luxu handiko yate batean.



## 4. IDEIAK BIRIBILTZEA

Indar-ideiak biribildu egingo ditugu, kapelen teknika erabilia.

INDAR IDEIAK	KAPELA BELTZA	KAPELA BERDEA
<i>Akuarioa duen itsas museo batera joatea eta marrazoekin bainatzea.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ez digute sartzen utziko.</li> <li>- Marrazoek jango gaituzte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordaintzen badugu, ez dago arazorik.</li> <li>- Marrazoak ez dira gose izango, lehenago elikatzen dituzte-eta.</li> <li>- Akuarioko zuzendariak eta biok elkarrekin ikasi genuen.</li> </ul>
<i>Mendi elurtu batera igotzea eta eskiatzen eta paintball-ean jolasten jaistea ("The Spy Who Loved Me" filmean bezala).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaskezurra hautsiko dugu.</li> <li>- Non aurkituko dugu paintball-erako ekipamendua?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indoor eski-pista oso seguruak daude.</li> <li>- Negozio berri bat planteatu dezakegu pistetan. Sky-painball.</li> </ul>

INDAR IDEIAK	KAPELA BELTZA	KAPELA BERDEA
<i>4 sardexkako jatetxea, bainuetxea eta suitea duen upeltegi batera joatea atsegin hartzera.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oso garestia izango da.</li> <li>- Ez dugu gehiegikeria horietarako adinik.</li> <li>- Ez dut gogoko sukaldaritza modernoa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hain garestiak ez diren packak eta eskaintzak daude.</li> <li>- Behin baino ez gara bizi, carpe diem.</li> <li>- Menu tradizionala Errioxan.</li> </ul>
<i>Primerako hondartza batera joatea eta paseoa egitea luxu handiko yate batean.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zorabiatu egiten naiz itsasontzian.</li> <li>- Neguan gaude.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hotela igerileku klimatizatu handiarekin, itsasoari begira.</li> <li>- Hondartza artifizial estalia.</li> </ul>

## 5. INDAR IDEIAK BALORATZEA

Sortu ditugun “indar-ideien” artean lehentasunak ezarriko ditugu, lehenengo garatuko ditugunak zein diren finkatzeko.

Balorazio-irizpideak eta irizpide bakoitzari dagokion pisu espezifikoak ezarriko ditugu.

- Bideragarritasun ekonomikoa: 3
- Segurtasuna: 2
- Denbora erabilgarria: 4
- Originaltasuna: 5
- Plazer-maila: 6
- Adostasun-maila: 1

Idea onenak	Bideragarritasun ekonomikoa	Segurtasuna	Denbora erabilgarria	Originaltasuna	Plazer-maila	Adostasun-maila	Emaitza haztatu gabe
<b>HAZTATZEA</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	
<b>1. INDAR IDEIA</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>20</b>
<b>2. INDAR IDEIA</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>17</b>
<b>3. INDAR IDEIA</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>24</b>
<b>4. INDAR IDEIA</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>17</b>

## 6. INDAR IDEIAK HAZTATZEA

Esleitutako balioa irizpide bakoitzaren pisu espezifikoarekin biderkatzen dugu.

Idea onenak	Bideragarritasun ekonomikoa	Segurtasuna	Denbora erabilgarria	Originaltasuna	Plazer-maila	Adostasun-maila	Eraitza haztatu gabe
<b>HAZTATZEA</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	
<b>1. INDAR IDEIA</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>18</b>	<b>1</b>	<b>80</b>
<b>2. INDAR IDEIA</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>25</b>	<b>18</b>	<b>1</b>	<b>69</b>
<b>3. INDAR IDEIA</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>4</b>	<b>83</b>
<b>4. INDAR IDEIA</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>3</b>	<b>59</b>

### INDAR IDEIEN ORDENA

1. 4 sardexkako jatetxea, bainuetxea eta suitea duen upeltegi batera joatea atsegin hartzera.
2. Akuarioa duen itsas museo batera joatea eta marrazoekin bainatzea.
3. Mendi elurtu batera igotzea eta eskiatzen eta paintball-ean jolasten jaistea ("The Spy Who Loved Me" filmean bezala).
4. Primerako hondartza batera joatea eta paseoa egitea luxu handiko yate batean.



# TXANTILOIA

Idea onenak	1. IRIZPIDEA	2. IRIZPIDEA	3. IRIZPIDEA	4. IRIZPIDEA	5. IRIZPIDEA	6. IRIZPIDEA	EMAITZA HAZTATU GABE
<b>1. INDAR IDEIA</b>							
<b>2. INDAR IDEIA</b>							
<b>3. INDAR IDEIA</b>							
<b>4. INDAR IDEIA</b>							

# Positiboa > Negatiboa > Interesgarria

**Edward de Bonok** sortutako teknika. Ebaluazio xehatuagoa ahalbidetzen du. Ideiak alderdi hauen arabera analizatzen ditugu.

**P**

**alderdi positiboak +:** potentzialak, *arrakastaz funtzionatzeko* egon daitezkeen arrazoiak.

**N**

**ALDERDI NEGATIBOAK -:** *ahuleziak, EZ funtzionatzeko* egon daitezkeen arrazoiak.

**I**

**ALDERDI INTERESGARRIAK:** *kontuan izan beharreko* alderdiak, baina ez dira ez **+** ez **-**.

Bakarka zein taldean egin daiteke

Teknika hau gehienez ere 6 ideiarekin lantzea gomendatzen da.

## Adibidea

### Arropa-denda bat dugu eta azken 6 hilabete hauetan hainbat arazo izan ditugu enplegatuekin:

- Justifikatu gabeko absentismo etena
- Erlazio horizontal eta bertikal txarrak
- Bezeroentzako arreta txarra eta horren ondoriozko bezero-galera
- Bere funtzioez ez arduratzea

Bilera ugari egin eta asmo onak azaldu ondoren, diruzaintzako egoera jasanezina bihurtzen ari zen. Salmentek nabarmen egin dute behera, sozietate mugatua osatzen dugun hiru familien bizibidea atera ahal izateko.

Egoera horren aurrean, soluzio-ideak sortzeko bideratzaile bat kontratatzea erabaki dugu, egoera nola alda dezakegun ikusteko.

Hainbat sormen-teknika erabili eta gero.

**70 ideia** sortu genituen.

Zein ideia hautatu erabakitzeko, ebaluazio-irizpide hauek ezarri genituen:




- **Langile gutxi** (enpresa altxatu behar dugu, oraingo 3 bazkideek)
- **Inbertsio txikia** (gehienez ere 60.000 €)
- Proiektua garatzeko **gaitasunak** izatea (une honetan ezin baitugu prestakuntzarik egin, gure ahalegin guztia hartzekodunen konkurtsoan ez erortzen jarri behar dugu-eta).

Ebaluazio-taldea bazkideek (**arazoaren jabeak**) eta EAZ eta Zuzenbidean graduatutako iloba batek (gizonezko ikuspegia) osatzen zuten. (**4 parte-hartzaile**)

Fase dibergentean bildutako **70 ideiak** irakurri genituen.

Forma eman genien, moldatu, lehen ideia indartu genuen, akatsak zuzendu, desberdintasunak analizatu, kontzeptuak atera genituen (**“garia eta lastoa bereizi”**), konbinatu, eta **58 ideia** geratu zitzaizkigun.

Ondoren

1. **Lehen iragazki** bat egin genuen **“NIRE GOGOKOENAK”** teknika erabilita. Bakoitzak 6 hautatu behar genituen, eta amaieran **21 ideiarekin** geratu ginen.
2. **Bigarren iragazki** bat egin genuen **“ETIKETATU”** teknika erabilita. Honela adieraztea erabaki genuen:
  -  **GARRANTZITSUENA.**
  -  **USTE OSOA DUZUNA.**
  -  **ILUSIO HANDIENA EGITEN DIZUNA.**
  -  Zure ustez **ARRAKASTA** izango litzatekeena.

Parte-hartzaile bakoitzari kolore bakoitzeko zirkulu bat eman eta bozketa egin genuen.

Txanda honen ondoren **10 ideia** geratu ziren.

Kopurua murrizteko **hirugarren txanda** bat egin genuen, **“NIRE PUNTUAZIOAK”** teknika erabilia.

Parte-hartzaile bakoitzak 3 ideia onenak hautatzen ditu eta 3, 2 eta 1 puntu esleitzen die lehenetsitako ebaluazio-irizpideak garrantziaren arabera kontuan hartuta.

- Proiektua garatzeko **gaitasunak**.
- **Langile gutxi**.
- **Inbertsio txikia**.

Bakarka analizatu genituen **10 ideiak** eta ebaluazio-irizpideen **balorazioa** egin genuen, irizpide horiek une oro **gogoan izanda**.

Bateratze-lanean **2 ideia** geratu ziren:

**1. Langile ezgaiak kaleratzea** (badugu kalte-ordainak emateko dirua) **eta haien ordeztarobotak jartzea**.

**2. Gure arropa online saltzea**.

Analizatu dugu konbina genitzakeela, baina gaur-gaurkoz, enpresako hiru bazkideen artean ezin dugu zuzeneko salmentaz (nahiz eta robotekin izan) eta online salmentaz arduratu.

Hautatzen ez den ideia aurrerago abian jartzeko gordeko da.

Bietako bat aukeratzeko **PNI** teknika erabiltzen dugu.

Kontzeptu bakoitzari **0 eta 3 arteko puntuazioa** ematen diogu.

Ideia: ENPLEGATUEN ORDEZ ROBOTAK jartzea		
POSITIBOAK +	NEGATIBOAK –	INTERESGARRIAK
Langileekin arazo gehiagorik ez. (3 puntu)	Roboten mantentze-lanak. (-2 puntu)	Robotak dituen probintziako lehen denda izatea. (3 puntu)
Stockaren informazioa eguneratuta dago beti. (2 puntu)	Tratu ez oso pertsonalizatua. (-2 puntu)	
Nobedadea; handitu egingo lituzke salmentak. (3 puntu)		
(8 puntu)	(-4 puntu)	(3 puntu)

**Idea: ONLINE SALMENTA**

POSITIBOAK +	NEGATIBOAK –	INTERESGARRIAK
Jendeak gero eta gehiago erabiltzen du Internet erosketak egiteko. <b>(2 puntu)</b>	Bezeroekin ez tratatzea eta gure jantziez duten irudipena jakiterik ez izatea. <b>(-2 puntu)</b>	Bezeroekin ez tratatzea. Bezero batzuk nekagarriak dira. <b>(1 puntu)</b>
Gaizki komunikatuta dauden herrietara iristeko aukera. <b>(1 puntu)</b>	Ez ditugu sare sozialak maneiatzen, posizionatu ahal izateko. <b>(-3 puntu)</b>	
<b>(3 puntu)</b>	<b>(-5 puntu)</b>	<b>(1 puntu)</b>

**Roboten** aukera da hobekien baloratuena. **Online denda** errekamaran utziko dugu **aurrerago** aztertzeke.

Idea bat burutzeko ezinbestekoa da taldeko **norbait** ideiarekin “ilusionatuta” egotea.

**IDEIA:**

<b>POSITIBOAK +</b>	<b>NEGATIBOAK -</b>	<b>INTERESGARRIAK</b>

# WALT DISNEY

## Zer?

Walt Disney metodoan sortze-prozesuaren barruan fase bakoitza lantzeko etapa estankoak ditugu, elkarren artean ezin hobeto bakartuak.



## Honela izendatu zituen:

**ETAPA AMESLARIA.** Denak balio du hemen, irudimenari mugarik gabe hegan egiten uzten dio. Ezer zalantzan ez jartzeko eta “aurrera jotzeko” unea da. Geure buruari “eta zergatik ez?” planteatzeko unea. Kontua da loturarik gabe proposatzea, kritiketatik defendatu gabe, ideia bat egingarria izatera behartu gabe.

**ETAPA ERREALISTA.** Baztertzeko eta hautatzeko ebaluazioa. Ameslariaren fantasiaren produktua jaso eta oinak lurrean ezartzea lortzen du. Kontua ez da printzipioak zalantzan jartzea, nola egin behar den ulertzea lortzea baizik. Lehen geure buruari galdetzen genion “eta zergatik ez?” hura nola egin dezakegun bilatzea.

**ETAPA KRITIKOA (edo spoiler).** Etapa honetan arestian garatutako guztiari eraso egingo diogu, ahuleziak bilatzeko eta argudioak eta mehatxuak desmuntatzeko asmoz, soluzioak emateko bidean. Honelako galderak planteatzen dira: Zerbait falta da? Ideia nahiko ona da? Garaiz egin daiteke?

Asmoa da ideiak ustiatzea oso egingarria eta aprobezagarria izango den zerbait sortu arte, lantzea merezi duen zerbait, seguruenik azkenean produktu ona izatera iritsiko dena.

Parte-hartzaile bakoitzak etapa bakoitzeko **ameslariaren, errealistaren eta kritikaren** papera hartzen du prozesuko une bakoitzean.

Kontua da nola antolatu behar den sortze-prozesu bat garaia baino lehen ito gabe eta guztiok nahi dugunerantz bideratuta: ideia on bat izatea, ongi pentsatua, harekin lan egin ahal izateko. Gogoan izan behar dugu kritikak ez duela suntsitzailea izan behar, eraikitzailea baizik.

### **WALT DISNEY adibidea**

Walt Disney metodoa egin ahal izateko, brainstorming teknikan sortu diren ideiak hartuko ditugu. Kasu honetan, hau da hautatutako fokua:

Ikastetxeko ikasleak hobeto ezagutzeko, sailen arteko jarduera bat egin nahi dugu. Talde guztien ordezkariak arduratuko dira ikasle guztiei parte hartzeko aukera emango dien jarduera bat hautatu edo aukeratzeaz.

Emandako ideiak:

- Karaokea
- Mozorro-lehiaketa, **material birziklagarria erabilia.**
- Herri-bazkaria, **materiala ekarrita** eta **patioan eginda.**
- Gymkhana ziklo bakoitzeko probekin.
- **Taldeen arteko errelebo-lasterketa. Zaku-lasterketa.**
- Musika-jaialdia.
- Hainbat proba gainditzeko lehiaketa (jauziak...)
- Futbito-partida.
- Autoargazki-lehiaketa.

Ondoren, ideia bakoitzari Walt Disney metodoa aplikatuko diogu. Lehenik ideia etapa ameslaritik pasatuko dugu, gero etapa errealistik eta, azkenik, etapa kritikotik pasatuko dugu. Hiru etapetatik pasatu ondoren, azken produktura iritsiko gara.



#### **BALIABIDEAK:**

- Material suntsikorra: koloretako orriak, bolalumak, panelak...
- Taula bat egin daiteke ekarpen guztiak biltzeko.

#### **TENPORALIZAZIOA**

20' ekarpenak idazteko



## KARAOKEA

### ETAPA AMESLARIA

Karaoke bat egingo dugu ikasle guztiak parte har dezaten. Dauden abesti guztiak erabili ahal izango dira, salbuespenik gabe, eta behar diren kabina guztiak prestatu ahal izango ditugu, 50 lagunentzako edukierako harmailekin, emanaldi bat ikusi nahi duen orok eserita eta espazio intsonorizatu batean egiteko aukera izan dezan.

### ETAPA ERREALISTA

Dauden abesti guztien artean aukeratu ahal izateko, YouTube erabiliko dugu nahi dugun edozein abesti erraz aukeratzeko. Ikasgela bakoitza prestatu ahal izango dugu, emanaldia ikusi nahi duten guztiak ikasmahaietako aulkietan esertzeko aukera izan dezaten.

### ETAPA KRITIKOA

#### *Zerbait falta da?*

Karaoke-ekipamendu bat behar dugu ikasgela bakoitzean.

#### *Idea nahiko ona da?*

Lor daitezkeen ekipamenduen arabera. Ikasgela guztietarako ekipamenduak lortzen ez badira, baliteke gaizki ateratzea.

#### *Garaiz egin daiteke?*

Antolatzaileen inplikazioaren esku dago.

#### *Dibertigarria izango da?*

Ikasle guztiak parte hartzea nahi badugu, guztiak barnean hartuko dituen sistemaren bat egin beharko dugu, ikasleak asper ez daitezen.

#### *Ez da denbora luzea beharko?*

Banan-banan egiten bada, litekeena da denbora luzeegia behar izatea eta jendea aspertzea.

**Azken produktua: Proiektua burutu ahal izateko ideia bat izango litzateke ikasleak hainbat ikasgelatan nahastea jende ezezagunarekin, eta binaka edo hirunaka abestuz elkar ezagutzea. Ekipamenduari dagokionez, ikasgela bakoitzekoak ardura litezke etxean dituzten mikrofonoak eta bozgorailuak ekartzeaz.**

## **HERRI BAZKARIA, MATERIALA EKARRITA ETA PATIOAN EGINDA**

### **ETAPA AMESLARIA**

Munduan Michelin izar gehien dituzten chefak ekarriko ditugu. Munduko protokolo-eskola onenetan prestatutako catering-zerbitzua erabiliko dugu eta beiraz hornitutako karpa bat jarriko dugu patioan. Karpa horrek aire girotua izango du, hari musikala, jan ondoren atsedean hartzeko hainbat chaise longue eta hitzaldiak emateko edo txisteak kontatzeko atrila eta mikrofonoa.

### **ETAPA ERREALISTA**

Ikasgela bakoitzeko sukaldari onenak hautatuko ditugu, platerak elaboratzeaz ardura daitezen, eta zerbitzari onenak, egun horretan platerak zerbitzatzeko. Gainerakoek ikasgeletatik patioraino eramango dituzte mahaiak eta aulkiak.

### **ETAPA KRITIKOA**

Zerbait falta da?

Beharbada zaila izan daiteke ikasgela bakoitzeko chef onenak zein diren jakitea.

Idea nahiko ona da?

Janaria soberan edo faltan ez egoteko plangintza ona egiten bada, bai.

Garaiz egin daiteke?

Antolatzaileen esku egongo da.

**Azken produktua: Bazkaria egin aurretik, pintxo originalen lehiaketa egingo dugu ikasgela bakoitzean eta sukaldari onenak hautatuko ditugu. Halaber, protokolo-eskola bat egingo dugu benetako basoak eta platerak erabilia, zerbitzari onenak zein izan litezkeen jakiteko. Azkenik, ez sukaldari ez zerbitzari izateko hautatu ez ditugunak izango dira aulkiak eta mahaiak eramateaz arduratuko direnak.**

**Mahai eta aulki horiek izango dira herri-bazkariko mahai handia osatuko dutenak. Institutuko megafonia erabiliko da musika atsegina jartzeko eta ikastetxeko mikrofonoa erabili ahal izango dute hitzaldiak emateko edo txisteak kontatzeko.**