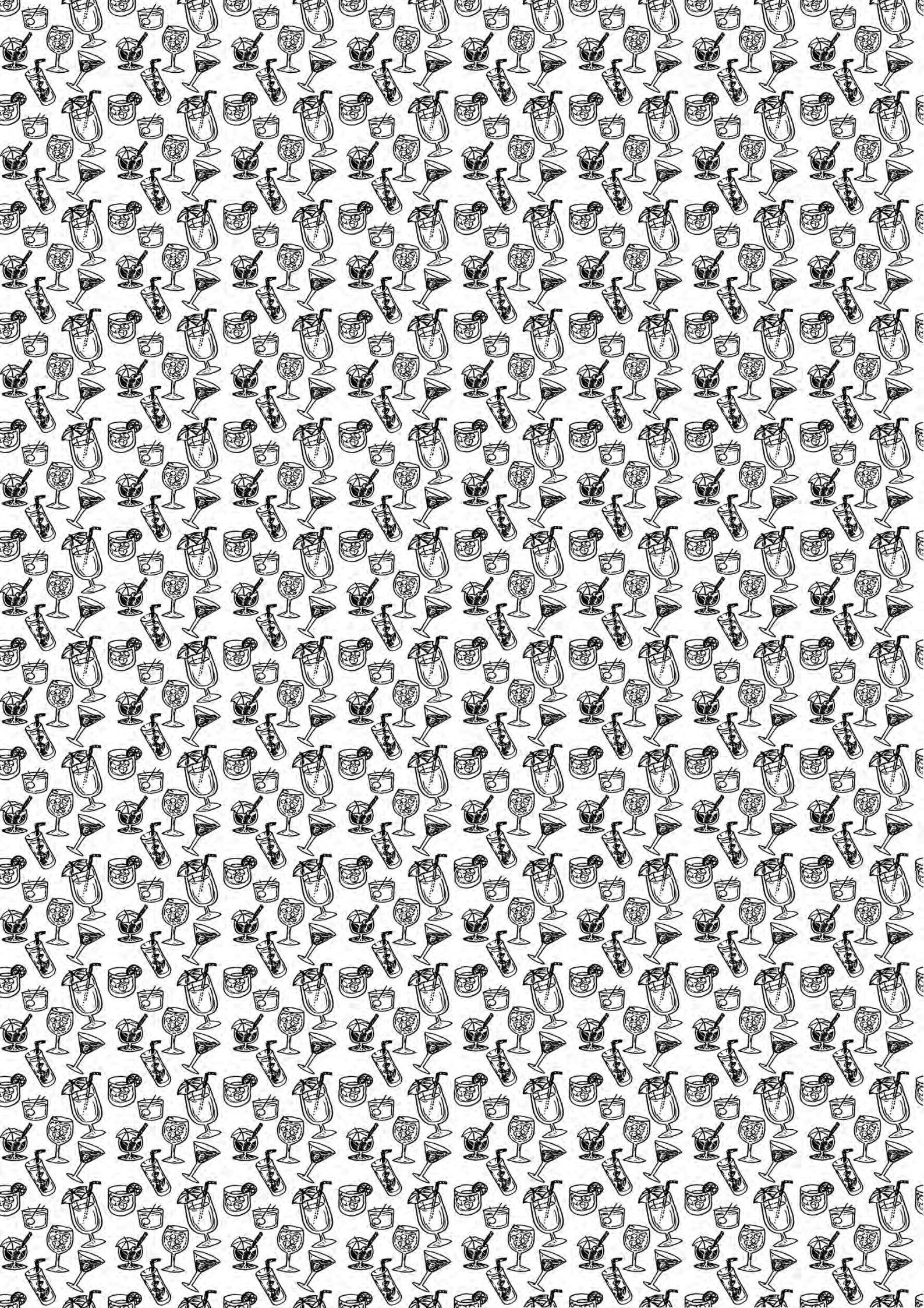
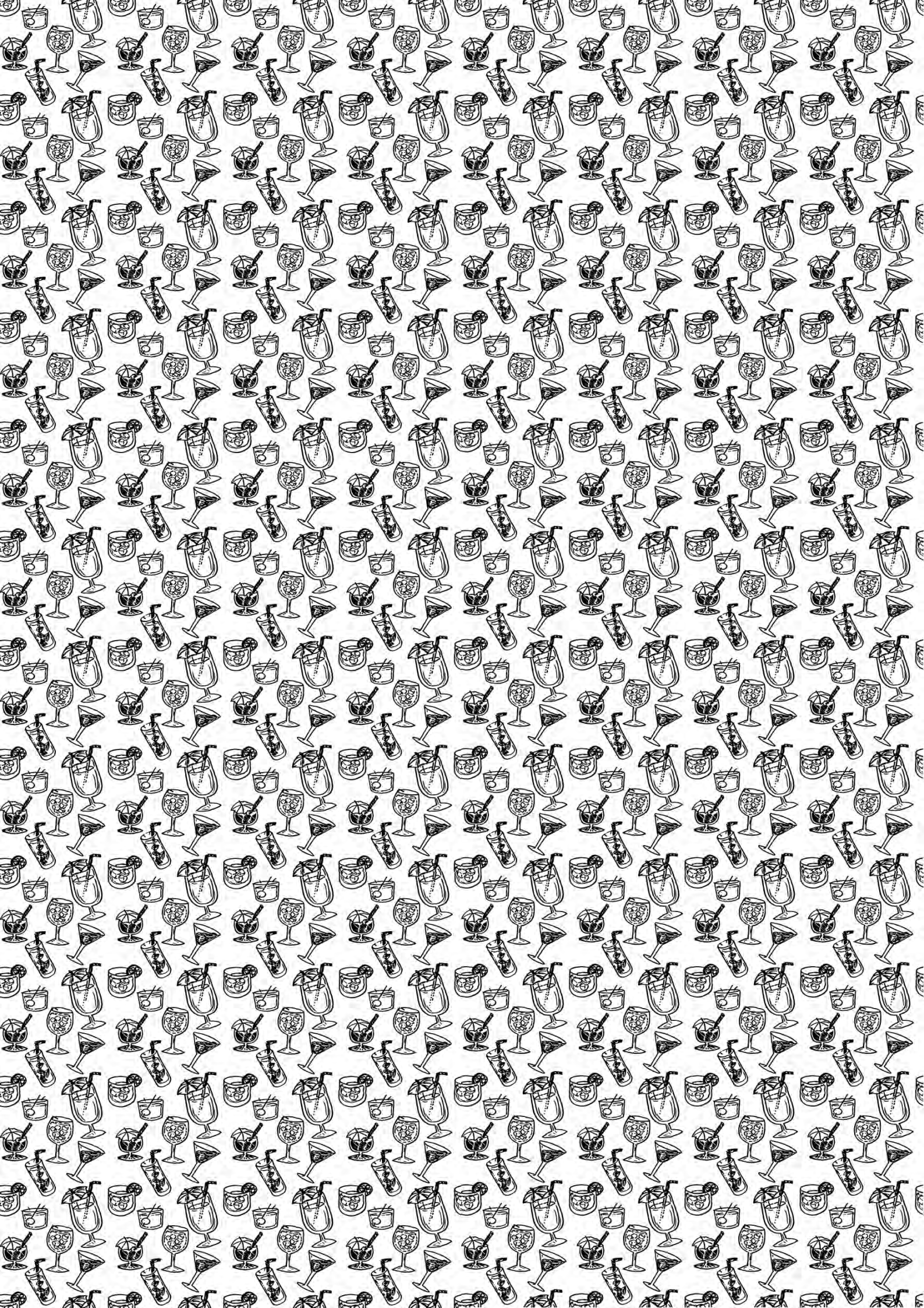


#KOOPtel

Eta lankidetzari ekiten badiogu?





#KOOPtel lankidetzaren oinarriak lantzeko diseinatutako metodologia bat da, ColaBoraBorak garatua, Bizkaiko Foru Aldundiko Ekonomia Sustapenerako Departamenduko Berrikuntza Zerbitzuko Arbela programaren baitan. Metodologia honen garapenaren atal bat, Eusko Jaurlaritzaren Kultura Sailak emandako Sorkuntza Fabrikak programaren diru-laguntzari esker egin da.

#3KOOPtel creative commons 3.0 by sa lizentziarekin aurkezten da (autoreztza aitortzea eta berdintasun partekatzea). Lizentzia horri esker, metodologia edo metodologiaren parte bat kopiatu, publikoki komunikatu, banatu eta berrerabili egin daiteke.

Metodologia hau jatorriz gaztelaraz garatuta izan da. Euskararen moldaketa Uxoia Iñurrietak egin du.



#KOOPtel

Eta lankidetzari ekiten badiogu?

Zertarako: Hainbat eragileren arteko lankidetzak-prozesuak sustatzeko, haien behar eta gaitasunetan oinarrituta jardunez, lankidetzak-eremu posibleak zehazteko eta era guztietako erroka eta aukerei elkarrekin ekiteko.

Norentzat: Hainbat erakunde eta pertsonarentzat, hainbat erakunde eta pertsonaren artean, bai eta erakunde baten beraren baitan ere.

Nola: Honako honetan zentratzen den prozesu baten bitartez: batetik, atarikoetan, eta, bestetik, proiektu komun baten eta talde-lanaren definizioa elkarrekin lantzeko oinarriak jartzean, elkarren ezagutza eta aitortzatik.



AURKIBIDEA

- | | |
|--|--------------------|
| 1.- Lankidetzan jarduteko erronka erakargarri baina konplexua | 12. or. |
| 2.- Lankidetzan jardutea #KOOPtel on bat prestatzea bezalakoa da
> Abiapuntua eta helmuga | 13. or.
13. or. |
| 3.- #KOOPtel bat bi urratsetan | 14. or. |
| > Prozedura | 14. or. |
| > Parte-hartzaileak | 14. or. |
| > Prozesuaren iraupena | 15. or. |
| > 1. URRATSA. Osagaiak | 15. or. |
| → Aldez aurretiko urrats bat | |
| → Nor da nor | |
| → Baliabideak eta kapitalak | |
| → Mugak eta baldintzak | |
| > 2. URRATSA. Errezeta | 17. or. |
| → Testuinguruan jarri / Asmatu /Prototipoa egin | |
| → #KOOPtelaren eraketa | |
| → Nola prestatuko dugu | |
| 4.- Ikasitakoa ikusgai jarri eta balioztatu denen artean | 18. or. |
| 5.- #KOOPtel goxo eta mamitsua lortzeko dekalogoia | 18. or. |
| ////////// | |
| 1. eranskina: <i>Bartenderraren gida</i> | 19-21. or. |
| > Nork egiten du <i>bartenderrarena</i> | |
| > Bartenderraren betekizunak | |
| > Prozesuari eustea | |
| 2. eranskina: <i>#KOOPtel metodologiaren kita</i> | 21-50. or. |
| > Fitxa metodologikoen egitura | |
| > Metodologiaren aurkibidea | |

#KOOPTEL





LEHEN URRATSA



HELBUURAK

- > NORK BERE BURUA EZAGOTzea
- > BEHARRAK ETA ITXA ROPENAK ADIERAZtea

- > BALABIDEAK ETA KAPITALAK IDENTIFIKATzea
- > BALIOAK IKUSgai JARTzea
- > BELDURRAK ARAKATzea

JARRAIBIDEAK

- 1- ITXA ROPENAK DOSIFIKATU ETA GETHIEGIZKO ANBITZUA ZIDERATU
- 2- KONPROMISOARI ETA SUHARTASUNARI EUTSI
- 3- KONFIANTZA GALTZEU BADA, AKABO PROZESUA
- 4- OINAK URREAN, BIHOTZA GOIAN, ETA BURUA OREKAN
- 5- ARRETA DENONA JEN ERROKKA JARRI, BAINA ERAGILE BAKOITZAREU BEHARRAK AMATU GABE NORBERAREU ONENA EMAN. BEHAR DUZUNA JASO

METODOAK

- > ELKARRIKETA PERTSONALIZATUAK
- > GARASIRIKEZ, EZ JATUT IKUSTEU ETA
- > ANKI DETZAREU BINETA
- > ZERGATIKO EU TOKERRA

- > KAPITALEN ERROLETA
- > EKUALIZADORAK
- > BUDU PAUPINA

EMAITZAK

- > PARTAIDEEN DIAGNOSI - FITXA
- > HAUEU MAPA KOMUNA: PERTSONAK, ITXA ROPENAK, BAT ETORTZEAK ...

- > DENEN KAPITAL ERREALEN ETA POTENTZIALUEN ZERRONDA
- > BALIOEN, LIEHEUTASUNEU ETA MUGEN DIAGRAMA



HASIERA

I. EDUKIA

ATSEDEA

30 min. +

90 min. +

30

- > HASIERAKO GALDERA
- > SAIORAKO ITXA ROPENA
- > BOKETA
- > TESTUINGURUAN JARTzea

> I. EDUKI-BLOKEA

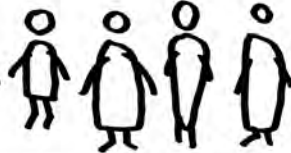
- > DESK MOTI ELEH

PERTSONAK

PERTSONA



EDO



TALDEAK

BIGARREN URRATSA.

SAIOA 3

- > BIDE KOMUNAK ARAKATZEA
- > PROIEKTUA DEFINITZEA ETA HAUTATZEA

SAIOA 4

- > PROIEKTUA EGITEKO URATSAK PROPOSATZEA ETA ZERRENDATZEA
- > PROTOTIPOAK EGITEU HASTEA

- 6- IKUSPEGI PANORAMIKOA IZAN/ HELBURU ARGIAK FINKATU / EKINTZA KONKRETUAK ZEHATZTU.
- 7- TARTEKO MUGARRIAK SEINATU, DOKUMENTATU ETA OSPATU.
- 8- PLANIFIKATU, INPROBISAZIOARI LEKUA UTZIZ.
- 9- ZAINDU BESTEAK, ZAINDU ELKAR, ZAINDU NORBERAREN BUREA.
- 10- TALDE ESPERIENTZIAREU ONDORIOZ AGERTZEN DIRAU BESTE JARRAIBIDE GARANTZITSU BATZUK GERTU.

- > AMIALANDIA
- > KOKTEL-ONTZI EROA

- > SOZIOGRAMA BAT MARRATZEA
- > TRELLO
- > PENTAGROWTH
- > CANVAS

- > AMIA
- > ERGILE, LOTURA, BALIABIDE, JARDUERA ETA ABARREN SOZIOGRAMA...

- > EGUTEGIA ETA EGINKIZUNAK ZEHATZTEU DITUEU LAN-PLANA
- > PROTOTIPOA (1. BERTSIOA)

NALDIA >>> 2. EDUKIA >>> IXTEA

0 min. + 90 min +

ONKERTATU
IBAZIO
MERTUA

> 2. EDUKI-BLOKUA

30 min

- > DEKEN ARTEKO LABURPENA
- > EGINKIZUNAL
- > AZKEN HITZA

BAR
TENDERRA
IZANIK



- > PROZESUA AKTIBATZEA DU
- > SEGURASUNA ETA KONFIDANTZA SORTZEN DITU
- > HIZKERA KOMUNA
- > JARRAIBIDEAK ETA DENBORA ZAINTZEN DITU
- > BITARTEKARI DA SATEZKETAU
- > HELBURUAK LORTZEU AGURTZEN DU

- > KANPOKO BEGIRADA
- > ARRETARIK ESKAINI ETZAIAN ZERBAIT PROPOSATZEN DU
- > DINAMIKARI EUSTEN DIO
- > PARTE HARTZEA BERMITZEU DU
- > TRUSTENAK EGITEU DITU



1.- Lankidetzan jarduteko erronka erakargarri baina konplexua

Lankidetzan jardutea elkarrekin iristen saiatzea da nor geure aldetik nekez helduko ginatekeen lekuetara. Hainbat baliabide eta aktibo partikularren batura da, ikuspegi kolektibo batetik, denon mesedetan.

Lankidetzan jardutea desira bat da, baina behar bihurtu den desira, bai berrikuntzaren aldetik eta bai jasagarritasunarenetik. Proiektu berriei ekiteko modu erakargarri bat, gure gaitasunak handituz, ikuspegiak gehituz eta aukera berriei bide emanez, diziplinartekotasun handiagoa dela medio. Balio digu, halaber, arriskuak, baliabideak eta kostuak partekatzeke, eta porrot egiteko aukerak gutxitzeko.

Lankidetzako alderdi guztietan dago: hala zenbait industria-enpresaren arteko berrikuntza-proiektu berri bati ekitean edo produktu zein zerbitzu berri bat diseinatzean, nola lagunekin oporren plana egitean edo auzoan herri-lasterketa bat antolatzean, bai eta, adibidez, europar proiektu baten markoan ikerkuntza-sare bat muntatzean, co-housing proiektu bat planteatzean edo ekoizlea eta kontsumitzaileak batzen dituen tokiko kontsumo-talde bat sortzean ere.

Orobat, lankidetzaren emaitzak hainbat eratakoak dira, hala ekonomikoak eta harremanezkoak nola kognitiboak eta jarrerazkoak. Onena da gure lankidetzako abentura bakoitzetik emaitza horien mix bat lortzea, hurrengo esperientzietarako baliabideak eta ikaskuntza emango dizkiguna.

Baina lankidetzan jardutea ez da erraza, erronka konplexua da. Ez da beti ondo irteten, eta esperientzia txarrekin errezeloak eragin ditzakete. Izan ere, ez dugu nahikoa ikasi lankidetzan jarduten, eta, gehienetan, hori are larriagoa izaten da tartean presa handiegia bada eta nahikoa denbora ez badugu ematen harremanak zaintzen eta lankidetzako prozesuetan sakontzen.

Horregatik, lankidetzako etorkizuneko aukerarik onena izan dadin, garrantzitsua da lankidetzarako baldintzarik onenei bide ematen saiatzea. Oinarriak jartzea, atarikoak ondo lantzea, proiektu komun bati konfiantzaz ekin ahal izateko.



2.- Lankidetzan jardutea #KOOPtel on bat prestatzea bezalakoa da

Lankidetzaz-prozesuak praktikan jartzeko, koktelaren metafora erabiltzea proposatzen dugu. Osagaiak nahastea, proportzioen jokoak, prestatzeko prozedura, testuinguru bakoitzari dagozkion gustuak eta ohitura, dekorazioa, beirateria, koktel-ontzia eta beste tresna berezi batzuk...

Nahaste- eta irabiatze-ariketa oso bat, osagaiak sormenez aukeratze eta konbinatze bat, abagune bakoitzerako ahalik eta koktelik onena lortzeko... Eta halaxe sortu da #KOOPtel.

#KOOPtel on bat prestatzea, hein handi batean, gure trebetasunaren eta arduraren esku dago; erronka jakin bati ekiteko hainbat eragile, eduki, rol eta kapital konbinatzerakoan dugun trebetasunaren eta arduraren esku. Hori zenbait ideia giltzarri emanda laburbil daiteke; lankidetzaz-prozesuan lagungarri gertatuko zaizkigun ideiak:

- Banakoarena ikuspegi kolektibotik lantzea, asmo komunitik.
- Proiektuaren logika proiektua osatzen duten pertsonen logikarekin bateratzea.
- Inplikaturiko guztien behar eta desireri erantzutea, baita norberarenei ere.
- Norberaren onena ematea eta norberak behar duena jasotzea.

> Abiapuntua eta helmuga

#KOOPtel metodologia bat da, **ezagutzarako, konfiantza sortzeko eta lankidetzaz-eremu jakin batzuk identifikatzeko** metodologia bat, proiektuei elkarrekin ekiteko. Metodologia bereziki aproposa **lankidetzaz-prozesuen oinarriak jartzeko** elkarren ezagutza apala-ertaina duten eragileen artean, edo lankidetzaz jarduteko proiektu jakinik ez duten eragileen artean.

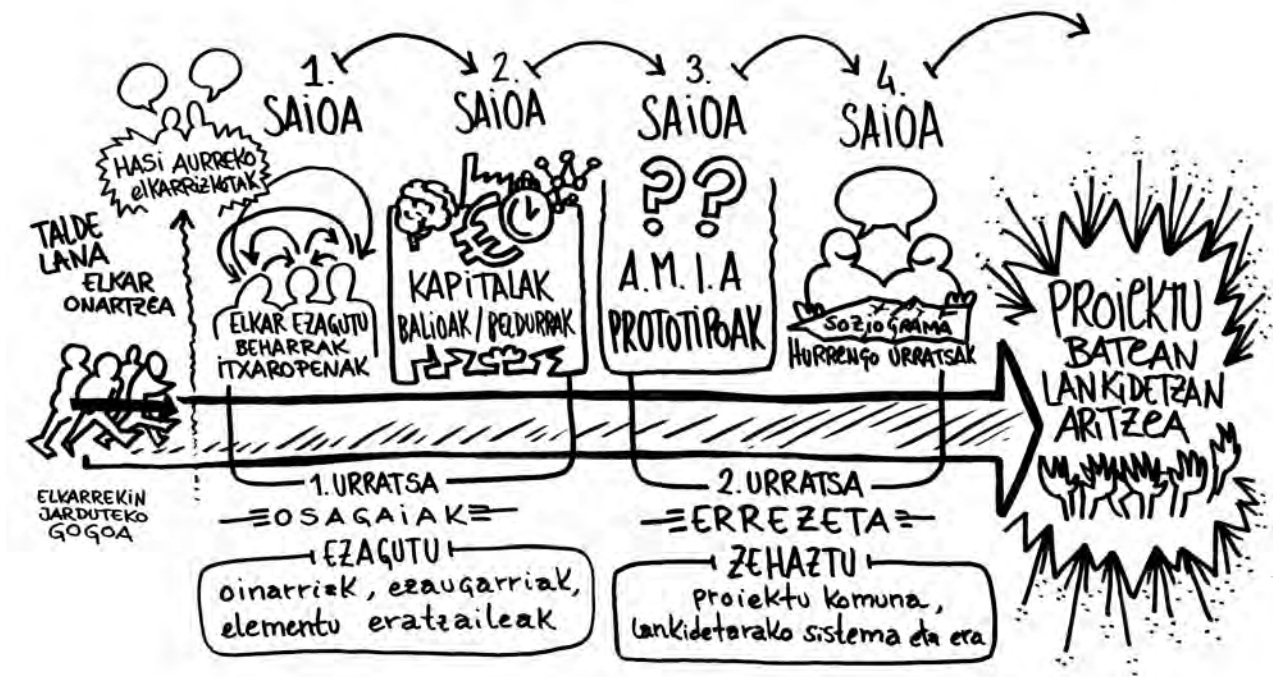
Zer behar dugu

- Batez ere, elkarrekin jarduteko **gogoa** .
- Ez da beharrezkoa proiektu komun jakin bat izatea, baina bai norberak aurrez pentsatu izana **lankidetzazarako eremu eta behar lehentasunezko** buruz.

Zer lortzen dugu

- Eragileek elkar ezagutzea eta **konfiantza**-giroa sortzea .
- **Behar eta itxaropenak** modu argi, pertsonal eta denen artean adieraztea lankidetzaz-prozesu bat martxan jartzerakoan, bai eta zer **baliabide eta kapital** erabiliko diren ere.
- #KOOPtel-en parte hartuko duten **eragileen artean lankidetzaz-eremu posible** bat edo batzuk identifikatzea eta definitzea. ERNE! Lankidetzaz-proiektuak xeheki garatzeari hurrengo fase batean ekingo zaio, dagokionean .

Emaitzak lortzeko modurik onena ekitea da, nahastan eta probatzen ausartzea,
KOOPTELGINTZAN HASTE!



3.- #KOOPtel bat bi urratsetan

> Prozedura

#KOOPtel bat egiteko, bi urratseko ibilbidea proposatzen dugu, osagaiak eta errezeta elkarrekin lantzeko oinarriak jartzeko, honako hauek **oinarritzat hartuta: elkarren ezagutza eta aitortza, proiektu komuna eta talde lana.**

→ 1. urratsa, Osagaiak

#KOOPtelaren oinarria jartzeko balio du; eta lankidetzaren posiblearen eustazpia, eragileen ezaugarriak eta elementu eratzaileak ezagutzeko.

- Hasi aurreko elkarrizketak
- 1. saioa: elkar ezagutzea + beharrak/itxaropenak
- 2. saioa: kapitalak + balioak/beldurrak

→ 2. urratsa, Errezeta

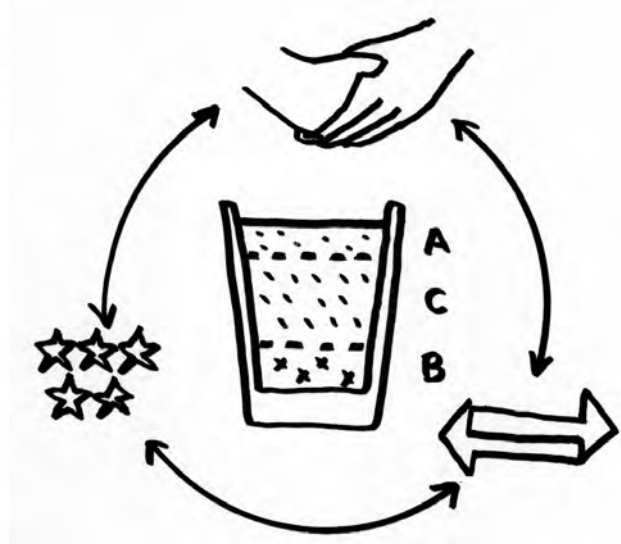
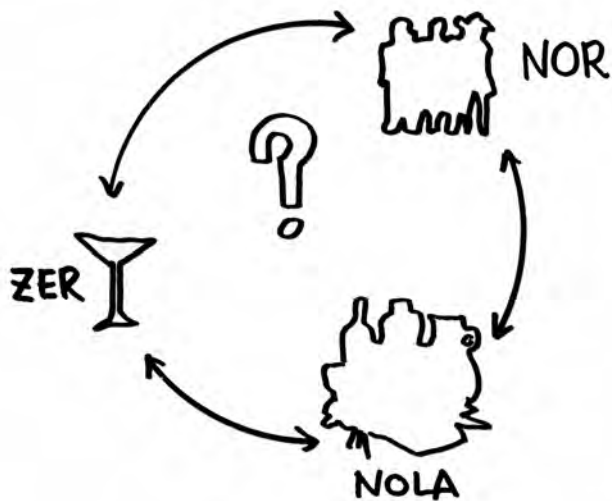
Proiektu komuna zehazteko balio du, nahasketa-sistema erabakitzeko, lankidetzaren nola gauzatuko den ikusteko.

- 3. saioa: AMIA (inguruabarrak analizatu) + asmatu/prototipoa egin (proiektua definitu).
- 4. saioa: soziograma (eragileak eta harremanak) + hurrengo urratsak (nola egingo ditugun).

> Parte-hartzaileak

#KOOPtel metodologiak lankidetzaren prozesuak martxan jartzea errazteko balio du, **hala erakundeetan eta pertsonen artean nola erakunde baten baitan** (barne-lankidetzaren).

#KOOPtel 4-8 laguneko talde txikietan garatzeko dago pentsatuta (pertsona berek izan behar dute prozesu osoan zehar), helburua eragileen arteko harremanei eta lankidetzaren aukera jakin bati oinarriak jartzea izanik. Talde handiagoetarako, **beste talde-metodologia irekiago eta masiboago batzuk erabil daitezke aurrez** (adibidez, open space, speed dating, word café...), baliagarri direnak ideia-bankuak sortzeko, erronkak analizatzeko eta aukerak hautemateko, eragileen arteko harreman posibleak azaleratzeko, azpataldeak sortzeko eta abar.



> Prozesuaren iraupena

#KOOPtelen ibilbide osoa, atarikoak lantzeko, **4 saioak osatzen dute, bakoitza 4 ordu eta erdikoa** (saioak gehiago edo gutxiago kontzentra daitezke denboran). Gainera, beste saio gehigarri batzuk ere egin daitezke, taldeak beharrezko irizten dien zenbait alderdi bereganatzeko / asimilatze / integratzeko. Bestalde, aurrez eraturako taldeetan edota lankidetzaren-prozesu aktiboetan, jarduera horietako bakar batzuk egin daitezke, taldearen egoera eta beharrak zein diren.

> 1. URRATSA. Osagaiak

Elkar ezagutzeko, aurkezteko, harremanetan hasteko unea da. Beharrak eta itxaropenak adierazi. Zer dugun, zer dagoen soberan edo zer falta den analizatu. Ikusi ea **nahikoa konfiantza / ezagutza / elkarrekikotasun** dagoen, eta ea baden baldintzarik ideia batetik mapa komuna duen proiektu batera pasatzeko, epe ertain-luzerako konpromisoa hartuta. Bakarka eta taldean gogoeta egiteko prozesua da, **hurbiltze- eta negoziazio-prozesua**. Bat etortzeak, kontraesanak edo bateraezintasunak aurkitzea da kontua, eta adostasunetara iristerik badagoen ala ez ikustea (adostasunok prozesuan zehar berrikusiko dira, taldearen aldaketan, egoeraren eta testuinguruaren arabera).

→ Aldez aurretiko urrats bat

#KOOPtel denon artean lantzen hasi aurretik, komeni da prozesua bideratzeaz arduratzen den bartenderrak (ikus 1. eranskina) parte hartzen duten erakunde eta pertsona guztiak pixka bat ezagutzea, egoeraz jabetzeko eta diagnostia egiteko. Parte-hartzaile bakoitzaren soslai bat egitea, zirriborratzea bakoitzaren aurrekariak eta lankidetzarako joera, beharrak eta itxaropenak, lanean jar ditzakeen baliabideak eta kapitalak, edo zer #KOOPtel motari ekin nahi zaion (denbora eta epeak, eragile kopurua eta motak, esperimentazio-maila, emaitza motak...).

> **Proposatutako metodologia:** Aurrez aurreko elkarrizketa egitea, edo gutxienez online formulario bat betetzea. Hala *Diagnosi fitxa* hori nola proposatutako beste metodologia guztiak #KOOPtelen 2. eranskinean dituzue.

> **Erne!** Hau informazio pribatua da, eta ez da publikoki erabiliko. Prozesua kasu bakoitzari egokien datorkion moduan doitzeko balioko du.



→ **Nor da nor**

Aurkezpenak, elkar ezagutzeko (nortzuk). Izotza hautsi. Informazio formal eta informal gehiago izan gure solaskideez eta lankidetzari buruz duten jarreraz eta aurrez izan dituzten esperientziez. Horrez gainera, kontua da argi azaltzea inplikaturiko eragile bakoitzaren desirak, beharrak, motibazioak, itxaropenak (zergatikoak). Azken buruan, pentsatzea zer eratako taldea garen eta zer egin dezakegun elkarrekin.

> **Proposatutako metodologiak:** Niri garrasirik ez, ez zaitut ikusten eta + Lankidetzaren biñeta + Zergatikoen pokerra.

> **Erne!** Garrantzitsua da bi alderdiri kontu egitea geure burua aurkeztean: norbera (erakundearen duen rola araberak) eta norberak osatzen eta prozesu honetan ordezkatzeko duen erakundea bera.

→ **Baliabideak eta kapitalak**

#KOOPtel on bat da konbinazio bat non elementu bakoitzak egiten baitu bere ekarpena, hein batean edo bestean, baina berak baino egin ez dezakeen moduan, modu erabakigarrian, inor inoren mende edo besteen gaitetik egon gabe. Kontua da zehaztea zer baliabide eta kapital jar ditzakeen jokoan eragile bakoitzak, eta zer espero duen besteengandik (Ezagutza, eskarmentua, sormena, teknika, testuingurua / Sareak, harremanak / Azpiegiturak, tresnak, materialak / Ekonomia, finantzaketa / Denbora / Ingurumenaren jasangarritasuna, osasuna, taldearen zaintza). Eta balioestea eta orotara aztertzea zer daukagun, zer dugun soberan eta zer eskas .

> **Proposatutako metodologiak:** Kapitalen erruleta.

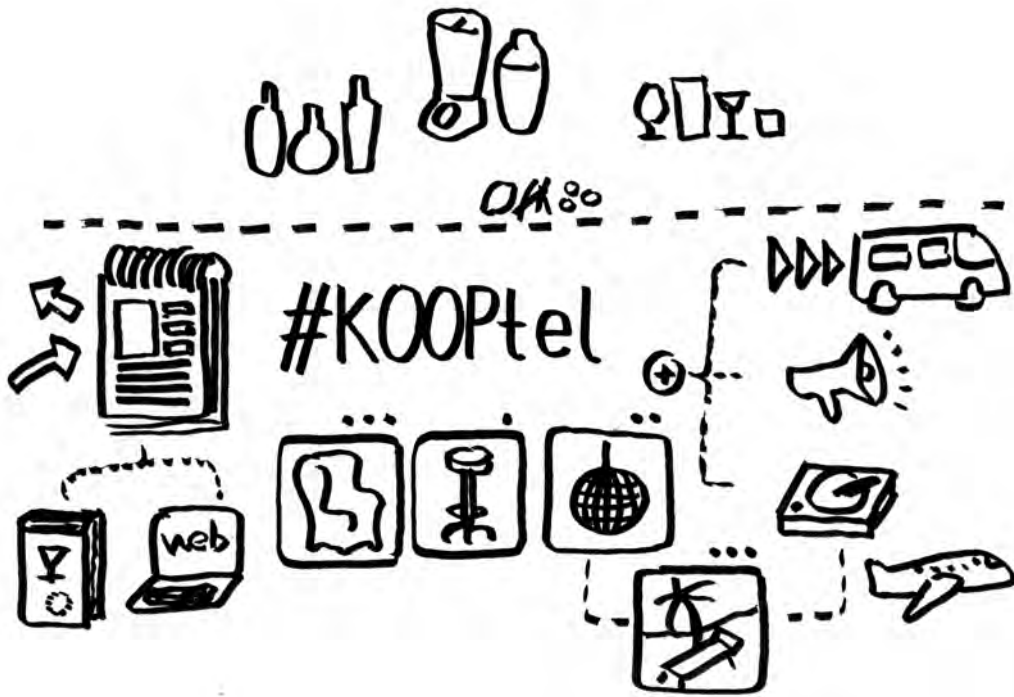
> **Erne!** Kontua ez da konpromiso irmoa hartzea baliabide eta kapitalen erabilgarritasunaz, baizik eta adieraztea zer erabil genezakeen, indarrak eta eskasiak ebaluatzea, taldearen diren (des)orekak, eta abar.

→ **Mugak eta baldintzak**

Baina kapital material eta immaterialez gainera, lankidetzaren prozesu guztietan hainbat auzi ukiezin hartu behar dira kontuan, balioei, printzipio etikoei, norberaren kulturari dagozkienak; baldintzak (lehentasunak eta lerro gorriak) eta eragile inplikatu bakoitzak dakartzen beldur eta mamuak.

> **Proposatutako metodologiak:** Ekualizadoreak + Budu panpina.

> **Erne!** Auzi hauek ziurtzat jo ohi dira askotan, edo zaila da esplizitatzea edo neurtzea, baina prozesu osoari eragin diezaiokete, eta azkenean erabakigarriak izan daitezke #KOOPtelera. Gai labanaka dira, eta lehenbailehen ekin behar zaie, baina egoera behartu gabe.



> 2. URRATSA. Errezeta

Hauxe da unea **helburu komun bat (zertarako) aurkitzeko, lankidetzaproiektua (zer) definitzeko, eta gauzatzeko modua (nola) zehazteko**. Urrats sortzaileagoa eta operatiboagoa da. Talde-laneko prozesu bat, 1. urratsean landutako guztia jokoan jartzeko eta gure #KOOPtela eratzeko. Hasteko, proiektua asmatu eta prototipoa egin behar da, eta, amaitzeko, soziograma bat eta proiektua gauzatzeko lan-plan bat garatu behar da. Astindu kooptel-ontzia, eta ea zer ateratzen den!!

→ Testuinguruan jarri / Asmatu / Prototipoa egin

Hurbilpen bat elkarrekin egin nahi eta ahal dugun horretara. Testuingurua eta arloaren egoera aztertu, eragileen eta haien jarduera-eremuetako ahuleziak eta mehatxuak, indarguneak eta aukerak ezagutu. Eta hortik aurrera, lankidetzarako eta berrikuntzarako aukerak imajinatu eta denon artean hautatu, denon arteko brainstormingaren eta prototipoa egitearen bidez..

> **Proposatutako metodologiak:** AMIAlandia + Koktel-ontzi eroa.

> **Erne!** Norbanakoarenetik abiatuta, taldearena gehitu, disruptiboa eta esploratorioa denera ireki, eta zehaztera eta proposamen komun bat bilatzera eta hautatzera jo.

→ #KOOPtelaren eraketa

Hau da unea proiektuari forma eman eta honako hauek identifikatzeko: eragileak eta harremanak, inplikaturiko baliabideak, jarduera giltzarriak, hartzaileak, produkzio- eta banaketa-bitartekoak... Alegia, proiektu komunaren analisisian eta diseinuan sakontzea da kontua, erakunde eredu eta plan estrategikoa definitzea.

> **Proposatutako metodologiak:** Soziograma bat marraztea .

> **Erne!** Aukerak ireki eta aniztu ditzaketen beste eragile eta baliabide batzuk sartzearekin jokatu. Proiektua trenpu onean jartzeko balioko duten rola sartu. Solte dagoena erlazionatu, deabruaren abokatuarena egin, emozioak sartu, praktikotasunera jo, aukera disruptiboak proposatu...

→ **Nola prestatuko dugu**

Amaitzeko, plangintza; faseak-mugarriak, prozedurak eta parte-hartzaile bakoitzak proiektuaren garapenerako hurrengo faseetan egingo dituen eginkizun zehatzak, baldin eta proiektua aurrera eramatea erabakitzen bada.

> **Proposatutako metodologia:** *Trello*.

> **Erne!** Hau da unea ikusteko ea definitu dena benetan interesgarria den eragileentzat eta ea jarraipenik izan dezakeen. Horregatik, kontua ez da plana xeheki ezartzea (hori ere egingo da, dagokionean), baizik eta plana zirriborratzea: ikustea ea eginkizunak eragileen artean banatzen diren ala batzuek biltzen dituzten, puntu kritikoak seinalatzea, taldeak *#KOOPte*l ekiteko benetan duen irrika eta jarrera neurtzea. Izan ere, beharbada *#KOOPte*l honetatik ez da sortuko proiektu jakin bat, baina baliteke balio izatea talde bat eratzeko urratsak emateko, elkar ezagutzeko eta konfiantza sortzeko, eta hortik aurrera beste baldintza batzuk izatea elkarrekin jarduteko.

4.- Ikasitakoa ikusgai jarri eta balioztatu denen artean

Edozein prozesutan –are gehiago kontu abstraktu eta ukiezinez ari garelarik–, garrantzitsua da aurrerapen kolektiboak ikusgai jartzea. Ezinbestekoa da emaitzak, bizi izandako esperientzia, elkarrekin egindako bidea balioestea taldea eratzeko eta lankidetzarako aukerak sendotzeko.

Horregatik, funtsezkoa da **denen arteko berrikusketa-ariketa bat** egitea, **prozesu osoa denen artean aztertzea**; honela:

- Egindako lana balioztatu.
- Bidaia-lagunei laguntza eskertu.
- Banaka eta taldean ikasitakoak denen artean ikusi.
- Lortutako emaitzak identifikatu (eta espero zirenekin alderatu).
- Denen artean azpimarratu egindako bidearen mugarri garrantzitsuak.
- Etorkizunean eman beharreko pausoak adierazi

5.- #KOOPtel goxo eta mamitsua lortzeko dekalogoia

Eta *#KOOPte*l gida hau amaitzeko, **prozesu osoan kontuan hartzeko arau batzuk** emango ditugu; parte-hartzaileek osatu eta aldatu egin ditzakete prozesuan zehar. Denen bistan izatea komeni da. Lehen lan-saioan berrikus daitezke.

1. Itxaropenak dosifikatu eta anbizio- eta baikortasun-gehiegikeriak bideratu.
2. Konpromisoari eta suhartasunari eutsi prozesuan zehar.
3. Konfiantza galtzen bada, akabo prozesua.
4. Oinak lurrean, bihotza goian, eta burua batzuk eta bestea orekatzen.
5. Arreta erronka komunean jarri, baina eragile bakoitzaren beharrak ahaztu gabe. Norberaren onena eman, eta norberak behar duena jaso.
6. Ikuspegi panoramikoak izan / Helburu argiak finkatu / Ekintza konkretuak zehaztu.
7. Tarteko mugarriak seinalatu, dokumentatu eta ospatu.
8. Planifikatu, baina inprobisazioari lekua utziz, prozesuari begira.
9. Zaindu besteak, zaindu elkar, zaindu norberaren burua.
10. Beste kontu batzuk gehitu, talde-lanetik esanguratsu agertuko direnak:



***Bartenderraren
gida***



Bartenderraren gida

Bartenderra (berez, tabernan barraz arduratzen dena) **#KOOPtelaren garapena bideratzeko ardura duen pertsona** da. Haren zeregina da elementuak ahalik eta ondoen nahasteko baldintzak sortzea. Bera da prozesuko gidaria, osagaiak nahasten dituena, kontalaria eta bitartekaria.

> Nork egiten du *bartenderrarena*

Laguntza- eta bitartekaritza-lanean arduratzen den norbait izatea oso garrantzitsua da, lankidetzaprozesu baten lehen uneetan behinik behin. Aukeran, bartenderarena kanpoko eragileren batek egitea da onena, lankidetzaprozesuak bideratzen espezialista den norbaitek. Baina halakorik ezin bada, parte-hartzaileetako batek ere egin dezake zeregin hori, beti berak edota lan-saio bakoitzean batek (bartenderrarena egiten duenak ez du beste rolik izan behar prozesuan).

#KOOPtel bideratzeko zereginen, bartenderak zenbait metodologia izango ditu eskura, kasu bakoitzerako bat. Gida honetako 2. eranskinean, baliagarri gerta daitezkeen metodologien kit bat dator.

> *Bartenderraren betekizunak*

- Prozesua aktibatzea, izotza hausten eta hasierako zalantzak gainditzeko lagunduz, segurtasuna eta konfiantza sortuz.
- Hizkera komun bat bilatzen laguntzea, eta ezer jakintzat jo ez dadin arduratzea.
- Banakoaren eta taldearen helburuak zehazten eta jartzen laguntzea.
- Taldeak arretari eusteaz, araei jarraitzeaz eta denborak betetzeaz arduratzea.
- Kasuan kasuko gaiaren inguruko adibideak ematea, baina baita jendea identifikatuta sentitzeko moduko erkaketak ere.
- Aurrera egiteko trabak edo gatazka-uneak direnean bitartekari jardutea.
- Taldean kanpotiko begirada bat izatea (metaposizioa), hori beti baita beharrezko eta freskagarri.
- Beraren ustez falta den edo arretarik eskaintzen ez zaion baina esanguratsua izan daitezkeen guztia proposatzea (beste eragile eta baliabide batzuk, kanpo-faktoreak...).
- Prozesuari eustea, dinamika bizirik atxikitzea, bermatzea denak daudela haren barruan eta parte hartzen dutela.
- Prozesuan zehar eta prozesua amaitutakoan txostenak egitea, landutakoa eta ondorioak jaso eta laburbiltzeko .

> Prozesuari eustea

Bartenderraren betekizunetako bat hau da: **bermatzea pertsona guztiek parte hartzen dutela eta prozesuaren dinamikaren barruan ari direla**. Horretarako, produkzio-metodologiez gainera (helburu jakin batzuetara begirakoez gainera), garrantzitsua da tarte batzuk ematea taldekideen goeraz eta premiez arduratzeko. Hona hemen oinarriko eskema bat:

→ *Saioak hasteko (+/- 30')*

- **Hasierako galdera.** Jakiteko nola iristen diren pertsonak, zer aldartetan, zer jarreraz. Galdera sinbolikoak izan daitezke, hala nola: Zer edarirekin identifikatzen zara? Zein koktel duzu gogokoen, eta zer unetan hartuko zenuke?, edo saioan egingo diren eginkizunekin zeharka lotutakoak.

- **Itxaropena eta boikota.** Parte-hartzaile bakoitzak saiotik zer espero duen idatziko du txartel berde batean, eta zer boikot-estrategia duen, txartel gorri batean. Txartelak bartenderrari emango zaizkio. Informazio hori ez da erabiliko saioan, baina balio du parte-hartzaileak ohartu daitezen zer jarrera duten saioaren aurretik. Ariketa hori saio bakoitzean errepikatzen bada, bartenderrak segimendua egin dezake ikusteko zer-nolako jarreraz ekiten dion prozesuari parte-hartzaile bakoitzak.
- **Saioa testuinguruan jartzea: #KOOPtel** aurkeztea (edota aurreko saioa berrikustea) eta oraingo saio honetarako helburuak eta dinamika azaltzea. Eta saioa prozesu osoaren barruan kokatzea, denak jabetu daitezen urratsez eta aurrerapenaren nondik norakoaz (*lehenago hori egin dugunez, orain hau egingo dugu, eta ondoren beste hori*).

→ **Atsedena (+/- 30')**

- **Deskonektatu.** Parte-hartzaileek atsedena har dezakete, beste zereginen bat egin, kafea hartu. Bartenderrak prest utziko du saioaren bigarren partea, eta tarte hori balia dezake kide batzuekin hitz egiteko eta haien jarrerak eta iritziak ezagutzeko.
- **Motibazio-elementua.** Saioaren bigarren parteari ekiteko, bideo laburren bat, abesti bat, albisteren bat erabili jarduerarekin berriro konektatzeko bide gisa.

→ **Saioak ixtea (+/- 30')**

- **Laburmena.** Egindako lana ikusi eta balioztatu (**#KOOPtel**en gidako 4. puntuan esaten den bezala). Denen artean berrikusi saioan landutakoa, eta banaka balioetsi zenbateraino dauden pozik saioko edukiei edota dinamikari buruz. Iruzkinok laburpen gisako aktan sartuko dira, eta, gainera, etorkizuneko ekintzak aldatzen lagunduko dute, halakorik behar balitz..

Hori egiteko modu erraz bat izan daiteke Motorola txostena izenez ezagutzen den autoebaluazio-sistema erabiltzea. Lau galdera erantzun behar dira:

1. Zer joan da ondo?
2. Zer joan da gaizki?
3. Zer ikasi dugu?
4. Zer egingo dugu desberdin hurrengo saioan?

- **Eginkisunak.** Saiotik saiora egin daitezkeen ariketak finkatu eta gogoratu (ikus Saio arteko denboraren dinamizazioa puntua).
- **Azken hitza.** Saioa amaitzeko, hitz batez laburbildu zer atera duen bakoitzak saiotik: emozio bat, zerbait harrigarri, ikaskizun bat, ideia bat...

Ixteko une hori **modu berezian zaindu behar da #KOOPtel**en laugarren eta azken saioan, amaiera on batek erabaki baitezake lankidetzako proiektuak aurrera egitea ala ez..

→ **Saio arteko denboraren dinamizazioa**

Bartenderraren ardura da, printzipioz, saiotik saiora talde-sentimenduari eta dinamikari bizirik eustea (taldeko beste kide batzuk ere betekizun horretaz arduratu daitezzen saiatuz). Gogaikarri gertatu gabe, betiere. Horretarako, posta elektronikoa erabiliko da (whatsapp, telegram edo antzeko bideren bat).

- Landutakoaren laburpena bidaltzea .
- Hurrengo saiorako gai-zerrenda aurreratzea .
- Eginkizunak gogoratzea.
- Jolas eta bultzagarriak proposatzea. Oso egokiak dira zerrendak egitea, loturak eta artxiboak trukatzeko, hitzorduak, eta abar .



#KOOPtel
metodologien
kita



#KOOPtel metodologiaren kita

Tresna-kutxa bat, *teknologia bigunetan* oinarritua: gizarte sistemen funtzionamendua hobetzeko erabiltzen diren tresnak, eta zerikusia dutenak kulturarekin, hezkuntzarekin, harremanekin edo antolakuntzarekin.

Askotariko metodologia sorta bat, bartenderaren papera hartzen duenaren eskura. **#KOOPtel prozesua gidatzeko eta bizkortzeko** baliaagarriak izatea da helburua, elkarrizketari bide emateko, hizkuntza komunak bilatzeko, giltzarriak diren gai batzuk mahai gainean jartzeko, konfiantza garatzeko, hainbat aukera aztertzeko, norberaren lekua zehazteko, gatazka-puntuak identifikatzeko, aukerak egiteko eta argi agertzeko elkarrekin zer egin nahi dugun.

Ez dago denak erabili beharrik, ezta zorrotz-zorrotz erabili beharrik ere; **metodologiak prozesuaren zerbitzura egotea** da kontua (**eta ez alderantziz**). Gehienak logika diskurtsibo eta arrazionala gainditzen saiatzeko pentsatuta eta egokituta daude, logika horiek, askotan, mugatu egiten baitituzte harremanak, sormena eta pentsamendu disruptiboagoen garapena.

Bartender on batek barneratu egin behar ditu, bere egin, gai eta testuinguru berrietara egokitu, berriak asmatu, inprobisatzeko gai izan.

Beste metodologia batzuk ere erabil daitezke saio-gidaria hala erosoago sentitzen bada, beti ere *#KOOPtel*en ibilbidearen barruan bete beharreko helburuak kontuan hartzen badira.

> Txartel metodologikoen egitura

Izenburua: metodologiaren izena.
Sarrera: metodologiaren aurkezpena.
Helburua: metodologia zertarako erabiltzenden.
Nola: metodologiaren garapena, oinarritzko arauak, urratsak...
Oharrak: kontuan izan beharreko zenbait premisa.
Baliabideak: materialak eta espazioa.

> Metodologiaren aurkibidea

Diagnosirako fitxa

Garrasirik ez, ez zaitut ikusten eta | Lankidetzaren bineta | Zergatikoen pokerra

Kapitalen erruleta | Ekualizadoreak | Budu panpina

AMIAlandia | Koktel-ontzi eroa | Soziograma bat marraztea | Trello

Diagnosirako fitxa

1.- Sarrera

Elkarrizketa pribatu bat *#KOOPtel*en parte har lezaketen eragileekin. Lehen hesiak apurtzeko balio du, eta parte hartuko duten erakunde eta pertsona guztien inguruan ahalik eta informazio gehien izateko. Egoera aztertzen eta diagnosia egiten laguntzen du, prozesua era kualitatiboan orientatu eta bideratu ahal izateko.

2.- Helburua

Parte-hartzaile bakoitzaren profil bat egitea, bakoitzaren aurrekariak eta lankidetzarako joera, beharrak eta itxaropenak, lanean jar ditzakeen baliabideak eta kapitalak, edo zer *#KOOPtel* motari ekin nahi dion (denbora eta epeak, eragile kopurua eta motak, esperimentazio-maila, emaitza motak...).

3.- Nola: elkarrizketarako gida

Honako alderdi hauek jasotzen dituen galdetegi bat erabili:

- Eragilearen deskribapen laburra (erakunde mota, tamaina, jarduera-alorra, historia, gaur egungo erronkak...).
- Aurretiko lankidetzaren esperientzia eta emaitzak (onak izan ala ez).
- Eragilearen ustez lankidetzari mesede edo kalte egiten dioten alderdiak.
- Eragileak lankidetzaren prozesuetan parte hartzeko dituen gaitasunak eta mugak.
- Gaur egun zer alor eta gai jakinetan beharko lituzketen lankidetzaren prozesuak.
- Lankidetzaren prozesu berri bat izan litekeenaren aurrean duten itxaropena.
- Nola irudikatzen duen lankidetzaren prozesua.
- Denbora, inplikazio maila, mugak.
- Inguruko zein beste eragilek har lezaketen parte (bezeroak, hornitzaileak, erabiltzaileak, lehiakideak, kate bereko beste eragile batzuk).
- Erabilgarri ditugun baliabideak eta kapitalak, eta beste batzuek zer ekarpen egitea espero dugun.
- Kontuan hartzeko beste alderdi batzuk .

4.- Oharrak

- Ekintza hau hasiera-hasieran burutzen da, *#KOOPtela* hastean. Bartenderrari aukera ematen dio parte hartuko duten erakunde eta pertsonak hobexeko ezagutzeko.
- Elkarrizketa lasai baina bideratua, entzute aktiboa (ordubete, gutxi-gorabehera).
- Informazioa lortzea da helburua, eta solaskidea motibatuzko alderdiak identifikatzea.
- Argi gera dadin: lortzen den informazioa pribatua da eta ez da publikoki erabiliko. Prozesua kasu bakoitzari ahalik eta ondoen egokitzeko balio du.
- Zintotasunez erantzutea da modurik onena *#KOOPtel*ak parte-hartzaileen itxaropenak bete ahal izan ditzan.

5.- Baliabdeak

- Aurrez aurreko elkarrizketa baterako gida (ahal izanez gero).
- Edo on-line galdetegi bat (eredua sortzeko, Google Drive-ren tresnak erabil daitezke, adibidez).



Garrasirik ez, ez zaitut ikusten eta

1.- Sarrera

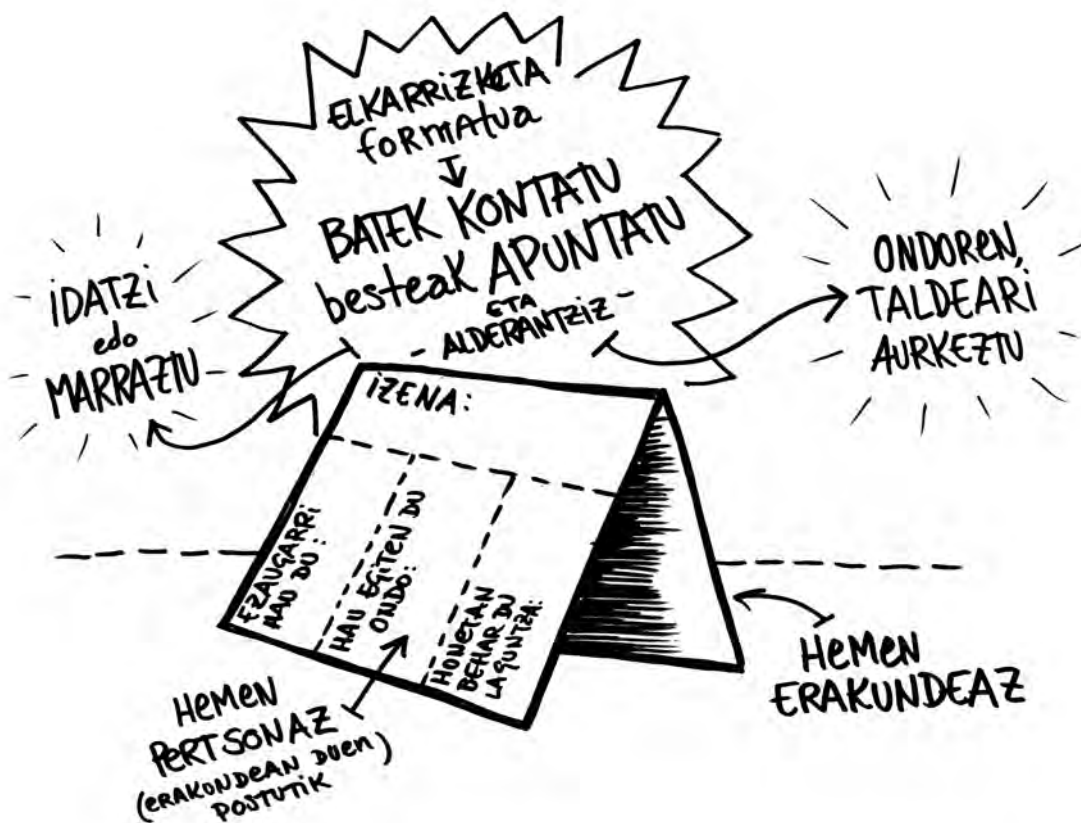
Nork ditu gogoan Richard Pryor eta Gene Wilder, itsuarena eta gorrarena antzezten, hilketa-akusazio faltsu bat egin dietela-eta talde bat osaturik, egiatzko hiltzailea nor den aurkitzeko asmoz, *Garrasirik ez, ez zaitut ikusten eta* pelikulan? Bada, egoera horrek zerikusi handia du zenbait lankidetzaren proiektuen aurrean izaten dugun sentipenarekin, proiektu horretan tokirik ez dugula iruditzen bazaigu. Askotariko eragileak, askotariko interes, hizkuntza, jarduera-alor eta profil profesionaldunak, zeintzuek topo egin eta elkar ezagutu behar baitute, lankidetzaren mesedetan jarduteko baldintzak ezartzeko.

2.- Helburua

Garrasirik ez, ez zaitut ikusten eta elkar hobeto ezagutzeko jolas txiki bat da, gure solaskideen inguruko informazio formal eta informal pixka bat izateko, elkarri zer eman diezaiokegun ikusteko, erlazionatzeak eta lankidetzan jarduteak ez gaitzan desadostasunetara eraman. Izan ere, desadostasunen ondorioz, askotan, elkarri entzun gabe egiten diogu garrasi elkarri, elkar ikusi gabe begiratzen diogu elkarri.

3.- Nola: nik zuri eta zuk niri

- Bestea hobeto ezagutzeko tarte bat hartzean datza, gero gainontzekoei aurkeztu ahal izateko (zuk zurekin hizketan ari den pertsona aurkeztuko duzu, eta berak zu aurkeztuko zaitu). Horrela, bestearengan jartzen dugun arreta indartzen da, haren ordez hitz egiteko ardura hartzen baitugu, gainontzeko taldekideei aurkeztekoa.
- Elkarriketa hiru galderaren ingurukoa izango da (galderak egoeraren arabera aldatu eta egokitu daitezke, helburuen eta testuinguruaren arabera...):
 1. *Zure ezaugarriren bat?*
 2. *Oso ondo egiten duzun zerbait?*
 3. *Zertan beharko zenuke laguntza?*
- Garrantzitsua da arreta bi mailatan jartzea geure burua aurkezten ari garenean: pertsona, indibidualki (erakundearen duen rola), eta erakunde bera, prozesu honetan erakunde horren ordezkaria baita. Partaideetako batek ez balu erakunde bat aurkeztuko eta *#KOOPtelen* bere kabuz parte hartuko balu, galderak beste ikuspuntu pertsonalago edo profesionalago batetik bideratu litezke.



4.- Oharrak

- Iraupena: 45', 5' azalpenerako + 15' binakako elkarrizketetarako + 25' ideiak denen artean elkarbanatzeko.
- Erantzunak idatzi edo marraztu egin daitezke.
- Lana bikoteka egitea gomendatzen da. Partaide-kopurua bakoitia bada, hirukote bat osa daiteke (edo pertsona batek ariketa *bartenderrarekin* egin dezake).

5.- Baliabideak

A5 tamainako kartoi mehe bat, erditik tolestua. Alde banatan, goian, tarte horizontal bat utziko dugu izenarentzat, eta azpian, hiru tarte bertikal, hiru ezaugarri idazteko. Alde bat pertsonari buruzkoak idazteko erabiliko dugu, eta bestea, ordezkatzeko duen erakundeari buruzkoak idazteko .



Lankidetzaren bineta

1.- Sarrera

Komikietako hizkera. Bineta batek bunbuiloen bidez hitz egiten digu, baina gauza asko esaten ditu irudiak ere, irudiaren estiloak, pertsonaiek, testuinguruak... Istorio bat kontatzeko beste modu bat da. Ideiak era sortzaile eta sinplean emateko modu trinko bat, gainontzeko partaideekin errazago batzeko .

Nolabait esateko, garunaren hizkera kontzientea (hizkuntza) alde batera utzi eta subjektibotasunari tarte ematea da, sorkuntza soil baten bidez.

2.- Helburua

Pixkanaka lankidetzaren aldeko jarrerara gerturatzea (komiki-bineta baten bidez), eta partaideek lehenago izandako esperientziak ezagutzea.

3.- Nola: komikia

- Aukeren artean, bineta bat aukeratu. Pentsatu ea irudia bat datorren besteekin lankidetzaren inguruan elkarbanatu nahi den ideia edo esperientziarekin.
- Pentsatu ideia kontatuko duen gidoi txiki bat.
- Gehitu gidioa binetari, testuarentzako tarte hutsak erabiliz .

4.- Oharrak

- Iraupena: 30', 5' azalpenerako + 10' bineta aukeratzeko eta idazteko + 15' denen artean elkarbanatzeko.
- Bilatu testuak borratzeko eta gainean idazteko aukera ematen duen bineta sorta bat (dozena erdi, adibidez). Elkarren artean desberdinak diren binetak bilatu behar dira, eta irudiek iradokitzaileak izan behar dute.
- Garrantzitsuena da zer kontatu nahi den; binetak mezua adierazteko eta indartzeko balio behar du.
- Komunikazioan subjektibitatea gehitzea, sormena lantzea, gauzak beste era batera esateko jolastea.

5.- Baliabideak

- A4 tamainako binetak (inprimatu bat baino gehiago eredu bakoitzetik, partaide batek baino gehiagok irudi bera erabili nahi badute).
- Errotuladoreak eta zeloak, irudiak paretan itsasteko .



Zergatikoek pokerra

1.- Sarrera

Bakarkako hausnarketak egiteko, taldera gerturatzeko eta taldeka tratuan ibiltzeko jolasa. Lankidetzatik haratago, prozesu honen bidez zeren bila gabiltzan geure buruari galdetzeko aukera.

2.- Helburua

Taldeko eragile bakoitzaren nahiak, beharrak, motibazioak eta itxaropenak (*zergatikoak*) ezagutzea, mapa komun bat egitea, kointzidentzia-puntuak eta/edo kontraesanak eta bateraezintasunak bilatzea .

3.- Nola: partida

- Partaide bakoitzak 4 karta generiko eta komodin bat izango ditu partidarako. Lehen zatian, nor bere kartak bete beharko ditu, honako eskema honi jarraituz
:
 1. **Erronboak:** zerk bultzatzen zaituen lankidetzara (nahiak, motibazioak).
 2. **Hirustak:** zer lortzeko beharra duzun (beharrak) .
 3. **Bihotzak:** zer lortu nahi zenukeen (itxaropenak)
 4. **Pikak:** zer ez zenukeen gertatzea nahi (beldurrak).
 5. **Komodina:** hutsik uzten da, tratua azken fasean erabili ahal izateko eta partidan agertu diren alderdiei lagungarri zaizkien gai berriak gehitzeko.

- Jarraian, ideiak elkarbanatzeko, aurkezpen indibidualak egiten dira (pertsone bakoitzak karta bat aurkeztuko du, txandaka). Kartak mugitu egiten dira, gerturatu eta urrutiratu, eta multzoak osatzen dira, karten artean erlazioak bilatzeko eta adostasunak eta desadostasunak nabarmentzeko. Negoziazio-prozesuan zehar, komodinak sar daitezke.
- Partida bakarra egin daiteke, edo behin baino gehiagotan errepikatu (banaka edo geruzak gehituz).
- Bukatzeko, denen artean partida aztertzen da. .

4.- Oharrak

- raupena: 90', 10' azalpenerako, 15' kartak bakarka prestatzeko + 20' besteekin elkarbanatzeko + 45' erlazioetarako/negoziaziorako.
- Alderdi asko objektiboaren eta subjektiboaren artean egoten dira, ukigarriaren eta ukiezinaren artean. Garrantzitsuena garbiak izatea da, zehazten saiatzea.
- Ez gorde kartarik mahuka azpian. Gainontzekoekin elkarbanatzen duguna zintzo elkarbanatu, eta taldeko negoziazioetan irekiak izan, baina adostasun faltsuetara iritsi gabe.
- Saiatu elkarren artean ditugun gutxienekoak eta gatazka-puntuak aurkitzen.
- Adostasunok prozesuan zehar berrikusi ahalko dira, taldearen aldaketan, egoeraren eta testuinguruaren arabera.

5.- Baliabideak

- Gainean idazteko eta jolasteko aukera ematen duten karta zuriak.
- Idazteko errotuladoreak eta zeloa.
- Mahai edo pareta zabal bat.



Kapitalen erruleta

1.- Sarrera

Kapitalizat hartzen dugu edozein baliabide eta aktibo, baldin eta prozesuan eragina badute. Kapitalik garrantzitsuena ekonomikoa bada ere, beste asko hartu behar dira kontuan (jakintza, denbora, gizartea, jasangarritasuna, baliabide materialak). Objektiboki baloratzeko gai izan behar dugu (tipologiari, kantitateari eta kalitateari dagokienez), batzuk besteekin erlazionatzeko, elkartzeko edo trukatzeko.

Kapitalen arteko aitortpena eta oreka izan ohi dira lankidetzaharremanetako punturik gatazkatsuenak, bai eta kantitatearen, interesaren edo bakoitzak helburu komuna lortzeko ematen duenaren inguruko pertzepzioak ere. Kontu horiek konpontzeko, norberak prest egon behar du kapitalak elkarbanatzeko eta, aldi berean, prozesuaren amaieran zein kapital indartu nahi dituen esateko.

2.- Helburua

Eragile bakoitzak zehaztea zer baliabide eta kapital jar ditzakeen jokoan eta besteek zeintzuk jartzea espero duen. Kapital horiek balioztatzea eta taldean aztertzea zer daukagun, zer egon litekeen soberan, edo zer falta zaion #KOOPtelari.

3.- Nola: egin jolas!

Kapital motak

Zerrenda bat osatzen da eragileen arteko edozein harreman-prozesutan kontuan izan beharreko eta jokoan jarri beharreko 6 kapitalekings.

1. **Ezagutza:** alor edo testuinguru jakin batekin lotutako jakintzak, abilezia teknikoak, sortzeko edo berritzeko gaitasunak, eta bizipenak.
2. **Denbora:** proiektu jakin batengatik zenbat emateko prest gauden, kuantitatiboki eta kualitatiboki.
3. **Gizartea:** harreman instituzionalizatu eta ez hain instituzionalizatuen sarea, eta alor edo testuinguru jakin bateko ospea eta legezketasuna.
4. **Jasangarritasuna:** ingurumenari (aztarna ekologikoa), gizarteari (erantzukizuna), norberaren osasunari (ongizate fisiko eta emozionala) eta taldearen beraren zaintzari (harremanak) dagokiena.
5. **Ekonomikoa:** gizartean kapitaltzat gehien ezagutzen dena, finantza-ahalmen gisa ulertzen dena, eta ondasunak eta zerbitzuak lortzea ahalbidetzen duena.
6. **Baliabide materialak:** azpiegitura, tresnak, proiektuaren esku jar daitezkeen materialak.

Jolasa ulertzea

Kapitalen jolasak badu bere zailtasuna. Jolasteko, hainbat giltza ulertu behar dira, eta zer erlazio dagoen giltza horien artean. Horretarako, Pierre Bourdieu soziologoaren teoretara gerturatzeko sintesia egingo dugu.

Kapitalak sortu eta trukatu egiten dira, jendearen maila sozialari dagozkion habitusen arabera, alor jakin baten barruan, eta harreman mota jakin baten bidez, gizarte-egitura hazten eta eraldatzen laguntzeko.

- **Habitua**

Gizarte-egituran duen mailaren eraginez pertsona batek duen jokatzeko, pentsatzeko eta sentitzeko modua. Gizabanakoak mundua ulertzeko eta jokatzeko duen eskema mentalen multzoa. Eskema mental horien adibide dira organigrama bateko hierarkien araberrako sailkapenak, maila sozioekonomikoak, ikasketak, jatorria edo generoa.

- **Alorra**

Ekiteko alor edo esparrua. Ekiteko eta eragiteko espazio jakin bat, non harreman sozialak gertatzen baitira. Alor bakoitzak bere arau eta eragile jakinak ditu, eta era zabalago edo espezifikagoan uler daitezke. Alorren adibide batzuk, zabaletik espezifikora:

- *hezkuntza-sistema > unibertsitatea > fakultatea > ikerketa-taldea.*

- *enpresa-alorra > industria-sektorea > ibilgailu-industria > motelgailu-sortzaileak.*

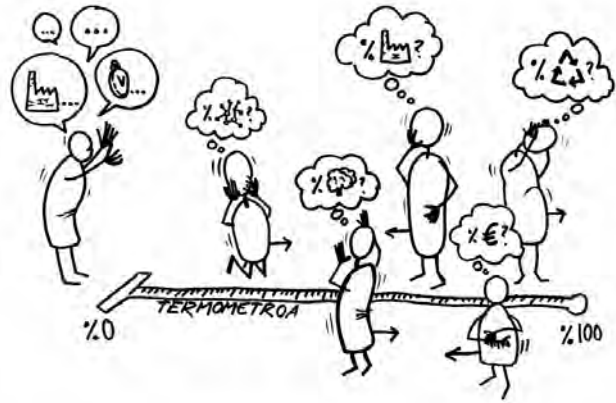
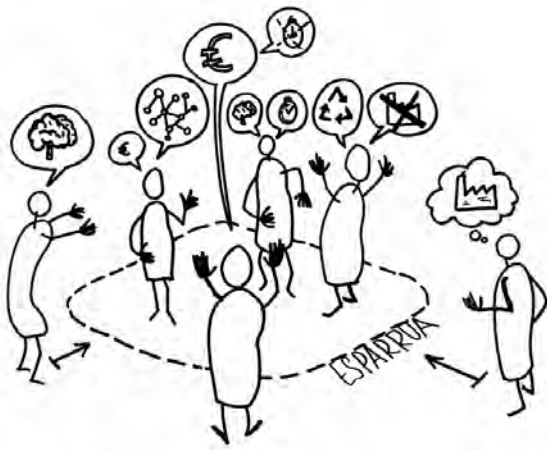
- **Harremanak**

Eragileen arteko elkarrekintzan, eragile eta kapitalen arteko harremanak kokatzen eta argitzen dituzten hainbat plano gurutzatzen dira. Harreman-plano horiek honako hauek dira:

> *Interesa vs. Desinteresa (Merkatua vs. Dohaina).*

> *Instituzionalizazioa vs. Ez-instituzionalizazioa (gehiago edo gutxiago arautua eta egonkortua).*

> *Zilegitasuna vs. Menderatzea (boterearen kudeaketa).*



Nola jolastu

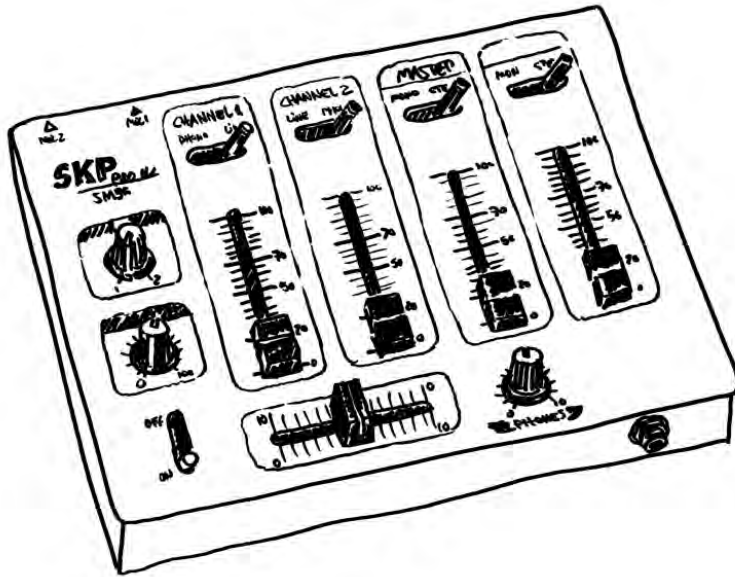
1. **Termometroa:** kapitalen jolasaren logika ulertzetik hasi, eta nor bere kabuz (baina taldean) aztertu behar du zer kapital ditugun eskura eta zein neurritan. Horretarako, kapital, habitus eta alor kontzeptuen aurkezpen orokor batez gain, kapitalen termometro moduko bat ere sortuko da (lurrean zinta bat itsatsita), eta eragile bakoitzak bere burua kokatu beharko du.
2. **Erruleta:** jarraian, erdian erruleta bat jarrita, eragile bakoitzak bere kapitalak gehitu beharko ditu. Horretarako, 10 gomets izango dituzte (koloretako pegatina biribilak), eta 6 kapital moten artean banatu beharko dituzte. Gainera, erruletak tarte huts bat izango du kapital bakoitzaren inguruko informazioaren oharrak idatzi ahal izateko eta hobeto baloratzeko.
3. **Calambachea:** zer kapital ditugun ikusteko talde-ariketa bat da, eta ulertzeko ea badagoen orekarik eragileen ekarpenen eta kapital moten artean, zer falta den, etab.

4.- Oharrak

- Iraupena: 90', 15' azalpenerako + 15' termometrorako + 30' denen artean elkarbanatzeko + 15' ondorioetarako.
- Zer **#KOOPtel** prestatu aukeratzeko, oreka koherente bat bilatu behar da jartzen dugun ilusioaren, lortu nahi diren helburuen eta eskura ditugun kapitalen artean.
- Pauso honetan, ez dago baliabide eta kapitalen erabilgarritasunaren inguruan konpromiso sendorik hartu beharrik, zer izan genezakeen azaltzea da kontua, indarrak eta gabeziak ebaluatzea, taldearen (des)orekak, etab.
- Proposatutako kapitalen zerrenda irekia eta negoziagarria da. Partaideek ikusi behar dute ea kapital guztiak dauden islatuta, eta taldean erabaki behar dute zerbait gehitzea edo kentzea komeni den. Garrantzitsuena da eragile guztiek aurkitzea tarte bat, egin dezaketen ekarpena eta taldearengandik espero dutena baloratzeko.

5.- Baliabideak

- Txartel indibidualak. *Kapitalen erruleta* (A4).
- Txartel kolektiboa. *Kapitalen erruleta* (aukeran, A1 formatuan).
- Karrozagile-zinta, gometsak, errotuladoreak.



Ekualizadoreak

1.- Sarrera

Lankidetza-prozesu guztietan daude hainbat alderdi ukiezin eta ikusezin, zeintzuek lotura baitute balioekin, printzipio etikoekin, norberaren kulturarekin, inplikaturako eragileek eurekin dakartzaten mugekin (lehentasun eta marra gorriekin).

Alderdi horiek lantzea zaila da, printzipio pertsonal eta/edo sozialekin zerikusia baitute, eta, askotan, horrelakoak jakintzat ematen edo alde batera uzten ditugu. Ez da erraza alderdi horiek objektibatzea, deserosoak izaten dira azaltzeko, eta zaila da pisu bat ematea. Hala ere, garrantzitsua da horrelakoak ere lantzea, prozesu osoan izan baitezakete eragina eta, azkenean, #KOOPtel osoa baldintzatu baitezakete.

2.- Helburua

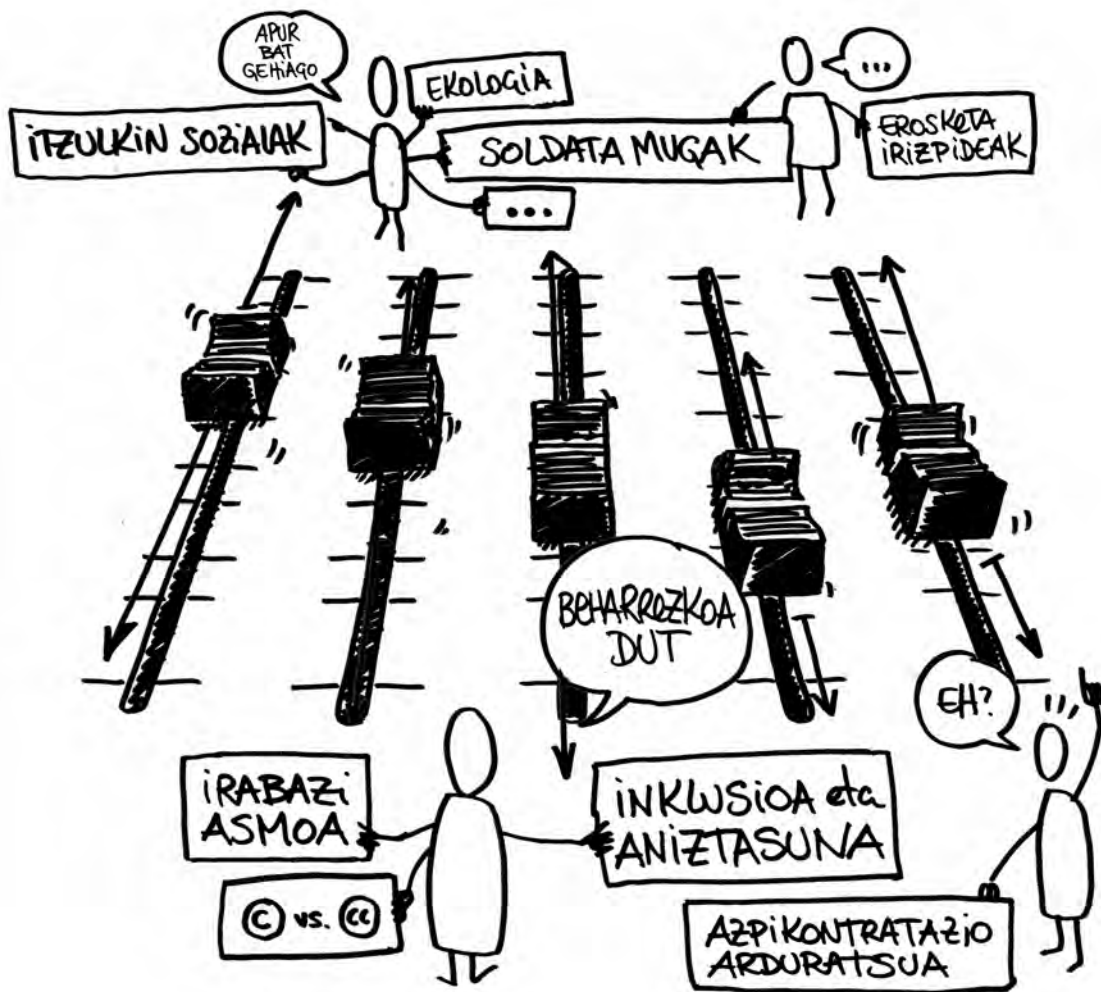
Elkarren artean pentsatzen duguna baino antz handiagoa edo txikiagoa dugun ikustea, proiektu bati denon artean ekin ahal izateko. Gai ukiezinei buruz ahalik eta garbier hitz egitea, haiek objektibatzen saiatzea, adostasun- eta desadostasun-puntuak identifikatzeko eta ikusteko ea badagoen negoziazio-esparrurik eta elkargunerik.

3.- Nola: nik ekualizatu, zuk ekualizatu, guk ekualizatu

Ekualizatzeraz jolastu, modulatzera, harmonian lan egiteko frekuentzia aurkitzera.

Jolasa honako honetan datza:

- Partaide bakoitzak lankidetza-prozesuan kontuan hartzea komeni den alderdi ukiezinekin lotutako gai bat edo gehiago aukeratzen du.
- Binomioak identifikatzen dira gai bakoitzaren inguruan (adib. irekia/itxia), eta gaia proposatu duenak ekualizadorea kokatzen du.
- Hortik aurrera, ekualizadoreak mugitu daitezke, horien inguruan hitz egiten da kokagune komun batera iristeko edo desadostasunak azaltzeko.



4.- Oharrak

- Iraupena: 50', 5' azalpenerako + 10' ekualizadore pertsonaletarako + 35' ekualizazio kolektiborako.
- Heldu beharreko gaiak dira, baina egoera deserosorik sortu gabe.
- Ez dago derrigorrez ados jarri beharrik edo tarteko punturen batera heldu beharrik, baina beharrezkoa da identifikatzea zer gatazka sor litezkeen, negoziazio-tarteak zein diren, zein alorretan negoziatu daitezkeen alderdi batzuk eta zeintzuetan ez, etab.
- Landu litezkeen alderdi batzuk: ekologia, lizentzia libreak, erosketarako eta azpikontratuak zentzuz egiteko irizpideak, irabazi asmoak eta soldaten mugak, barne-hartzea eta aniztasuna, itzulkin sozialak, etab.

5.- Baliabideak

- Ekualizadoreen fitxak + ekualizatu ahal izateko piezak.



Budu panpina

1.- Sarrera

Gehienetan, beldur arrazional eta irrazionalak lankidetzan galarazten dute, iraganeko eta etorkizuneko mamuek. Garrantzitsua da kontuan izatea; izan ere, beldur horiek markatzen dituzte gure mugak eta jokabideak.

Horiei aurre egiteko modu bat identifikatzea da, elkarbanatzea eta desaktibatzea edo, behintzat, prozesuan parte hartzen dutenei ezagutaraztea, haiek kontuan izan ditzaten.

2.- Helburua

Lankidetzan proiektu bat planteatzean sortzen diren beldurrak argi azaltzea, eta haiei aurre egiten saiatzea. Pertsona bakoitzak beldur horiek ikusteko eta ulertzeko balio du, eta, aldi berean, kanporatzeko eta besteekin elkarbanatzeko.

3.- Nola egin zeure budu panpina

Budu panpinak elementu sinbolikoak dira, errepresentazio-objektuak, zeintzuek ideia bat, sentimendu bat edo, kasu honetan, beldur bat bideratzeko balio baitute. Panpina bat egitea erraza eta dibertigarria da, baina kontuz! Geure buruari begiratu behar diogu, gure inkontzietea aztertu.

Panpina bat egiteko eman beharreko pausoak honako hauek dira:

1. Partaide bakoitzak bere kabuz hausnartu beharko du beldur batean, lankidetzan pentsatzean agertzen zaizkion mamuetan.
2. Ondoren, beldur horiek irudikatzeke budu panpina egingo du eskura dituen elementu plastikoez.
3. Bukatzeko, partaide bakoitzak bere panpina erakutsi eta esanahia azalduko die gainontzekoei.

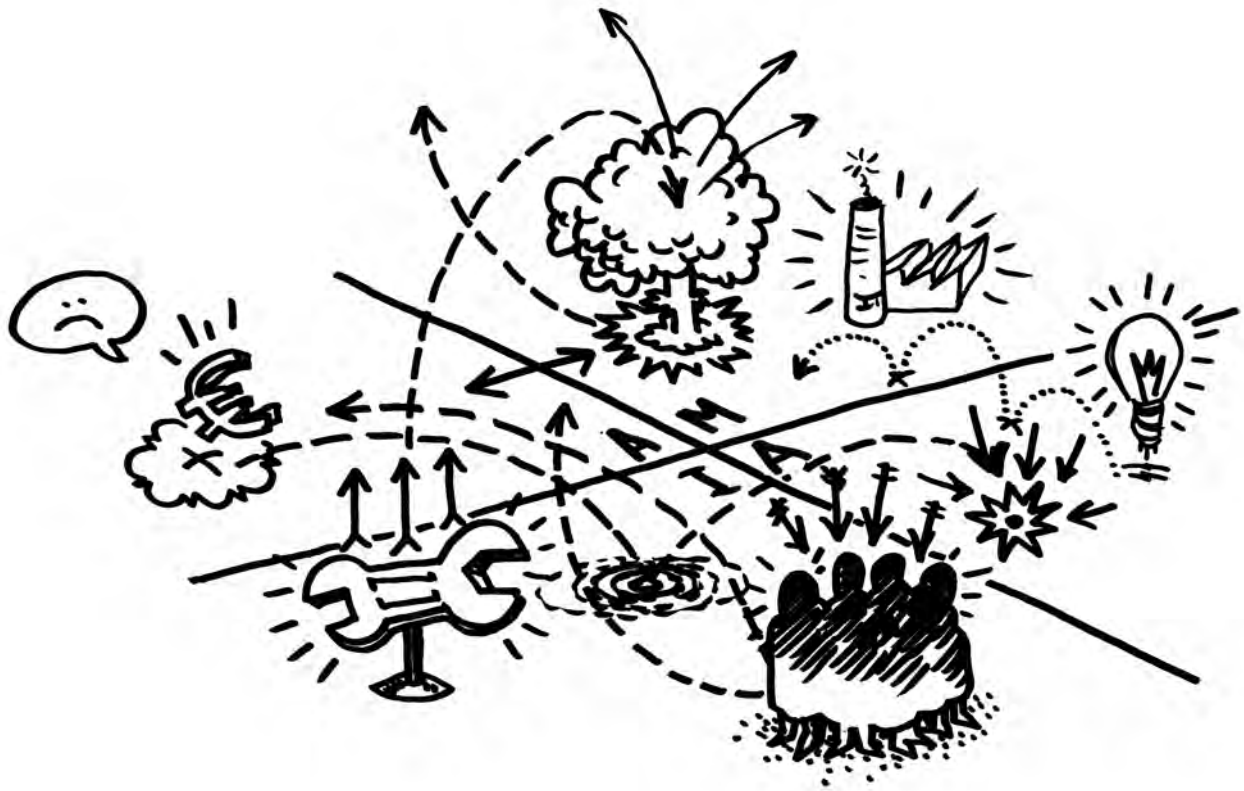


4.- Oharrak

- Iraupena: 40', 5' azalpenerako + 20' pentsatzeko eta budu panpina egiteko + 15' denen artean elkarbanatzeko.
- Metodologia honek geure burua hobeto ezagutzeko aukera ematen digu, baina gai izan behar dugu irekitzeko eta gure beldurrak gainontzekoekin elkarbanatzeko.
- Hausnartzea eta alderdi pertsonalak elementu metaforikoen bidez elkarbanatzea lagungarria da subjektibitateari forma emateko eta arazoengandik pixka bat urruntzeko.
- Beldur bat identifikatzeak eta elkarbanatzeak beldur hori exorzitzatzeko balio beharko luke, buelta eman eta gaitasun bihurtzeko (*indartsu egiten zaituenak ahuldu egiten zaitu, eta ahul egiten zaituenak indartu*).
- Budu panpinekin hainbat gauza egin daitezke: espazioan utzi eta prozesuan zehar alboan izan; erritu modukoren bat egin, taldean edo banaka, beldurrak exorzitzatzeko; norik berea gorde, fetitxe baten moduan; etab.

5.- Baliabideak

- Eskulanak egiteko ohiko materiala: kartoi mehea, plastilina, txotxak, artilea, zeloa, grapak, errotuladoreak, guraizeak...



AMIAlandia

1.- Sarrea

Hausnartzea garrantzitsua da, baina baita erabakiak hartzea ere. Eta, horretarako, ongi etortzen da ikuspegia zabaltzea. Testuingurua aztertzea: eragile taldea eta haien jarduera-alorraren egoera. Kontuan izan beharreko barne eta kanpo alderdietara hurbiltzea, zer nahi dugun eta elkarrekin zer egin dezakegun identifikatzeko.

2.- Helburua

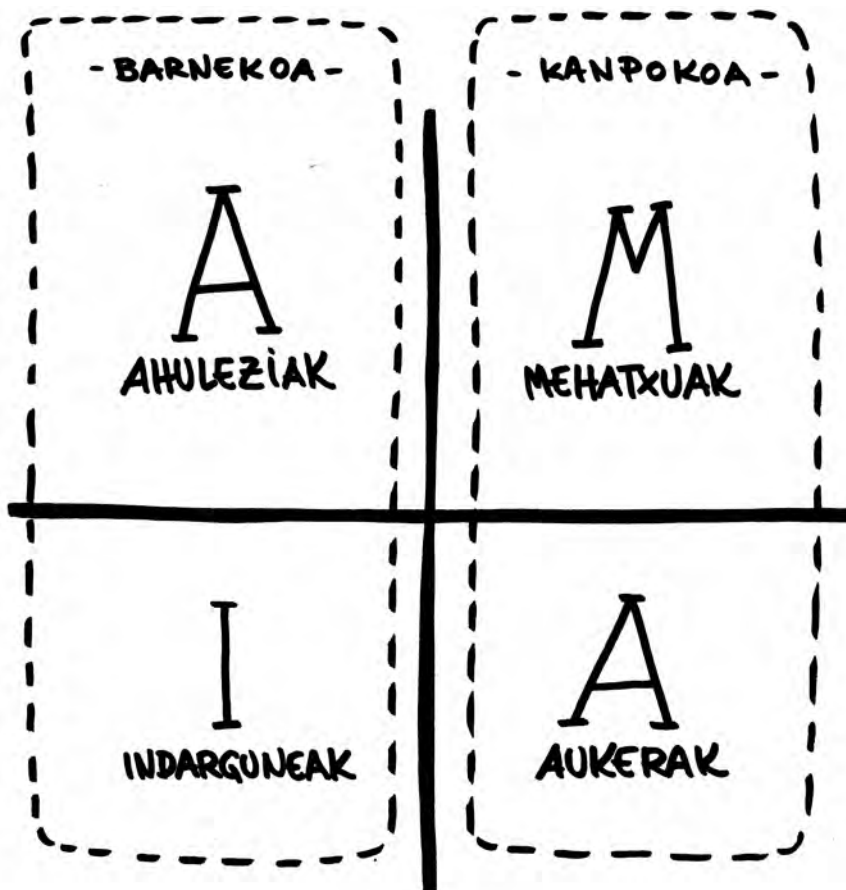
Erabakiak hartzen lagunduko digun erreferentziatzko mapa bat sortzea taldean. Ahulguneak, mehatxuak, indarguneak eta aukerak markatzea, bai parte hartuko duten eragileenak eta bai testuinguruarenak.

3.- Nola: AMIA bat marraztuz eta ZAMA kenduz

AMIAlandia taldean osatutako erreferentziatzko mapa partikularra da, eta aktibatu den lankidetzaprozesua kokatzeko balio du .

Zer da?

AMIAlandia AMIA analisi-tresnaren egokitzapen bat da (*Aukerak, Mehatxuak, Indarguneak eta Ahuleziak*), Albert S. Humphreyk 70eko hamarraldiaren hasieran sortua. Edozein alorretan erabil daiteke: enpresariala, soziala, pertsonala... Egoera jakin bat aztertzeko metodologia bat da, egoera horretan dauden pertsona edo erakundeei lotua, eta helburutzat duena etorkizuneko agertokietan pentsatzea eta plangintza estrategiko bat sortzea.



Zertarako balio du?

AMIA bat egitea erabilgarria izan daiteke hainbat gauzatarako, multinazional baten plangintza estrategikoa bideratzetik hasi eta datozen oportetari nora joan erabakitzen. Oro har, AMIA bat lagungarria da:

- Erabakiak informazio gehiago izanik eta adostasunez hartzeko.
- Erronka bati aurre egiteko aukerak eta mugak agertzeko.
- Arazoak konpontzeko modu berriak aztertzeko.
- Etorkizuneko agertokiak identifikatzeko .

Nola egiten da?

AMIA bat egitea lan arin eta azalekoa izan daiteke, lerro gutxiko zirriborro orokor bat egin nahi bada; edo askoz ere lan sakonagoa eta xeheagoa, proiektua zehatz-mehatz deskribatu nahi bada.

Hasteko, bi ardatz kartesiarreko AMIA matrize bat egiten da, eta han garatzen da zati bakoitzaren analisia:

- **Barne analisia:** ezker aldean, *Ahuleziak* eta *Indarguneak* kokatzen dira, eta eragile(ar)en ezaugarriei begiratzen zaie, zer dugun zehazteko, bai eta euren ibilbidean zehar zer lorpen eta zer akats egin dituzten zehazteko ere. Bizipenak, eskura ditugun baliabide eta kapitalak eta haien kantitate eta kalitatea, giza taldea eta loturak, erakundearen kultura, produkzio-eredua, etab.
- **Kanpo analisia:** eskuinaldean, *Mehatxuak* eta *Aukerak* kokatzen dira, eta inguruko baldintzei begiratzen zaie, helburu eta arazoei, testuinguruaren joera politiko, soziokultural, ekonomiko, legal edo teknologikoei.

	KANPOKO FAKTOREAK	M. MEHATXUAK	A. AUKERAK
BARNEKO FAKTOREAK	A. AHULEZIAK	BIZIRAUPEN ESTRATEGIA (AM) AHULEZIA GAINDITUZ GERO MEHATXUAK TXIKITU AHAL IZANGO DITUGU?	BIRBIDERATZE ESTRATEGIA (AA) AHULEZIA GAINDITUZ GERO AUKERAK HOBETO APROBETXATU AHAL IZANGO DITUGU?
	I. INDARGUNEAK	BABES ESTRATEGIA (IM) INDARGUNEAK NABARMENTZEN BADITUGU MEHATXUAK TXIKITU AHAL IZANGO DITUGU?	ERASO ESTRATEGIA (IA) INDARGUNEAK NABARMENTZEN BADITUGU AUKERAK HOBETO APROBETXATU AHAL IZANGO DITUGU?

Behin matrizea egindakoan, lortutakoa aztertu behar da. Diagnostik hastea komeni da, lehenetsunak eta erlazioak finkatzeko eta haien ahalmena aktibatuzko. Horretarako, alderdiak era askotara konbinatu behar dira, hainbat estrategiaren bidez :

- **Eraso-estrategia (IA).** Indarguneak nabarmentzen baditugu, Aukerak hobeto aprobetxatu eta ahalmen gehiago sortuko ditugu?
- **Birbideratze-estrategia (AA).** Ahulezia gaindituz gero, Aukerak jartzen dizkiguten erronei ere aurre egin ahal izango diegu?
- **Babes-estrategia (IM).** Indarguneak nabarmentzen baditugu, Mehatxuek markatzen dituzten arriskuak txikitu ahal izango ditugu?
- **Biziraupen-estrategia (AM).** Ahulezia gaindituz gero, Mehatxua txikitzeke puntu kritikoei eta mugei aurre egin ahal izango diegu?

Sortutako informazioarekin lan egiteko beste modu (gehigarri) bat da **AMIAri ZAMA kentzea**, hau da:

- **Z** UZENDU Ahuleziak, Aukerak aprobetxatuz.
- **A** URRE EGIN Mehatxuei, Ahuleziei hazten ez utziz.
- **M** ANTENDU Indarguneak, Mehatxuei aurre eginez.
- **A** KTIBATU Aukerak, Indarguneak aprobetxatuz .

Azken emaitza ideia edo proiektu baten inguruko mapa-eskema da, erreferentziatzen har litekeena proiektu batzuek eta besteek prozesuan duten egokitasuna ebaluatzeke, aukerak egiteko eta erabakiak hartzeko gidatzen.

4.- Oharrak

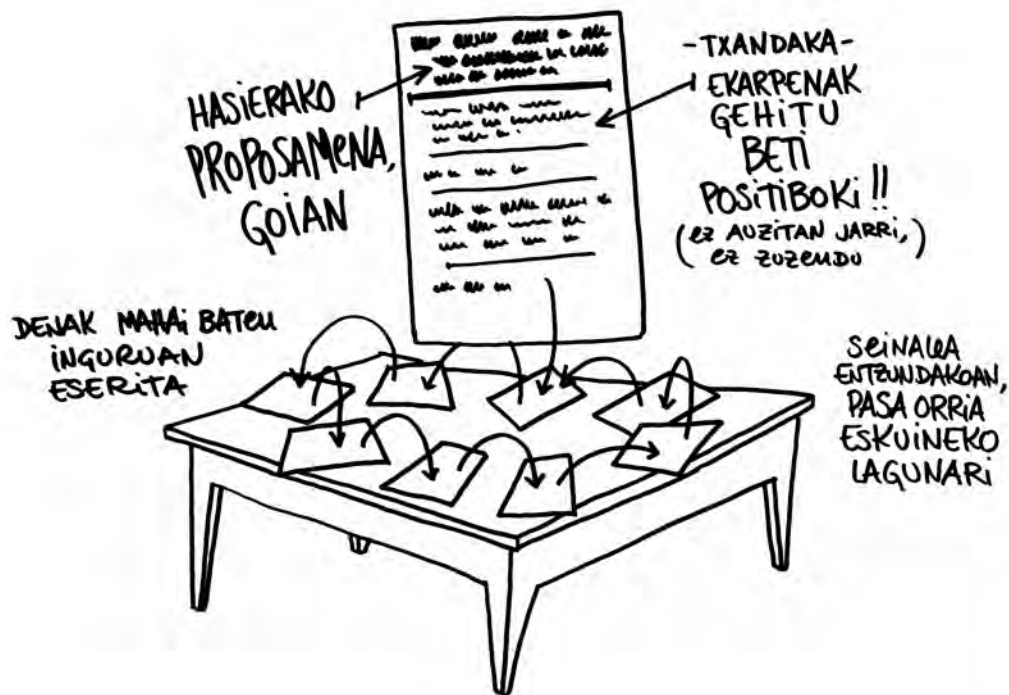
- Iraupena: 90', 10' azalpenerako + 35' AMIA matrizea egiteko + 35'
- AMIAlandia talde-ariketa bat da, eta #KOOPtelean parte hartzen duten eragile guztien artean garatzen da (ez datza parte bakoitzaren bakarkako ariketa bat elkarbanatzean). Garrantzitsuena ikuspegiak gurutzatzea da, osagarritasunari balioa ematea, gaitasunen baturari.
- Ez da zurruna, baizik eta dinamikoa eta poliedrikoa. Mapa oro da interpretagarria, eta honek biderik logikoenak markatzen ditu, nahiz eta ez izan derrigorrezkoa horiek jarraitzea.
- Baliagarria da mapan kokatzeko eta elkarrekin erabakitzeko norantz joan. Gainera, #KOOPtelean AMIA erabiltzea erabakitzeko ez da estrategia jakin bat aukeratzea, baizik eta taldean azterketa bat egitea eta parte hartzen ari diren eragileekin eta testuinguruarekin lotutako alderdirik erabakigarrienak elkarbanatzea.
- Lehen analisia bezain garrantzitsua -edo are garrantzitsuagoa- da sortutako informazioa interpretatzen jakitea, alderdirik erabakigarrienak identifikatzea eta, alderdien konbinaziotik abiatuta, aukerak bilatzea.
- Galdera pila batek lagun dezakete AMIA pentsatzen. Guztiz alda daitezke eragile motaren eta eragileak elkartzeko arrazoi eta helburuen arabera. Baina honako galdera hauek askotan agertzen dira :

> *Kanpo analisia*: Nola aprobeixatu *Aukera* bakoitza? Nola gelditu *Mehatxu* bakoitza? Zer baldintzak hobetuko lukete egoera? Zein joerak egiten digute mesede eta zeintzuek kalte? Egoera politikoa, soziokulturala, legala, teknologikoa mesedegarriak ala kaltegarriak dira gure interesentzat? Zertan ari dira lehiakideak? Badago Mehatxuren bat gure jardueraren oinarriei guztiz eragiten diena? ...?

> *Barne analisia*: Nola nabarmendu *Indargune* bakoitza? Nola babestu *Ahulezia* bakoitza? Zer nolako lotura dugu talde gisa? Zer uste dute besteek guri buruz? Zer abantaila eskaintzen ditugu beste eragileen aldean? Zer baliabidetara dugu sarbide erraza eta zeinetara ez? Zer egiten dugu hobeto eta zer okerrago? ...?

5.- Baliabideak

- Paper handi bat, AMIA matrizea kokatzeko (hasi aurretik inprimatu edo marraztu matrizea, bai eta metodologiaren pdf-a ere).
- Post-itak, errotuladoreak, zeloa, gometsak.



Koktel-ontzi eroa

1.- Sarrera

Sartu koktel-ontzian orain arte ditugun osagaiak, astindu, eta ea zer ateratzen den! Nahasketak egiteko unea da, proiektu partekatu bati ekiteko aukerak identifikatzeko. Elkarrekin egin nahi dugun -edo egin dezakegun- horretara hurbiltzekoa.

2.- Helburua

Proiektu komunaren definiziora hurbiltzea. Ideiak azaltzea, taldean garatzea eta lankidetzaz aukerak denen artean hautatzea -lehenestea-.

3.- Nola: asmatzea / prototipoa egitea / aukeratzea

Ondoz ondoko hiru momentutan antolatutako ekintza bat:

Asmatzea

Sortzaileak izateko unea da, aukerak sortzekoa, ideiak mahai gainean jartzekoa. Horretarako, *ideia-jasaren* teknika erabiliko dugu (*brain storming*). Taldeko sorkuntza-ariketa hau Alex Osborn-ek proposatu zuen 1938an, eta irudimena askatzean datza, gai jakin baten inguruan ahalik eta ideia gehien sortzeko. Oso arau sinpleak ditu:

- Ideia oro ongi etorria izango da (ez lotsatu; zenbat eta gehiago, hobeto).
- Kritika oro debekatuta dago (epaiak gerorako utzi, proposamenak era positiboan egin, gehitu).
- Ideien garapena eta lotura komenigarria da (erlazioak egitea, ondorioak ateratzea, hibridatzea).

Prozesua, besterik gabe, taldeko partaideek ideiak bata bestearen atzetik agertzean datza. *Bartenderrak* saioa dinamizatu beharko du, ideiak idatzi eta multzokatu.

Prototipoa egitea

Prototipoa egitea ideiak probatzea da. Diseinu-prozesuaren barruko fase bat da, zer egin nahi den ahalik eta xeheen ulertzeko eta zehazteko balio duena, egitekoak eta beharrak argitzeko, ideien funtzionamendua eta onarpena probatzeko, etab. Prototipoen lehen bertsioak irudietatik, eskemetatik, collageetatik edo maketa xumeetatik abiatuta egiten dira, eta gutxinaka-gutxinaka joaten dira sofistikatzen.

#KOOPtelen, oso oinarrizko prototipo espres bat egiten da (oinarriztat *Phillips 66* eztabaida-metodologia du, 6 pertsona / 6 minutu, J. Donald Phillipsek 1948an sortua). Partaide bakoitzak *brain stormingean* ateratako ideietako bat aukeratu beharko du, eta denen artean garatuko dute. Prozesuak hiru une ditu, eta funtzionamendua zirkularra da (iraupen osoa 50'koa da):

1. Pertsona bakoitzak ideia bat garatuko du orrialde batean, testu batetik, eskema batetik edo irudi batetik abiatuta. 10' izaten dira horren inguruko ahalik eta azalpen gehien emateko .
2. Denbora hori igarotakoan, orria alde baterantz pasatzen da, eta jasotzen duen pertsonak beste minutu gutxi batzuk izango ditu jaso duenaren inguruan ekarpenak egiteko. Batetik bestera pasako da zirkulua itxi arte, eta azkenean nor bere ideia jasoko du berriro, besteen ekarpen guztiekin (segun eta zenbat jende ari den parte hartzen eta zenbat denbora dugun -15' gutxi-gorabehera-, ekarpen-gurpila behin baino gehiagotan egin daiteke).
3. Jasotako ekarpenak kontuan hartuz, norberak hasieran aukeratu duen ideia osatuko du, gero gainontzekoekin elkarbanatzeko. Era simple eta praktikoa azaltzea da kontua. 25' izango dira horretarako, eta prototipo-txartel bat erabiliko da, zeinak gutxienez honako alor hauek izango baititu:
 - (1) Proiektuaren izena.
 - (2) Eslogana/lzenburua.
 - (3) Helburua eta/edo funtzioa (Zertarako balio du = Zer arazo konpontzen du? Nori egiten dio mesede?).
 - (4) Deskribapen laburra (hiru puntu giltzarri).
 - (5) Kontuan izan beharreko zehaztapenak: (a) balio erantsia / berritzailea / bereizgarria, (b) gerta litezkeen eragozpenak eta/edo aurka egon litezkeen eragileak, bai erakundearen barruan, bai kanpoan, (c) martxan jartzeko eragileak eta baliabideak, eta (d) nola egin proiektuaren lehen testa?
 - (6) *Proiektuaren irudi/eskema bat. Irudika badezakezu, azal dezakezu .*

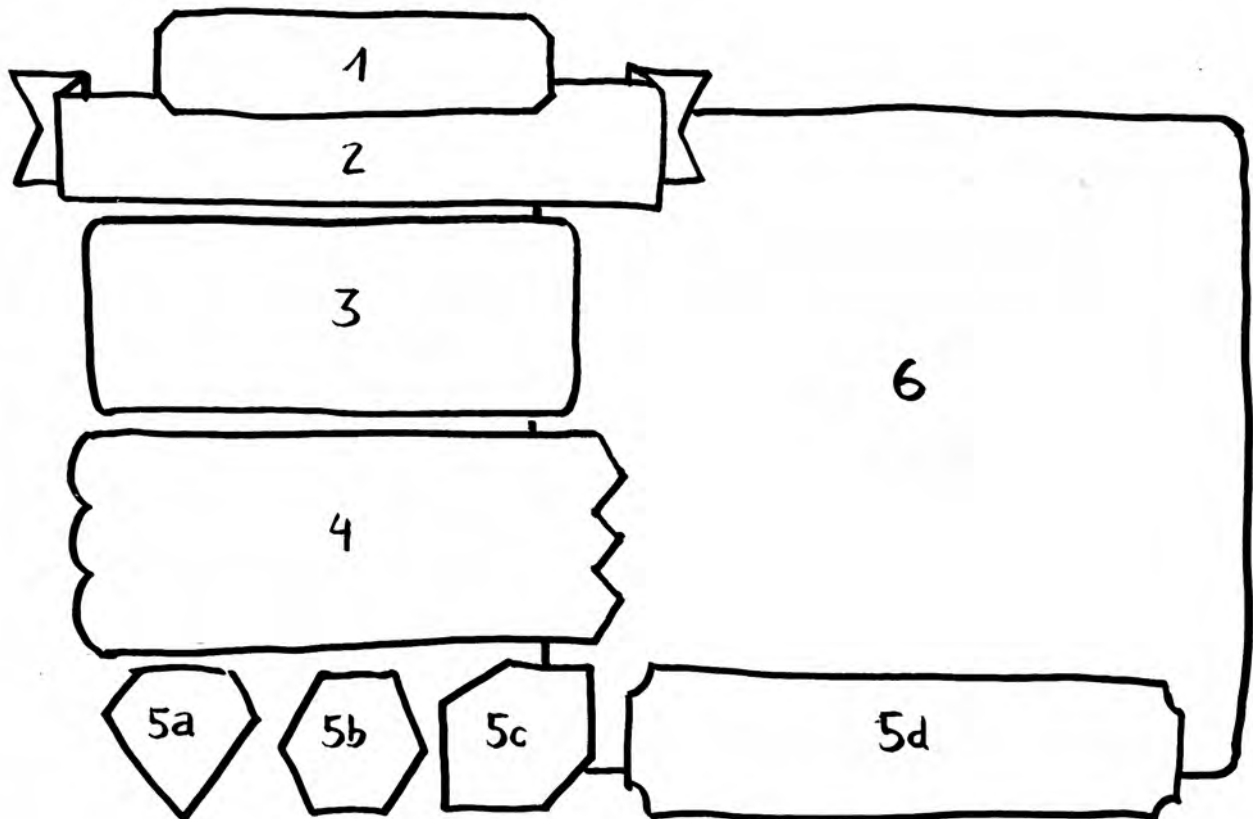
Aukeratu

Ariketa bukatzeko, landutako ideia guztiak elkarbanatuko dira, *Pitch Elevator* (igogailuko elkarrizketa) formatuari jarraituz. Partaide bakoitzak 3' izango ditu ideia bat azaltzeko: 30" besteen interesa bereganatzeko eta lehen iritzia emateko + 2' ideia garatzeko + 30" besteak konbentzitzeko komenigarria dela test bat egitea

Taldeak balorazio bat eta aukeraketa bat egingo du, ideiak iragaziz eta arreta zeri jarri erabakiz, geroago egingo den lanketan (garatzea, sakontzea) edo birdefinizioan (integratzea, berregituratzea edo beste esparru batera egokitzea).

4.- Oharrak

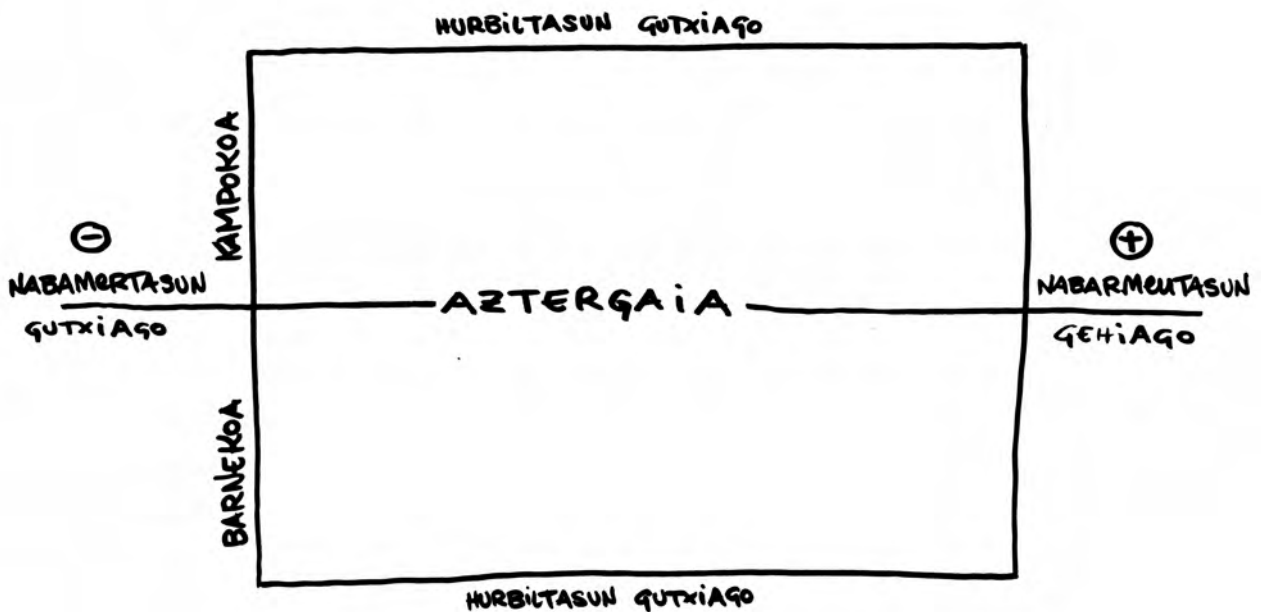
- Iraupena: 90', 20' asmatzeko + 50' prototipoa egiteko + 20' aukeratzeko.
- Irakinaldi-giroa sortu, tentsio sortzailea eta energia positiboa.
- Bai *brain storming*erako eta bai prototipoen inguruko ekarpen espresetarako, garrantzitsuagoa da gauzak arin egitea bikain egitea baino .



- Bakarkakotik hastea komeni da, eta kolektiboa pixkanaka gehitzea, disruptibora eta esploraziora irekitzea, proposamen komunaren bilaketara eta aukeraketara gerturatzeko joateko.
- Saioan zehar ez bada lortzen argi aukeratzea laugarren saioan zein ideia landuko den, *bartenderrak* saioen arteko tarteak dinamizatu beharko ditu, prozesua bideratzen saiatzeko.
- #KOOPtelen oso denbora gutxi (90') eskaintzen zaio asmatzeari eta prototipoa egiteari, proiektu komunaren definiziorako lehen hurbilpena egiteko adina. Lankidetzaprozesuak aurrera egingo balu, komenigarria litzateke ariketa horiek denbora gehiagorekin errepikatzea, hasiko den proiektua hobeto zehazteko eta sofistikatzeke .

5.- Baliabideak

- Folioak, errotuladoreak, zeloak.
- Prototiporako fitxa.
- Kronometro bat .



3.- Nola: soziograma bat egiteko jarraibideak

Identifikatu beharreko elementuak

- **Eragileak.** Erakundeak, enpresak, gizarte-erakundeak, norbanakoak.
- **Baliabideak.** Azpiegitura, tresnak, materialak eta beste kapital batzuk, bai ukigarriak eta bai ukiezinak.
- **Ekintzak.** Jarduerak, ekitaldiak, deialdiak, festak edo horiekin lotutako beste edozein ospakizun, bai periodikoak eta bai ezohikoak.

Bi alderdiren arabera antolatu

- **+/- nabarmentasuna** (garrantzitsuak, aktiboak, oraingoak, erabiliak, etab.). Ardatz horizontalean kokatzen dira (nabarmenenak eskuinaldean, eta hain nabarmenak ez direnak ezker aldean).
- **+/- gertutasuna, lotura, konpromisoa aztergaiarekiko.** Aztergaia bera ardatz horizontalaren erdian kokatuta badago, aztergaiaren kanpoko elementuak goialdean jartzen dira eta barne elementuak behealdean (ardatz zentraletik gertuago edo urrutiago, lotura mailaren arabera).

Elementuak eta loturak irudikatu







Elementuen eta loturen tipologia anitza era bereizgarrian irudikatzeko, hainbat kode erabil daitezke. Taldeak berak erabaki behar du analisisirako zer zailtasun eta zenbat maila ezarri.

- **Elementu motak (forma-kodea):**
Eragileen artean bereizteko, adibidez: erakundeak, gizarte- edo enpresa-erakundeak edo norbanakoak; bai eta baliabide eta jarduerak bereizteko ere.
- **Lotura motak (lerro-kodea):**
Indar handiko harremanetarako (inter-dependentsia edo lankidetzatza), ahulagoetarako (intentsitate baxukoak, puntualak edo bakarkakoak) eta gatazka-harremanetarako. Garrantzitsua da zeharkako harremanei edo harremanik ez egoteari ere arreta jartzea.

ELEMENTUAK

-  ERAKUNDE PUBLIKOAK
-  GIZARTE ERAKUNDEAK
-  ENPRESA ERAKUNDEAK
-  NORBANAKOAK
-  BALIABIDEAK AZPIEGITURAK
-  EKINTZAK

LOTURAK

-  → INTER-DEPENTZIA
-  → LANKIDETZA
-  --- INTENSITATE GUTXI
-  BEHIN EDO BEHIN
-  ⊥ ISOLAMENDUA
-  ✗ GATASKA

4.- Oharrak

- Iraupena: aldagarria; printzipioz, #KOOPte/en 90' eskainiko zaizkio, 15' azalpenerako, + 45' soziograma egiteko + 15' doitze-lanetarako + 15' ondorioetarako/erabakietarako.
- Soziograma bat egitea talde-prozesu bat da. Soziograma denon artean marraztea da kontua, eta ez pertsona bakarrak hitz egitea eta besteek entzun eta irudikatzea.
- Hasteko, landuko den galdera zehaztuko da. Segun eta taldea zer momentutan dagoen, gehiago edo gutxiago aztertu ahal izango da. Galderaren zehaztasun maila erabakigarria izango da soziogramaren zehaztasun mailarako ere.
- Identifikatu zer elementuk izan lezaketen eragina aztergai. Ez utzi alde batera garrantzitsua iruditzen zaigun ezer (nahiz eta oraindik ez izan loturarik).
- Objektiboak eta errealistak izan (ez irudikatu ikuspegi idealizatu edo politikoki zuzen bat baizik eta tentsioak, kontraesanak, etab.).
- Eman ahalik eta daturik zehatzenak.
- Identifikatu errazena (nondik hasi) / Identifikatu mugak (gainditu beharreko erronkak).
- Elementuak kokatzen eta loturak ezartzen joan. Distantzia eta tamaina garrantzitsuak dira: pentsatu mapa guztietan eskalak eta kokapenak esaten digutela eragileak gertukoak diren ala ez, asko ala gutxi diren, zenbateraino diren garrantzitsuak, etab.
- Kokapena soziograma egin ahala aldatu daiteke (kolore desberdineko paperak erabiltzea gomendatzen dugu, eta aldatzen joatea kokapena eta lerroak finkatu aurretik).
- Soziograma bat bizia da, prozesuan zehar aldakorra. Ez da beldurrik izan behar aldatzeko, ezabatzeko, gehitzeko... Pasatuko dugu garbira unea iristen denean.
- Gerora, horretarako beharra egonez gero, soziograma eratorriak edo berriak egin daitezke lehenengotik abiatuta. Identifikatu soziograma beste ikuspuntu batetik berrantola lezakeen gai edo banaketa bat: talde motoreko aldaketak, barne/kanpo eragileen arteko tentsioak, eragile jakin batzuen arteko distantzia, eragileak jarduera motaren edo beste aldagai batzuen arabera bereiztea (adib.: eragile ekonomikoak, kulturalak, sozialak, balio-kateko kokalekua, gai jakin baten aldeko/kontrako jarrera, etab.).
- Soziogramak beste talde batzuei aurkeztu. Honako honetan datza: besteei mapa azaltzean (ez gure kontutxoak kontatzean); prozesuan zehar ikasi duguna agertzean; soziograma osatzen edo aldatzen lagunduko diguten iritziak kanpotik jasotzean .

5.- Baliabideak

- Jolaserako taula eta elementu-kodeak deskribatzen dituen jarraibide-fitxa.
- Paper handi bat edo gehiago (jolaserako taula gisa), folioak, koloretako post-itak, errotuladoreak, zela, guraizeak.
- Espazio zabal bat, inguruan lan egiteko aukera ematen duen mahai bat edo pareta zabal bat duena, soziograma itsatsi ahal izateko. Arbel bat ere erabil liteke.

Trello

1.- Sarrera

Gauza bat da ideia bat irudikatzea, eta beste bat ideia hori aurrera eramateko ekintza-plana zehaztea. Horregatik, plangintzaren momentua beharrezkoa da. Egutegia jartzea, **#KOOPtelen** definitu dugun proiektuaren hurrengo faseetan partaide bakoitzak izango dituen eginbeharrekin eta bestelako zehaztasunekin, lankidetzaren prozesua aurrera eramatea erabakitzen bada.

2.- Helburua

Proiektua antolatzea: uneak eta ekintzak identifikatzea, betebeharrak banatzea eta arduradunak nor izango diren erabakitzea. Proiektuaren ikuspegi errazago bat izateko balio du. Gainera, taldeko plangintza bat egitean, kontzientzia kolektiboa sortzen da, zeina lagungarria baita emaitza komuna geure sentitzeko eta denek hartzeko plangintza betetzeko ardura.

3.- Nola: irauli / planigintza egin / zehaztu

#KOOPtela nola garatuko dugun planifikatzeko, lankidetzaren plangintzarako *Trello* tresnaren bertsio analogiko bat egitea proposatzen dugu.

Zer da?

Trello hodeiko aplikazio digital bat da, Fog Creek Softwarek 2011n sortua, zeina baliagarria baita zerrendak, ekintzak eta betebeharrak sortuz lan-fluxua antolatzeko eta elkarbanatzeko. *Kanban Metodoan* oinarritua da, Toyotak enpresako hornidura-katea kudeatzeko 1980ko hamarraldian sortutako metodoan. Oso tresna egokikorra eta erabilerraza da. Proiektuak lan egiteko aukera ematen du, zerrenden barruan zerrendak egiteko, hainbat erabiltzaile gehitzeko, epeak markatzeko, era askotako dokumentuak atxikitzeko, iruzkinak egiteko, etab. Eginkizunak (*cards-txartelak*) egoeraren arabera mugitzen dira: egiteke/egiten/eginda.

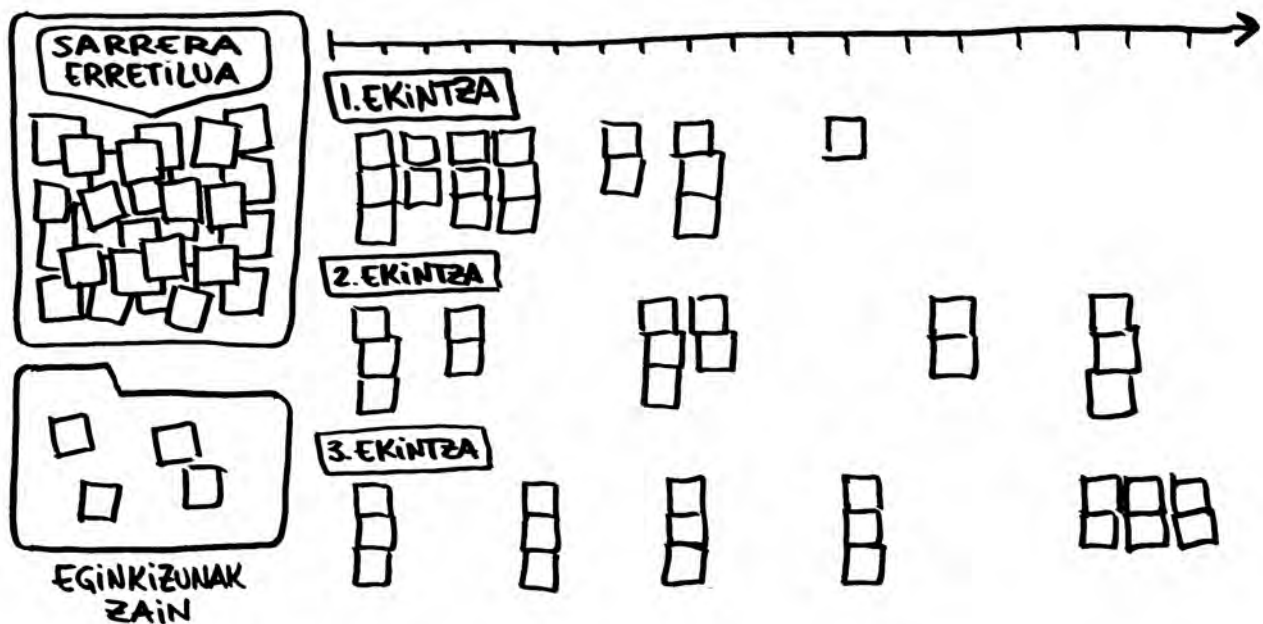
Nola egiten da?

Trello analogikoa ondoz ondoko hiru fasetan garatzen da:

1. **Sarrera-erretilua:** partaide bakoitzari garrantzitsuak iruditzen zaizkion ekintza eta eginkizunak azaltzeko unea da. Ekintza edo eginkizun bakoitza txartel batean idazten da. Iraultzeko momentua da, ez antolaketarakoa. Lan hau bakarka egiten da, eta gero denen artean elkarbanatzen da.
2. **Plangintza egitea:** ordena jartzeko unea da, txartelak denon artean aukeratzeko eta lehenesteko, eta ekintza-kronograma bat markatzeko. Txartelak ekintzaka multzokatuko dira, eta hortik sortuko dira eginkizunak.
3. **Zehaztea:** arduradunak jartzeko eta eginkizun bakoitzari dagozkion zehaztapenak egiteko unea da.

Lortzen den emaitza kronograma komun batera ordenatutako txartel multzoak izango dira. Eginkizun bakoitzak hiru informazio maila izango ditu, eta koloretako post-itetan adieraziko ditugu (eginkizuna / arduraduna / zehaztapenak).

Aldi berean, beste karpeta bat sortzen da, **Eginkizunak zain**, eta han gordetzen dira lehen plangintza-eskeman sartzen ez badira ere (estrategiagatik, denboragatik, etab.) interesgarritzat jotzen diren eta galdu nahi ez diren txartelak.



4.- Oharrak

- Iraupena: 90', 5' azalpenerako + 15' ekintzak eta eginkizunak proposatzeko + 30' ordenatzeko + 30' arduradunak aukeratzeko eta zehaztapenentarako + 10' ondorioetarako.
- #KOOPtel prozesuan definitutakoa eragileentzat interesgarria ote den eta jarraipenik izango duen ikusteko garaia da. Horregatik, kontua ez da plan xehe bat egitea (gingo da aurrerago, behar bada), baizik eta planaren zirriborro bat egitea: ikustea ea eginkizunak ondo banatzen diren ala pilatu egiten diren eragileen artean, puntu kritikoak markatzea, eta taldeak elkarrekin egin beharrekoa egiteko duen gogoia eta egiaz egin dezakeena neurtzea.
- Markatutako pausoak era ireki eta malguan jarraitu, ez izan beldurrik atzera joateko edo beste momentu batean egin behar liratekeen ekarpenak egiteko.
- Partaideei askatasuna eman dakieke ekintzak eta eginkizunak proposatzeko, edo lan-arlo jakin bat edo proposatu beharreko ekintza eta eginkizun kopuru mugatu bat eman dakieke (segun eta zenbat denbora ematen den, eginkizun kopurua edo eginkizunen xehetasunak gehiago edo gutxiago banatu daitezke).
- Informazioa hiru koloretako post-itetan adierazten da (eginkizuna / arduraduna / zehaztasunak). Post-it bakoitzeko ideia bakarra, eta era simple eta zehatzean adierazia.
- Hasieran hautatzen den ordenak edo itxuraz logikoena denak ez du zertan plangintzarik onena izan. *Bartenderraren* papera da galderak egitea, partaideek erabakiak zalantzan jar ditzaten.
- Partaideek plangintzaren eta arduren ideia argi batekin amaitu behar dute. Pertsona bakoitzak prozesuan hasteko eginkizun jakin bat izango du gutxienez.
- Lehen eginkizuna izan daiteke *Trello* analogikoa bertsio digitalera pasatzea. Post-#KOOPtel prozesua aktibatu nahi da horrela, era automatiko eta sinplean.
- Modu asko daude proiektu kolektiboetako eginkizunak sistematizatzeke, eta horietako bat da *Trello* tresna. Adibidez, beste aukera bat *Hontza* izan liteke, erakunde konplexuetarako edo erakundeen barruko erakundeentarako kode irekiko tresna bat, zeinak inteligentzia lehiakor eta estrategikorako ingurune bat garatzeko balio baitu. Talde bakoitzak bere beharretara ondoen egokitzen den tresna aurkitu beharko du .

5.- Baliabideak

- Hiru koloretako *post-itak* (eginkizunak / arduradunak / zehaztapenak).
- Pareta zabal bat edo arbel bat, *post-itak* itsatsi eta mugitu ahal izateko.



Honaino iristen da *#KOOPtel*,
lankidetzan jardun aurrekoak lantzerantz bideratutako prozesua.

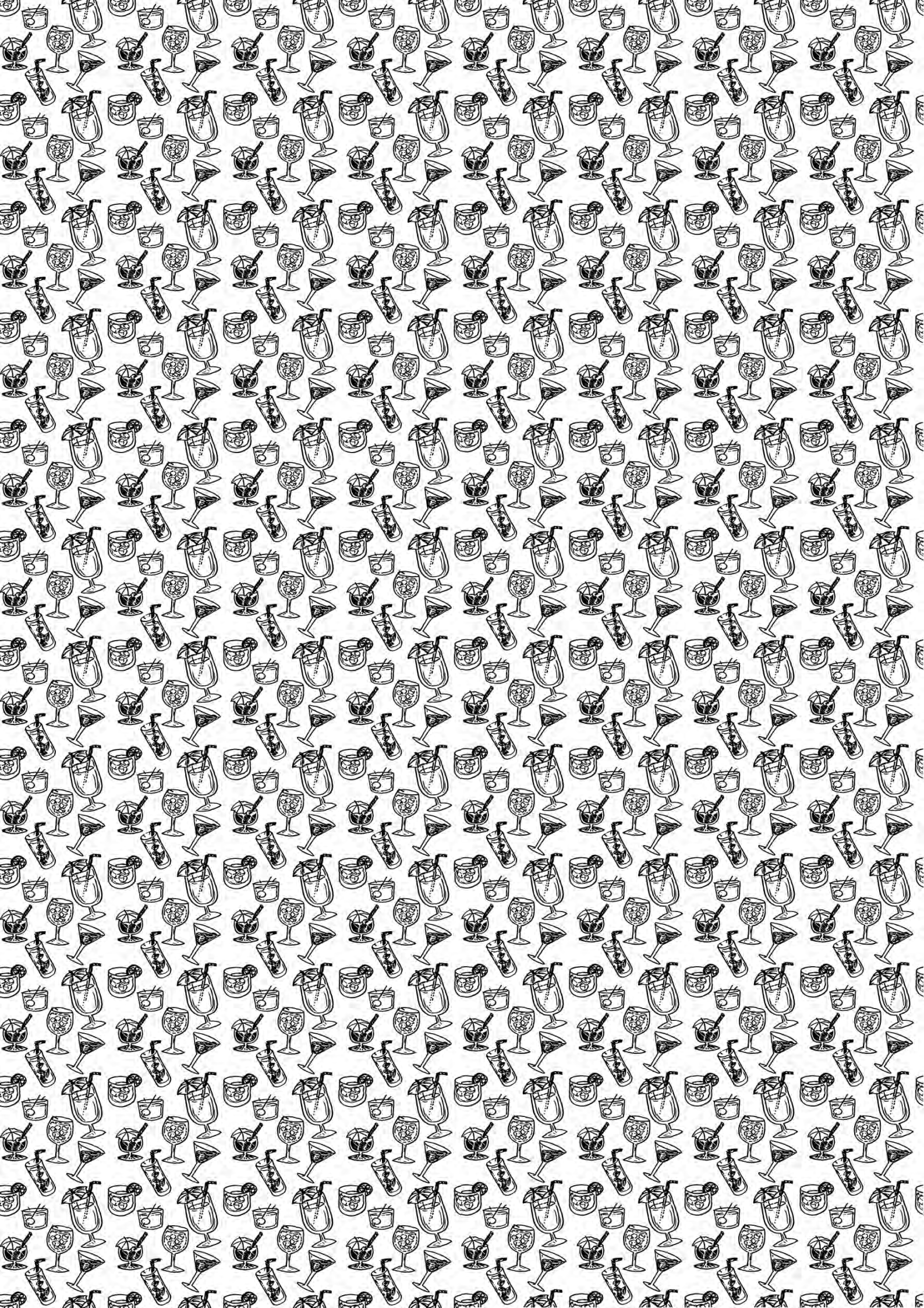
Proiektu bat gauzatzea lortu baduzue, **ZORIONAK!**

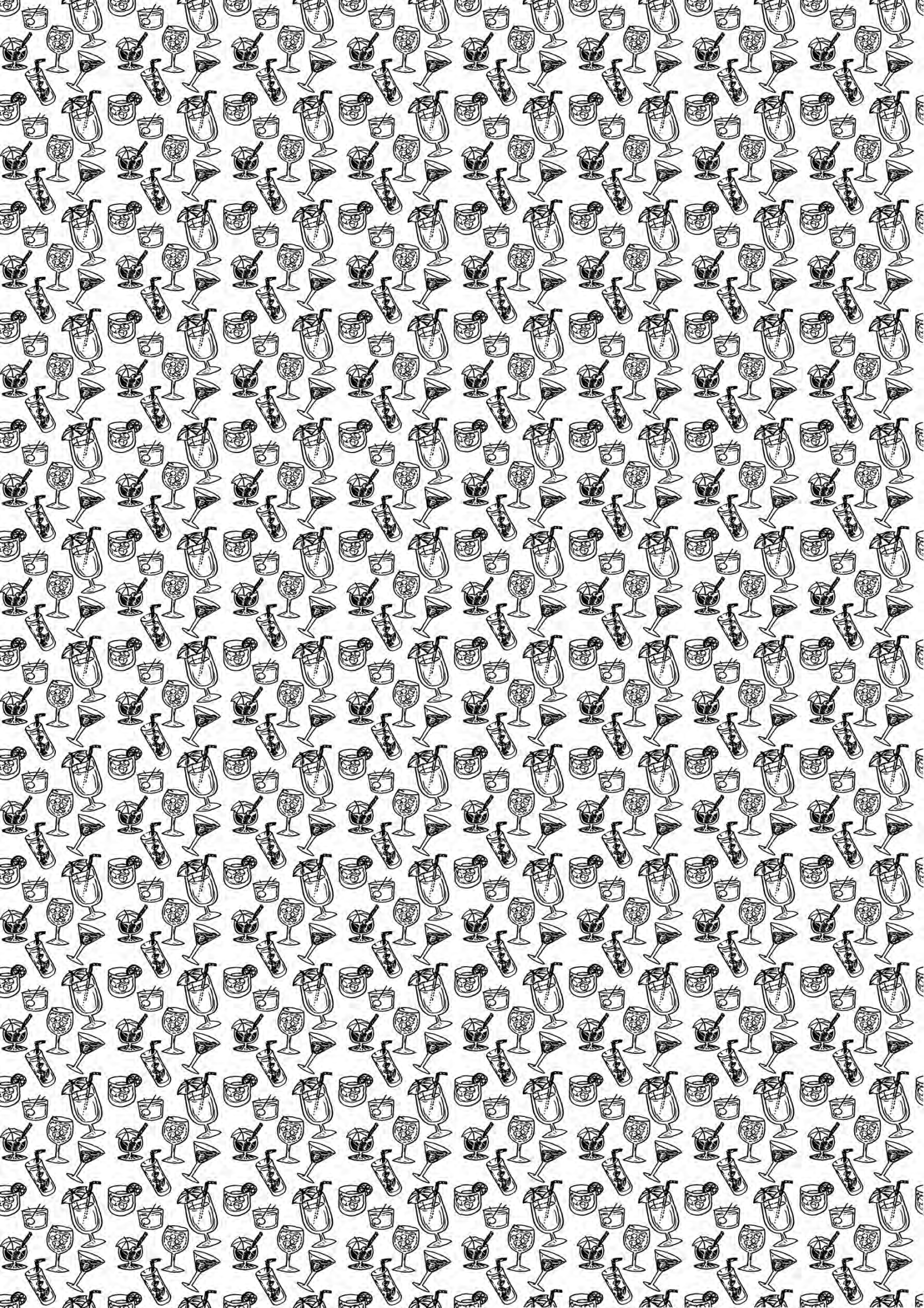
Bestela, espero dugu baliagarria izango zitzaizuela lehen urratsak egiteko:
talde bat osatzeko, elkar ezagutzeko edo konfiantza sortzeko...

...eta, hemendik aurrera,
lankidetzan jarduteko baldintza hobeak izatea opa dizuegu

OHARRAK

OHARRAK







#KOOPtel

ColaBoraBorak garatua

<https://www.colaborabora.org/category/bora-acciones/kooptel/>

