



BIDEZIDORRAK

UNITATE DIDAKTIKOA

URKIBIDEA

SARRERA, HELBURUAK, HARTZAILEAK	1
METODOLOGIA	2
BEHARREZKO BALIABIDE MATERIALAK	3
1. UNITATEA: "ERRUSIAR MENDIA"	5
2. UNITATEA: "AMAK EZ DAKI"	15
3. UNITATEA: "BAIETZ EGIN!"	23
BALIABIDE OSAGARRIAK ETA BIBLIOGRAFIA ESTEKA INTERESGARRIAK	31

SARRERA

«Bidezidorrak» unitateak hiru errealitate desberdin erakusten dizkigu, protagonisten nerabezaroaren une jakin bat kontatzen duten hiru istorioren bidez. Kontakizun horietan guztietan, egungo hainbat gai nahasten dira: drogen kontsumoa, nerabezaroa, generoa, adikzioak, sare sozialen erabilera, ausazko jokoak eta apustuak, familia eta abar.

Komikiak nerabeen errealitatetik gertu dauden egoerak proposatzen ditu, eta, kasu batzuetan, egoera horiek normalizatuta daude eta arriskurik gabeko jardunbide gisa gertatzen dira. Horregatik, uste dugu ezinbestekoa dela gazteek gogoeta egitea, jarrera kritikoa hartzea eta jokabidea aldatzeko baliabideak garatzea.

«Bidezidorrak» izenburua ez da kasualitatea. Istorio guztietan ikus dezakegu protagonistek euren bizitza kalte-tuta sumatzen dutela moduren batean, bide erraza eta azkarra aukeratu dutelako hainbat egoeratan.

Unitate didaktiko honen helburua da tresna lagungarria izatea UNADek (adikzioen arretarako sarea) egindako «Bidezidorrak» komikian proposatutako gaietara heltzeko, metodologia eta jarduera espezifiko batzuen bidez, nerabe eta gazteekin landu ahal izateko. Era berean, unitateak aukera ematen du gai batzuk gehiago lantzeko, estekak eskaintzen baititu beste material didaktiko batzuk eta intereseko informazioa kontsultatzeko.

Gainera, hezkuntzako langileak gai-bloke bakoitzari buruzko informazio-fitxak ditu; horien bidez, informazio erraza ematen zaio ikastaldearekin gaiari heltzeko moduari buruz

HELBUR

- Istorio bakoitzean agertzen diren edukiei, errealitateei eta arazoei buruz hausnartzeko tresna bat ematea.
- Protagonistek bizi dituzten errealitatea eta arrisku-egoerak aztertzea.
- Istorio bakoitzean proposatutako edukiei buruz hausnarketa egitea (droga-kontsumoa, generoa, familiaren papera, bikote-harremanak...).
- Protagonistek dituzten arazoak identifikatzea hainbat alderdiri erreparatuta.
- Istorioen norabidea aldatzeko aukerak aztertzea eta proposatzea.
- Konfiantza-gune bat eratzea, ikasleek komikian kontatzen direnen antzeko egoerak adierazi ahal izateko.

HARTZAILEAK

Unitate didaktikoa 14 eta 18 urte arteko gazte eta nerabeekin lan egiten duten irakasleei eta hezkuntzako langileei bideratuta dago.

Bai komikia bai unitate didaktikoa hainbat testuingurutan landu daitezke: ikastetxeetan, gazteentzako zentroetan, familian eta abar.

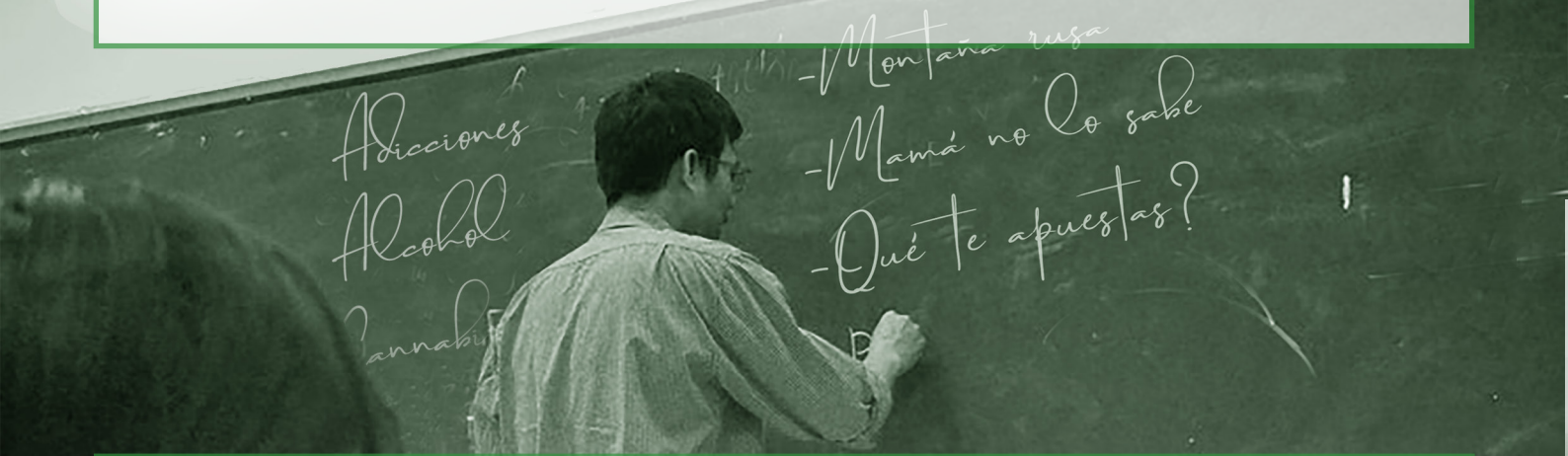
METODOLOGIA

Proposatutako helburuak lortzeko modu dinamikoena eta parte-hartzaileena da, hain zuzen, gogoeta eta parte-hartzea sustatzen dituen metodologia.

Lehenik eta behin, ikasleei eskatzen zaie bakarka hausnartzeko komikiko istorioetan ikusten dituzten edukiei buruz.

Ondoren, talde txikiak egiten dira, eta eskatzen zaie bakarka egin dituzten gogoetak partekatzeke. Hausnarketa horiek egin ahal izateko, komikian oinarritutako bideo interaktibo bat erabiliko dugu eta gogoetara eta azterketara bideratutako galdera batzuk egingo dizkiegu.

Talde bakoitzari proposatuko diogu bestelako amaiera bat asmatzea, hiru istorioetako bat aukeratu ondoren. Horretarako, edozein adierazpen artistiko erabil dezakete: bideo bat, marrazki bat, antzezlan bat, kanta bat... Metodologia parte-hartzaileak eta ikasleek jarrera aktibo eta eraikitzailean beste amaiera bat proposatzeak errazten dute landuko diren gaiak ulertzea.



Laburbilduz, komikiaren unitate didaktikoa lantzeko proposamen metodologikoak hiru fase ditu:

Lehenengo fasea eta horren jarduerak bideratuta egongo dira hezkuntzako langileak eta parte-hartzaileek istorio bakoitzeko binetako edukiei buruz hausnartu dezaten eta horiek barneratu ditzaten. Horretarako, bakarka komikia irakurtzeko eta gogoeta egiteko eskatuko zaie, eta, ondoren, talde txikitan jarrita, komikiko istorio bakoitzeko jarduera bat egiteko eskatuko zaie.

Irakurketa eta gogoeta egin ostean, parte-hartzaileak gehienez sei pertsonako talde mistoetan banatuko dira. Talde bat egongo da komikiko istorio bakoitzeko («Errusiar mendia», «Amak ez daki» eta «Baietz egin!»), eta istorioarekin lotutako galderak emango zaizkie bideo interaktibo baten estekaren bidez.

Bigarren fasea bideratuta dago parte-hartzaileek pentsatzen dutena adieraz dezaten eta proposamenak egiteko nahiz istorio bakoitzaren egoeretakoa bestelako aukerak bilatzeko jarrera har dezaten. Hori lortzeko, proposatzen da lehenengo faserako antolatutako taldeek adierazpen-lan bat egitea (binetak marraztea, bideo bat muntatzea, kanta bat egitea, role playing bat...) eta saiatzeari, alde batetik, pertsonaia bakoitza barneratzen eta, bestetik, egokitu zaien errealitatea eraldatzen.

Hirugarren fasea helburua da egindako lanarekin atera diren sententzio eta ondorio nagusiak biltzea eta parte-hartzaile guztiekin bateratzea, ahal dela, baterako ikuspuntu edo ondorioetara heltzeko.

Metodologia horrekin, ordubete inguruko lau lana proposatzen ditugu, eta talde bakoitzak komikiaren istorio bat landuko du. Planteamendu hori ikuspegi praktikoa eta errealistarekin egin da, eta ikastetxeek denborarekin eta antolamendu-egiturarekin lotuta dituzten zailtasunak kontuan hartu dira. Hala ere, komikia eta unitate didaktikoa malguak dira, egokitzea jotzen den moduan landu ahal izateko.

BEHARREZKO BALIABIDE

Jarduerak egiteko honako hauek beharko dira:

Komikiaren ale bat parte-hartzaile bakoitzeko (PDFan dagoen bertsioa UNADen webgunean deskargatu eta inprima daiteke)

Internetarako sarbidea duen ordenagailu bat gutxienez lantalde bakoitzeko (ordenagailurik izan EZEAN, jardueraren fitxak UNADen webgunean deskargatu eta inprimatu ahalko dira)

Ordenagailu bat, proiektagailu bat eta Internetarako sarbidea hezkuntzako langilearentzat

Istorio bakoitzerako inprimakien estekak.

“Errusiar mendia”

“Amak ez daki ”

“Baietz egin!”

Unitatea ebaluatzeko inprimakien estekak:

Para el alumnado

Para el profesorado

Arte-adierazpenerako beharrezko materialak eta baliabideak:

kartoi meheak, folioak, post-it paperak, errotuladoreak, bideo bat grabatzeko mugikorrak edo kamerak eta abar



I. Unitatea

ERRUSIAR MENDIA

IRAKASLEENTZAKO FITXA



I. unitatea: “ERRUSIAR MENDIA”

Irakasleentzako fitxa

HELBURUAK

- Hausnarketa-gunea eratzea, ikasleek istorioaren gaiei buruz eztabaidatu ahal izateko.
- Istorio bakoitzean proposatutako edukiei buruz hausnarketa egitea (droga-kontsumoa, generoa, familiaren papera, bikote-harremanak...).
- Protagonistek bizi duten errealitatea aztertzea.
- Protagonistek dituzten arazoak identifikatzea.
- Komikiko istorioak aldatzeko bestelako aukerak aztertzea eta proposatzea.
- Konfiantza-gune bat eratzea, ikasleek kontakizunetan gertatzen direnen antzeko egoerak adierazi ahal izateko.

EDUKI-BLOKEAK

KANABIS-KONTSUMOA:

Kanabis-kontsumoari buruz hausnartzea, baita horretarako arrazoiei, erabilerei eta kontsumoak izan ditzakeen arriskuei buruz ere.

BIKOTE-HARREMANAK:

Bikote-harremanetan egoten diren dinamikak, kontrol-mekanismoak eta bikote baten barruan genero-indarkeria eragiteko moduak aztertzea.

FAMILIAKO ETA LAGUNEN ARTEKO HARREMANAK:

Bikote-harremanetan egoten diren dinamikak, kontrol-mekanismoak eta bikote baten barruan genero-indarkeria eragiteko moduak aztertzea.

EMOZIOAK KUDEATZEA:

Istorioan eragina duten emozioak, pentsamenduak eta horiekin lotutako ekintzak antzematea.

METODOLOGIA

Lehen saioa: ordubete inguru.

- 1 Komikia banaka irakurri.
- 2 Gehienez sei pertsonako taldeak eratu. Talde bakoitzak istorio bati buruz hausnartuko du.
- 3 Talde txikitan, bideoa ikusi eta gogoeta egin horrekin lotutako galderei buruz.
- 4 Talde bakoitzean egindako eztabaida gainerakoei azaldu.

Bigarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Lehen saioko taldekideak berriro elkartu.
- 2 Komikiko istorioa aldatzeko zer eduki edo elementu txertatuko diren erabaki.
- 3 Istorioa diseinatu hautatutako formatuan (role playing-a, rapa, bideoa, marrazkiak, argazkiak...).
- 4 Arte-adierazpena egiteko beharrezko baliabideen zerrenda egin eta eskuragarri izan hurrengo saiorako.

Hirugarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Taldekideak berriro elkartu.
- 2 Istorioa aldatzeko prozesu sortzaile eta artistikoa garatu egokituz jotako baliabide eta materialekin.

Laugarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Talde bakoitzak lana aurkeztuko du ikasgelan.
- 2 Hiru istorioen ondorio orokorrak bilduko dira.

OHARRAK

- Gomendagarria da bi saioen artean denbora luzea ez.
- Gai-blokeren bat ikertu nahi izanez gero, unitate didaktiko honek material didaktikoen eta jarduera osagarrien estekak ditu, baita intereseko informazioa kontsultatzeko estekak ere.
- Dinamizatzaileak landutako gai bakoitzari buruzko informazio erraz eta erabilgarria duten fitxak ditu eskuragarri, eta horiek taldearekin gaiari heltzeko argibideak ere

BEHARREZKO MATERIALAK

- Komikia (paperean edo PDF).
- Talde bakoitzeko Internetarako sarbidea duen ordenagailu bat komikia eta galderak ikusteko, eta, hala ez bada, galderen fitxak hausnartzeko.
- Taldeak istorioaren amaieraren aldaketa proposatzeko behar dituen materiala eta.

IRAUPENA

- Ordubete inguruko lau saio.



ERRUSIAR MENDIA

IKASLEENTZAKO FITXAK
GAI-BLOKE BAKOITZEAN
HAUSNARTZEKO GALDERAK



ERRUSIAR MENDIA GALDERA OROKORRAK

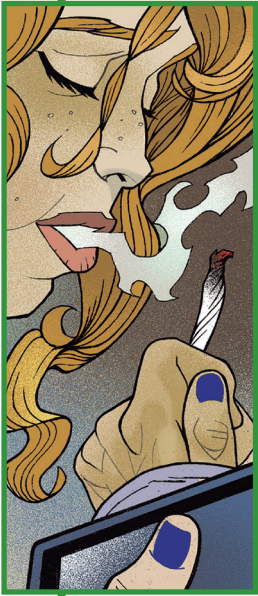
Zuen ustez, zer gertatzen da

Adierazi protagonista bakoitzaren (Tana eta Alberto)
hiru ezaugarri positibo eta hiru negatibo.



KANABIS-KONTSUMOA:

Zuen ustez, zergatik eta zein mementotan kontsumitzen du Tanak kanabisa?



EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:

Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

BETEKADA:

ADIKZIOA:

GOZAMENA:

ONGIZATEA:

ARRISKUA:

ISOLAMENDUA:

BIKOTE-HARREMANAK:
Zuen ustez, nolakoa da Tana eta Albertoren arteko



Nolako jarrera dute

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

KONPROMISOA:

BIKOTEAK:

GENERO-INDARKERIA:

MENDEKOTASUN EMOZIONALA:

WHATSAPPA:

MAITASUNA:

JELOSKORTASUNA:

IRAINAK:

KONTROLA:

FAMILIAKO ETA LAGUNEN ARTEKO HARREMANAK:



Zer eragin dute lagunek Tanaren egoeran?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK: Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

LEIALTASUNA:

SMARTPHONEA:

KOMUNIKAZIOA:

KEZKA:

BABESA:

LAGUNTZA:

ZINTZOTASUNA:

EMOZIOAK KUDEATZEA:
Zuen ustez, zer emozio sentitzen ditu Tanak istorioan?



Zer pentsamendu du emozio bakoitzari dagokionez eta nola egiten die

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

ANTSIETATEA:

MUSIKA:

PORRUAK:

LAGUNAK:

ERRUDUNTASUNA:

NEGARRA:

GELAN IXTEA:

ZORIONTASUNA:

ELIKADURA-OHITURAK:
Komikian ikusitakoaren arabera, zuen ustez, nolako harremana du Tanak



Zuen ustez, Tanak bizi-ohitura osasungarriak ditu?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

ANTSIETATEA:

JANARI EZ-OSASUNGARRIA:

BETEKADA:

AZUKREA:

EMOZIOAK:

NORBERAREN IRUDIA:

2. Unitatea

AMAK EZ DAKI

IRAKASLEENTZAKO FITXA



I. unitatea: «AMAK EZ DAKI»

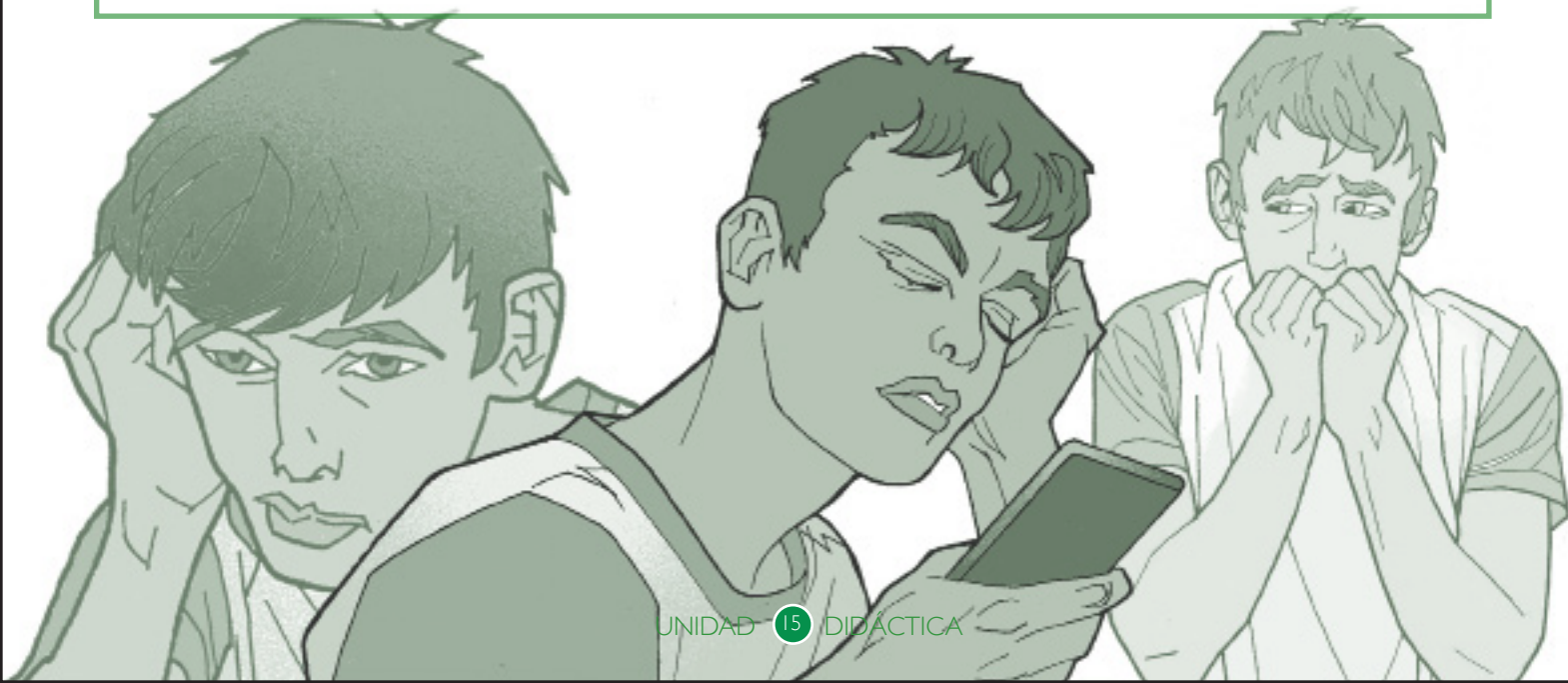
Irakasleentzako fitxa

HELBURUAK

- Hausnarketa-gunea eratzea, ikasleek istorioaren gaiari buruz eztabaidatu ahal izateko.
- Istorio bakoitzean proposatutako edukiei buruz hausnarketa egitea (droga-kontsumoa, generoa, familiaren papera, bikote-harremanak...).
- Protagonistek bizi duten errealitatea aztertzea.
- Protagonistek dituzten arazoak identifikatzea.
- Komikiko istorioak aldatzeko bestelako aukerak aztertzea eta proposatzea.
- Konfiantza-gune bat eratzea, ikasleek kontakizunetan gertatzen direnen antzeko egoerak adierazi ahal izateko.

EDUKI-BLOKEAK

- **JOKOA:**
Jokoaren erabilerei, arriskuei eta horretarako arrazoiei buruz hausnartzea.
- **FAMILIA:**
Familiaren komunikazioak duen garrantziari buruz hausnartzea.
- **EMOZIOAK KUDEATZEA:**
Bikote-harremanetan egoten diren dinamikak, kontrol-mekanismoak eta bikote baten barruan genero-indarkeria eragiteko moduak aztertzea.



METODOLOGIA

Lehen saioa: ordubete inguru.

- 1 Komikia banaka irakurri.
- 2 Gehienez sei pertsonako taldeak eratu. Talde bakoitzak istorio bati buruz hausnartuko du.
- 3 Talde txikitan, bideoa ikusi eta gogoeta egin horrekin lotutako galderei buruz.
- 4 Talde bakoitzean egindako eztabaida gainerakoei azaldu.

Bigarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Lehen saioko taldekideak berriro elkartu.
- 2 Komikiko istorioa aldatzeko zer eduki edo elementu txertatuko diren erabaki.
- 3 Istorioa diseinatu hautatutako formatuan (role playing-a, rapa, bideoa, marrazkiak, argazkiak...).
- 4 Arte-adierazpena egiteko beharrezko baliabideen zerrenda egin eta eskuragarri izan hurrengo saiorako.

Hirugarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Taldekideak berriro elkartu.
- 2 Istorioa aldatzeko prozesu sortzaile eta artistikoa garatu egokituz jotako baliabide eta materialekin.

Laugarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Talde bakoitzak lana aurkeztuko du ikasgelan.
- 2 Hiru istorioen ondorio orokorrak bilduko dira.

OHARRAK

- Gomendagarria da bi saioen artean denbora luzea ez igarotzea.
- Gai-blokeren bat ikertu nahi izanez gero, unitate didaktiko honek material didaktikoen eta jarduera osagarrien estekak ditu, baita intereseko informazioa kontsultatzeko estekak ere.
- Dinamizatzaileak landutako gai bakoitzari buruzko informazio erraz eta erabilgarria duten fitxak ditu eskuragarri, eta horiek taldearekin gaiari heltzeko argibideak ere

BEHARREZKO MATERIALAK

- Komikia (paperean edo PDF formatuan).
- Talde bakoitzeko Interneterako sarbidea duen ordenagailu bat komikia eta galderak ikusteko, eta, hala ez bada, galderen fitxak hausnartzeko.
- Taldeak istorioaren amaieraren aldaketa proposatzeko behar dituen materiala eta.

IRAUPENA

- Ordubete inguruko lau saio.



AMAK EZ DAKI

IKASLEENTZAKO FITXAK

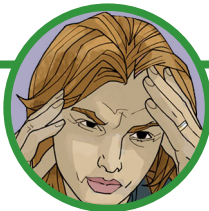
GAI BLOKE BAKOITZEAN
HAUSNARTZEKO GALDERAK



AMAK EZ DAKI GALDERA OROKORRAK

Zuen ustez, zer gertatzen da

Adierazi protagonista bakoitzaren hiru ezaugarri positibo eta hiru negatibo (Pablo eta senideak).



JOKOA:
Zergatik jokutzen du Pablok pokerrean?



Zoriak eragina du jokoan?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

DIBERTSIOA:

ARAUAK:

KONTROLIK EZA:

IRABAZT:

GALTZE:

DENBOR:

DIRUA:

ZORIA:

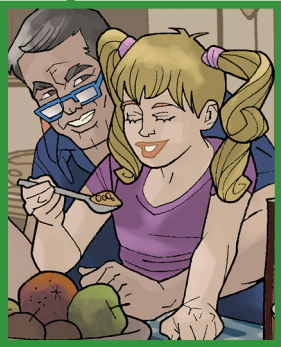
NORBERAREKIKO KONFIANTZA:

LAPURT:

ADRENALINA:

FAMILIA:

Zer paper du istorioan senide bakoitzak?



Zerbait hobetuko zenuke familia horren komunikazioari dagokionez?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

TEKNOLOGIAK:

GOSARIA:

AITA:

AMA:

ARREBA:

ARRETA:

ERRUDUNTASUNA:

KONFIANTZA:

EMOZIOAK KUDEATZEA:

Zer emozio eta sentimendu ditu Pablok jokatzeko hasten denetik aitortzen duen arte?



Zer emozio ditu familiak?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:

Zer iradokitzen dizute hitz hauek?

ESTUALDIA:

ERRUDUNTASUNA:

SINESGOGORTASUNA:

BELDURRA:

ITXAROPENA:

LASAIT:

3. Unitatea

BAIETZ EGIN!

IRAKASLEENTZAKO FITXA



3. unitatea: «BAIETZ EGIN!»

Irakasleentzako fitxa

HELBURUAK

- Hausnarketa-gunea eratzea, ikasleek istorioaren gaiei buruz eztabaidatu ahal izateko.
- Istorio bakoitzean proposatutako edukiei buruz hausnarketa egitea (droga-kontsumoa, generoa, familiaren papera, bikote-harremanak...).
- Protagonistek bizi duten errealitatea aztertzea.
- Protagonistek dituzten arazoak identifikatzea.
- Komikiko istorioak aldatzeko bestelako aukerak aztertzea eta proposatzea.
- Konfiantza-gune bat eratzea, ikasleek komikian gertatzen diren antzeko egoerak adierazi ahal izateko.

EDUKI-BLOKEAK

- **ALKOHOL-KONTSUMOA:**
Alkohol-kontsumoari eta horrekin lotutako arriskuei buruz hausnartzea.
- **GENEROA:**
-Aisia-eremuetan generoaren arabera bereizitako rolak identifikatzea.
-Jokabide sexisten aurrean jarrera kritikoa eratzea.
- **NERABEZAROA:**
Nerabezaroko indarguneei eta ahulguneei buruz hausnartzea.
- **EMOZIOAK KUDEATZEA:**
Protagonista bakoitzak dituen emozioak eta horiei aurre egiteko modua identifikatzea.



METODOLOGIA

Lehen saioa: ordubete inguru.

- 1 Komikia banaka irakurri.
- 2 Gehienez sei pertsonako taldeak eratu. Talde bakoitzak istorio bati buruz hausnartuko du.
- 3 Talde txikitan, bideoa ikusi eta gogoeta egin horrekin lotutako galderei buruz.
- 4 Talde bakoitzean egindako eztabaida gainerakoei azaldu.

Bigarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Lehen saioko taldekideak berriro elkartu.
- 2 Komikiko istorioa aldatzeko zer eduki edo elementu txertatuko diren erabaki.
- 3 Istorioa diseinatu hautatutako formatuan (role playing-a, rapa, bideoa, marrazkiak, argazkiak...).
- 4 Arte-adierazpena egiteko beharrezko baliabideen zerrenda egin eta eskuragarri izan hurrengo saiorako.

Hirugarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Taldekideak berriro elkartu.
- 2 Istorioa aldatzeko prozesu sortzaile eta artistikoa garatu egokituz jotako baliabide eta materialekin.

Laugarren saioa: ordubete inguru.

- 1 Talde bakoitzak lana aurkeztuko du ikasgelan.
- 2 Hiru istorioen ondorio orokorrak bilduko dira.

OHARRAK

- Gomendagarria da bi saioen artean denbora luzea ez igarotzea.
- Gai-blokeren bat ikertu nahi izanez gero, unitate didaktiko honek material didaktikoen eta jarduera osagarrien estekak ditu, baita intereseko informazioa kontsultatzeko estekak ere.
- Dinamizatzaileak landutako gai bakoitzari buruzko informazio erraz eta erabilgarria duten fitxak ditu eskuragarri, eta horiek taldearekin gaiari heltzeko argibideak ere.

BEHARREZKO MATERIALAK

- Komikia (paperean edo PDF formatuan).
- Talde bakoitzeko Interneterako sarbidea duen ordenagailu bat komikia eta galderak ikusteko, eta, hala ez bada, galderen fitxak hausnartzeko.
- Taldeak istorioaren amaieraren aldaketa proposatzeko behar dituen materiala eta.

IRAUPENA

- Ordubete inguruko lau saio.



BAIETZ EGIN!

IKASLEENTZAKO FITXAK
GAI BLOKE BAKOITZEAN HAUSNART-
ZEKO GALDERAK



BAIETZ EGIN! GALDERA OROKORRAK

Zuen ustez, zer gertatzen da

Adierazi anai-arreba bakoitzaren hiru ezaugarri
positibo eta hiru negatibo.



ALKOHOL-KONTSUMOA:

Zuen ustez, Sarak eta ahizpa nagusiak arrisku berberak hartzen dituzte alkohola

Zuen ustez, zergatik bukatzen du

Zure ustez, berdin eragiten die alkohol kontsumoak neskei eta mutilei?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:

Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

TXUPITOAK:

PARKINEOA:

MARKETINA ETA PUBLIZITATEA:

ARRISKUAK:

ANBULANTZIA:

LAGUNAK:

GIDABAIMENA:

NAN:

FAMILIA:

Zuen ustez, zer espero da neskengandik parrandan ibiltzen direnean?



Antzeman duzue jarrera sexistarik? Zein?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

TEKNOLOGIAK:

GOSARIA:

AITA:

AMA:

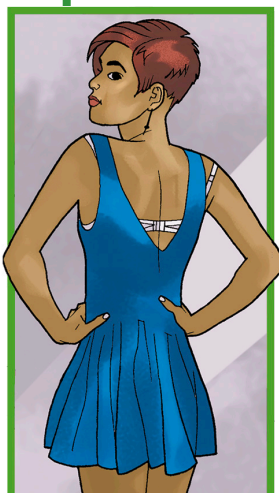
ARREBA:

ARRETA:

ERRUDUNTASUNA:

NERABEZAROA:

Zuen ustez, zergatik irteten da Sara ahizparekin eta ez bere



Zuen ustez, Sarari zaharragoa izatea

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:

Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

ADINA:

ARRO:

PORRUA:

LAGUNAK:

DASTATZEA:

IKASTEA:

SEGURTASUN-FALTA:

ARRISKUAK:

ERREFERENTE ZAHARRAGOAK:

EMOZIOAK KUDEATZEA:
Zer emozio sentitzen du Sarak parrandan ibili aurretik?



Zuen ustez, zer emozio sentitzen dute haren nebak eta ahizpak?

EZTABAIDA GIDATZEKO GAKO-HITZAK:
Zer iradokitzen dizuete hitz hauek?

HARROTASUNA:

ETSIPENA:

ASPERTZEA:

ILUSIOA:

DIBERTSIOA:

BELDU:

BALIABIDE OSAGARRIAK ETA BIBLIOGRAFIA

Substantziak berariaz lantzeko:

[Etorkintza Fundazioak](#) sortutako hainbat jarduera:

HIKTak lantzeko:

[Online jokoak](#), apustuak eta JOKOVER bideo-jokoa lantzeko:

[JOKOVER bideo-jokoari](#) buruzko unitate didaktikoa:

Para trabajar los factores clave de la adolescencia:

[Heziketa afektibo-sexuala](#)

[Nerabezaroko gako-faktoreak](#) lantzeko:

ESTEKA

Substantziei buruzko berariazko informazioa aurkitzeko:

<https://energycontrol.org/infodrogas.html>
[Ai Laket](#)

Nerabezaroa eta horretan eragin dezaketen faktoreak:

[Adolescencias y Cuerpos](#)
<http://aizu.barakaldo.org>

Drogei eta generoari buruz:

[La Psico Woman](#)

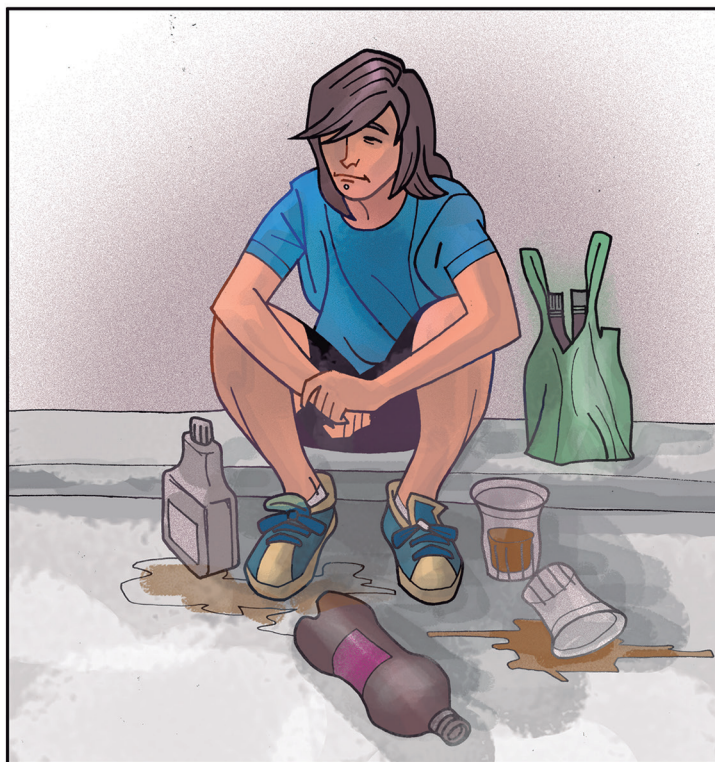
Sexualitateari, generoari eta genero-indarkeriari buruz:

<http://beldurbarik.org/es>
<http://lapsicowoman.blogspot.com/>

HIKTei buruz:

<http://espacio3.net/>
<http://www.pantallasamigas.net/>
<https://www.is4k.es>

BIDEZIDORRAK



BIDEZIDORRAK **UNAD** sareak argitaratutako hezkuntza-sentsibilizazioko komikia da, eta hiru istorio kezkarri kontatzen ditu. Tanarena, adibidez; arrakasta duen neskatzat jo daiteke: ezaguna da, lagun onak ditu, eta mutil-lagun ezin hobeia. Hala ere, zerbait ez dabil ondo. Batzuetan, laino artean dagoela sentitzen du, eta, bat-batean, bizitza osoa dauka kolokan. Sararentzat ez da egongo gaurkoa bezain egun zirrara garrik, ahaztezina izango da. Dena eman behar du, baita egoerak eskatzen duen mailan aritu ere, gauza batzuk kontrolatu ezin diren arren. Pablok bere buruari galdetzen dio bart gauekoa benetan gertatu ote zen. Amesgaiztoa izan zen? Egia esan, batzuetan jendeak bere esku dagoen edozer egingo luke errealitatea amesgaizto bihurtzeko.



**LA RED DE ATENCIÓN
A LAS ADICCIONES**

Financiado por:

