

WONDER PONDER

TARTALÓ

IKUS-FILOSOFIA HAURRENTZAT

Liburu-jokoak



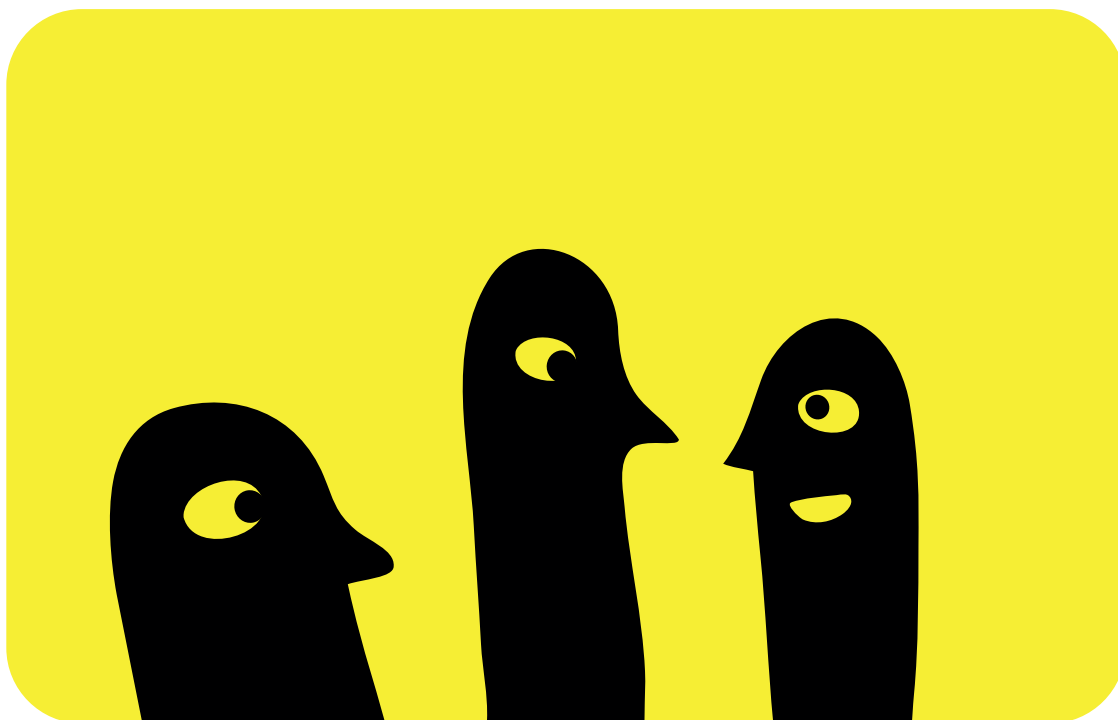
Nola dakizu ez zarela robota?
Beti al da krudela norbait derrigortzea egin nahi ez duena egiten?

Eta zuk zer pentsatzen duzu?



● AURKIBIDEA

Zer da Wonder Ponder?	3
Materiala	4
Argitaratutako izenburuak	5
Egileak	7
Tailer eta eskoletan egindako lan aktibotik sortutako materiala	7
Aurreproduktzio-fasean probatu eta doitutako materiala	7
Wonder Ponder eta haurrentzako filosofiaren tradizioa	8
Wonder Ponder eta “ez fikziozko” tradizioa haur literaturan	9
Wonder Ponder labur	10



● Zer da Wonder Ponder?

Wonder Ponder, **Ikus-filosofia haurrentzat** disziplinarreko proiektu berritzailea da. Material artistiko **pizgarri** baten bitartez, adin guztietako haurrak akulatzen ditu beren **mapa filosofiko** propioak gara ditzaten filosofiaren gune tematiko handienetako batzuei buruz. Aldi berean, **pentsamendu kritiko eta independentea** sustatzen du modu jostagarri eta erakargarrian.

Wonder Ponder kaxetan **liburu-jokoak** eskaintzen dira, gai filosofikoen gainean pentsatu eta hitz egiteko. Zenbait irudi-egoera bitxiak eta jakin-nahia eragiten duten hainbat galderak osaturiko ikus-mapetatik abiatuta, erabiltzaileen **pentsamena** kinatzea dute helburu. Bakarka nahiz taldean erabiltzeko, etxean nahiz hezkuntza-esparru formal eta ez formaletan.



Mundu krudela kaxa zabalik.



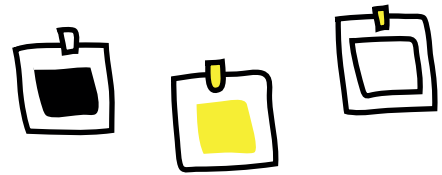
Barruko 14 irudi-egoeretako baten aurre-atzeak.



Ni, pertsona kaxa zabalik.



Ni, pertsona kaxaren edukia.



● **Materiala**

Kaxa bakoitzeko edukia:

- **14 kartulina.** Bakoitzean egoera edo eszena bat azaltzen da, ilustrazio apropos baten bidez pentsamendu filosofikora salto egiteko.
- **100 galderatik gora** kartulinen atzealdean, hausnarketa aberats eta gidatua pizteko, baina ez aurretiaz ezarritako ondorioetara zuzendua.
- **3 orri huts,** norberaren egoera filosofikoak eta galderak islatzeko.
- **Ikus-filosofia gida** haur eta helduentzat.
- **Erabilera-proposamenak**
- **Horma-irudi tematikoa** (A3)

Erabilera edo irakurketa

Wonder Ponder **bakarka edo taldean** erabiltzeko pentsatuta dago, heziketa-esparruan, nahiz jolas- edo familia-giroan.

Diseinua

Materialaren diseinu intuitiboak, galderak jolas gisa aurkezten dituenez gero, erraztu egiten ditu hala **irakurketa** nola haurraren eta irudien arteko **elkarrekintza**, baita bitartekariarena ere, balego.

Webgunea

Wonder Ponder webguneak kalitatezko **material lagungarria** eta beste **jarduera osagarri** batzuk eskaintzen dizkie **haur, familia eta irakasleei**. Halaber, dohainik jaisteko artxiboak ere badira.

Adina

Adin guztietarako gomendagarria da.

Hartzaileak

Haur literaturan eta kalitatezko heziketa-materialean interesaturiko publikoa, oro har. Hezkuntza berritzailean interesaturiko irakasle eta bitartekariak. Haurrentzako Filosofia eta filosofia praktikoa bideratzen duten irakasle eta hezitzaileak. Hizkuntza Eskola edo akademietako irakasleak. Psikologian eta terapan diharduten profesionalak eta elkarteak. Erakundeak eta liburutegiak.

Sortako izenburuak eta gaiak

- *Mundu krudela* (krudelkeriari buruz).
- *Ni, pertsona* (nortasunari eta pertsonen eta roboten arteko desberdintasunei buruz).

● Argitaratutako izenburuak

1 Mundu krudela

(krudelkeriari buruz)



- Zure ustez, krudela da inurriak hiltzea?
- Gustatuko litzaizuke zoo batean bizitzea? Zergatik?
- Beti al da krudela norbait derrigortzea egin nahi ez duena egiten?
- **Eta zuk zer pentsatzen duzu?**

Mundu krudela liburu-jokoa kaxa batean dator, adin guztietako haurrei gonbit egitera (baita guri ere!) krudelkeriaz eta krudelkeriarekin dugun harremanaz modu serio eta serioски jostagarrian pentsatzeko.

Kaxan **14 irudi-egoera edo eszena** aurkezten dira, eta horien atzealdean hainbat galdera, elkarrizketari eta hausnarketari ekiteko. Denek batera, krudelkeriaren ikus-mapa bat osatzen dute. Hala ere, irakurri eta jolastu ahala, ikus-mapa hori mapa kontzeptual eta filosofikoa bilakatuko da, halako moldez non irakurleek krudelkeriari buruzko beren definizio propioa eraiki eta finduko duten.

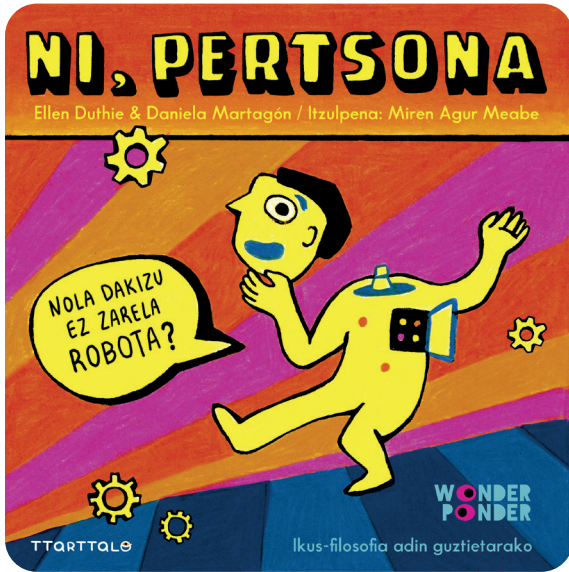
Zer da krudela? Eta zer da ez hain krudela? Nola kokatzen gara besteen krudelkeriaren aurrean eta zer egin geure krudelkeria saihesteko? Krudelkeria justifika al daiteke kasu batzuetan?

Bakarka nahiz taldean pentsatuz gozatzeko. **Gida filosofikoa, erabilera-proposamenak** eta krudelkeriaren mapamundiaren **horma-irudia** ere biltzen ditu, azken horretan kaxako hainbat pertsonaia eta haur literaturako beste lagun ezagun batzuk denbora-pasan topatzeko.



2 Ni, pertsona

(nortasunari eta gizakien eta roboten arteko desberdintasunei buruz)



- Zer egingo zenuke bat-batean jakingo bazenu robota zarela izatez?
- Robot bat haur bat baino seme-alaba hobe izan liteke?
- Maitemindu ote daitezke robotak?
- Fabrika daitezke lagunak?
- Pertsona bat bere burmuina baino zerbait gehiago al da?
- **Eta zuk zer pentsatzen duzu?**

Ni, pertsona liburu-jokoa kaxa batean aurkezten da, eta bi galdera handiren inguruan jolastu eta pentsatzeko deia egiten digu: **zer naiz? nor naiz?**

Kaxako irudiek eragiten dituzten galderen bitartez, irakurle-jokalariak pertsonari buruzko bere definizioa eratuko du. Halaber, pertsona izateak zer ondorio dituen ere argituko du, bai eskubideei eta ardurei dagokienez, bai adimenaren eta emozioen esparruan, bai ezagutzaren eta ikaskuntzaren arloan.

Zer da zehazki pertsona bat eta zertan desberdintzen da, adibidez, robot batetik? Zerk egiten gaitu garen pertsona bakarrak eta beste guztiak ez bezalakoak?

Eta zer dela eta esan dezakegu jaio gineneko pertsona bera garela, orain bestelakoak izan arren? Burmuin bat baino gehiago bagenitu hainbat pertsona izango ginateke?

14 irudi-egoera edo eszena kezkarri eta **100 galderatik gora** bakarka nahiz taldean pentsatuz gozatzeko. **Gida filosofikoa, erabilera-proposamenak** eta **horma-irudia** barne.



● Egileak



Ellen Duthie, Wonder Ponder kontzeptuaren eta testuen sortzailea. Idazlea, irakaslea, blogaria eta itzultzaile aditua haurrentzako literaturan eta filosofian. Espainiar estatuan jaiotakoa baina britainiarra naziotasunez, Filosofian lizentziatua eta masterduna da Edinburgoko Unibertsitatetik.



Daniela Martagón, Wonder Ponder proiektuaren ilustratzaile eta egilekidea. Marrazkilaria eta jostailu-asmatzailea, Mexikoko Barruti Federalean jaio zen. Ikus Arteetan lizentziatua da Mexikoko Unibertsitate Nazional Autonomotik, eta diploma dauka marrazketa, diseinu grafiko eta web diseinuan.

● Tailer eta eskoletan egindako lan aktibotik sortutako materiala

Wonder Ponder, Ikus-filosofia haurrentzat, Ellen Duthiek familia, tailer eta eskoletan izandako esperientziatik sortu zen. Ellenek “Filosofia hirulaubost!” programa lantzen du Haur Hezkuntzako umeekin. Halaber, “Filosofiaren ipuinak” proiektuaren sortzailea ere bada, eta horren inguruko tailerrak eskaintzen ditu Lehen Hezkuntzako hainbat ikastetxeetan.

Bere lan-eskarmentutik, baita haur literatura berritzeko gogotik ere sortu zitzaion “ikus-filosofia haurrentzat” kontzeptua, eta Wonder Ponder proiektuan gauzatu.

● Aurreproduktzio-fasean probatu eta doitu materiala

Daniela Martagonekin 2013an sortutako lehen irudi-egoera edo eszenetatik hona, Ellen Duthiek materialak probatzen jarraitu du ikasgeletan. Halaber, materiala erabili duten irakasle eta bitartekari sare bat ere jarri zen martxan, iruzkinak eta iradokizunak jasotzeko.

Bestalde, Ellenek hainbat eta hainbat saio egin ditu hurrekin, irudiak nola interpretatzen dituzten eta materialak nola funtzionatzen duen ilustratzaileari adierazteko, era horretan behin betiko irudi-egoerak zorroztu ahal izateko.

Horrenbestez, Wonder Ponder hurrekin etxeetan eta heziketa-esparru formal eta ez formalean burututako langintza aktiboaren emaitza da, ekoiztu baino lehen findu eta biribildua.

● Wonder Ponder eta haurrentzako filosofiaren tradizioa

Haurrentzako filosofiaren kontzeptuak eta praktikak Estatu Batuetan dute jatorria, 70eko hamarkadan Columbia Unibertsitateko **Matthew Lipman** irakaslea bere ikasleek agertzen zituzten arrazoitze-akatsez ohartu zelarik. Lipmanek *Institute for the Advancement of Philosophy for Children* (IAPC) delakoa sortu zuen, ikastetxeetan filosofia sartzeko asmoz.

Gaur egun, filosofia haurrentzat –edo filosofia hurrekin, deitura gogokoagoa beste batzuentzat– berrogei herrialdetan baino gehiagotan dago indarrean, hainbat ikuspuntutatik bideratuta baina helburu berdintsuekin, eta sarri askotan Lipmanen obratik edaten duten metodologiek.

Haurrentzako filosofiako programa gehienen abiapuntua estimulu bat izaten da –ipuin bat, pelikula zati bat, esaldi bat edota argazki bat–, tranpolin antzera erabiltzen dena elkarrizketa filosofikoa eragiteko.

Jende ugari dabil munduan haurrentzako filosofia lantzen eskoletan eta eskoletatik kanpo. Ondorioz, material franko sortu da –material bikaina– irakasle eta bitartekarientzat. Hala izan arren, ez dago Wonder Ponder proiektuaren antzeko ezer.

Heziketa filosofikoaren erronka nagusietako bat honako hau da: **nola trebatu burua** pentsamendu filosofiko “jasoago” edo konplexuago baten **berezko loturak edo elkarketak** egiten hasteko.

Wonder Ponder kaxetako **irudi-egoera edo eszena** gisa eskaintzen diren **ikus-estimuluak** pentsatuta daude osotara jorratu beharreko **gune tematikoaren ikus-mapa** aurkezteko, baita erabiltzaileak-irakurleak-jokalariak bere **mapa kontzeptual** (edo filosofiko) propioa eraikitzeko ere.

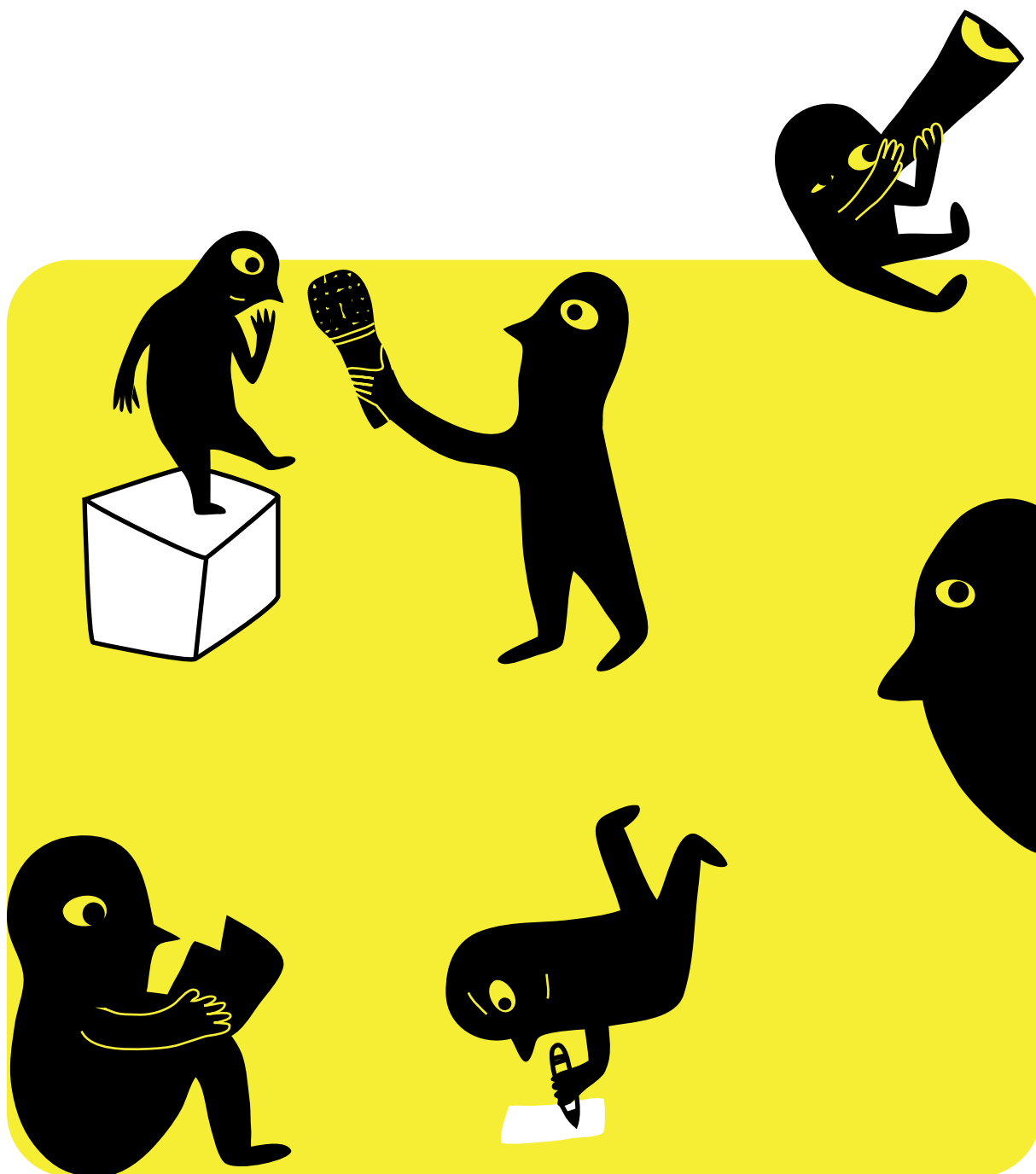
Irudi-egoera bakoitza berariaz diseinatu da **elkarrizketa sortzeko bere kabuz**, edota multzoan hartuta, edota kaxa bakoitzeko **beste irudi-egoerekin erkatuz** edo konparatuz.

Metodoak eskaintzen duen **maparen zabaltasunak eta materiala aurkezteko sistemak abstrakzio-prozesuari ekiten eta gaiak filosofikoki ulertzen** lagunduko digute, ia-ia konturatu gabe.

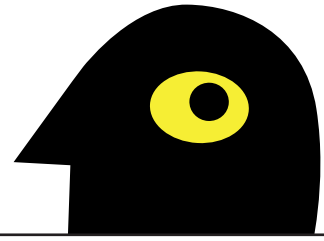
Materialaren izaerak, bere ikusgarritasunagatik, beste eragin bat ere badu: **gogoan irauten duela denboran zehar**. Buruak lanean jarraitzen du hainbat egun, aste edo hilabete geroago. Horrenbestez, materiala bera aberastu eta sendotu egiten da berriz hartzen denean. Arian-arian, galdera handiei buruzko, munduari buruzko eta mundu horren parte garen guri-geuri buruzko mapa filosofikoa osatzen lagunduko digu.

● Wonder Ponder eta "ez fikziozko" haur literaturaren tradizioa

Wonder Ponder "ez fikziozko" haur literaturaren esparruan ere kokatzen da. Tradizio horrek badauka zerikusirik, adibidez, ekintza eta esperimentazioa lehenestearekin harrera pasiboaren kontra; edota norberaren hausnarketa-gaitasunari eustearekin kanpotik emandako egiak onartzerakoan. Liburuak tresna eraldagarri eta eraldatzaitzat hartzen dituztenez gero, Bruno Munari, Enzo Mari edota Katsumi Komagata-ren liburuak inspirazio-iturri izan dira materiala taxutzean.



● Wonder Ponder labur



Wonder Ponder **intuitiboa eta autoesplikatiboa** da: lehenbiziko irudi-egoerak, atzealdeko galderen bidez, hurrengoak “irakurtzen” irakasten digu.

Wonder Ponder **sistematikoa** da: sistema filosofiko propio bat eratzen laguntzen du, eta eszena zehatzetan oinarritzen da gai bakoitza jorratzean ikuskera global eta abstraktuagoa lortzeko.

Wonder Ponder **malgua** da: ez dago ezein hurrenkeratan erabili beharrik ezta galdera guztiei erantzun beharrik ere.

Wonder Ponder ez da **bideratzailea**: ez gaitu zuzentzen erantzun jakin baterantz, balizko erantzun guztiak bilatzera baino.

Wonder Ponder **ekintza-liburua** da, bai ekintza fisikoa eta bai ekintza mentala sartzen baititu jokora.

Wonder Ponder **material probatua** da: ale bakoitzak hainbat adinetako umeein egindako lan erreala du abiapuntu, eta testatu egin da irudiek piztutako interpretazioa eta interesa zorrozteko.

Wonder Ponder **esperientzia-iturria** da.

Wonder Ponder **sorkuntza propioa** eta **entsamendu artistikoa** elikatzekeo materiala da.

Wonder Ponder gonbita da “**arretaz**” begiratzeko.

Wonder Ponder **entsamendu kritikoa** lantzeko liburu-jokoa da haur eta helduentzat.