

1.435 IKASLE, 38 IKASTETXE ETA 79 IRAKASLE ARI DIRA PARTE HARTZEN GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIAK SUSTATUTAKO KOSMODISEA EKIMENEAN. Materialak berrerabiltzea, animalien babesa, etorkizuneko hiria, hiri-bizikidetzak eta lepoko itzultzailea izango dira kultura ekintzailearen balioak sustatzeko asmoa duen Kosmodisea ekimenaren hirugarren edizioan landuko diren ardatzak.

Lehen fasea bukatu da Axular Lizeoak (Donostia), Maria Inmaculada Ikastetxeak (Zarautz), Aranzadi Ikastolak (Bergara), Nazaret Zentroak (Donostia) eta CEINPRO Zentroak (Donostia) egindako proposamenekin. Oraindik hurrengo etapetan parte hartzeko aukera dago: www.kosmodisea.net – Teléfono: 900 840 842

Kosmodisea 2008-2009 edizioak, Gipuzkoako Foru Aldundiko Berrikuntzarako eta Jakintzaren Gizarterako Departamentuak unibertsitateaz kanpoko hezkuntzan kultura ekintzailearen eta digitalaren balioak sustatzeko babestutako ekimenak, Ideia-jasa fasea amaitu berri du. Fase horretan, hezkuntza-ziklotan banatuta, ikasturtean zehar programan landuko diren proposamenak aukeratu dira.

Idea irabazleak honako hauek izan dira:

- Lehen Hezkuntza (1., 2. eta 3. mailak). Neo sistema: “*Bakea*” (Axular Lizeoa-Donostia-)
- Lehen Hezkuntza (4., 5. eta 6. mailak). Fisio sistema: “*Izakien desagertzea*” (María Inmaculada Ikastetxea – Zarautz -)
- Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza. Glos sistema: “*Gu alkate: XXI. mendeko hiria egituratzen*” (Aranzadi Ikastola - Bergara -)
- Batxilergoa. Logo sistema: “*Urania*” (Nazaret Zentroa - Donostia -)
- Heziketa Zikloak. Tékhne sistema: “*Lepoko itzultzailea*” (CEINPRO - Donostia -)

“*Bakea*”, Lehen Hezkuntzako lehen etaparen irabazlea, Axular Lizeoak proposatutako ideia izan da. Ideiak proposatzen duena da Lurreko arma guztiak jaso eta herrialde bakoitzean birzikla daitezkeela. Zientzia-laborategi batek naturaz eta bakeaz gozatzeko tresnetan bihurtuko lituzke arma horiek.

“*Izakien desagerpena*”, Lehen Hezkuntzako bigarren etaparen irabazlea izan da eta Zarauzko Maria Inmaculada Ikastetxeak proposatu du. Ideiak animalien bizitza hobetzeko hainbat aukera proposatzen ditu, hala nola, ehiza arautuz, itsaso-baliabideak babestuz eta maskotak zainduz.

“*Gu alkate: XXI. mendeko hiria egituratzen*” Bigarren Hezkuntzako ideia irabazlea izan da. Proposamena Bergarako Aranzadi Ikastolako ikasleek egin dute eta datozen urteetan sortuko diren hiri-moten inguruko hausnarketa bultzatzen du, kontuan hartuz hirigune berriak eta hiritarrentzat beharrezkoen diren zerbitzuen azterketa egin behar direla.

“*Urania*”, Batxilergoan irabazle izan den ideia, Donostiako Nazaret Zentroak proposatu du eta urruneko planeta batean hiri perfektu bat nolakoa izan daitekeen pentsatzeko gonbidapena egiten du. Bertan, ez litzateke inongo oztoporik egongo, ezta indarkeriarik ere, eta inguruarekiko armonia bilatuko litzateke.

“*Lepoko itzultzailea*”, Zikloetan irabazle izan den ideia, CEINPROren ekimena izan da eta lepokoa daraman pertsonari unean entzuten duen hizkuntza edo dialektoa itzultzeko gai den lepokoa sortzeko aukera proposatzen du. Tresna horrek herri eta kultura desberdinen arteko komunikazioa erraztuko luke.

Kosmodisearen hirugarren edizio honetan, 38 ikastetxetako 163 talde, 79 irakaslerekin batera, aurkeztu dira. 1.435 ikasle hartzen dute parte ekimen honetan.

Lanak zein gairen ingurukoak izan behar duten jakin ostean, eta Kosmodiseako etapa desberdinekin (planetekin) hasi aurretik, talde parte-hartzaileek entrenatzeko aukera izango dute: programa informatikoak jaitsi eta ezagutu; simulatzailearen demo batekin entseatu; ideia irabazleen inguruko informazioa bilatu eta aurreko edizioetan egindako lanak berrikusi. Entrenamendu-fasea abenduaren 1ean bukatuko da, egun horretan jokoaren lehen fasea hasiko baita (Fono Planeta).

Kosmodisea osatzen duten planetak, eta ekipo bakoitzak planeta bakoitzari dagokion misioa egiteko bete beharko dituen epeak, honako hauek dira:

- Fono Planeta (soinua), 2008ko abenduaren 1etik 2009ko urtarrilaren 23ra
- Ikono Planeta (irudia), urtarrilaren 26tik martxoaren 6ra
- Mito Planeta (bideoa), martxoaren 9tik apirilaren 10era.

Hain zuzen ere, Fono Planetan, ekipo bakoitzak bere etapan irabazi duen ideiar buruzko ipuin grabatu bat aurkeztu beharko du, Ikono Planetan irudiztatu egin beharko dute eta Mito Planetan, berriz, irudikatu eta bideoan grabatu.