

Aro digitalaren barruan



Errespetua eta
inklusioa

Aro digitalaren barruan

Honetan datza praktika: Euskadiko Gurutze Gorriaren proiektu digitaletan parte hartzen duten adinekoak trebatzean edo haien gaitasunak hobetzean, aro digitalera sartzen laguntzeko eta eguneroko bizitza errazteko.

Trebatzeko ekintzak aldian behin egiten dira, taldekako lantegietan (telefonoak eta/edo tabletak erabiltzen ikasteko, adibidez), edo, behar izanez gero, banakakoetan. Lantegien dinamizatzailerak boluntarioak izaten dira gehienetan.

Trebakuntzan, garrantzia ematen zaio aplikazio praktikoak jaisten eta erabiltzen ikasteari; hauek, adibidez: osasun karpeta, online banka, garraio publikoen aplikazioak, erakunde publikoetan hitzorduak eskatzekoak, online erostekoak, Interneten bilatzekoak eta norberarentzat interesgarriak eta egunerokoan onuragarriak izan daitezkeen beste batzuk.

Praktikak jarraipena edo errefortzua ere badakar berekin, eta pertsona bakoitzaren beharretara egokitzea. Asmoa da parte hartzailea une oro eroso sentitzea ikaskuntzan, eta teknologia gauzak errazten dizkigun eta beste pertsona batzuengana hurbiltzen gaituen tresnatzat hartzea. Hain zuzen, azken alderdi horri ez zaio garrantzirik kendu behar, gure proiektu guztien bidez harreman pertsonalak ere sustatzen direlako.

Praktikaren barruan sartzen da adinekoen onlineko gestioak egitea —horretarako gaitasunik ez badute—; halere, adinekoa gestioak bere kabuz egiteko gai izatea da praktikaren helburua.

1. Erakunde sustatzaileak

Euskadiko Gurutze Gorria.

2. Erakunde mota

Pribatua.

3. Xede taldea

Euskal Autonomia Erkidegoko adinekoak.
Boluntarioak.

4. Lurralde eremua

Euskadi.

5. Etiketak

Inklusioa – eskubidea – sarbidea – konexioa – trebakuntza – parte hartzea – errespetua – berdintasuna – lankidetzaz.

6. Helburuak

Helburu orokorra:

Adinekoen bizi kalitatea hobetzea, boluntariotzaren eta teknologiaren laguntzarekin.

Berriarazo helburuak:

- Adinekoak arlo digitalean trebatzea (eguneroko bizitzari lotutako helburu praktikoekin eta haien sare soziala indartzeko helburuarekin).
- Baliabideak eskuragarri jartzea bitarteko telematikoen bidez.
- Adinekoak modu atsegin eta errazean hurbiltzea aro digitalera.
- Adinekoak aro berrian sartzen eta aro horretako kide sentiarazten lan egitea.
- Adinekoentzako eskubide berdintasuna bilatzea baliabideak eta informazioa eskuratzeari dagokionez.
- Konfiantzazko eta partaidetzazko giroa sortzea.
- Boluntario ekintzak eta erantzunkidetasun komunitarioa sustatzea.
- Laguntasunaren eta gizarte ehuna izatearen sentimendua sendotzea.
- Komunitatea sentsibilizatzea lagunkoitasuna, enpatia eta errespetua lantzearen garrantziaz.

7. Metodologia

Praktikaren barruan, teknologiari lotutako beste dinamika bat sartu dugu taldeetan, izotza hausteko eta jolas tarte bat partekatze: errealitate birtualeko betaurrekoekin egindako jardura bat; helburua: gaitasun digitalen bidez adinekoen inklusioa eta bizi kalitatea hobetzea. Adinekoak harri eta zur geratzen dira jardura horrekin; ondorioz, teknologia berrien aurrean sentitzen duten gaitzespena edo beldurra arindu egiten dute zertxobait eta prestutasun handiagoa erakusten dute esperimentatzen jarraitzeko eta beren gailuekin ikasketa praktikoak jasotzeko.

Horrez gain, taldekako esperientzia birtual horiei esker, elkar ezagutzen dute, belaunaldi berriengana hurbiltzen dira eta hobeto ulertzen dituzte haien jolas metodoak eta harremanetarako bideak.

Ikastaroan belaunaldi desberdinen arteko jarduera partekaturen bat ere egiten dugu, hurbiltasuna eta laguntasuna sustatzeko eta belaunaldi batzuek besteei buruz izan ohi dituzten pentsamendu okerrak eraisteko. Halaber, foruetan, kongresuetan eta adinkeriarekiko sentsibilizazioari lotutako bestelako ekimenetan parte hartzera bultzatu ohi ditugu boluntarioak, erabiltzaileak eta teknikariak.

Taldeakako trebakuntza ekintzak talde nahiko txikietan egiten dira (6 eta 10 lagun artekoetan), ikasitako edukietan sakontzeko eta sortzen diren zalantzak edo interesak argitzeko. Ekintzen iraupena aldakorra izaten da: 4 orduko lantegiak ere egin izan dira batzuetan, baina ohikoena ezagutzaren transferentzia progresiboaren bidez egitea da (2 orduko saio bat asteen, 1 edo 2 hilabetez).

Banakako trebakuntza adinekoek eskatuta egiten da, baldin eta interesdunak zerbaitengatik ezin badira taldekako saioetara azaldu edo arreta berezia behar badute.

Batzuetan, parte hartzen duten adinekoak ez dira trebatuta egotera edo sentitzera iristen ikasketa honetan. Kasu horietan, Gurutze Gorriko taldeak, teknikariek edo boluntarioek egiten dute gestio telematikoa, adinekoek behar duten hitzordua edo dena delakoa eskura dezaten.

8. Alderdi berritzaileak

Trebakuntza, ekintza eta esku hartzerik gehienak, hasiera batean, boluntario gazteek egiten dituzte. Horrela, bi belaunaldiek elkar elikatzen dute, elkarri esperientziak irakasten dizkiote eta batzuek besteengandik ikasten dute.

Positiboa da, era berean, dagoeneko teknologia ezagutzen eta erabiltzen duten adinekoek oraindik maila horretara iritsi ez direnei animoak eta laguntza ematea, eta programak ere horretara bultzatzen ditu parte hartzaileak.

Jarduerak hedatu eta errepikatzeko aukera erabatekoa da, ez baitute inolako kostu ekonomikorik. Izan ere, adinekoek, baita zaharrenek ere, telefono adimendunak dituzte. Trebakuntza, berriz, gaitasunak, denbora eta laguntzeko sentikortasuna dituzten boluntarioen zeregina izaten da.

Bestalde, jardueraren balioetako bat da hainbat kokapen geografikotara hedatzea eta lurraldeko landa eremuetaraino ere iristea —eta ez da nahitaez Gurutze Gorriaren lokaletan gauzatu behar—.

Gainera, ez dago inolako muga fisikorik, tutoretza birtuala ere egin baitaiteke adineko parte hartzaileekin, eta Gurutze Gorriaren bulegotik egin daiteke interesdunaren gestioa, berak bertaratu beharrik gabe. Dena dela, adinekoek prozesu osoan parte hartzea lehenesten da.

Esan bezala, adinekoei dagokienez, hauek dira helburu nagusiak: animatzea, parte hartzea, laguntzea, proposatzea, ahalduntzea, gaitasunak sendotzea, bizi egoera hobetzea eta aro digital berrian eragile aktiboak izatea.

Boluntarioei dagokienez, berriz, sentitu behar dute lagungarriak direla beharrak detektatzen, erabakiak hartzen, jardueraren eboluzioa eta ebaluazioa egiten, aldaketa eragiten...; hitz gutxitan, esperientziak aberasgarria izan behar du haientzat.

Erakunde publikoek ere zeregin garrantzitsua dute, bai asoziazionismoa eta komunitateko adin guztietako pertsonen inklusioa eta aintzatespena ahalbidetzeko ekintzak babestuz, bai herri eta ingurune lagunkoiak sortzeari eta mantentzeari merezi duten garrantzia emanez.

9. Ebaluazioa eta emaitzak

Hiru motatako emaitza operatiboak bereizten ditugu jardueren gestioan eta ebaluazioan:

1. Emaidza kualitatiboak

Proiektuan parte hartzen duten erabiltzaileek zenbait alderdiri buruz duten pertzepzioari dagozkio; alegia, jasotako arretaren bizkortasunari, informazioari, jarraipenari eta kalitateari buruz.

1.1. Helburu nagusiei lotutako helburu operatiboak

- Proiektuan parte hartu bitartean eta ondoren bizi kalitate hobetu zaiela sentitzea erabiltzaileen % 90ek.

1.2. Berariazko helburuei loturako helburu operatiboak edo esperotako emaitzak

- IKTak erabili dituzten onuradunen % 90ek alfabetizazio digitala hobetu dutela hautematea eta eguneroko bizitzan teknologia erabiltzea.
- Baliabideren bat bitarteko digitalen bidez eskuratzeko laguntza eskatu duten adinekoen % 100ek laguntza jaso izana eta, ahal bada, baliabidea eskuratu izana.
- Parte hartu duten adinekoek aro digitalera hurbildu direla sentitzea.
- Parte hartu duten adinekoek aro digitalean integratutako kideztat jotzea beren burua.
- Parte hartu duten adinekoen % 100ek gainerako herritarren eskubide eta aukera berak izatea eskura. Eta, era berean, mundu aldakorrari lotuago sentitzea.
- Jarduera partekatu guztiak konfiantzazko eta banakako partaidetza mailarekiko errespetuzko giro batean burutu izana.
- Jarduera asko boluntarioek lagunduta eta dinamizatuta gauzatu izana.
- Adinekoen % 90 prozesuan lagunduta sentitu izana, eta gizarte ehunarekiko konfiantza handitu izana.
- Proiektua onuragarria izan izana eta elkar ondo, justiziaz eta errespetuz tratatzearen garrantziaz sentsibilizatzeko balio izana.

2. Emaidza kuantitatiboak

Honako hauekin dute zerikusia:

- Proiektuaren erabiltzaile eta parte hartzaileen kopuruarekin.
- Gauzatutako ekintza, jarduera eta esku hartzeen kopuruarekin.

- Ekintzetan emandako denborarekin.

3. Proiektuaren eraginari lotutako emaitzak

Egindako lanak nahi zen eragina lortu ote duen ebaluatzeari, eta antzemandako ahuleziak eta indarrak, nahi den irismena eta hobetzeko proposamenak aztertzeari dagozkie.