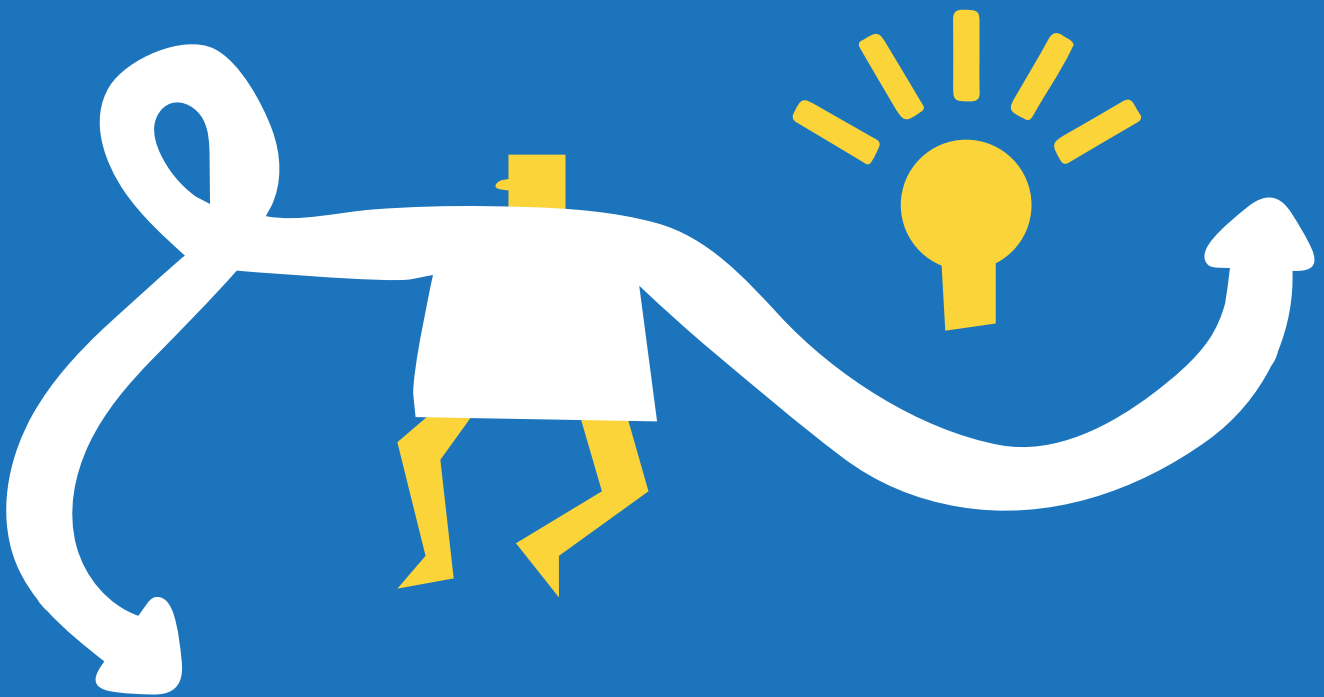


MENTORTRAIN TAILERRA

Design thinking ikuspegia praktikaldia diseinatzeko garaian

EU KA2 MentorTrain proiektuko dinamizatzaileentzat prestaturiko jarraibideak



www.mentortrain.eu

General Information

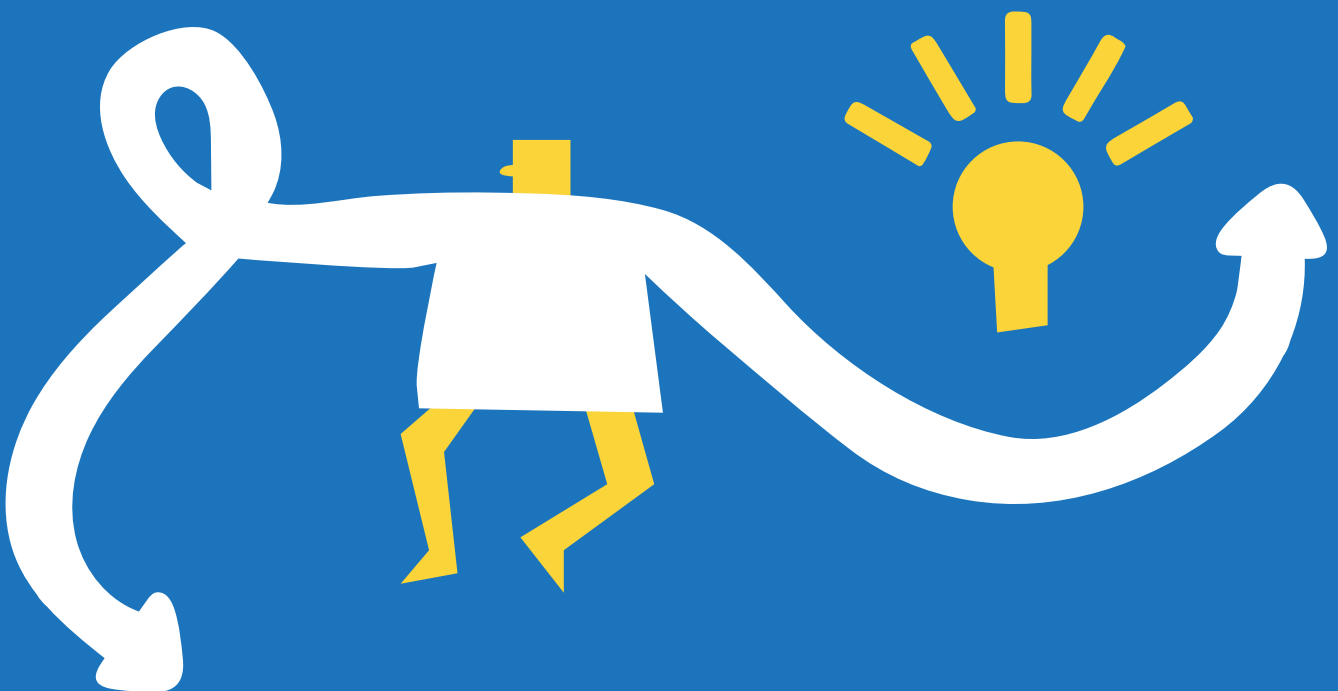
Tailer hau negozio desberdinetako arlo jakinetan ikasleen praktikaldietan esperientzia duten instruktoreentzako diseinatu da, aldi berean 6-10 parte-hartzaileko taldeekin lan egiteko moduan. Tailerra 4 ordutan garatzeko diseinatuta dago eta 30 minutuko atsedenaldiarekin. Tailer honen oinarrian dagoen filosofia parte hartze aktiboa, ekarpen positiboa eta elkarrengandik ikastea da.

Egilea:

Nik Heerens – Knowledge Innovation Centre

Diseñatzailea:

Tara Drev – Knowledge Innovation Centre

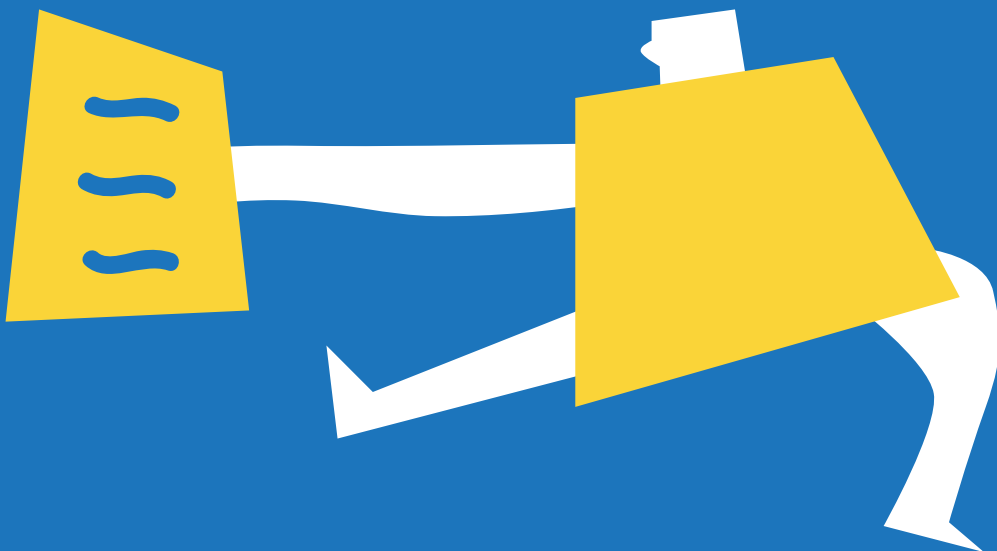


Background and purpose of the workshop

Tailer hau Europar Batasunak finantzaturako Erasmus + MentorTrain proiektuaren bidez garatu da. Proiektu honen helburu nagusia erakunde txikietan instruktoreak trebatzea eta hornitzea da, kalitatezko praktikaldiak gauzatzeko. Horretarako, proiektuak eperientziadun nahiz hasiberri diren instruktoreei zuzendutako ikastaroa sortu du, online erako unitate modularrez osatuta. Modulu horietako bakoitzak parte-hartzaileek kalitatezko instruktoretzari dagokion gaitasun espezifikoa menperatzea ahalbidetzen du.

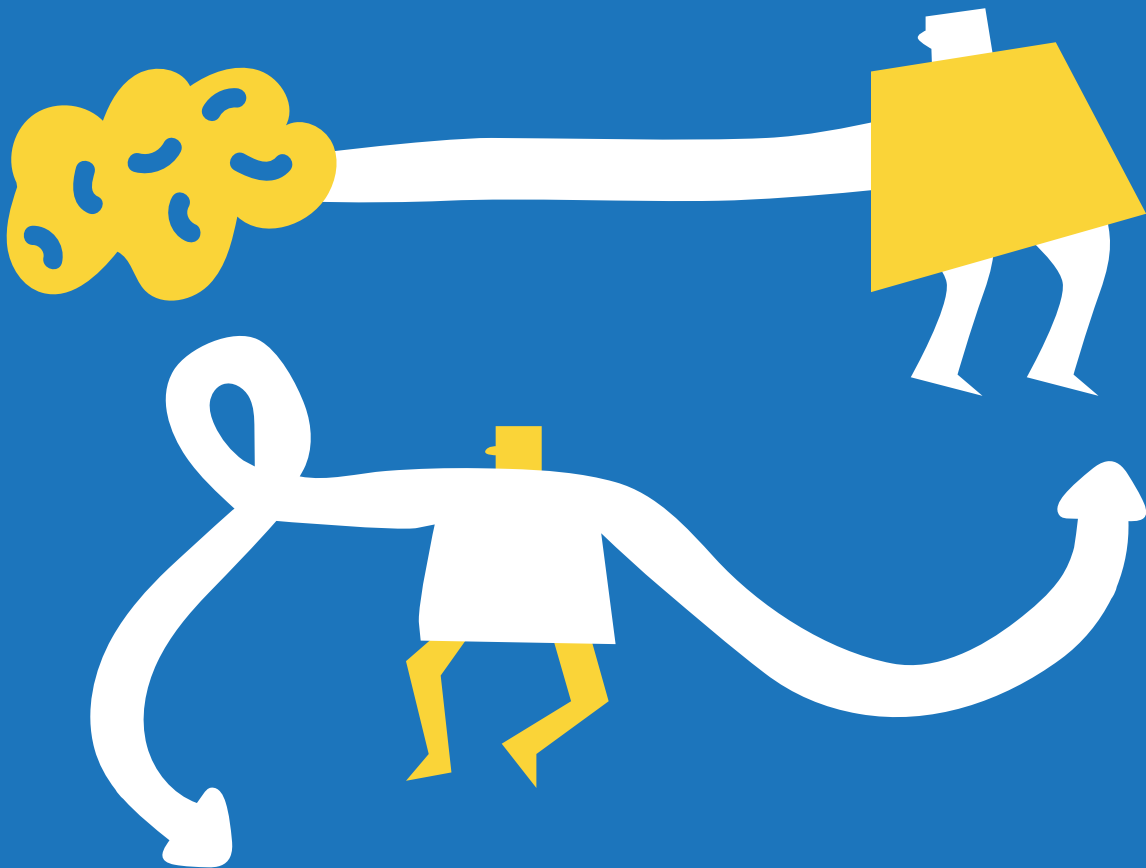
Instruktoreentzako prestakuntza-tresnez gain, MentorTrain proiektuak eperientziadun instruktoreei lagundu nahi die praktikaldia garatzeko prestakuntza-plan zehatzak diseinatzeko. Horretarako, proiektuaren partzuergoak tailer hau garatu du, 4 herrialdetan eta 12 lanbide desberdinetan probatu delarik. Tailer honen helburua lanbide jakin bateko praktikaldirako profil ideal zehatza diseinatzea da. Tailer honen eta beste lanbide arlo batzuen inguruan egiten diren antzeko lantegien bidez sortutako praktikaldi-profilak azkenean profilen online datu baseari gehituko zaizko eta profil horiek askatasunez kontsultatu, kopiatu edo berrerabili ahalko dira nork bere beharretara egokitutakoak sortzeko.

Instruktore parte-hartzaileei argi eta garbi azaldu behar zaie tailer-rak esparru mugatua duela, instruktoreen iritziak soilik hartzen dituela kontuan eta, agian, jarraipena eman beharko zaiola tailer osagarri batekin formakuntza zentroko tutorearekin eztabaidatzeko. Modu horretan lehenik dauden ikaskuntza-emaizten esparruak garatuko dira tailer horien emaitzen arabera.



Tailerra garatzeko aukerak

- 1** Jarraitu azpikaldeko egitura. Hau bereziki erabilgarria izango da praktikaldietarako konpetentzia markorik ez dagoen herrialdetan.
- 2** Kontzentratu tailerra lehendik dauden praktikaldietarako konpetentzia markoen hutsune zehatzetan. Horiek desberdinak izan daitezke herrialde bakoitzean. Adibidez, praktikaldiko jarduera konkretuei erreparatuta, konpetentzia markoak deskribatzen dituen jarduera konkretuei so eginaz.
- 3** Baztertu lehendik dauden praktikaldietarako konpetentzia markoak eta hartu "mundu ideala" ikuspegia. Tailerren funtsa instruktoeen ikuspuntutik praktikaldietarako profil "idealak" garatzea izango da. Horiek lehendik dauden markoekin alderatu daitezke eta, agian, haiek hobetzeko / doitzeko balioko dute.

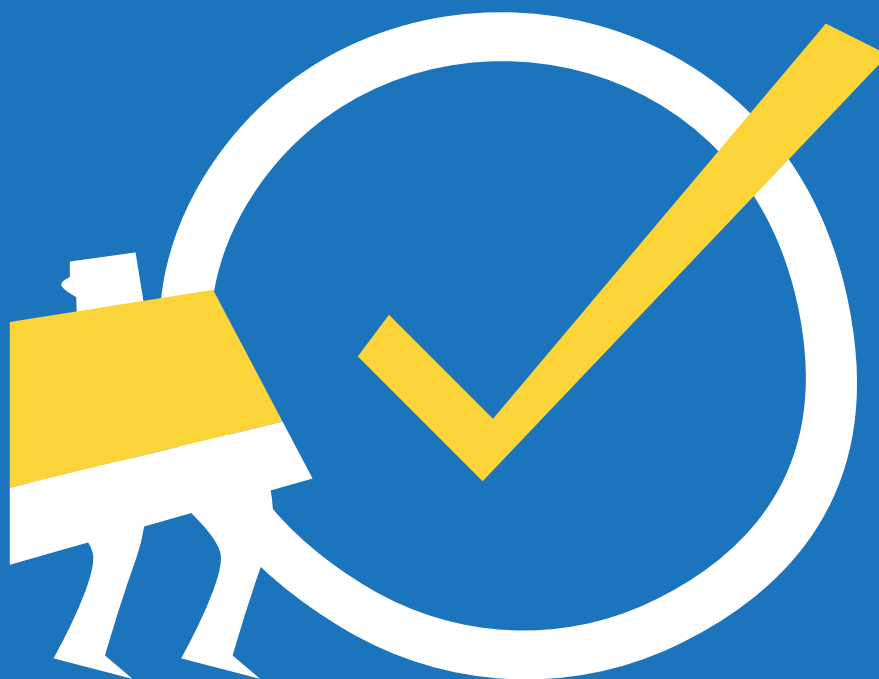


Tailerraren agenda

Zehaztapen gehiagorako ikusi azpikaldeko Laguntza Oharrak.

➔ Sarrera	30 minutu
➔ 1. Atala: Ikaslearekiko enpatia sortzea	45 minutu
➔ 2. Atala: Definitu arazoaren adierazpena	15 minutu
➔ Atsedena	30 minutu
➔ 3. Atala: Ideia	45 minutu
➔ 4. Atala: Prototipoa	60 minutu
➔ Ondorioak/ebaluaketa	15 minutu

Guztira: 4 ordu



Laguntza Oharrak

Kontuan izan honako hau:

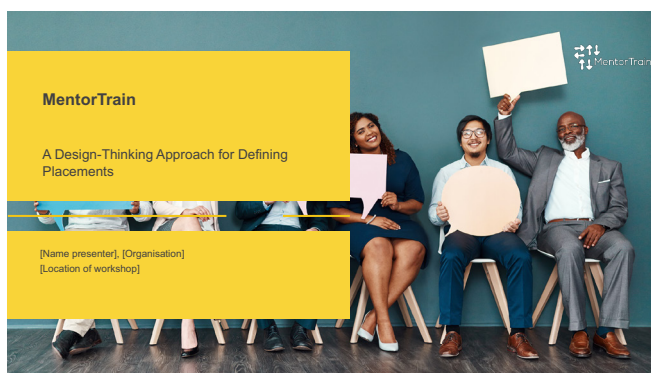
- Testu horiko koadroetan tailerreko atal bakoitza laburki aurkezten da.
- Aurkezpen-oharretan, letra etzanean sartutako informazioa “moderatzaillearentzako gida” bat da.
- Letra estandarreko eta PowerPointeko diapositibetako informazioa moderatzaillearentzako “gidoiak” dira.
- Testu-iradokizun zehatzak letra lodiz adierazten dira.

Sarrera

Atal honetan dinamizatzailleak tailerreko sarrera emango du, tailerreko helburuak eta aurreikusitako emaitzak aztertuko ditu, landuko diren gai nagusiak, taldekideak eta bere burua elkarri ezagutzera emango dizkie.

Dinamizatzaillearen aurkezpena/sarrera eta aurrek

1. diapositiba: dinamizatzaillearen aurkezpena eta aurrekariak



MentorTrain proiektuaren aurkezpena

2. diapositiba: MentorTrain proiektuaren aurkezpena



Partaideen aurkezpena

Dinamizatzailea gelan zehar ibiliko da parte hartzaileen aurrekariak zein diren, nondik datozen, zer lan egiten duten eta praktikaldietan nola parte hartzen duten jakiteko.

Ahal izanez gero, informazio hori aldezkurretik eskuragarri edukitzea komeni litzateke tailerraren diseinuan erabili ahal izateko. Partaideentzat atzeko aldean ezaugarri nagusien oharrak dituzten izen etiketak egin.

Talde eztabaida



Aurkezpena – Tailerraren ikuspegi orokorra

Dinamizatzaileak tailer honetan landuko diren gai desberdinen aurkezpena egingo du.

3. diapositiba: Tailerraren ikuspegi orokorra

Overview of the workshop

- Introduction to the Design Thinking Approach
- Phase 1: Building empathy for the learner apprentice
- Phase 2: Define a problem statement
- Phase 3: Ideation
- Phase 4: Prototype
- Conclusions/evaluation

www.mentortrain.eu

Design Thinking Approach aurkezpena

Dinamizatzaileak Design Thinking Approach metodologia aurkeztuko du.

Gomendaturiko testua:

“Design Thinking diseinatzaileek arazo konplexuak konpontzeko eta desiragarriak diren irtenbideak aurkitzeko erabiltzen duten metodologia da. Arazoak konpontzeko pertsonengan eta lankidetzan oinarritutako ikuspegi sortzailea, errepikakorra eta praktikoa da. Enpatia, sormena eta arrazionaltasuna uztartzeko gaitasuna ezinbestekoak dira emaitza arrakastatsua lortzeko.

4. diapositiba: Design Thinking Approach aurkezpena

Design Thinking Process

Discovery/ Empathy	Interpretation/ Define	Ideation	Experimentation/ Prototype	Evolution/ Test
Find deep & meaningful needs through observing & engaging	Reframe needs & insights into actionable problem statements	Generate Volume & Variety of Ideas	Visualize possible solutions by trying them out	Communicate with users to gain feedback & refine solutions
<ul style="list-style-type: none">• What needs to change & how much? What can change?• Who's involved? How do they think & why? What do they want & need?	<ul style="list-style-type: none">• Analyze what has been learned about the problem, where it takes place & who is involved• Use role play & models• Create "User" needs a way to (Verb) because... statements	<ul style="list-style-type: none">• Brainstorm individually & collaboratively• Diverge• Choose constraints & then remove them to enrich ideas	<ul style="list-style-type: none">• Create a prototype of a service, solution, or product• Converge• Use different user groups' points of view to "test drive"	<ul style="list-style-type: none">• Use feedback and observations to evolve a solution

Problem Finding Problem Solving Solution Testing

www.mentortrain.eu

Design Thinking Approach aurkezpena

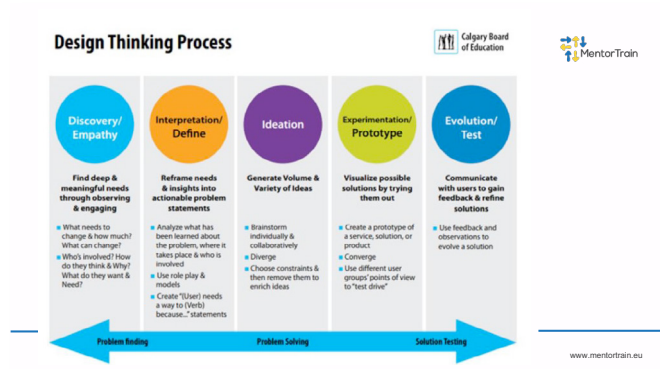
Diseinuaren pentsamoldea ez dago arazoetara bideratuta, irtenbideetara baizik; eta ekintzetara bideratzen da lehenetsuzko irtenbideak sortzeko. Diseinurako pentsamenduak logika, irudimena, intuizioa eta arrazoibide sistemikoa ditu oinarri, izan litezkeen aukerak aztertzeko eta azken erabiltzaileari mesede egingo dioten nahi diren emaitzak sortzeko.

Design Thinking-ek esparru egituratua eskaintzen du, urrats desberdinak dituen, berrikuntza ulertzen eta bilatzen laguntzen dutenak hazkunde organikoa lortzeko eta gure lanari benetako balioa emateko. Design Thinking zikloak egoera jakin bateko testuinguruaren eta mugen barruan asetzen ez diren beharrak ezagutzeko behaketa dakar, berrikuntzaren aukera eta esparrua taxutuz, ideia sortzaileak sortuz, probak eta konponbideak hobetuz. “

Dinamizatzaileak 4. diapositiba erabil dezake ikuspegiaren fase desberdinak gehiago azaltzeko, baina azpimarratu erabiliko den metodoa besterik ez dela eta aplikazio praktikoa tailerrean zehar argiagoa izango direla.

Aurkezpenean zehar, dinamizatzaileak parte-hartzaileei galdetuko die ea eza gutzen duten ikuspegi hori. Hala bada, parte-hartzaileek iritzi gehiago eman ditzakete. Dinamizatzailea adibide zehatzak eskatzen eta / edo ematen saia daiteke, ahal dela parte-hartzaileen testuinguru profesionalarekin lotuta.

4. diapositiba: Design Thinking Approach aurkezpena



1. Atala: Ikaslearekiko empatia sortzea

Saio honen xedea parte-hartzaileak ikaslearen etorkizuneko posizioan jartzera bultzatzea da, ikaslearekin empatia sortzeko eta haren beharrak, itxaropenak eta portaerak ulertzeko. Lehenengo saio honen beste helburuetako bat parte-hartzaileek, eredu gisa, ikaslea ardatz duten praktikaldiak diseinatzea da; Horrek trebakuntza honen ondorengo saioetan parte hartze berdintsuagoa eta aktiboagoa lagun dezake.

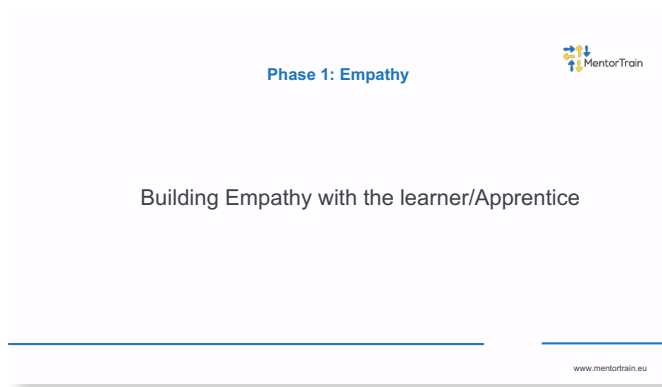
Aurkezpena – “Empatia”

Dinamizatzaileak aurkezpen laburra egingo du enpatiak zer esan nahi duen design thinking testuinguruan azalduaz eta zergatik den garrantzitsua ikaslea ardatz duen ikuspegia.

Gomendaturiko testua:

“Design Thinking prozesuaren lehen urratsa xede-taldeekin enpatizatzea da, hau da, enpresan praktikaldian ari diren ikasleekin. Haien sentitzen dutena, espero dutena eta beldur direna ulertzeko, haiekin bat egin beharra daukagu. Tailer honen testuinguruan ez da posible ikasleekin zuzenean hitz egitea (ez daudelako) baina enpatizatzekeo modu simple bat instruktore baten eta ikaslearen rola har dezakeen beste baten arteko elkarrizketa simulatua burutzeko rol joko bat egitea da.”

5. diapositiba: Empatia



Rol jokoaren jarduera binaka: Ikaslegaiari elkarrizketa simulatua

Dinamizatzaileak parte-hartzaileei bikoteak osatzea eta txandakatzea eskatzen die, bata ikaslelegaiaren paperean eta besteak elkarrizketatzailearen paperean dihardutelarik.

*Dinamizatzaileak hasierako galdera batzuk emango dizkie:
Zer espero duzu praktikalditik?
Zein itxaropen dituzu?
Zein dira zure beldurrak?*

Rol jokoaren jarduera binaka



Dinamizatzaileak aipatuko du ariketa honen helburua parte-hartzaileei ikasle-gaia nola sentitzen den imajinatzen laguntzea dela, haren lekuan jartzen saiatzeko eta praktikalditik espero dituenak ulertzeko.

Ariketa – Enpatia mapa sortu

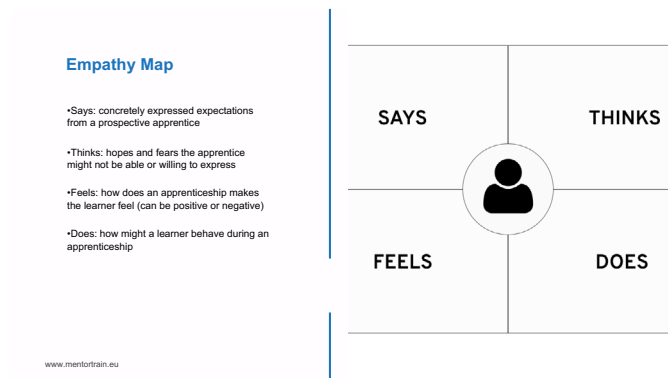
Rol-joko ariketaren amaieran dinamizatzaileak bikote ezberdinei “enpatia mapa” bat sortzeko eskatuko die “elkarriketatzailea” eta “ikaslegaiaren” behaketatik abiatuta. Enpatia mapa hori, papertxo batean edo arbelean marraz daiteke. Lau lau koadrante izango ditu: “dio”, “pentsatzen du”, “egiten du” eta “sentitzen du”. Aurreko jardueran ikas-tulegaia nola sentitzen den ulertu denez, koadrante bakoitzean rol-jokotik ateratako aipamen hipotetikoak (edo zuzenak) idatziko dira.

Dinamizatzaileak bikote bakoitzari bere enpatiaren mapa laburki gainerako taldeei aurkezteko eskatuko die eta lau koadranteetako bakoitzean aipatzen diren puntu nagusiak nabarmenduko dira.

Dinamizatzaileak, orokorrean, taldeari eta ausazko partaide batzuei zehatzago galdetu diezaieke ea ezagunak egiten zaizkien idatzitako horiek, beraiek praktikaldia egin zutenetik edota lehen aldiz lanean hasi zirenetik.

Azalpen honen iraupena, neurri handi batean, parte-hartzaileek burmuin-ekaitzean eztabaidatu dutenaren arabera izango da. Dagoeneko identifikaturiko beharrak estaltzen ari badira, oso azkarra izango da. Oraindik ziur ez dauden edo ixilik mantendu diren partehartzaileentzat interesgarria iza daiteke. Oraindik asmoaren funtsa ulertzen ez badute, hurrengo saiora joan aurretik hori garatzeko denbora hartzeak merezi du.

6. diapositiba: Enpatia mapa



2. Atala: Definitu arazoaren adierazpena

Saio honek diseinuaren bigarren faseari egin dio erreferentzia, hau da, problema-adierazpen bat definitzeari. Normalean, Design Thinking hurbilketa egiten denean, problemaren adierazpena oraindik ez dago definitua eta aurreko enpatia fasean oinarritua dago. Hala ere, tailer honetan badakigu zer “arazo” konpondu nahi dugun, hau da, **“Nola emango genioke ikaskuntza ideal bat kontuan hartutako zereginari?”**.

Saio honen helburua bikoitza da: lehenik, parte-hartzaileek tailer honen helburu nagusia zein den jakitea (arazo-adierazpen gisa ikus daitekeena ere), eta, bigarrenik, “ikaskuntza ideal” batek ikaslea erdian jarri beharko lukeela eta ikasleekiko enpatia maximoan tinko oinarrituta egon beharko lukeela.

Aurkezpena: 2. Atala – ‘Definitu arazo adierazpena’

Dinamizatzaileak diseinuaren bigarren atala aurkezten du laburki, “Definitu” lehenengo “enpatia” atalatik jarraitzen du eta artikulatu egiten du zein arazo kontuzten saiatzen ari garen zehazki.

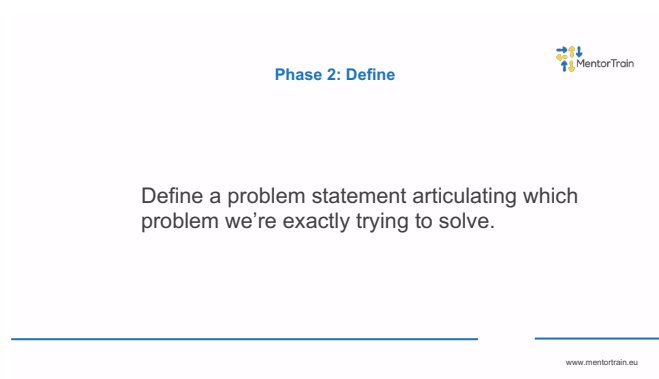
Orduan, dinamizatzaileak azaltzen du tailer honetarako adierazpen nagusia jadanik definituta dagoela, hau da: “Nola emango genioke ikaskuntza ideal bat gure okupazioari?”

Une honetan, dinamizatzaileak errepikatu beharko luke Design Thinking ikuspegia bakarrik erabiltzen dugula tailer honetarako tresna pedagogiko gisa eta hemen aurkezten den “arazo adierazpena” lantegiaren helburu nagusia dela.

Atsedena

Dinamizatzaileak atsedena baino lehen tratatutako gai nagusiak aztertzen ditu, hurrengo saiora joan aurretik.

7. diapositiba: 2. Atala – Definitu arazo adierazpena.



8. diapositiba: Arazo adierazpena tailerrarako



Atsedena

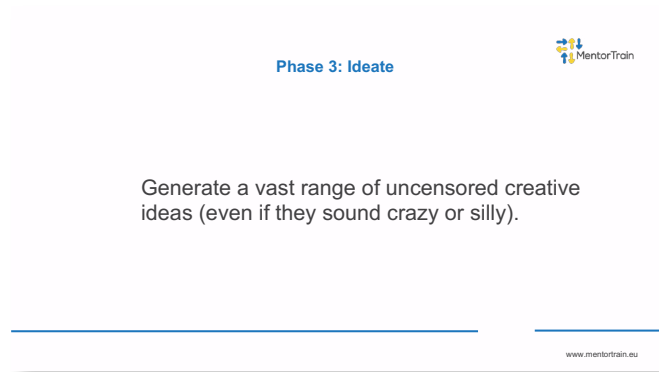
3. Atala: Ideia

Saio hau Design Thinking ikuspegiko 3. fasean zentratzen da, aurreko urratsean definitutako arazoa konpontzeko ideiak sortzeari buruz dena. Tailer honen testuinguruan, Ideiak okupazio espezifikoan ikaskuntza batean parte izan beharko luketen eraikuntza bloke desberdinetan ideiak sortzea esan nahi du. Eraikuntza bloke hauek ikasketa emaitzetan eta ikasketa emaitzetan laguntzen duten jarduera zehatzetan dautza, eta Ideia atala biak kontuan hartu beharko lituzke. Saio honen beste helburu bat, beraz, parte-hartzaileak irakaskuntzaren parte diren ikasketa jarduerak eta ikasketa emaitzen arteko loturaren ulerpena ematea da.

Aurkezpena – 3. Atala: Ideia

Dinamizatzaileak aurkezpen labur bat ematen du ideiarri buruz, nola funtzionatzen duen eta zein den Brainstorm izeneko ideia-teknikarik arruntena, taldeak erabiliko duena.

9. diapositiba: Ideia



Phase 3: Ideate

Generate a vast range of uncensored creative ideas (even if they sound crazy or silly).

www.mentortrain.eu

Brainstorm ariketa: ikaskuntzarako ideiak sortzen

Dinamizatzaileak parte-hartzaileak bi taldeetan banatzen ditu eta talde bakoitzak brainstorm paralelo bat egingo duela azaltzen du

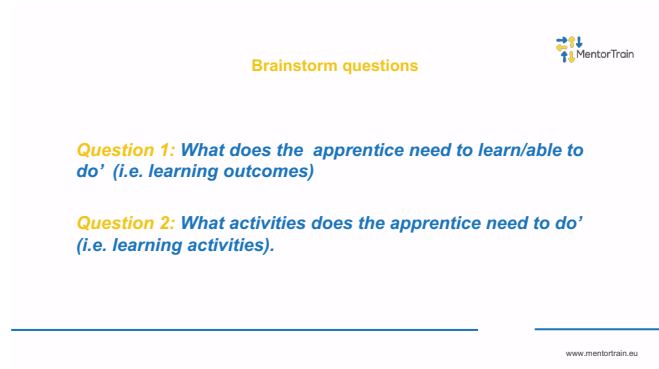
Lehenengo taldea galdera honetan zentratuko da: "Ikasleak zer ikasi/egiten jakin behar du?" (adib. Ikasketa emaitzak);

Bigarren taldea hurrengo galderan zentratuko da: "Ikasleak ze jarduera egin behar ditu?" (adib. Ikasketa jarduerak).

Dinamizatzaileak azaltzen du brainstorm-a irekia izan behar dela, ez-kritikoa eta erantzun "okerrik" gabea. Aipatzen diren gai guztiak post-it aparte batean idatzi behar dira (kolore desberdina 1 eta 2 taldeentzat bi galderen artean desberdintzeko).

Dinamizatzaileak adibide batzuk eman ditzake hasten laguntzeko.

10. diapositiba: Brainstorm galderak



Brainstorm questions

Question 1: What does the apprentice need to learn/able to do' (i.e. learning outcomes)

Question 2: What activities does the apprentice need to do' (i.e. learning activities).

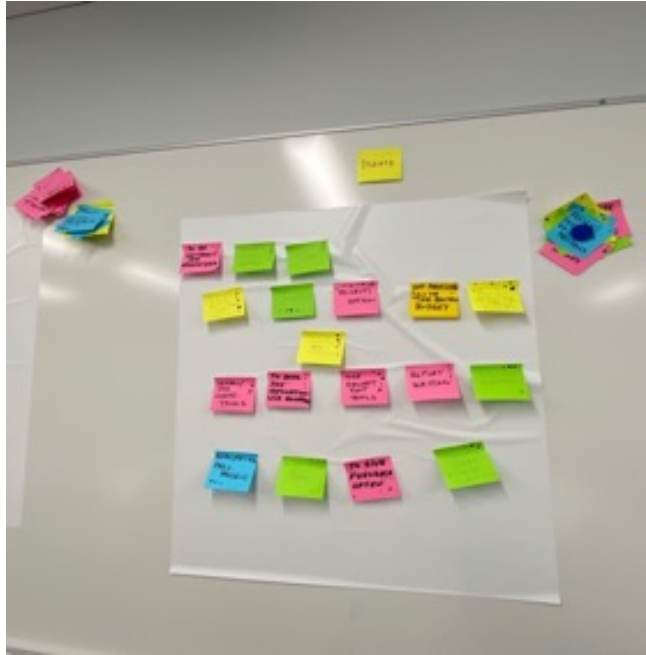
www.mentortrain.eu

Brainstorm-a bitartean, dinamizatzaileak parte-hartzaile indibidualak bi taldeen artean aldatzen ditu brainstorm-a jarraitzen duela, bukaeran denek bi taldeetan eta brainstorm-eko bi galderetan parte haru dutela bermatuz.

Brainstorm-aren ondoren, ideiak dituzten post-it guztiak batera jartzen dira eta dinamizatzaileak parte-hartzaile guztiei garrantzitsu aurkitzen dituzten 5 ideia aukeratzeko eskatzen die, beraien aurrean jartzeko. (Dinamizatzaileak aukeratu gabeko ideiak alde batera jartzen ditu). Behin hau eginda dagoela, dinamizatzaileak guztiei aukeratutako ideiak zeintzuk diren eta zergatik garrantzitsuak direla uste duten azaltzeko eskatzen die.

Ondorengo galdera bezela, dinamizatzaileak parte hartzzaileei buelta bat emateko eskatzen die, berresten dituzten ideietan marka bat jar dezaten (nahi adina ideia marka ditzakete, baina bakoitza marka bakar batekin, eta ezin dituzte beraien aukeratutakoak markatu).

Dinamizatzaileak 50%-en parte-hartzaileen marka dituzten post-it guztiak jasoko ditu. Post-it hauek hurrengo atalera joango dira. Besteak alde batera jarriko dira.



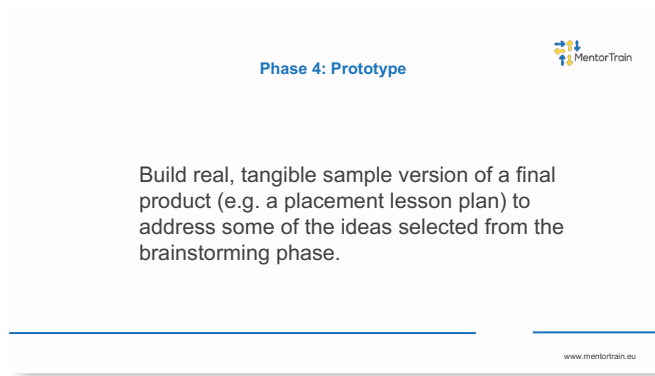
4 Atala: Prototipoa

Tailerreko azkeneko saio honetan, 3. Atalan sortutako ideiak okupazio espezifikoan ikaskuntza ideal baterako Prototipoa sortzeko eraikuntza blokeak bezala erabiliko dira. Ikaskuntza formatu perfektua sortzeko tailer honetako denbora nahikoa ez bada ere, helburua hemen ahal den zehatzena eta errealistena izatea da. Hauen barne indarrean dauden lurraldeko edota okupazioko arautze edota murrizte zehatzak daudela, adibidez derrigorrezko ikasteak, ikaskuntzen epe/iraupen zehatzak, etab. Dinamizatzaileak arautze eta murrizte hauek ezagutu behar ditu eta saioan zehar gidatze argia eman. Honek ere prototipoa gutxi-asko xehea bihurtu daitekeela esan nahi du.

Aurkezpena – 4. Atala: Prototipoa

Dinamizatzaileak Design Thinkin ikuspegiko atal honi buruz aurkezpen motz bat ematen du, Prototipoa zer den eta nola eraikitzen den ideia atalean.

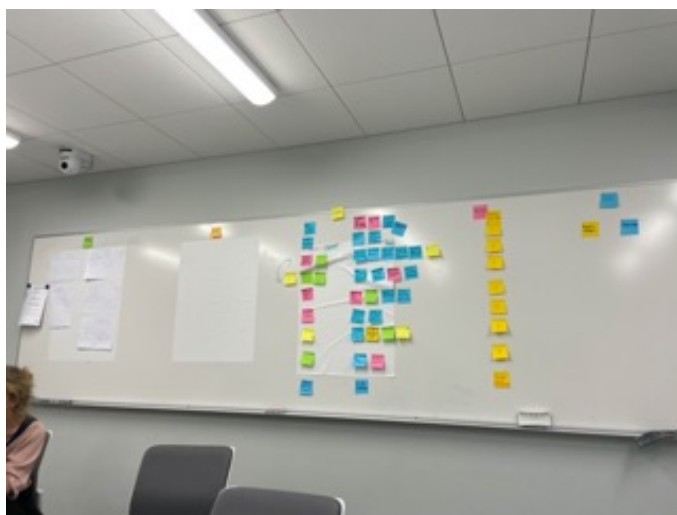
11. diapositiba – Prototipoa



Talde Ariketa – Ikaskuntza mapa sortu

Dinamizatzaileak parte-hartzaileei aurreko atalan aukeratutako ideia bilduma emango die. Dinamizatzaileak ondoren eskatzen die parte-hartzaileei talde bezela "ikaskuntzaren emaitzak" (hau da, "zer" eta "nola") "ikaskuntza-jarduerekin" lotzen dituen ikaskuntza-mapa bat sor dezaten, eta saia daitezela jarduera horiek ikaskuntzaren atalen ordena logiko batean jartzen. Aplikagarria denean, ikaskuntzaren atalak herrialde zehatz batean eta okupazio-profiletan (astetan edo hilabetetan) sartzeko denbora zehaztuta oinarritu behar dira. Parte-hartzaileek jarduerak gehitu ditzakete emaitzetara eta alderantziz post-it bilduman baldin ez badaude.

Talde ariketa



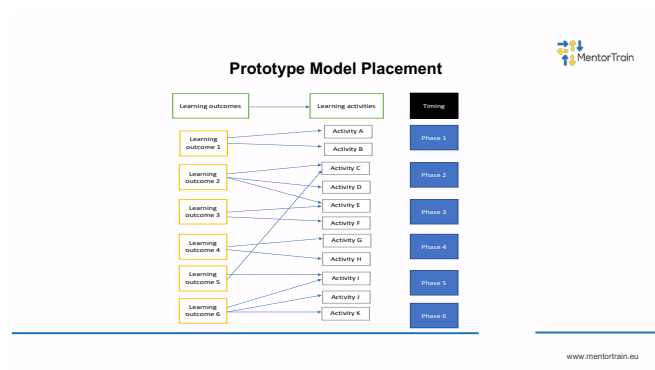
Taldea zein pro-aktiboa den kontuan hartuta, jarduera honek dinamizatzailearen gidatzeren bat beharko du, talde barruan eztabaida piztea beharrezkoa denean denak inplikatzen, baina baita, adibidez, antzeko ideiak elkartuz eta bi kategoriak lotzen lagunduz.

Behin “ikasketa emaitzak” eta “ikasketa jarduerak” modu logiko batean antolatuta daudela, dinamizatzaileak taldeko guztiek ados daudela egiaztatzen du. Dinamizatzaileak orduan parte-hartzaileei eskatzen die faltan botatzen duten elementu bat eta aldaketa behar duen elementu bat idazteko.

Dinamizatzaileak osoko eztabaida gidatuko du ideia individual hauek hobetzeko, adostasuneko erabakiak helburu direla.

Amaitze-fase honetan, dinamizatzaileak laburtzen eta gehitzen edota aldatzen du ikaskuntza mapa behar denean.

12. diapositiba: Model Placement Prototipoa



Ondorioak/hurrengo urratsak

Ondorio gisa, dinamizatzaileak argi utzi behar du “paper prototipo” bat, X gai okupazi-onalarena, tailer honen azken irteera dela, baina azken ikasgai eredugarri bat beste estandar batzuekin (batez ere PHE ikuskatzaile/erakunde) kontsultatu eta praktikan proba handiak egin ondoren bakarrik bukatu daitekeela.

Lantegiaren testuinguru nazionalaren eta instituzionalaren arabera, dinamizatzaileak jarduera zehatz gehiago eman ditzake, MentorTrain proiektutik kanpo egin daitezkeenak.

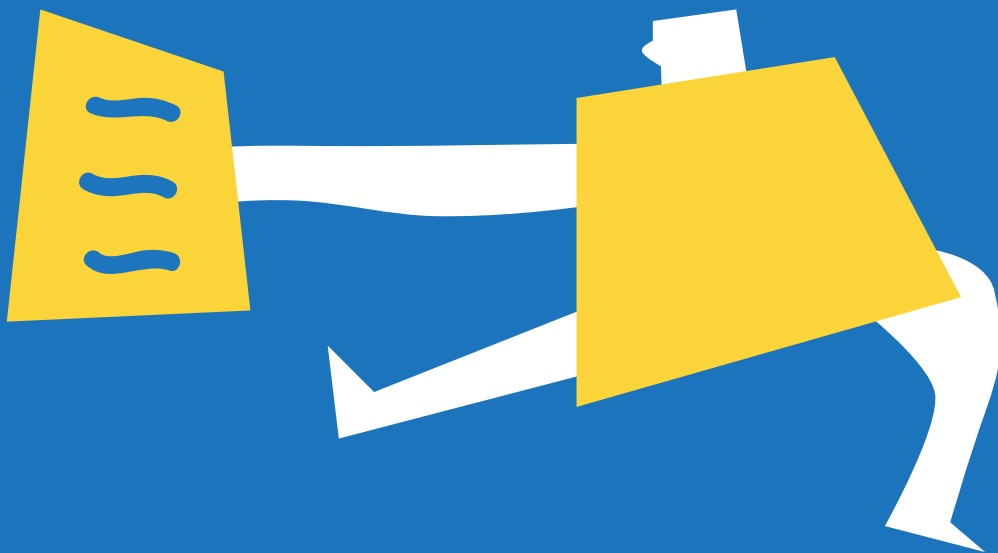
Halaber, dinamizatzaileak parte-hartzaileei jakinarazi ahal izango dizkie MentorTrain proiektuen irteera berriak, eta proiektuaren web orrialdera bideratu, argitalpenak eguneratu, Gertaera Biderkatzaileak, etab.

Tailerraren ebaluaketa

Ikasteko eta tailerraren formatua hobetzeko, dinamizatzaileak minutu batzuk erreserbatu beharko lituzke tailerraren amaieran parte-hartzaileen feedback-a jaso dezan. Zenbat denbora geratzen den eta parte-hartzaileek alde egiteko zenbat gogo dituzten kontuan hartuta, dinamizatzaileak erabaki behar du zein den feedback saio honi ekiteko modurik onena.

Bi modu posible daude:

1. 5 minutu erabili lantegia nola joan den, parte-hartzaileek zer irabazi duten, zer den ona izan, zer onuragarria, zer hobetu behar den, etab. eztabaidatzeko.
2. Parte-hartzaileei 6 post-it eman eta eskatu tailerrari buruzko 3 puntu positibo eta 3 puntu ez hain on/hobekuntza behar dutenak idazteko, gero paretan jarritako :) eta :(paper batean itsasteko alde egin aurretik.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Europako Batzordeekin elkarlanean finantzatua,
ondorengo beka zenbakiaz: EAC-2016-0508; Maltako
presidentetza Hitzaldia: Hezkuntza digitalaren egoera.
Parte hartzeadun ikaskuntza konektatua, konbinatua
eta irekia Ekonektatua, konbinatua eta irekia

Lan honek Creative Commons ShareAlike
4.0 nazioarteko lizentzia du.

Europar Batzordeak argitalpen hau ekoizteko ematen duen laguntzak ez du edukiaren onarpena beregain hartzen, egileen iritziaik
soilik islatzen ditu, eta Batzordeak ez du bertan jasotako informazioaren erabileraren gain ardurarik hartzen.