



Ezetz
Asmatu!



GIDA DIDAKTIKOA



AURKIBIDEA

GIDA DIDAKTIKOA

- 1. Sarrera..... 3. orr
- 2. Material didaktikoaren deskribapen laburra 4. orr
- 3. Helburuak eta hezkuntza-aplikazioa 4. orr
- 4. Bideojokoaren deskribapen zehatza..... 5. orr
 - 4.1 Instalatzeko jarraibideak5
 - 4.2 Programazioa eta diseinua5
 - 4.3 Jokoaren erabilera eta egokitasun didaktikoa.....7
- 5. Jarduera didaktikoa 12. orr
- 6. Baliabide osagarriak 15. orr



1. SARRERA

“Ezet Asmatu!” App formatua duen bideojokoa sortu da, 8-14 urte bitarteko adingabeei bideratua, online teknologien inguruko zibersegurtasuna eta pribatutasuna sustatzea du helburu nagusia. Osorik euskaraz eginga, Android edota iOS sistema eragileek dituzten tableta eta smartphonetarako garatu da. Proiektua osatzeko, Gida didaktikoa eta erreferentziazko webgunea ere sortu dira. **IKTeskolak PantallasAmigas ekimenaren laguntzaz sortutako eta garatutako proiektua da, eta Bizkaiko Foru Aldundiaren babesu eta Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailaren dirulaguntza jaso ditu.**

Gaur egun, teknologiak eta gailu pertsonalak funtsezko elementu bihurtu dira gizabanakoentzat, eta eguneroko bizitzan jarduteko beharrezkoak dira. Esparru akademikoan, lan-eremuan, aisialdian edo gure bizitzako beste edozein esparrutan gailu teknologikoak erabiltzen dira: ordenagailuak, tabletak, bideokontsolak, telefono mugikorrak... Gainera, teknologia-mundua etengabe eguneratzen eta aurrera egiten ari da, eta horrek, askotan, ez du betarik uzten hausnarketarako eta erabilera kritikoa egiteko. Alegia, erabiltzen ari garena zertarako erabiltzen dugun edo zer arrisku izan ditzakeen jakiteko. Ikuspegi horretatik, hausnartzeko eta autobabeserako neurriei eta balizko arriskuen ezagutzari buruzko oinarritzko gaiak ezagutzeko beharra sortzen da, nabigazio seguru eta osasungarria ziurtatzeko.

Gida honek, EzetAsmatu.eus erreferentziazko webgunearekin batera, “Ezet Asmatu!” proiektua osatzen du eta bideojokoaren erabilera didaktiko eta praktikoa orientabide gisa sortu da.

Gailu eramangarrietan jokatzeko bideojokoa da, edukiak modu dinamiko eta atseguinean irakasteko aproposa delako eta ikasketa edozein toki, momentu eta testuingurutan aurrera eramatea errazten duelako. Horrez gain, ukaezina da gazteentzako berezko hedabidea dela, eta, beraz, tresna hauek modu egokian erabiltzen irakasteko aukera emango digu.



2. MATERIAL DIDAKTIKOAREN DESKRIBAPEN LABURRA

"Ezetz Asmatu!" bideojoko formatua duen app bat da, gutxienez Android 11 edo iOS 12.1 sistema eragileak dituzten gailuetan abiarazteko. Doakoa da eta deskargatzeko eskuragarri dago Google Play eta AppStore denda ofizialetan.



3. HELBURUAK ETA HEZKUNTZA-APLIKAZIOA

› Lantzen diren edukiak: jarrerazkoak, prozedurazkoak, kontzeptualak

Internet informazioa partekatzeko tresna bikaina da eta munduko adin guztietako pertsonen arteko komunikaziorako eta harremanetarako funtsezko baliabidea bilakatu da. Sarbide erraza eta bizkorra duten hamaika webgune, sare sozial, aplikazio, plataforma eta zerbitzuek gure online eta offline bizitza eraldatu dute.

Edozein unetan eta lekutan, eta edozein zeregin edo jarduera garatzeko, teknologiak erabiltzen ditugu; eta, horretarako, online gailu eta plataformetan datu ugari erabiltzen eta biltegiratzen ditugu, ez bakarrik pertsonalak, baita hirugarrenenak ere (lagunak, senideak, lankideak...), informazio pertsonala, kontaktuak, elkarrizketak, argazkiak, sareetarako sarbidea, lanak, posta elektronikoak eta askoz gehiago barne.

Erabiltzen ditugun gailuak eta maneiatzen ditugun datu guztiak behar bezala ez babesteak ondorio larriak izan ditzake gure segurtasunean eta pribatutasunean, baita ingurukoenean ere, zibersegurtasuna mehatxatzen dutenek helburu edo motibazio ezberdinak dituztela kontuan hartuta:

- Datu-bilketa -adib. etekinak irabazteko asmoarekin hirugarren batzuei saltzeko, publizitatearen bitarteko ordainak lortzeko, erabiltzailea ordezkatzeko, espionatzarako-.
- Fitxategien suntsiketa -adib. enpresa bati kalte ekonomikoak eragiteko, haren ospea kaltetzeko-.
- Gailua menderatzea -adib. legez-kanpoko ekintzetan erabiltzeko, bere ezaugarriez probetxu hartzeko-.

Joko interaktiboaren ezaugarriak

- Gainditu beharreko hamar galdera-sorta, segurtasunari buruzko zortzi gai.
- Hiru galdera mota, irudiekin apaindutako galderak eta erantzunak.
- Jokalariaren jarduera-erregistroa, ezagutzak ebaluatzeko eta jolas-lehiaketak antolatzeak aukera ematen diona, bai jokatzan dutenei, bai tutoreei.
- Hiru zailtasun-maila: txikia, ertaina eta handia.
- Musika eta efektu doikuntzak.
- Mini jokoa.
- Partida gordetzeko eta berreskuratzeko aukera.

- Sistema baten ahultasunak erakustea, horiek ustiatzeko eta kaltea eragiteko.
- Txantxa bat egitea.
- Norbait jazartzea.
- Etabar.

Erasotzaileek konputagailu-sistemen edo programen ahultasunak - diseinuko, inplementazioko, operazioko edo sistemaren barneko edozein akatsak - erabil ditzakete ekintza maltzurak burutzeko, eta zibersegurtasunari buruz hitz egiten denean, orokorrean, teknologiak eta erremintak datoz gure gogora, antibirusak kasu.

Baina ahultasun horien artean garrantzitsuenetako bat erabiltzaileak gara; adibidez, ez dugulako ezagutza nahikoa eraso horien kontra egiteko (sistemak askotan duten sarrera eragozteko, autentifikazioa emateko baimena, erabiltzaile-profilak, protokolo bereziak, etab.), edota, ezagutza izanik, ez ditugulako praktikan jartzen gutxieneko segurtasun-protokoloak (pasahitz errazak erabiltzen ditugu, saioak irekita mantentzen ditugu, ez ditugu antibirusak erabiltzen, ez ditugu kontuan hartzen aplikazioen ezarpenak, etab.). Horregatik, ezustean harrapatzen gaituzte ingenieritza soziala erabiliz etengabe sortzen diren iruzur mota berriek.

Horrekin bat, faktore arriskutsuen artean gure informazio pertsonalaren esposizioa dago eta horrek edozein motatako zibererasoa - berdinak artekoa barne - jasateko arriskua areagotzen du haur eta gazteengan.

Prebentziorako ikuspuntu batetik, beharrezkotzat jotzen dugu horri buruzko kontzientziazio-lana egitea.

Ingurune digitalean aritzean, ezinbestekoa da datuen babesarekin, pribatutasunarekin eta segurtasun informatikoarekin lotutako arriskuak eta mehatxuak identifikatzea, ondorioak aztertzea, babes- eta segurtasun-neurriei garrantzia ematea eta teknologiaren erabilera arduratsuan hezte; horren guztiaren helburua da jokabide jakin batzuetatik eratorritako arriskuen jakitun izatea eta beren buruaren eta gainerakoen segurtasuna arriskuan ez jartzea.

› Oinarrizko gaitasunekin lotutako helburu didaktikoak

- Familian, gizartean eta jolas-giroan zibersegurtasunaren oinarrizko gaitasunak lantzea.
- Ingurune digitalean aritzean datuen babesarekin, pribatutasunarekin eta segurtasun informatikoarekin lotutako arriskuak eta mehatxuak identifikatzea.
- Segurtasunari eta pribatutasunari buruzko erabaki egokiak hartzeko baliabideak eskuratzea.
- Aktiboki eta modu positiboan parte hartzeko eta herritartasun digitala lantzeko estrategiak elkarrekin sortzea, bizitzarako eta ziberbizitzarako trebetasunak eta trebetasun digitalak jorratuz.
- Eguneroko teknologian eta bideojokoetan euskararen presentzia eta erabilera normalizatzea.
- Haur eta nerabeen aisialdiarekin eta intereseekin loturiko euskararen erabilera suspertzea.
- Belaunaldien arteko harremanetan eta elkar-ulertze prozesuan eraginkorrak izan daitezkeen tresnak sortuz, familia, tutore eta hezkuntza arloko eragileei euskaraz sortutako erreminta eskaintzea.

4. BIDEOJOKOAREN DESKRIBAPEN ZEHATZA

4.1 Instalatzeko jarraibideak

- Deskargatu Ezetz Asmatu! aplikazioa Google Play edo Appstore-tik eta gailuaren karpetaaren batean sartu (karpeta hau erabiltzea komeni da: «Deskargak»/«Download»).
- Jokoak ez du baimen berezirik behar abiarazteko; beraz, behin deskargatu denean, gailuak berak automatikoki galdetuko dizu aplikazioa instalatu nahi duzun. Galdetu ez badizu, deskargatutako fitxategia gailuan bilatu eta egin klik bere gainean.
- Jokoaren fitxategiaren izena: EzetzAsmatu.apk , Pisu: 50 Mb inguru
- Instalazioa egin ahala, aplikazioa edozein momentutan irekitzeko lasterbidea sortuko da gailuaren mahaigainean. Eta, aldi berean, instalazioa bukatzean, jokia irekitzeko aukera emango dizu.



4.2 Programazioa eta diseinua

Aplikazioaren ikonoan klik eginez abiarazten da jokia.



Ekoizpena
IKTeskola

Babesleak





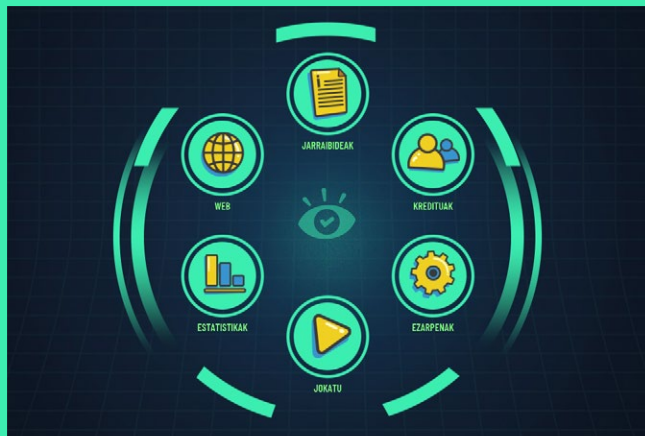

Aurkezpenean, ekoizlearen, laguntzaileen eta babesleen logoak azaltzen dira, haien artean, Bizkaiko Foru Aldundiarena eta Eusko Jaurlaritzarena.

Internet informazioa partekatzeko tresna bikaina da eta munduko adin guztietako pertsonen arteko komunikaziorako eta elkar-harremanetarako funtsezko baliabidea bilakatu da. Sarbide erraza eta bizkorra duten hamaika webgune, sare sozial, aplikazio, plataforma eta zerbitzuak gure online eta offline bizitza eraldatu dute.

Baina erabiltzen ditugun gailuen eta manelatzan ditugun datu guztien babes-faltak, ondorio latzak ekar ditzake norbere eta inguruko segurtasun eta pribatutasun, zibersegurtasuna mehatxatzen duten helburu edo motibazio ezberdinak dituzteela kontuan hartuta.

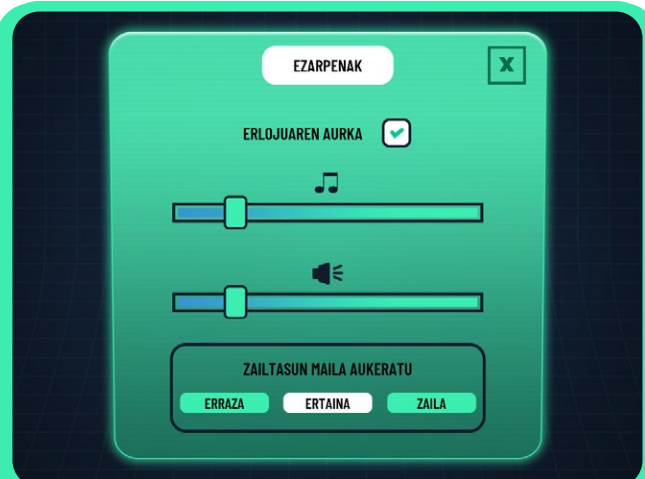
Bideojoko hau lagungarri izango zaizu pribatutasunarekin eta segurtasun informatikoarekin lotutako arriskuak eta mehatxuak identifikatzeko, ondorioak aztertzeko, babes- eta segurtasun-neurrien garrantzia eta teknologiaren erabilera arduratsua egiteko.

Jokoaren tituluaren ostean, haren helburua laburbiltzen duen testua azaltzen da.



Jarraian, menu nagusian sartuko da jokalaria. Hor, sei botoi aurkituko ditu, eta horietako bakoitzak jokoaren atal batera joateko aukera ematen dio:

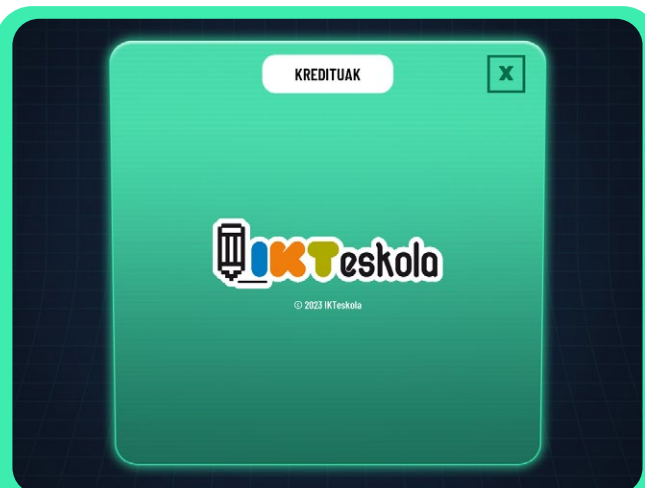
- Jokatu
- Jarraibideak
- Kredituak
- Ezarpenak
- Estatistikak
- Webgunea



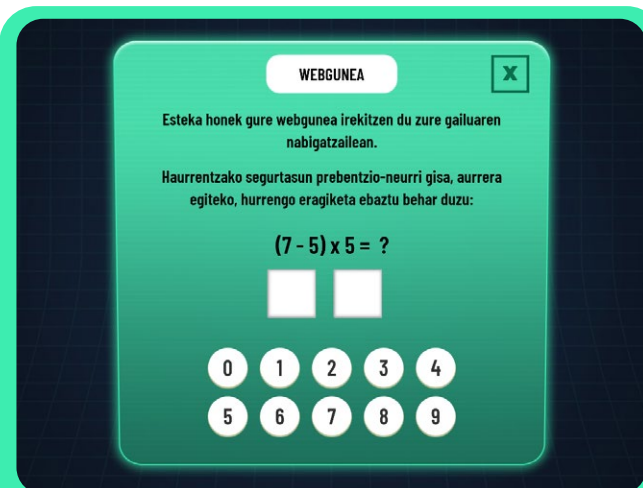
Ezarpenak pantailan musika eta soinu-efektuak gaitzeko /ezgaitzeko eta jokoaren maila ezartzeko botoiak daude. Jokalariak erlojuaren kontra jokatu nahi duen ala ez ezartzeko aukera ere badu.



Estatistikak atala edozein momentutan kontsulta dezake jokalaria. Bertan, galdera-sorta bakoitzeko erantzun zuzen eta okerrearen kopurua, puntuak, lortutako domina eta erabilitako denbora azter ditzake.



Jokoaren garapena eta erabilitako musika eta soinuaren kredituak.



Webgunea atalak erreferentziatzko EzetzAsmatu.eus webgunean sartzeko aukera ematen du.

Gailuaren nabigatzailea irekitzen duenez eta Interneten mugarrik gabe nabigatzeko aukera zabaltzen duenez, ebatzi beharreko proba txiki bat jarri da prebentziozko segurtasun-neurri gisa eta gurasoen kontrol gisa, adingabeek pertsona heldu baten ikuskapenik gabe nabiga ez dezaten.

4.3 Jokoaren erabilera eta egokitasun didaktikoa

Quiz delakoetan oinarritutako jokoak prestatu da, zibersegurtasunaren harira. Gaika banandutako galdetegi azkarrek dira, non galdera-erantzun multzoak ebatzi behar diren hainbat modutan.

Zibersegurtasunari lotutako zortzi gai lantzen dira, eta, beste bi, "lasaigarriak" edo "errazak" dira, gazteek gustukoak dituzten gaien buruzko galdera-sortarekin (musika, bideojokoak eta sare sozialak, influencerrak...). Mehatxuek eta segurtasun ezak ekar ditzaketen ondorioak hausnartzeaz gain, erabiltzaileak zer segurtasun-neurri ezar edo hartu ditzakeen aztertzea dute helburu.

Jokatzen hasi baino lehen, diseinatu diren hiru pertsonaien artean bat aukeratu behar du jokalaria, eta horrek erabakiko du zailtasun-maila. Horrez gain, erlojuaren kontra jokatu nahi duen ala ez aukeratu dezake. Jokalaria jokoan zehar aldatu ditzake ezarpen horiek.



› Galdera-sorta aukeratzeko pantaila

Esan bezala, zibersegurtasunari lotutako zortzi galdera-sorta daude, eta, beste bi, "lasaigarriak" edo "errazak". Galdera-sortak gaingiditzen joan ahala, desblokeatu egingo dira.



Osotara, 220 bat galdera prestatu dira, eta galderei buruzko azalpenak, jokalaria erantzuna eman ostean irakurtzeko.

Jolasgarritasun handiagoa emateko eta gazteentzako erakargarriagoa izateko, hainbat galdera eta erantzunetan argazki eta irudiak erabili dira. Eta zenbait motatako galdera-formatuak prestatu dira, ikur adierazgarri batekin apainduak:



Ohiko galdera-erantzunak: galdera testua eta bizpalau erantzun. Erantzunak testu bezala edo irudi formatuan azaltzen dira. Galderak irudi apaingarria/lagungarria izan dezake.

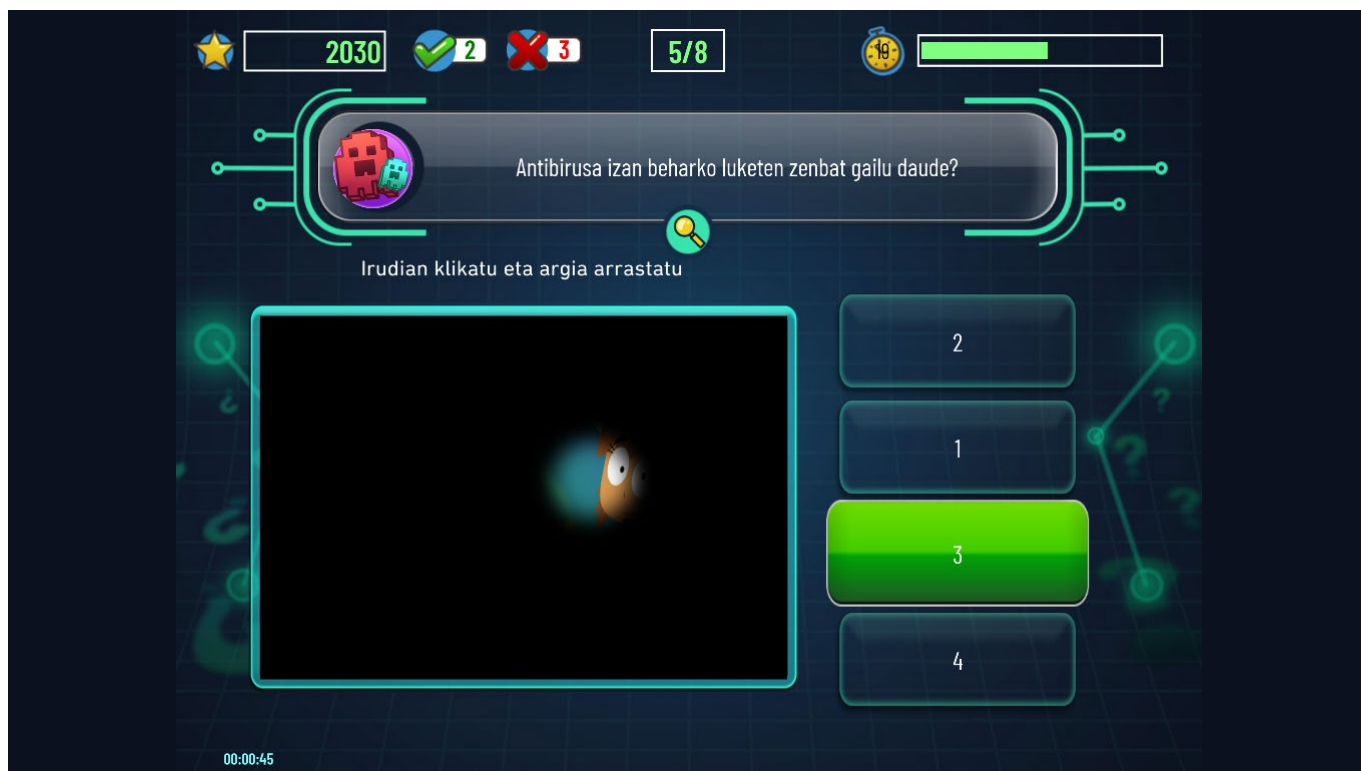


Antolatu beharreko erantzunak: jokalariai erantzunean aurkezten diren aukerak antolatu behar ditu.





Bilatu beharreko erantzunak: prestatu eta "itzali" dugun irudia argitu behar du jokalaria erantzuna aurkitzeko.



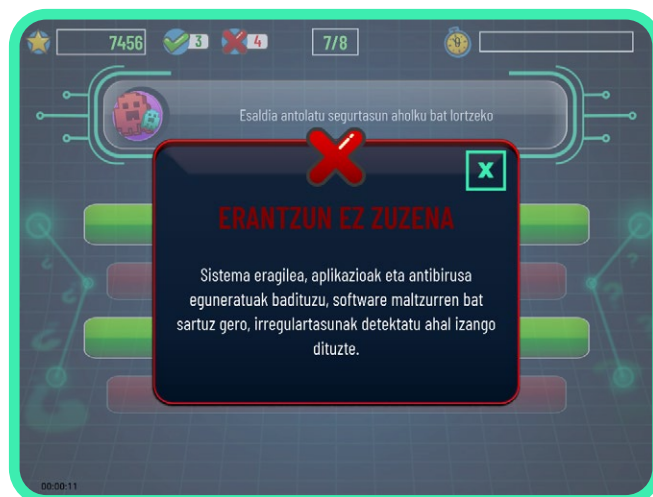
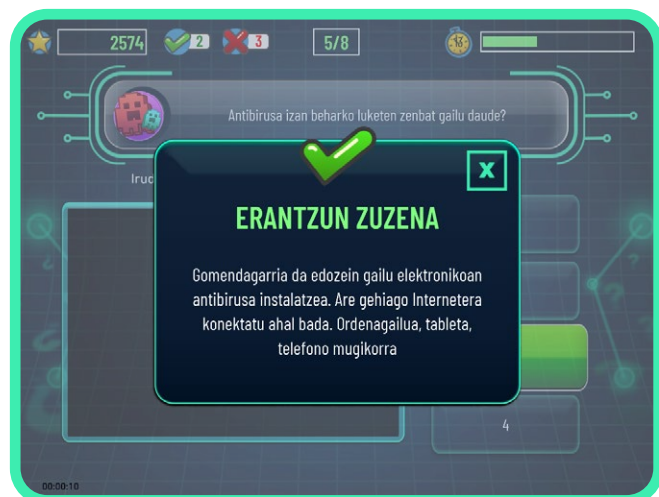
Erlojuaren kontra jokatzuz gero, aukeratutako zailtasunaren arabera, segundo gehiago edo gutxiago izango ditu jokalaria erantzunak emateko. Kontuan izan dugu jokalaria erantzuna aurkitzeko denbora gehiago beharko duela bilatu beharreko galdera-mota denean. Hau dela eta, segundo batzuez luzatu dugu denbora-muga galdera horietan.

Testuen luzera handia den kasuetan, denbora gehitu egin da baita ere, lasai irakurtzeko aukera izan dadin.

Aukeratutako zailtasun-mailaren arabera ere, galdera gehiago erantzun beharko ditu jokalaria.

Erantzun-aukera hautatu ondoren, zuzena bada, sobera geratu zaizkion segundoak gehitu egingo zaizkio puntuaziora. Okerra izanez gero, ez du punturik lortuko.

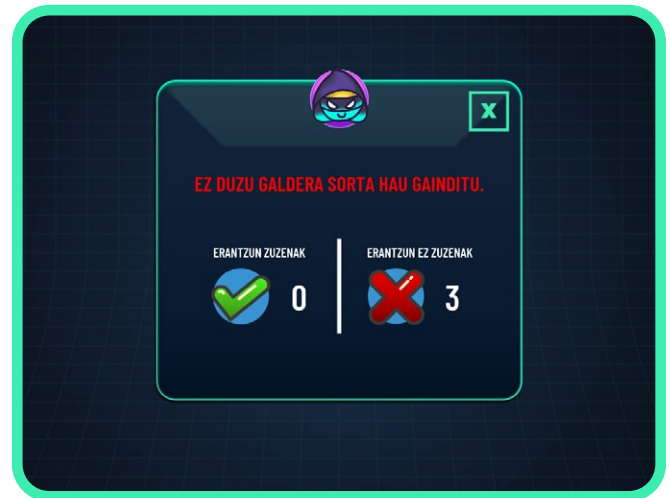
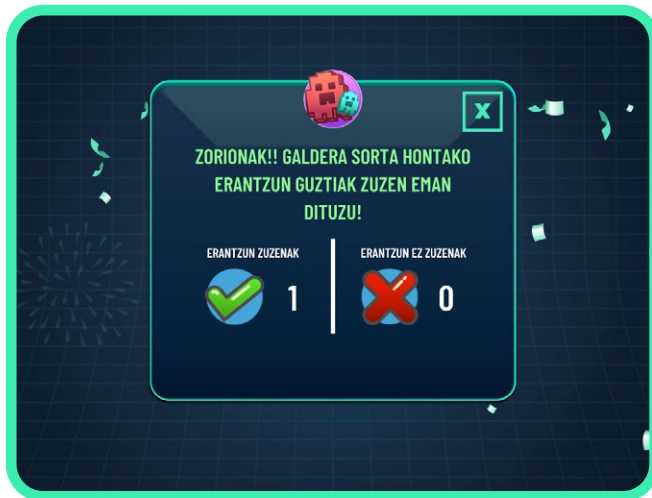
Eta azalpen txiki bat erakutsiko zaio.



Zilarrezko domina lortuko du jokalariai galderen erdiari, gutxienez, zuzen erantzuten badio. Eta urrezkoa, guztiei zuzen erantzuten badie.

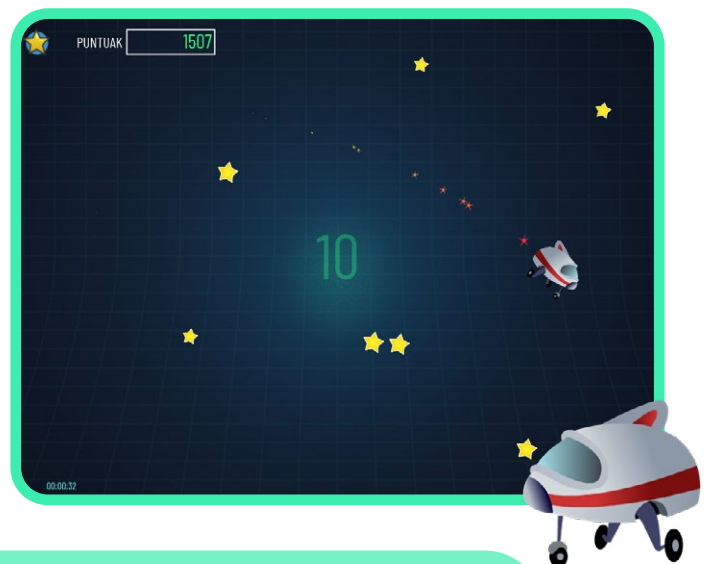
Erdia baino gehiagori oker erantzuten badio, brontzeko domina izango du.

Hurrengo galdera-sorta irekiko zaio kasu guztietan.



Edozein momentutan edozein galdera-sorta errepikatzeke aukera du jokalariai, dominak edo puntuazioa aldatzeko.

Zilarrezko edo urrezko dominak lortzeko grina sustatzeko, eta, aldi berean, galdera-erantzunei arreta jartzeko, **minijoko** bat prestatu da, non puntu gehiago lortzeko aukera izango duen jokalariai. **Brontzeko domina lortu duenak ez du minijoko horretara jokatzeko aukerarik izango.**



Zenbait galdera prestatzeko [PantallasAmigas](#), [Euskal Wikipedia](#) eta [Euskal Zibersegurtasun Agentzia, Cyberzaintza](#)-ren webguneak kontsultatu dira, besteren artean.

Jokoan erabili diren irudi gehienak [PantallasAmigas](#) ekimenak sortutakoak dira, eta gainerakoak [Wikimedia Commons](#) webgunean aurkitu daitezke. Azken horiei dagokien lizentzia-adierazlea, jokalariai erantzuna eman ostean agertzen den azalpenean ezarri da.



› Ezarpenak jokoan zehar

Galdera-sortaren pantailan, behealdean, ezarpenak aldatzeko botoia gehitu da. Botoi hori sakatuz gero, jokalaria musika eta doinu-efektuen bolumena aldatu, estatistikak aztertu, jokoaren berrabiarazi eta jarraibideak irakurtzeko aukera izateaz gain, jokoaren errazten duten bi funtzionalitate ditu eskura:

1. "Jokoa gordetzeko aukera" jokaldia erdibidean utzi eta geroago berreskuratu nahi duen jokalaria bideratutako funtzionalitatea da. Gainera, horrela, jokalaria pantailaren aurrean gehiegizko denbora ematea saihestu dezake. Momentu horretaraino lortutakoa gailuan grabatuta geratzen da, eta erabiltzaileak momentu horretara bueltatzeko aukera izango du jokoa berrabiarazten duenean.
2. "Erloju kontra" jokatu nahi den ala ez aukeratzea. Lasaia jolasteko aukera ematen du, eta lagungarri izan daiteke haur eta nerabeekin soseguz lan egiteko eta edukiei buruzko hausnarketa egiteko.

› Estatistikak

Estatistikak atala edozein momentutan kontsultatu dezake jokalaria, baita jokoa bukatzean ere. Bertan, galdera-sorta bakoitzeko erantzun zuzenen eta okerrearen kopurua, puntuak, lortutako domina eta erabilitako denbora azter ditzake.

	★	✓	✗	🕒	🏆
1. SEGURTASUNA INTERNETEN	1110	1	0	00:00:16	🏆
2. MEHATXUAK	0	0	0	00:00:00	🏆
3. PRIVATUTASUNA	0	0	0	00:00:00	🏆
4. GAILU MUGIKORRAK	0	0	0	00:00:00	🏆
5. TUTTI-FRUTTI	0	0	0	00:00:00	🏆
6. SARE SOZIALAK	0	0	0	00:00:00	🏆
7. BIDEJOKOAK	0	0	0	00:00:00	🏆
8. ETXEAN	0	0	0	00:00:00	🏆
9. EROSKETAK	0	0	0	00:00:00	🏆
10. TUTTI-FRUTTI	0	0	0	00:00:00	🏆

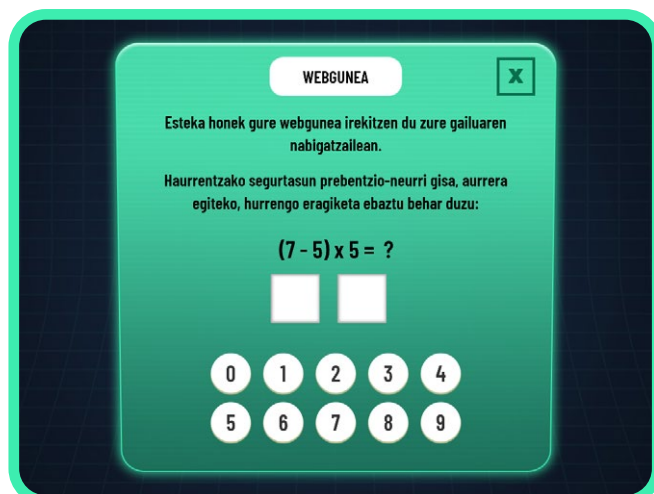
› Neurrigabeko erabileraren kontrola

Erabiltzaileak jolastean emandako denbora ikusi ahal izango du momentu oro; estatistiketan azaltzeaz gain, behealdean ezarri den kronometroaren bidez ere ikusi liteke. Gure ustez, lagungarri izan daioke jarduera hauetan edo honelako gailuekin zer erabilera-maila egiten duen jabetzeko, eta norbere osasunerako kaltegarri izan daitekeen neurrigabeko erabilera saihesteko.

› Erreferentziatzeko webgunea - Gurasoen kontrola

Jokalariak erreferentziatzeko webgunean sartzeko aukera du.

Honek gailuaren nabigatzailea irekitzen duenez eta Interneten mugarik gabe nabigatzeko aukera zabaltzen duenez, ebatzi beharreko proba txiki bat jarri da prebentziozko segurtasun-neurri gisa eta gurasoen kontrol gisa, adingabeek pertsona heldu baten ikuskapenik gabe nabiga ez dezaten.



› Azken pantaila

Jokalariak galdera-sorta guztiak gainditzen dituenean jokoa amaitutzat emango da. Berriz jokatzeke aukera izango du eta estatistikak aztertu ahal izango ditu.



5. JARDUERA DIDAKTIKOA

Dinamika gidari gisa "Ezetx Asmatu!" bideojokoa erabiliko da, saio dinamikoak edota gamifikatuak sortu eta aurrera eramateko.

Askotariko dinamikak egin daitezke joko honekin, eta curriculumera, landu nahi diren gaietara, hartzaileen adinera edota saioa eskaintzeko dugun denbora-tartera egokitu daitezke.

Dinamizatzailea da baliabide didaktiko hau aplikatzeko aukerak hobekien ezagutzen dituen; berak daki ondoen zein adinetako eta zein profiletako ikasleekin erabil daitekeen, zer testuingurutan eta zer baldintzatan: denbora, gailuak eskura dituzten ala ez, zer behar eta zer kezka dituzten ikasleek, aurretik haiekin zer jardura egin diren eta abar.

Jardura bi saiotan egitea proposatzen da, bakoitza 55 minutu ingurukoa; saio horietako ikaskuntzak app-a du ardatz, eta ikasgelan aplikatzeko inspirazio gisa balio dezakete.

Oro har, pribatutasunarekin, zibersegurtasunarekin eta teknologia-munduarekin eta horien erabilera kritiko eta osasungarriarekin lotutako alderdiak identifikatzera eta horiei buruz hausnartzera bideratuta daude. Lehen sarrera gisakoa da, eta ikasleek zibersegurtasunari eta pribatutasunari buruz aurretiaz duten ezagutza zuzenean aztertzea dago bideratua, kontzeptu berriak eskuratzeko eta aurrekontzeptu okerrak zuzentzeko.

Bigarrenean, sakontze aldera, autobabeseko eta zibersegurtasuneko neurriei buruz hausnartzea proposatzen da; horiei buruz hausnartzen da eta Internet modu seguruan kontsumitzeko proposamenak egiten zaizkie.

› Aurretiazko antolaketa

Jokoa instalatzeko tabletak edo beste gailu eramangarri batzuk eta Interneterako konexioa behar dira.

Saioa hasi aurretik, bideojokoa instalatu behar da. Hori hezitzaileak egin dezake, edo ikasleek. Ikasleei berek egiteko eskatzea aukera ona izan daiteke gailuetan aplikazioak instalatzerakoan kontuan hartu behar dituzten zibersegurtasun-alderdiak lantzeko: deskarga-gune fidagarriak, aplikazioek eskatzen dituzten baimen motak eta abar.

Hurrengo urratsa da parte-hartzaileei saioetan zehar garatu nahi den ekintzaren zirkuitua eta iraupena azaltzea, eta landuko diren gaien berri ematea.

Ondoren, parte-hartzaileek banaka ala taldeka jokatu duten erabaki behar da.

Estatistikak eta puntuazioa estrategia motibatzaile gisa erabil daitezke.



SAIOEN GARAPENA

1. SAIOA

20 minutu: Joko autonomoa, banakakoa edo taldekoa.

25 minutu: Ezetz Asmatu! lehiaketa

Ikasle/talde guztiek berrekingo diote aplikazioari, eta guztiek konfigurazio berarekin jokatuko dute bideojokoan 15 minutuz; zailtasun-maila ertainean erloju kontrakoa, adibidez.

15 minutuak igarota, estatistiketan sartu eta gaika aztertuko dira lortutakoak.

Saioaren dinamizatzailerak, gai bakoitzeko 3 sailkapen idatziko ditu arbelean/arbeldigitalean.

Horietan, honako ranking hauek ezarriko dira:

- Akats-portzentaje txikiena duen pertsona/taldea, kopuruak adierazita.
- Puntuazioa.
- Lortutako dominak.

10 minutu: Hausnarketarako eta edukiak bateratzeko, azken hamar minutuak erabiliko dira. Aurkitu dituzten zailtasunak azaltzeko, dudak argitzeko eta jokoan gomendatzen diren neurriak hartzen dituzten hausnartzeko eztabaida sustatuko da. Ikasleek izandako esperientziak kontatzeko momentu aparta izan daiteke: pasahitzen lapurreta, mugikorrak galtzea, nortasun-ordezkatzeak, etab.



2. SAIOA

Bigarren saio honetan eskuratutako ezagutzak laburbilduko ditugu, eta teknologiak eta sarea segurtasunez erabiltzeko jarraibideak sortuko dituzte, taldeka, poster batean.

Horretarako, honako material hau behar da:

- Posterra egiteko materiala: kartoi mehea, errotuladoreak...

Jarduera hau egiteko beste formatu batzuk erabil daitezke, dinamizatzailerak egoki iritziz gero: koadro grafiko bat, infografia bat, eskema kontzeptual bat edo ikus-entzunezko ekoizpen bat, adibidez.

45 minutu: Talde bakoitzak bideojokoan agertzen diren zortzi gai nagusietatik bat landuko du, betiere zibersegurtasunari lotuta:

- Segurtasuna Interneten
- Mehatxuak
- Pribatutasuna
- Gailu mugikorrak
- Sare sozialak
- Bideojokoak
- Etxean
- Erosketak

Esleitutako kategorien horma-irudi formako dekalogo bat egin beharko dute, Interneten seguru nabigatzeko beharrezkoak diren segurtasun- eta pribatutasun-jarraibideak edo neurriak jasoko dituenak. Bideojokoan agertzen diren galderetan oinarritu daitezke edo Interneteko beste iturri interesgarri batzuk kontsultatu ditzakete.

10 minutu:

- Esandako lanak egin ondoren, gelakideen aurrean aurkeztuko dituzte. Aurkezpenaren helburua da arriskuei buruz eta babes-faltaren ondorioei buruz hausnarketa bateratua egitea, eta ezar daitezkeen babes-neurriei buruzko solasaldia sortu eta ezagutza eskuratzea. Bozketa egin eta garrantzitsuenak iruditzen zaizkien hamar neurriak aukeratuz, dekalogo bat sortuko da.



6. BALIABIDE OSAGARRIAK

› Baliabide didaktikoak

- "Netiketa berdintasunaren alde" Kanpaina - www.berdintasunnetiketa.eus
- "Irudi intimoenganako errespetua" Kanpaina - www.irudiintimoenganakoerrespetua.eus
- "Begirunearen aldeko dekalogo" Kanpaina - www.errespetuainterneten.eus
- Utzidazu Lekua bideojokoa - www.utzidazulekua.eus
- Zintzilikapp bideojokoa - www.zintzilikapp.eus
- Appbentura Ziberespazioan bideojokoa - ikteskola.eus/baliabideak/
- Pentsapptu bideojokoa - ikteskola.eus/baliabideak/
- Delintest ziberdelituei buruzko bideojokoa - www.delintest.com
- "Las desventuras de Peter y Twitter" Programa - www.peterytwitter.com
- PantallasAmigas Youtube kanala - www.youtube.com/pantallasamigas
- "Educación, ciudadanía y bienestar digital" Podcast-a - www.pantallasamigas.net/podcast-educacion-ciudadania-bienestar-digital
- Bideojokoen gozamen osasuntsurako guraso-bitartekaritza Gida - www.videojuegosenfamilia.com/gida/
- Bideojokoen guraso-kontroleko gida. Familientzako gida. I. Edizioa. 2024 - www.videojuegosenfamilia.com/guia-control-parental-videojuegos
- Gurasoentzako TikTok Gida - www.pantallasamigas.net/guia-tiktok-para-padres-madres-pantallasamigas/
- Gurasoentzako Discord Gida - www.pantallasamigas.net/discord-guia-para-padres-madres/
- Gurasoentzako Roblox Gida - www.videojuegosenfamilia.com/pdf/ROBLOX-guia-madres-y-padres.pdf
- Gurasoentzako Twitch Gida - www.pantallasamigas.net/twitch-guia-para-padres-madres/

› Webgune interesgarriak

- PantallasAmigas webgunea eta bloga - www.pantallasamigas.net
- Videojuegos en familia - www.videojuegosenfamilia.com
- CyberZaintza - www.zibersecurtasun.eus
- Escuela de Bienestar Familiar - www.escuelabienestardigital.com
- Cyberbullying - www.ciberbullying.com
- Sexting - www.sexting.es
- Sextorsion - www.sextorsion.com
- Cibermanagers - www.cibermanagers.com



IKTeskola



Bizkaiko Foru Aldundia
babestutako ekintza



Ikasmaterial honek Hezkuntza
Sailaren dirulaguntza jaso du

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

**Ezetz
Asmatu!**