

KALEAN BEZALA SAREAN ERE ZENTZUZ JOKATU!



txatxilipurdi

**INTERNET ETA SARE SOZIAL BIRTUALAK
GAZTETXOKOETAKO HEZITZAILEENTZAT GIDA**

0.- AURKIBIDEA

0.- Aurkibidea.....	1.or
1.- Sarrera.....	2.or
2.- 13-17 urteko gazteen ezaugarriak.....	2.or
3.- Internet eta sare sozial birtualen onurak.....	3.or
4.- Internet eta sare sozial birtualen arriskuak.....	3.or
5.- Gaztetxokoetako diagnostikoa.....	4.or
6.- Aisialdi birtualean ere bultza dezagun euskara.....	4.or
6.1.- Internet.....	4.or
6.2.- Sare sozial birtualak.....	5.or
6.3.- Nola jokatu behar dugu?.....	6.or
7.- Joka dezagun parekide.....	7.or
8.- Interneten konektatzean gu gara eredu.....	7.or
9.- Webgune eta bideo jokoak.....	12.or
9.1.- Webguneak.....	12.or
9.2.- Bideo jokoak.....	13.or

1.- SARRERA

Nork ez ditu Tuenti, Facebook edo MySpace ezagutzen? Gaur egun bolo-bolo dabilta sare sozial birtual hauek egunkari, irrati, eta gure ahoetan. Heldu askok hauen inguruan erreparoz hitz egiten dugun bitartean, gaztetxoek ez dute zalantzarik eta beraien egunerokoan zerbitzu hauen erabilpena era errazean barneratu dute. Plataforma hauek eskaintzen dituzten aukerez azkar jabetu dira; modu erraz eta azkarrean jolas egin, jendea ezagutu, argazkiak ikusi edota elkarrizketak izan

Sare hauek kaleko zerbitzu edo harreman guztiek bezalaxe, bere alde on eta ez hain onak dituzte. Alde on hauei etekina atera behar diegu eta alde ez hain onak (gehienetan erabilera okerrarengandik eratorritakoak) berriz, ekiditen saiatu behar dugu. Horretarako, **hezitzaileok sare sozial birtualak ezagutu behar ditugu, zer eskaintzen duten jakin eta probetxagarria den neurrian erabili behar ditugu**. Honetaz gain, arriskuez ere jakitun izan behar dugu, jakitun izateaz gain, hauek ekiditeko irizpideak zehaztu eta modu naturalean neska-mutikoei helarazi behar dizkiegu. Sare hauek bere horretan ez dira kaltegarri edo onuragarriak, hauen erabilera egoki edo desegokiak egiten du plataforma hauek onuragarriak edo kaltegarriak izatea.

2.- 13-17 URTEKO GAZTEEN EZAUGARRIAK

Nerabezaroa, haurtzaro eta heldutasunaren artean kokatzen den aroa da. Zailtasunez beteriko urteak dira, nahasmen eta segurtasun ezak ezaugarritutako aldaketa garrantzitsuak ematen dira bai nortasun eta adimen mailan eta baita maila fisiologiko eta sozialean ere.

Adin tarte honetan gazteak beraien nortasuna eraikitzen aritzen dira. Prozesu honetan lagun taldeak garrantzia berezia hartzen du, hauen onarpena eta taldean partaide izatea bilatzen dutelarik. Kontrako norabidean berriz, gurasoekiko harremana izaten da. Nerabazarora arte gurasoekiko menpekotasun handia izan arren, adin hauetan gurasoengandik urruntzen hasten baitira.

Arlo teknologikoari dagokionez ere aldaketak ematen dira. Sarea lehen baino gehiago erabiltzen dute, gazteen %62 interneten egunero sartzen delarik. Amarauna komunikaziorako, elkarreraginerako eta denbora pasarako gune bezala irudikatzen dute. Horrela, sare sozialetan ibiltzeko, bideoak ikusteko, eskolako lanak egiteko informazioa aurkitzeko, elkarrizketak izateko, mezuak bidaltzeko, jokoetan aritzeko, musika eta pelikulak jaisteko, eta mugikorrerako logo edo tonuak jaisteko erabiltzen dute.

Sexuen artean ere desberdintasun txiki batzuk ematen dira; mutilek joera handiagoa dute umorezko orriak, bortxazko edukiak edo bereziki helduentzat diren informazioa bilatzen aritzeko. Neskek berriz, beraien lagunekin komunikatzeari garrantzia handiagoa ematen diote.

Oro har berria den guztiagatik interesa azaltzen dute eta helduok ezarritako sistemaren kontra jotzen dute.

3.- INTERNET ETA SARE SOZIAL BIRTUALEN ONURAK

Informazioa: Internetek edozein motatako informazioa lotzeko aukera eskaintzen digu baita guk informazioa zabaltzeko aukera ere.

Komunikazioa: Gure bizipen, sentimendu eta abarrak adierazteko eta besteenak jasotzeko aukera ematen digu. Gainera, komunikazio hau nonahi eta noiznahi egin dezakegu.

Denbora-pasa: Eskaintzen duten zerbitzu anitzagatik, momentu atsegin bat pasatzen laguntzen dute.

Kide izatearen sentimendua: Sare sozial birtualek talde bateko kide izatea baimentzen dute, horrela, zerbaiten parte izaten garenean, hobeto eta seguruago sentitzen gara.

Gaurkotasuna: Inguruko pertsonak zer egiten ari diren eta edozein gaien inguruan zer gertatzen ari den jakitea baimentzen digute.

Sormena: Guk sortutako produktu eta material desberdina edozeinek ikusteko moduan jarri dezakegu.

Teknologia: Teknologiaren erabilera era erraz eta gustukoan ikasten dugu.

4.- INTERNET ETA SARE SOZIAL BIRTUALEN ARRISKUAK

Eduki desagokiak: Bortxakeria, arrazismoa, sexismoa... azaltzen diren eduki ugari aurki daitezke sarean.

Pribatutasuna: Ordenagailuak den-dena apuntatzen du. Askotan gure datu pertsonal, argazki eta abarrak ondorioetan pentsatu gabe igotzen ditugu.

Argazki desagokiak: Sarera igotako norberaren edo inguruko argazkiak desagokiak izan daitezke, edo hirugarrengo batzuek hauen erabilpen desagokia egin dezakete.

Ziberbulling-a: Berdinengandik mota desberdinetako erasoak jasan ditzakete.

Neurri gabeko denbora galtzea eta adikzioa: Gustuko izan ditugun ekintzak eta jarduerak alde batera utzi eta nabigatzen denbora asko pasatzen dugunean gertatzen da.

Asmo txarreko ezezagunekin komunikatu ahal: Sarean kalean bezala min egin dezaketen pertsonak aurki daitezke, hala ere, sareak eskaini dezakeen anonimotasunari esker beraien nahiak errazago bete ditzakete.

Marketin eta kontsumismo estrategiak: Erostera bultzatzen duten iragarki ugari kontsumismoa bultzatzen dute. Honez gain, iruzurra egitea helburu duten pertsona edota taldeak ere aurki genitzake.

Pishing: Datu pertsonalak lortzeko mezu elektronikoen bidez web orri faltsuetara bideratzea da. Datu pertsonal hauekin era ezberdinetako iruzurrak burutu ditzakete.

Beste arrisku batzuk: Birusak, pop-up leihoak, zabor-posta, hoaxak...

Atal honetan internetek eta sare sozial birtualek eskaintzen dituzten onura eta arriskuak ikusi ditugu. Onurak asko dira, baita arriskuak ere, baina arrisku hauek arrisku izateagatik soilik ez dute kalterik egiten. Hauetako asko erabilera egoki batekin ekidin ditzakegu eta beste batzuk berriz, guztiz gure esku ez daudenak, arreta eta arduraz jokatuta arrisku maila murriztu egingo genuke.

5.- GAZTETXOKOETAKO DIAGNOSTIKOA

Interneteko erabilerari erreparatuz gero gaztetzokoetan ohikoa da interneten eta sare sozial birtualen erabilera. Gaztetzoko bakoitzak gazte eta hezitzaileekin adostutako arauen arabera erabilera ematen diote honi. Batzuk astearte eta ostegunetan arratsalde osoan honen erabilera dute baimenduta eta beste batzuk egunero ordu eta erdiko erabilera. Denbora tarte honetan gazteek ordenagailua erabiltzeko joera izaten dute, bai taldean, norbanako bat pantailaren aurrean jarrita eta besteak inguruan, eta baita banaka ere. Orokorrean ordenagailuak ez du liskarrik sortzen, beraien artean txandak egoki mantentzen dituztelarik, banakoen denboraren erabilera ere egokia izaten da, ez dute neurri gabeko erabilerarik egiten.

Edukiari dagokionez, amarauna YouTube-ko bideoak ikusteko, jolas desberdinetan aritzeko, musika entzuteko, Tuentian ibiltzeko edota messengerraren bitartez komunikatzeko erabiltzen dute. Askotan, bideo edo eduki desegokiak jasotzen dituztela ere aipatzekoa da.

Gure ohiko zerbitzuetan hizkuntza erabilerari dagokionez aniztasun handia dago. Gazteen hizkuntza ohiturak aztertuz gero, denetarik aurki dezakegu:

- Hezitzaileengana gaztelaniaz zuzentzen direnak eta euren artean gaztelaniaz.
- Hezitzaileengana euskaraz zuzentzen direnak eta euren artean euskaraz zein gaztelaniaz.
- Hezitzaileengana euskaraz zuzentzeaz gain euren artean euskaraz egiten dutenak.

Interneten nabigatzean berriz, nagusiki gaztelera web orriak bisitatzen dituzte. Sare sozial birtualetan ere, gaztelera oinarri duten sareak erabiltzen dituzte, Tuenti kasu. Hau euskaraz erabiltzeko aukera dagoen arren gehiengoak ez du hau euskaratuta.

6.- AISIALDI BIRTUALEAN ERE BULTZA DEZAGUN EUSKARA

6.1.- INTERNET

Gazteek orokorrean interneten eta bereziki sare sozialetan dituzten erabilera ohiturak aldatzea zaila izan arren erabilera egoki baterantz pausuak eman ditzaten lagundu behar diegu.

Alde batetik, interneten burutzen dituzten jardueretatik haratago beste hainbat jarduera burutu ditzaketela helarazten saiatu behar dugu. Honetarako **interesgarriak izan daitezkeen web orri batzuen zerrenda** daukagu hemen. Proposamen bat da, denon artean osatzen joan beharko duguna. Web orri hauetaz gain, asteburuko ekintzak, eskulanak, errezetak ... egin behar ditugunean gazteekin batera interneten nabigatzea garrantzitsua da, tresna honek eskaintzen dituen aukera anitzez jabetzeko.

Hala ere euskarazko webguneak bultzatzen saiatu arren, argi izan behar dugu euskarazko webgune hauek ez dituztela gaztelerazkoak ordezkatzeko, ez diote gaztelerazko webguneetan erabiltzeari utziko euskarazkoak ezagutzeko, baina hauen existentziaren berri izatea garrantzitsua izango da. Interneten **ere euskaraz nabigatzeko eta ongi pasatzeko aukera badagoela ikustarazteko.**

Honez gain, gazteek interneteko jolasetan denbora asko pasatzen dute. Erabiltzen dituzten jolas hauen plataformak gaztelaniazkoak izaten dira. Honen aurrean **Euskal Herrian badauzkagu bideo-joko ludiko eta didaktikoak.** Horrela, noizean behin Gazte-txokoetara jolas hauek eraman genitzake euskaraz jolasean ongi pasatzeko.

6.2.- SARE SOZIAL BIRTULAK

Atal honetan sartzen diren gazteak gure ohiko erabiltzaileak dira eta suposatzen dugu gure erabiltzaile hauekin izan dugula harremana sare sozialen bidez. Dena den, aztertu beharko da nola antolatzen dugun kanpotik sartzen direnekin harremana.

Dena den, sare sozial birtualetan egoera berriak eta nahasiak sor daitezke. Hona hemen sare sozial birtual hauen ezaugarriak :

- Sare sozial birtualetan ezaugarri nabarmen bat irismena da. Gazte Txoko/Gaztelekuak fisikoki lotuak daude auzo edo herri bati eta eremu horretako gazteak dira gehien hurbiltzen direnak. Interneten aldiz eremu hori Euskal Herri osora zabaltzen da minimo.

Hemen akaso merezi du ondorengoa aipatzeak. Ezberdin beharra dago erabiltzaile eta behatzaile artean. Gure ustez erabiltzaileak Arrasate, Aretxabaleta, Eskoriatza edo Zaldibarreko gazteak izango dira. Puntualki, erabiltzaile gehiago eduki ditzakegu baina batik bat harremana gaztetxoko/gaztelekuak ditugun herrietako gazteekin izango da.

Bisitarietara dagokionean aldiz, zerrenda luzeagoa izango da. Baina hori gaur egun ere gertatzen zaigu, gure ekintzen berri kalean edo hedabideetan ematen dugun heinean. Txatxilipurdiko Gazte Sailaren eskaparate izango da sare soziala eta herritar ugari behatu dezakete bertan egiten dena.

- Sare sozial birtualen beste ezaugarri bat anonimotasuna da. Gure kasuan lagunak egiteko orduan garrantzitsua izan behar da hortaz erabiltzaile birtualak fisikoekin identifikatzea, zentroetan egiten dugun lanari jarraipena eman asmoz.

- **Hizkuntz egoera nahasia izan daiteke.** Gaztetxoko/Gaztelekuetan belarria zolituraz gero hizkuntza ezberdinak entzun daitezke aldi berean. Hezitzailea euskaraz aritu daiteke koadrila bateko gazteekin eta aldi berean beste koadrila bateko gazteak euren artean gaztelaniaz aritu. Hori da errealitatean dugun egoera eta pentsa liteke sare sozialetan ere errepikatuko dela. Hots, hezitzaileak argazki batean komentario bat egin dezake euskaraz eta gazte batek gaztelaniaz iruzkindu. Edo gazte batek zuzenean gaztelaniaz eskegi dezake iruzkin edo esteka bat. Prest egon behar gara egoera honi aurre egiteko.

6.3.-NOLA JOKATU BEHAR DUGU?

Nola jokatu behar du hizkuntzari dagokionean hezitzaileak sare sozial birtualetan? Zer egin behar du? Zer ez du egin behar? Hona hemen gakoetako batzuk:

1.-Oso garrantzitsua da hezitzaileak idazten, iruzkintzen, proposatzen duen oro euskaraz izatea. Nahiz eta guregana gaztelaniaz zuzendu, guk beti euskaraz egin behar dugu gure parte hartzea.

Eztabaidagarriagoa izan liteke zer egin eskegitzen ditugun esteka edo 3. orri edo gune bati dagokionean egiten ditugun erreferentziekin. Alde batetik erreferentzia bat egiten dugunean (adib. Surfari buruz) gure betebeharra da euskarazko eta surfarekin zerikusia duten webguneak identifikatu eta eskura jartzea. Dena den, sarean beste hizkuntza batzuk zein indartsuak diren ikusirik, euskarazkoarekin batera proposatu ditzakegu ingelesezko, gaztelaniazko edo frantsesezko web orrialdeak.

2.-Berritsuak, aktiboak, zirikatzaileak izan behar gara! Gero eta egoera pattalagoa euskarari dagokionean, orduan eta parte hartze aktiboagoa izan behar du hezitzaileak. Modu askotan eman daiteke parte hartze hori. Argazkiak igo eta gaztetxoan parte hartzea bultzatuz, euskarazko esteka interesgarriak bultzatuz, besteen aipuetan iruzkin edo komentarioak eginaz...

3.-Zer egin erdaraz (gaztelaniaz, ingelesez...) iruzkinak egin edo proposamenak egiten dituztenekin? Ezin gara alarmatu iruzkin/komentario bat gaztelaniaz dagoelako, baina aldi berean ezin dugu amestitu ere guztia gaztelaniaz egoterik. Nola aurkitu oreka hor? Lor daiteke oreka?

Ez da erraza ezbairik gabe, baina hor dago kosketako bat. Ados jar gaitzke “euskaraz, euskaraz...” errepikatuz nekez lortuko dugula zerbait. Zalantzazkoa da ere mugatzea soilik euskarara gazte txokoen espazioa. Sutilagoa behar luke gure interbentzioak, gure eskuak gardenagoa behar luke.

Horretarako teknikei dagozkionean hor daude Ttakunek eskainitako klabeak (hezitzailearen kokapena...), teknikak (lehen aipatu dugun ekoizpen elebakarra, ulermen elebakarra...).

4.-Zer egin euskaraz aritzeko ohitura duten erabiltzaileekin. Erabiltzaile hauen hizkuntza aberastea izan beharko litzateke gure xedea. Gazte hizkerako terminologia lantzea (Berbeta berua, mantxut...), umorea lantzea (Kike amunarrizen txiste liburuak...). Beste era batean esanda, gure lana eskolan lantzen ez duten eremu ez formalerako tresnak eskaintzea.

Hau praktikan nola egiten den? Adibide bat ematearren, kirol terminologiari dagokionean “Jo, penaltia huts egin nuen largeroan jo zuelako” guk hurrengo iruzkinean jar dezakegu “Bai, pena izan zen langan jotzea!”. Edo hitz bat proposatu dezakegu astero eta erabilera bat eman (drogoso hitza adibidez, “Skin Head tankerakoek beti izan dute drogoso fama”). Txistek, asmakizunak, eroglifikoak (hor aprobetxa daiteke Mihiluzeko materiala) ere eskegi daitezke.

7.- JOKA DEZAGUN PAREKIDE

Sarean ere parekidetasuna bermatu beharra daukagu. Sarean ere sexismo (sexu bateko pertsonen diskriminazioa bestea baino gutxiago kontsideratua izateagatik) mota ezberdinak aurki genitzake. Gure helburua jarrera hauek ekidin eta jarrera parekidea bultzatzea izango da.

Hortaz, ekidin ditzagun hemen azaltzen diren eduki eta irudiak:

- Gizon eta emakumeen irudi estereotipatuak
- Gizon eta emakumeak produktu eta zerbitzu zehatz batzuekin lotura erabatekoa duten irudiak
- Biolentzia (fisikoa, emozionala edo psikologikoa) edota menpekotasuna adierazten duten irudi edota testuak
- Emakumeen gorputza esplotatzen duten irudiak
- Emakumea objektu bezala tratatzen dutenak

Kontuz ibili gaitzen:

- Hizkuntza sexistarekin:
 - o Emakumearekin lotzen diren irainak (emagaldu, alu, maritxu, zorra...) erabiltzean.
 - o Hitanoa: Hitanoa erabiltzeak hiztunak solaskidearen generoa kontutan hartzen du. "Bihar gazte-txokora juango al gaittuk?" (gizonari toka).
"Bihar gazte-txokora juango al gaittun?" (emakumeari noka).
- Arazoa, solaskidea gizon eta emakumez osatutako taldea denean gertatzen da. Kasu horietan hitanoa desegoki erabiltzen da askotan, atzizki maskulinoa erabiltzen baita. Erabilpen desegoki honen alternatiba: Alde batetik, "zu" tratamendua erabiltzea dago. Erabilpen urritza izan arren beste estrategia bat atzizki femeninoa eta maskulinoa elkartzean datza. "Wazemank" telebistako saio ospetsua bezala.
- o Erabili ditzagun hitz-elkarketak (seme-alaba, neska-mutilak...)
 - o

8.- INTERNETEN KONEKTATZEAN GU GARA EREDU

Segurazki gazteek ordenagailua guk baino hobeto erabiliko dute baita internet ere. Hala ere, posible da interneten erabilera ezegokia egitea. Horregatik oso garrantzitsua da guk, hezitzaile garen aldetik, erabilera egoki baterako irizpideak ematea. Baita beraiengandik ikastea ere, galdetuz, begiratzuz, hitz eginez...

Irizpide edo erabilera egoki baterako gomendio hauek internet erabiltzen dugun bakoitzean era natural batean gatzetxoekin hitz eginaz emango diegu. Baina horretarako guk ere argi izan behar ditugu internetek ekarri litzakeen onura eta arriskuak, eta hauetatik babesteko hartu behar ditugun neurriak zeintzuk diren. Ez dezagun pentsa arriskuz betetako gunea denik, **kalean bezalaxe zentzuz eta argi jokatzuz gero, ez baitago arriskurik.**

Hauexek dira internetek eta sare sozialek ekar litzaketen arriskuak eta hauek ekiditeko gomendioak:

Gaitasun analitikoa garatuta duten arren sarean aurkitzen duten eduki eta informazioa epaitzean akatsak egin ditzakete.

- Interneten azaltzen den guztia benetakoa ez dela azpimarratu behar zaie. Beraiekin hitz egin behar da gazteek beraien ikuspuntua eman behar dute eta pertsona helduak bezala beraien iritzia kontutan hartzen dugula sentitu behar dute.
- Interneten aurkitzen diren hainbat edukiren gaineko moralitateaz hitz egin eta hauekiko kritikotasuna landu behar dugu.

Beste zibernauta batzuekin harremantzean interesatuta daude eta jendea ezagutzeko posibilitatea eskaintzen duen tresna bezala ikusten dute.

- Gaztetxoei interneten bidez izaten dituzten elkarrizketak, bai sare sozialetan eta baita Messengerean, soilik lagunekin edo ezagutzen dituzten konfiantzazko pertsonekin izan ditzatela azpimarratu behar zaie behin eta berriz.
- Aurreko aholkuari jaramonik ez egiteko zantzuak ikusiz gero, Interneten bidez ezagutzen diren pertsonekin komunikatzeak ekar litzakeen arazoak aipatu behar zaizkie. Sareak eskaintzen duen anonimotasunaz baliaturik hauek komunikatzen diren pertsonak gezurrak esan eta asmo txarrak izan baititzakete.
- Arriskuak aipatzeaz gain aholku hauek ere emango dizkiegu:
 - Ez erabili web kamera.
 - Ez eman argazki edo datu pertsonalik.
 - Ez onartu ezezagunek bidalitako fitxategirik (argazki edo datu pertsonalak lapurtzeko birusa eduki dezakete).
 - Ez esan nora zoazen eta zer egin behar duzuen.
 - Ez egin hitzordurik. Honi muzin eginez gero joan lagun batzuekin eta gurasoak informatu honen gainean.

Ordu asko ordenagailu aurrean pasatzen dute eta muturreko kasuetan adikzioa sor lezake.

- Interneten nabigatzen pasatzen duten denbora adostu behar da. Bai zenbat ordu pasatzen dituzten eta baita ze ordutegitan ere.
- Arreta jarri behar dugu ia konektatuta egotearren, gustatzen zaizkien aktibitateak alde batera uzten dituzten. Baita "mundu errealeko" lagunengandik urrundu eta lagun berriak egin dituzten.

Marketin eta kontsumismo strategiengandik eta iruzurgileengandik kaltetuak izan daitezke

- Gazteei iradoki pertsona heldu bati galdetu gabe ez dezatela inon erosi, kasurik egin ezean, honako aholkuak hartu behar dira kontutan:
 - Beti interneteko konexio segurua erabilia, enpresa serio eta izen onekoetan erosi.
 - Izena eman edo erregistratzeko eskatuz gero, pasahitz egokia erabili, ez dadila asmatzeko erraza izan.
 - Enpresaren orri ofiziala dela egiaztatu. Hasieran <https://> duela ziurtatu behar da, horrek ziurtatzen baitu orri seguruan gaudela.
 - Ez dezatela datu pertsonalik edo bankuko daturik eman heldu bati galdetu gabe.
 - Ordaintzeko bide seguruak erabili behar dira, produktua jaso ostean ordaintzea ahalbideratzen duen sistemaren bat.

Internetera edota sare sozial birtualetara igotzen diren argazkiak ezegokiak izan daitezke edota hirugarrenen erabilera okerra egin dezakete.

- Komenigarria da behin eta berriz aipatzea, beste erabiltzaile batzuek argazkien erabilera okerra egin dezaketela. Baina erabilera okerrik egin gabe ere, argazki hauek gure buruarentzat kaltegarria izan daitezkeela ere azpimarratu behar dugu.
- Gaztetxoekin internetera igo daitezkeen argazkiei buruz asko hitz egin behar da. Argi izan behar dugu ez ditugula herriko plazan itsatsiko ez genituzkeen argazkiak internetera igo behar. Ezta inor lotsarazi edo minduko duen argazkirik. Eta ezta gure informazioa (non bizi, ikasi...) ematen duenik ere. Informazio hau edozeinek ikusteko aukera izateaz gain, interneten datuak ezabatzea oso zaila da, beti arrastoren bat gelditzen delarik. Hitz gutxitan esanda argazki zentzudunak izan daitezela, arazorik ekarriko ez dizkiguten argazkiak.
- Sare sozial birtualetako profilean azaltzen den argazkia erakusgarria izan behar da.
- Albumetan igotzen diren argazkiak lagunek soilik ikusteko aukerarekin jartzea aholkatzen da. Hala ere, ezin da ziurtatu horrela izango denik, trikimailu txiki batzuekin edozeinen soslaian sartzeko aukera dagoelako. Bestalde, norbaitek Troyako birusa gure lagunen baten ordenagailuan sartuz gero, soslaiko datuetara sartzeko ez luke inolako arazorik izango.
- Argazkietan ez da komeni "amatxo", "seme" edo ezezagun bati gure ingurune sozial eta pertsonaleko profil bat egitea baimenduko dion hitzak azaltzea.
- Zentzuzkoa den arren, jabetza eta irabazien inolako informaziorik ez dela eman behar gogorazi behar da.

Berdinengandik erasoak jasan ditzakete: biktimaren argazkiak honen baimen gabe sarera igotzea, biktimaren datuekin foro edota orrietan parte hartzea, biktimari hitz-gakoa lapurtzea...

- Garrantzitsua da gazte eta hezitzaileen artean konfiantzazko harreman bat izatea. Horrelako kasuren bat gertatuz gero, gazteak konfiantza gehiago izango baitu jasaten ari den erasoari buruz berri eman eta honi buruz hitz egiteko. Gainera, birtualitatean erasoak jasaten baditu aukera egongo da oinezkoen munduan ere eraso hauek jasateko. Horregatik, haur eta gazteentzat oso garrantzitsua da helduon babesa izatea.
- Norberaren burua eta besteena errespetatzea oso garrantzitsua da. Komentario zatar edo errespetu gabekoak eginez gero, ziberbulling-a jasateko probabilitatea gehitzen da.
- Norbaitengandik irain edo mehatxuren bat jasoz gero, bere mezuak blokeatu, lagun bezala ezabatu, kontua itxi edota sarez aldatu daitezke. Probokazioetan erortzea ekidin behar da.
- Besteen arazoen aurrean ez dira axolagabe izan behar. Ezta erasotzailearen konplize ere. Eraso jasaten duena defenditu behar da. Pertsona heldu bati laguntza eskatzea garrantzitsua da.
- Sareetako arduradunek ere jakin behar dute. Edukiak legalak ez badira saretik ezabatu daitezke.
- Eraso baten aurkako frogak gordetzea garrantzitsua da, gero honen aurka jokatu nahi bada. Mezu, argazki edo elkarrizketa iraingarriak ezinbestekoak dira jarduera hau legeen bitartez moztu nahi bada.

Internetarekin eta are gehiago sare sozial birtualekin gure pribatutasuna babestea zaila da, guk geuk ematen baitugu gure buruari buruzko informazioa.

- Argi ibili behar dugu, ze iruzkin, argazki, bideo, elkarrizketa... igotzen ditugun sare sozialetara.
- Garrantzitsua da sare sozial ezberdinetan harpidetza egiteko e-postako helbide berri bat sortzea. Hobe ordu arte erabili dugun helbiderik ez erabiltzea, hau ikastetxe edo lantokiari lotuta egon baitaiteke. Batzuetan, sare sozial batzuetan harpidetza egiten dugunean, gure posta elektronikoko helbidea marketin enpresei saltzea baimentzen diegu. Hauek ondoren bezero ezberdinei datu baseak eskaintzen dizkiete. Horrela, sare sozialetarako erabili dugun posta elektronikoko helbidea zabor-postaz bete dakiguke. Bestalde, komenigarria da bai e-postako eta sare sozialeko hitz-gakoak noizbehinka aldatzea eta harpidetza egiten dugun gune guztietan hitz-gako ezberdinak ezartzea.
- Posta elektronikoko helbidearen hitz-gakoa hirugarren pertsoneri ematea kaltegarria izan daiteke. Hau eginez gero, gure bizitza agerian uzteaz gain gure nortasuna ordeztu baitezakete.
- Sareek eskaintzen dituzten pribatutasun aukerak zeintzuk diren argi jakin behar dugu. Horrela guk erabakiko dugu gure soslaiak nork ikusi; lagunek, lagunak, sare sozial horretako edozeinek edo interneten dabilen orok. Hala ere, lagunek soilik ikusteko aukera erabiltzea gomendatzen da.
- Hobe soslaiaren izen eta bi abizenak ez azaltzea.
- Etxeko helbiderik ez da eman behar. Egunen batean zerbait jaso behar bada, hobe postetxeko helbidea eman eta bertan jasotzea.
- Ez eman etxeko edo mugikorreko telefono zenbakirik. Telefono bidezko jazarpen ugari ematen dira eta. Norbaitekin hitz egin nahi bada, hobe Skype-ren bitarteko telefono birtual baten zenbakia ematea. Horrela telefonoko nortasuna babestuta egongo da.

9.- WEBGUNE ETA BIDEO JOKOAK

9.1.- WEBGUNEAK

OROKORRAK

www.gaztezulo.com
www.topatu.info
www.irrika.net
www.gazteukera.euskadi.net
www.gipuzkoangazte.info
www.kontaizu.net
www.zabaldu.com
www.eitb.com/gaztea
www.kolokon.com

JOLASAK

www.zernola.net
www.ludoteka.com
www.argia.com/jokoak
www.jokoak.com
www.xedera.com

SEXUALITATEA

www.sexologiazerbitzua.com
www.sexuseguruagoa.com
www.gozamenez.com

DROGAK

www.askagintza.com
www.ailaket.com

KIROL ETA ABENTURA EKINTZAK

www.inguma-gazteak.com
www.kirolaeuskaraz.net
www.troka.com
www.laidakanoak.com
www.ertz.net
www.euskalbizikleta.com
www.euskalkirola.com
www.basketbasko.com
www.ekiapirineo.com
www.esait.org
www.kirolak.net
www.euskal-herria.org
www.gipuzkoa.net/kirolak

IKUS-ENTZUNEZKOAK

www.musikherria.org
www.euskalmusika.com
www.thebalde.net
www.euskadikosoinuak.com
www.trikitixa.net
www.e-boza.com
www.musikazale.com
www.oihuka.com
www.entzun.com
www.ikusezazu.com

KULTURA

www.galtzagorri.org
www.eke.org
www.bertsozale.com
www.dantzan.com
www.kimuak.com

SUKALDARITZA

www.gastronomiavasca.net
www.eitb.com/euskara/sukaldaritza/
www.bagera.net/Bageranet/Ziberteka/Gastronomia
www.euskaraz.org/platerean

9.2.- BIDEO JOKOAK

JOLAS LUDIKOAK

Oroimenaren lapurrak

Adina: 13 urtetik aurrera

Ezaugarriak: 2110. urtean gertatzen da istorioa Euskal Hirian, eta jokalariek, denboraren makinan bidaiatuz, Mikel Z ikertzaileak inoiz izan duen kasurik misteriotsuenari egin behar diote aurre: ezkutuko gela batean 100 urte koman igaro dituen mutilaren kasua argitzen lagundu beharko diote. Horretarako, Euskal Herriko hainbat tokietan barrena ibiliko dira.

Ekoizlea: Elhuyar

CFF-2 Ahanztunaren birusa

Adina: 12 urtetik aurrera

Ezaugarriak: 2.751 urtean, espazioaren ekonomian oinarritutako hiri erraldoi bat da mundua, eta gizateriaren kultur dibertsitatea zaintzeaz arduratzen diren sektore administratiboetan banatuta eta finkatuta dago. Abenturazko 3 joko hauetan iraganera bidaiatuta talde fundamentalisten CFF-2 ahanztunaren birusari aurre egin beharko zaio.

Ekoizlea: Ikastolen elkartea

1 Jakinduriaren Putzua

Ezaugarriak: Talde fundamentalistako kideek ondare arkitektonikoaren informazioa deuseztatu dute. 1. atala: Euskal Artxibo Historikoaren zuzendariak iraganera bidaiatzeko eskatu dio Markus doktoreari, berak asmatutako adeno-induktoreaz baliatuz, eta galdutako informazioa berregituratzeko agindu dio. Laster izango du jakinduriaren putzuaren kondairaren berri.

2 Rikstum Tenientea

Ezaugarriak: Markus doktoreak iraganera bidaiatu du, eta Araba, Gipuzkoa eta Bizkaiko ondare arkitektoniko erlijiosoaren Kristalezko Liburutegiaren kopia digitalak berregitararazi ditu. Ahanzturaren armadakoek, ordea, Markusen bidaiaren berri izan dute, eta besterik gabe taldeko kiderik ankerrena eta zitalena bidali dute Markus doktorearen asmo guztiak hondatzeko asmoz: Rikstum tenientea

3 Loperen zorigaitza

Ezaugarriak: Talde globalistek dagoeneko erabat kontrolatzen dute Nazio Batuen Batzarra, eta hasteko, eskualdeko sektore administratibo guztiak deuseztatu dituzte. Aniztasunaren defendatzaileek hiri zaharreko mantentze-tuneletan sare digital klandestino bat eraiki dute Markus doktoreak lortutako informazioarekin. Egun ilunak heldu dira, mezu bat etorri da ... eta izen bat: Lope de Garcia de Salazar.

Garunak trebatzeko jokoak

Adina: 14 urtetik aurrera

Ezaugarriak: 9 jokoz osatutako dago joko hau. Euskalsudoku, Hurrenkerazko zenbakidun fitxak, Hitz-jokoa, Letra-zopa, Zein da herria?, Ezagutu, Birziklaia jokoa, Blokea.

Ekoizlea: Ametsa Soft

JOLAS DIDAKTIKOAK

Sexu hezkuntzari buruzko bideo-jolasa

Adina: 12-16 urte

Ezaugarriak: Sexuari buruzko mila galdera planteatzen ditu CD-ROM honek; sexuari buruzko zalantzak argitu eta informazioa eskuratzeko aukera emango die gaztetxoei. Sei atalek osatzen dute: anatomia birsortzailea, sexu-transmisioko gaixotasunak, osasuna eta jokabide sexuala, harremanak eta bi sexuen zereginak, antisorgailuak eta haurdunaldia. Sexologian oinarritutako ikerkuntza zientifikoaren saria irabazi zuen joko honek iaz eta aurten euskarara itzuli dute.

Ekoizlea: Ametsa Soft

Jolastuz, ikasi Geografia

Adina: 12 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Jolasen bidez, munduko kontinente guztietako geografia fisiko eta politikoa ikasteko aukera izango du erabiltzaileak, baita Espainiako, Frantziako eta Euskal Herriko geografia ere.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Puzzletek. Puzzle teknologikoaren jokoak

Adina: 14 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Ordenagailuaren pantailan puzzleak osatzea da abiapuntua.

Baina puzzleak osatzeaz gain, hainbat informazio ere ematen du DVD honek.

Puzzletek-eko gaiak teknologiari buruzkoak dira, energiaren gainekoak batik bat: energia-motak, energia-kontzeptuak fisikaren ikuspegitik, energia elektrikoa sortzeko sistemak industria eta ingurumenaren ikuspegitik aztertuta... Gai horretaz gain, beste hainbat ere lantzen ditu puzzleak: gizakiok hegan egiteko asmatu ditugun tresnak, hasi antzina-antzinako saioretatik eta gaur eguneko azken espazio-ontziak bitartekoak, urpekaritza, eta abar luze bat. Puzzle bakoitza bukatzean, gaiari buruzko informazio labur bat ematen du, bideoen eta 3D-ko animazioen bitartez.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Letrak jokagai

Adina: 14 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Hiru joko ditu, eta, hiruretan, helburua da pantailan agertzen diren fitxak kentzea: bi joko irudi-bikoteak egitekoak dira eta hirugarrena hitzak osatzekoa. Azken joko horretan sortzen diren hitzak ondo dauden edo ez jakiteko, Elhuyar Hiztegiak baliatzen da aplikazioa.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Hitzmix

Adina: Guztientzat

Ezaugarriak: Gehienontzat ezagunak diren jokoak aurki daitezke CD honetan eta bakarrik edo lagunekin jolasteko aproposa da. Letrak hartu eta aurkariak baino hitz luzeagoak idatzi, definizioa entzuterakoan horri dagokion hitza asmatu, bost letrako hitz ezkutua asmatu, zenbakiekin eragiketak eginez emandako emaitzara ahalik eta gehien hurbildu ... Hizkiekin eta zifrekin aritzeko bost joko daude aukeran: "Letren saltsa", "Zifren saltsa", "Hitz-pasa", "Bortz" eta "Hitz gurutzatuak".

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Euskal Herriko historiaren bilduma

Adina: 14 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Gure arbasoen ingurunea, bizimoduak eta ohiturak era atsegin eta erakargarrian erakustea da gazteei zuzenduriko multimedia produktu hauen helburua. CD-Rom bakoitzean joko batek Euskal Herriaren historia jolas eginez ezagutzea ahalbidetzen du.

- Karlismoa Euskal Herrian
- Industrializazioa Euskal Herrian
- Erdi Aroa Euskal Herrian, 1
- Erdi Aroa Euskal Herrian, 2
- Donejakue Bidea Euskal Herrian
- Historiaurrea Euskal Herrian
- Erromanizazioa Euskal Herrian

Ekoizlea: Eusko Ikaskuntza

Herrien Europa

Adina: 12-14 urte

Ezaugarriak: CD-ROM honek Europako gutxiengo etnikoen informazioaren hedapena areagotu nahi du. Bi atal ditu; alde batetik estaturik gabeko herriei buruzko informazioa eskaintzea. Eta bestetik, hiru jokoen bidez, erabiltzailea ikasten ari denari buruz jarduteko aukera eskainiko zaio.

Ekoizlea: Ikastolen Elkarte

Begiradak agerian

Adina: 14 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Euskal Herriko gaurkotasunean, historian, artean, geografian, naturan, kulturari, jaietan eta pertsonaietan oinarritutako trebetasun eta ezagutza joko da. 500 argazki eta 4000 galdera baino gehiago ditu.

Ekoizlea: Ametsa Soft

Euskal ludoteka

Adina: 14 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Joko hau 9 jokoz dago osatuta: "Ezagutu", "Zenbakiak", "Hitz familia", "Hiztegia", "Sinonimo eta antonimoak", "Ortografia", "Esaera zaharrak", "Simon" eta "Bikoteak".

Ekoizlea: Ametsa Soft