

CONEXIÓN ADICCIOFF

hau ez da joko bat



MARKO PEDAGOGIKOA



Colabora: 

Organiza: grupo social **ONCE**



AURKIBIDEA

1

SARRERA

- 1.1. ZER DA GRUPO SOCIAL ONCE
- 1.2. ONCEREN ESKOLA LEHIAKETA.
- 1.3. ONCE, HEZKUNTZA ETA TEKNOLOGIA ERABILERRAZA

2

ZERGATIK ETA ZERTARAKO PARTE HARTU?

- 2.1. HELBURUAK
- 2.2. IKASGELAN BALOREETAN HEZI

3

PARTE-HARTZE MOTA ETA FORMATUAK

- 3.1. IRRATIKO IRAGARKIA. A, B ETA E KATEGORIAK
- 3.2. NOLA IGO LANA WEBGUNERA

4

LEHEN HEZKUNTZA ETA HEZKUNTZA BEREZIA ETAPETAKO LOTURA KURRIKULARRA.

- 4.1. OINARRIZKO KONPETENTZIAK.

5

METODOLOGIA AKTIBOAK ETA TALDE DINAMIKAK

6

LEHEN HEZKUNTZAKO 3., 4., 5. ETA 6. MAILETARAKO ETA HEZKUNTZA BEREZIRAKO UNITATE DIDAKTIKOA

1

Ongi etorri **Grupo Social ONCE**ren **Eskola Lehiaketaren 37.** ediziora, pertsona guztientzako aukera berdintasuna lortzeko, eskuzabaltasuna eta pentsamendu kritikoa, ikaslearen paper aktiboa eta elkarlana bezalako baloreak sustatzen lagunduko zaituzteten hezkuntza sentsibilizazio programara. Honako edizioa ikasturte hasiera bereziak markatutakoa dugu. COVID19aren pandemiarengatik igarotako konfinamenduak eta bertan bizitako esperientziek markatutako ikasturtea, non teknologiek funtsezko rola jokatu duten.



1.1. Zer da Grupo Social ONCE

Grupo Social ONCE Espainian eta mundu osoan desgaitasunak dituzten pertsonentzako zerbitzu sozial eta lanbide sortzaile handiena da. Bere lehentasunak Espainiako eta munduko pertsona itsuen eta beste desgaitasunen bat dutenen erabateko inklusioan eta bizimodu independente batetarako sarbidean ezarriak ditu – zentzurik zabalenean –, gizarteari baliozko ekarpena egiten dion eredu batekin, ekonomia sozialaren sustatzaile eta buru, eta errentagarritasun ekonomikoaren eta sozialaren bateragarritasunaren adierazle dena. Bere lehentasunak lortzeko bereziki hezkuntzan, formakuntza jarraian, lanbidean eta irisgarritasunean oinarritzen da.

Bere jarduera ondorengo hiru akzio-eremuen bitartzen burutze du:



ONCE

Bizitzaren esparru guztietan pertsona itsuen edo desgaitasun bisual larriak dituztenen inklusio errealari eta autonomiari dagokio. Horretarako irabazi guzti-guztiak berriro inbertitzen dira zerbitzu sozialetara bideratuz.

Fundación ONCE

Formakuntza, lanbidea eta irisgarritasun unibertsalean ardaztuz, desgaitasunak dituzten pertsonen kooperazioa eta inklusio soziala bultzatzearen 1988an Organizazioak sortutako instrumentua.

Ilunion

ONCE eta Fundación ONCEren enpresa ekintzailatza guztien bateraketa, ekonomia sozial baten buru den palanka sozioekonomiko batean, negozioaren bost esparru zabaletan presentzia duena: zerbitzuak; hostalaritzan eta hospitaletan; aholkularitza; soziosanitarioa; eta merkaturatzea.

Iturria: Balio partekatuari buruzko txostena | 2019

1.2. ONCE Eskola Lehiaketa 🔍

Grupo Social ONCEren Eskola Lehiaketaren lehen helburua gaurko ikasleago desgaitasunak dituzten eta ez dituzten pertsonentzako aukera berdintasunaren garrantzi eta beharraz sentsibilizatzea da (aukera berdintasuna edozein egoeratan: lana, hezkuntza, mugikortasuna, Internet, leku publikoetarako sarbidea, aisia, informazioarako sarrera, etab.).

Aniztasunaren eta inklusioaren errekonozimendu-aldarrikapenak ikasleak beraiek izan behar ditu abiapuntu, aldaketaren benetako agente eta familiako balioen transmisore direnak.

Oraingoan, teknologia izango da edizioaren protagonista, berbera ongi erabiliez gero, gure bizitzan aliatu bikaina baita. Konfinamendu honetan zehar teknologia berriak gelditzeko etorri direla eta famili eta lagunengana hurbiltzeko, ikasten eta lanean jarraitzeko, aisia betetzeko eta ekonomia mantentzeko tresna paregabeak izanik, bizimodua asko errazten digutela azalean geratu da.

Gainera teknologia digitalen erabilera, desgaitasun bisualak dituzten pertsonari informaziorako sarrera eman eta ondorioz, formakuntza eta hezkuntza ahalbidetzen dizkien tresna bat da. Desgaitasun bisualak dituen pertsonari inguratzen duen munduarekin inongo tartekaririk gabe harremanetan jartzea ahalbidetzen dion komunikazio tresna da. Erabiltzaile gazteen artean sozializazio erreminta bat da, ikaskideekin jardueretan parte hartzeko eta beraien adinean ohikoak diren gaien inguruko elkarrizketak, sare sozialak, musika, foruak, txatak, etab. partekatzeke aukera ematen diena. Aisialdirako baliabidea da, irakurketa, musika, film eta Internetarekin harremana duten beste zerbitzu batzuetarako sarrera, etab. ahalbidetzen baititu. Desgaitasun bisualak dituen pertsonari autonomia pertsonala eta besteekiko independentzia handia ahalbidetzen dizkion tresna bat da.

Arrazoi horrengatik 2020-2021 ikasturtean igorri nahi dugun mezua **teknologia gure aliatua dela da, baldin eta hura arduraz erabiltzen badugu eta ez arrisku eta nahi gabeko ondorioak eragin litzakeen gehiegizko erabilera eginez.**

Edizio honetan jaurtitzen dizuegun erronka **sentsibilizaziozko publizitate-kanpaina bat sortzean datza "ConexiÓN / AdicciOFF. Hau ez da joko bat" lemarekin.** Horretarako, zuen ikasgela 'komunikabide agentzia' batean bilakatzeraz gonbidatzen zaituztegu, non ikasleak, teknologiaren erabilera jokotzat har ez dadin, sentsibilizazio-agente bilakatuko diren irratirako iragarkiak, "mupi"-ak (hiriko publizitate euskarrietako kartelak) eta publizitate spo-tak sortuz, eta hala, kanpainaren protagonistak bilakatuko dituzten metodologia aktiboak landuz.

Lema honen pean, zeharkako eran lan egin dezakegu ume eta nerabe bakoitzaren sormena bultzatuz eta aberastuz, talde-lana sustatuz eta beraien eta inguruaren arteko harremana hobetuz.

1.3. ONCE, hezkuntza eta teknologia erabilerraza

Ikasgeletan teknologia digitalen inplantazioa, entitate publiko zein pribatuen hezkuntza aplikazioen garapen paraleloarekin batera doa, zeinetan baliabide didaktikoak irakaskuntzaren etapa eta maila ezberdinetako eduki kurrikularrekin integratzen ari diren.

Hezkuntza Plataforma ezberdinetan jasotako baliabide didaktiko adierazgarrienen lehen analisi batek, desgaitasun bisualak dituzten ikasleek darabiltzaten tresnen bidez ez direla erabilerrazak agertu zuen, tifloteknikak, software edo hardware zehatza, zein ez-tifloteknikak izanda ere.

Gero eta erritmo altuagoan ikasgeletan baliabide didaktiko hauek inplantatzeak, ONCE entitate publiko zein pribatuekiko elkarlanera eta aipatutako baliabideen garapenera bideratutako akzioei ekitera bultzatu zuen, elkarrekin proposatutako helburuak betetzeko lan eginez, baliabide hauetarako sarrera ezak inklusio arazo larria suposatzen baitu. Horretarako ONCEtik ikasleek teknologia digitalak erabil ditzaten, eta hala, berberen erabilera arduratsua egiteko aukera izan dezaten, batetik oinarrizko trebetasun eta estrategien inplementazioan, eta bestetik, aplikazio informatikoetarako sarbidearen sustapenean lan egiten da.

Hasiera batean erabilerraztasun estandarrak Interneteko webguneetan zentratu egon dira baina ez eduki pedagogikoko programetan. Kasu gehienetan pantailen, grafikoan, figuren, bideoen, eta abarren egokitzapenak berberen deskribapen-etiketazio eta testu alternatiboan ezarpen hutsak baino gehiago suposatzen du.

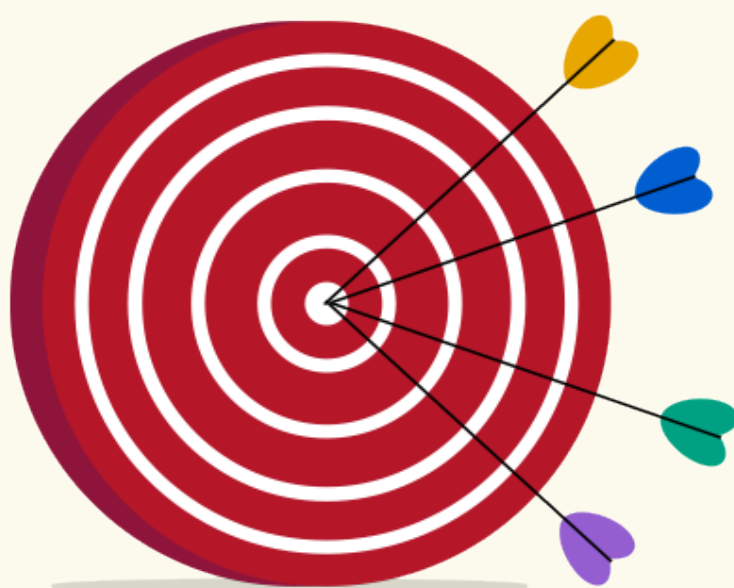
Egoera honen aurrean ONCEk beharrezko ikusi zuen honi aurre egiteko lan talde bat sortzea, ONCEren Hezkuntza Edukien Erabilerraztasunerako Lantaldia (Grupo ACCEDO). Talde hau eremu desberdinetako adituek osatzen dute, bai hezkuntza bai eremu teknikoetakoek, teknologia digitalaren inguruan egindako materialen egokitzapenerako suerta daitezkeen beharrei erantzun ahal izango zaiolarik. Talde honetan maisuek, irakasleek, tifloteknologiako eta brailleko irakasleek, materialen egokitzapenerako teknikariek, informatikariek eta psikopedagogoek egiten dute lan.

ONCEren Hezkuntza, Enplegu eta Braille Zuzendaritzatik Grupo ACCEDOren Hezkuntza Arreta Departamentuak DESGAITASUN BISUALAK DITUZTEN PERTSONENTZAKO ESKOLA INKLUSIBORAKO APLIKAZIO KATALOGO bat eskaintzen du. (Ikusi eranskina)

2

Teknologia desgaitasunak dituzten eta ez dituzten pertsonentzako tresna erabilgarria bada ere, hartaz egiten den gehiegizko erabilerarekiko sentsibilizazio soziala areagotzen ari da, batez ere adingabeei dagokionez. Hala ere, kontzientziazeko mezua helduen eskutik iristen zaienean horren eraginkorra ez den ustea dugu. Horregatik edizio honetan zera galdetu diogu geure buruari: Eta ikasle goa bera, parekoak teknologiaren erabileraren inguruan sentsibilizatzeko arduraduna izango balitz?

Idea errealitatea aztertzeko ikuspuntu desberdinetaz jabetzea da (Konpetentzia Sozial eta Zibikoa), gure ikasleak etorkizunean beraien ekintzekiko herritar arduratsu, koherente eta kontsekuente bilakatzeko helburuarekin. Gainera teknologia berrien bitartez egingo dugu lan gure ikasleak haren erabilera egokiaz jabetzeko gai diren pertsonak bilakatzeko helburuarekin (Konpetentzia digitala), ikasleen sormena bultzatuz eta beraien bukaerako produktuaren sortzaile eta protagonistak izatea baimenduz (Ekimen eta Espiritu Ekintzailerako Konpetentzia), non taldean lan egingo duten beraien arteko harremanak sustatzeko.



2.1. Helburuak



- Trebetasun sozialen erabilera, norbanakoaren erantzukizuna eta talde-kohesioa sustatu, ikasleen arteko interakzioa eta ikasgelako elkarlan-kultura hobetuz.
- Ikasleengan sormenezko gaitasunak garatu (metodologia aktibo eta pedagogia berritzaileen bidez). Zeharkako hezkuntza aukera aberasgarri bikaina da.
- Baloreen hezkuntza bultzatu.
- Ikasleei teknologiaren erabilerarekin zerikusia duten adikzioen inguruan sentsibilizatzeko mugimendu nazional baten buru izateko aukera eman.

2.2. Ikasgelan baloreetan hezi

- Interakzio soziala mesedetu eta indartu egiten du.
- Baloreen hezkuntza bultzatzen du, ikaslegoa herritar arduratsu izateko gaituz.
- Enpatia garatzen du. Bestearen lekuan jartzeak errealitate sozialaren inguruan izaten den ikuspuntua aberasten du.
- Adiskidetasuna eta elkarrekin lan egiteko gogoia indartzen ditu. Besteei laguntzeak eta laguntza jasotzeak autoestimua eta parte izatearen sentipena areagotzen dituzte.
- Jokabide prosoziala indartzen du, ikasleek tolerantziaz eta pertsona guztiekiko errespetuz konpromezu sozial argia hartzea ahalbidetzen du.
- Ikasgelan hezkuntza emozionala errazten du, ikaslegoaren adimen interpersonala bultzatuz.



3.1. Irratiko iragarkia. A, B eta E kategoriak

Lana irratiko iragarki bat sortzean datza (gehienez ere minutu 1eko iraupenarekin) **adingabeek teknologiaren erabilera egokia egitearen inguruko mezua igor dezakeena.**

Ikasgelan proposatutako metodologia ezberdinen bidez lan egin dezakezue ikasleen sormen eta autonomia sustatuz.

Fase nazionalako lan irabazleek (irratiko iragarkia, publizitate kartela eta spot-a) ikasgelaren mugak baino haratago iritsiko den publizitate kanpaina baten parte izango dira, arrazoi hori dela eta, publizitate kanpaina berdinarekin barnean bateratuak gera daitezzen eraldaketa edo egokitzapenen bat jasan ahal izango dutelarik.

3.2. Nola igo lana webgunera

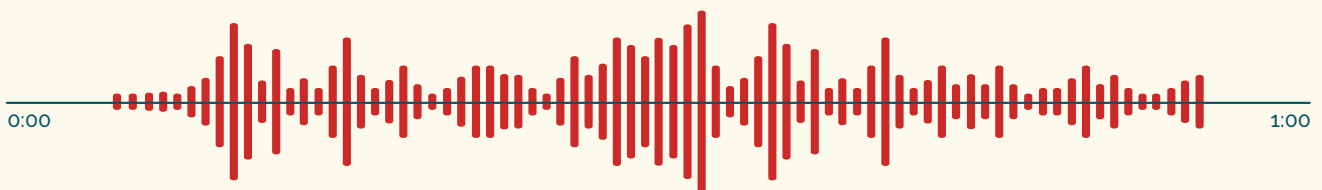
Irakaslearen onlineko Eremu Pribatuaren bidez .MP3, .MP4, .WAV, .ACC. edo .3GP formatuan bidalia izango da atxikitutako fitxategi gisa:

<https://www.concursoescolaronce.es/login/>

Horretarako izen ematerakoan erabilitako helbide elektronikoa eta pasahitza erabili beharko dira. Pasahitzik ez izanez gero ondorengo estekan sakatuz berreskura daiteke:

<https://www.concursoescolaronce.es/recuperar-contrasenia/>

Irratiko iragarkia izenburuarekin batera eta erabilerraztasuna erraztearren, iragarkiaren testua jasotzen duen Word edo .pdf formatuko dokumentu batekin batera aurkeztu beharko da.





4

ONCEren 37. Eskola Lehiaketatik Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologien (IKT) erabilera egokiak duen garrantziaren inguruan kontzientzia pizteko egingo duzuen lana indarrean dagoen araudiarekin erlazionatua egotea nahi dugu.

2013ko abenduaren 9ko Lege Organikoa, hezkuntzaren kalitatea hobetzeko. (LOMCE)

126/2014 Errege Dekretua, otsailaren 28koa, Lehen Hezkuntzako oinarrizko curriculumaz ezartzekoa.

7. Artikulua. Lehen Hezkuntzako helburuak.

Lehen Hezkuntzak haur eta umeei ondorengoak ahalbidetuko dizkieten gaitasunak garatzen lagunduko du:

- a) Bizikidetzarako balioak eta arauak ezagutu eta balioestea, horiekin bat etorritik jarduten ikastea, herritartasuna modu aktiboan gauzatzeko prestatzea eta giza eskubideak eta gizarte demokratiko batek berezkoa duen aniztasuna errespetatzea.
- b) Kultura ezberdinak eta pertsonen arteko ezberdintasunak, eskubideberdintasuna eta gizon eta emakumeen aukera berdintasuna, eta desgaitasunak dituzten pertsonen bazterketa eza ezagutu, ulertu eta errespetatzea.
- c)) Nortasunaren esparru guztietan eta besteekiko harremanetan gaitasun afektiboak garatzea, hala nola indarkeriaren, edonolako aurreiritzien eta estereotipo sexisten aurkako jarrera.
- i) Ikaskuntzarako, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologien erabilera lehen hastapenak egitea, jasotzen eta sortzen diren mezuen aurrean izpiritu kritikoa garatuz.
- j) Irudikapen eta adierazpen artistiko ezberdinak erabiltzea eta ikusizko eta ikusentzunezko proposamenak egiten hastea.

9. Artikulua. Ikaskuntza prozesua eta arreta indibidualizatua

d) Hezkuntza esku-hartzeak ikaslegoaren aniztasuna printzipio gisa begietsi behar du, hala, ikasle guztien garapena aldi berean norbanakoaren beharren arabera arreta indibidualizatuarekin batera bermatzen dela ulertuz.

10. Artikulua. Zeharkako elementuak.

1. Etapako irakasgai batzuetan tratamendu berariazkoa ematea ezertan galarazi gabe, irakasgai guztietan landuko dira irakurriaren ulermena, ahozko eta idatzizko adierazpena, ikus-entzunezko komunikazioa, informazioaren eta komunikazioaren teknologiak, ekintzailtza eta hezkuntza zibiko eta konstituzionala.
2. Hezkuntza administrazioek ezintasunak dituzten pertsonentzako kalitatezko, ekitatezko eta inklusiozko hezkuntza bultzatuko dute, aukera berdintasuna eta ezintasun bat dela medio, bazterkeria eza, malgutasun neurriak eta alternatiba metodologikoak, egokitzapen kurrikularrak, erabilerraztasun unibertsalak, guztientzako diseinua, aniztasunarekiko arreta eta ezintasunak dituzten ikasleek berdintasunezko baldintzetan kalitatezko hezkuntza baterako sarrera izatea lortzeko beharrezko diren neurri guztiak.

4.1. Oinarrizko kompetentziak

Oinarrizko Konpetentziei dagokionez indarrean dagoen legearekiko harremana 2. artikuluan aurki dezakegu.

KONPETENTZIA LINGUISTIKOA	
Jakin	Testuinguruaren arabera hizkuntzaren eta komunikazioaren aniztasuna ulertu.
	Hizkuntzaren funtzio ezberdinak bereiztu.
	Hizkuntzaren estilo eta erregistro ezberdinen ezaugarri nagusiak ezagutu.
	Hiztegi egokia erabili.
	Bukaerako produktua egiteko beharrezko diren kontzeptu gramatikalak ikasi.

KONPETENTZIA LINGUISTIKOA

Egiten jakin	Egoera komunikatibo ugarian ahozko hizkuntzaz adierazi.
	Testu mota ezberdinak ulertu.
	Informazioa bilatu, bildu eta prozesatu.
	Modalitate, formatu eta euskarri ugarian idatziz adierazi.
	Egoeraren erregistro ezberdinei emandako erantzun bakoitza kontrolatu eta egokitu.
Izaten jakin	Elkarrizketa kritikoa eta eraikitzaileak irekia egon.
	Elkarrizketa bizikidetzarako tresna nagusi bezala errekonozitu.
	Besteekin era egokian elkarreragin.
	Hizkuntzaren erabilerak besteengan duen eraginaz jabetu.

IKASTEN IKASI

Jakin	Ikaskuntzan inplikatuak dauden prozesuak ikasi.
	Norberak dakiena eta ez dakiena errekonozitu.
	Disziplina eta jardueraren eduki zehatza ezagutu.
	Jarduera bat burutzeko estrategia posible desberdinak ezagutu.
Egiten jakin	Jardueraren ebazpenerako antolakuntza estrategiak burutu.
	Burutzen ari diren akzioen ikuskapen estrategiak aurrera eraman.
	Emaitzaren eta burututako prozesuaren ebaluazio-estrategiak aurrera eraman.
Izaten jakin	Ikasteko nork bere burua motibatu.
	Ikasteko beharra eta jakinmina izan.
	Ikaskuntza prozesuaren eta emaitzaren protagonista sentitu.
	Auto-eraginkortasun pertzepzioa eta norberarenganako konfiantza izan.

KONPETENTZIA SOZIAL ETA ZIBIKOA

Jakin	Gizarte eta inguru ezberdinetan onartutako jokabide-kodeak ulertu.
	Berdintasuna, gizon eta emakumeen arteko, eta talde etniko eta kultural ezberdinenenganako diskriminazio-eza ulertu.
	Europar gizarteetako kulturarteko dimentsioak eta dimentsio sozioekonomikoak ulertu.
	Demokrazia, justizia, berdintasuna, herritartasuna eta giza-eskubideen kontzeptuak ulertu.
Egiten jakin	Inguru ezberdinetan era eraikitzailean komunikatzen jakin.
	Tolerantzia agertu.
	Solidaritatea eta gatazkak konpontzeko interesa agertu.
	Komunitateko jardueretan era eraikitzailean parte hartu.
	Bozketa bidez testuinguru lokal, nazional edo europarrear erabakiak hartu.
Izaten jakin	Garapen sozioekonomikoaren inguruan eta berberak ongizate sozial handiago bati egiten dion mesedearen inguruan interesa izan.
	Aurreiritziak gainditzeko eta aniztasuna errespetatzeko gaitasuna izan.
	Giza-eskubideak errespetatu.
	Erabaki demokratikoak hartzean maila orotan parte hartu.

KONTZIENTZIA ETA ADIERAZPEN KULTURALAK

Jakin	Ondare kulturala gogoan izan.
	Arte ederretako genero eta estiloak bereiztu.
	Eguneroko bizitzaren manifestazio artistiko-kulturalak ezagutu.
Egiten jakin	Pentsamendu, pertzepzio, komunikazio, sentsibilitate eta zentzu estetikoak trebetasun ezberdinak aplikatu.
	Ekintzailtza, sormena eta irudimena garatu.
	Proiektuen diseinuan material eta teknika ezberdinak erabiltzeko gai izan.

KONTZIENTZIA ETA ADIERAZPEN KULTURALAK

Izaten jakin	Aniztasun kulturalerako eta kultura eta gizarteen arteko elkarrizketarako eskubidea errespetatu.
	Adierazpen askatasuna baloratu.
	Lan artistiko eta kulturalekiko interesa, estimua, errespetua, gozamena eta balorapen kritikoa izan.

EKIMEN ETA ESPIRITU EKINTZAILERAKO KONPETENTZIA

Jakin	Jarduera pertsonal, profesional eta komertzialetarako existitzen diren aukerak ezagutu.
	Gizarteen eta enpresa-organizazioen funtzionamendua ulertu.
	Plan bat diseinatu eta ezarri.
Egiten jakin	Analizatzen, planifikatzen, antolatzen eta kudeatzen jakin.
	Aldaketetara egokitu eta arazoak konpondu.
	Komunikatzen, adierazten eta aurkezten jakin.
Izaten jakin	Sormenez eta irudimenez ekin.
	Bizitza pribatu eta sozial zein profesionalean ekintzailertza, interesa, proaktibitatea eta berrikuntza izan.



METODOLOGIA AKTIBOAK ETA TALDE DINAMIKAK

Material diaktiko hau metodologia berritzaileen arabera garatu da, kompetenzien ikuspegitik eta ikuspuntu disziplina-anitz batetatik ikasleen ekintzailertza pertsonala eta autonomia bultzatuz.

Unitate didaktikoetan zehar proposatutako dinamikek, ikasle guztien gaitasunak garatzea eta haien potentziala azalerratezea ahalbidetzen dute.

Dinamika horietan zehar umeeek beraien irudimenari hegan egiten utziko diote, hala sormena eta pentsamendu kritikoa sustatuz. Ikaskuntza Kooperatiboan oinarritutako dinamikek talde-ikasgela kohesionatzen dute eta aldi berean ikasten ikasteko kompetentzia bultzatu.

Gainera Flipped Classroom ereduak ikasgelako denbora erabilgarria indartzen du. Jarrera eta konpetentzia sozialen eskurapen honek, ikasleei haien ideia eta motibazioak balioesteko aukera emango die lidergora eramanez eta modu honetan, Ekimen eta Espiritu Ekintzailerako konpetentzia gauzatu.

Hausnarketa eta komunikazio-abstrakzio prozesu batzuen ondoren, ikasleriak teknologiararen erabileraren onurak **irratiko iragarki batean** isladatuko ditu.



LEHEN HEZKUNTZAKO 3., 4., 5. ETA 6. MAILETARAKO ETA HEZKUNTZA BEREZIRAKO UNITATE DIDAKTIKOA

6.1. Unitatearen aurkibidea

1. IKT-EN ERABILERA ARDURATSUA

1.1 Gaiaren testuingua

1.2 Sentsibilazio kanpaina: **ON AIR**

2. TESTUINGURUAN KOKATZEA.

2.1. Sarrera-motibazioa: **Komunikatzeko artearen lehengo eta ondorengo egoera.**

2.2. Aurrezagutzak: **Radio ga ga.**

2.3 Garapen jarduerak: **Irratiko zeure iragarkia**

3. BUKAERAKO PRODUKTUA: Irratiko iragarkia (1').

3.1 Bukaerako produktua: **60 segundu baino ez.**

4. EBALUAZIOA

4.1 Publizitate mupi-a ebaluatzeko **errubrika.**

4.2 Ikasleen konpetentzia ebaluatzeko **Kahoot edo Socrative-a.**

6.2. Unitate Didaktioaren garapena

Ikasleak bukaerako produktu gisa gehienez ere minutu 1eko iraupenarekin, gizarteari **teknologiararen erabilera egokia egitearen eta gehiegizko erabilerak**

dakartzan arriskuen inguruko mezua igor diezaiokeen **irratiko iragarki bat** sortzeko gai izan beharko dira.

Irakaslegoari laguntzeko IS4K-ren (Internet Segura For Kids adingabeentzako Interneteko Zentro Nazionala) material eraldagarria erraztuko da, **.ppt aurkezpen** bat eta **erabilera gida** bat jasotzen dituen.

Errazten dizkizuegun jarduerak burutu ahala, ikasleek publizitate agentzia batean aurrera eramaten den funtzio oro betetzeko beharrezko diren rol guztiak eskuratuko dituzte, horrela parte-hartzeko lan gisa aurkeztu behar duzuen irratiko iragarkiaren sorrera erraztuz.

Irratiak komunikabide bezala duen hedapena eta Spotify, podcast-en deskargaren eta halakoen bidez gaur egun lortu duen igoera ezagutuko dute.

Gizarteari zuzenduta egongo den eta IKTen erabilera egokiaren, haren onuren eta gehiegizko erabilerak suposatzen dituen arriskuen inguruan sentsibilizatzeko mezua igorriko duen irratiko iragarkia mugikorraren bidez edo bestelako edozein gailuren bidez grabatu ahal izango da; dena den, helburu honetara bideratutako programak ere erabili ahal izango dira.

Jarduera bakoitza ikasleen sormena garatu, gaitasun eta trebetasunak sustatu eta pentsamendu kritikoa pizteko pentsatua dago, ikasleen arteko eta besteenganako harremanak hobetuko dituzten talde-dinamiken bidez, eta hala, inklusioaren eta enpatiaren boterea, hala nola, talde-lanaren garrantzia ulertuz.

Teknologiaren gehiegizko erabilerak dituen ondorio fisiko zein psikikoak azaltzeko aukera emango zaie ikasleei, nola neurrigabekeria horrek, beraien osasun eta atsedenean, eta are harreman pertsonal, familiar eta sozialen kalitatean eta eskola errendimenduan eragin diezaiekeen aztertzeko aukera.

Hezibide arauak eta bizikidetzarako adostutako erabilera egokirako pautak errespetatzeak duen garrantzia azpimarratuko da. Gai honen inguruan diseinatutako edukien bidez ikasleek adikzio teknologiko bat detektatzen eta adikzioa sahiestu eta kudeatzeko, arauak, pautak eta ordutegiak ezartzeak duen garrantzia baloratzen lagun gaitzakete.

Planteatutako jarduera ezberdinak Ikaskuntza Kooperatiboan, Flipped Classroom-an, ebaluazio formatiboan... oinarritutako metodologiaren bidez eta irakaskuntza-ikaskuntza prozesuaren erreminta gisa erabiliko diren IKTen bidez landuko dira, 'Ed Puzzle', 'YouTube', 'Google' galdetegiak, 'PPT', 'Socrative', 'Kahoot', 'Mentimeter'... bezalako aplikazio digitalak erabiliz.