

"SAFER INTERNET DAY 2016" LEHIAKETAKO OINARRIAK

1. PROIEKTU-GAIK ETA PROIEKTU-MOTAK

Enplegu eta Gizarte Politiketako Sailak lehen Safer Internet Day lehiaketarako deialdia egin du. Lehiaketa bera Europako Batasunaren Safer Internet programatik dator, eta helburua zein duen? Umeek eta nerabeek Internet, sare sozialak eta teknologia berriak zentzuz eta arduraz nola erabiltzen dituzten erakusten duten ikus-entzunezkoak -edonolakoak- aitortu, balioetsi eta bultzatzea.

Aurkezten diren proiektuetan, gazteek Internet, sare sozialak eta teknologia berriak nola erabiltzen dituzuen erakutsi behar da, betiere alde onetik begiratuta, hau da, zuei onetik zer ematen dizueten erakutsiz. Eta beste gauza bat ere bai: arduraz eta arriskurik gabe nola erabiltzen dituzuen erakutsi behar duzue. Azken batean, **kontua da tresna digitalen erabilera erakustea, baina onerako jarrita eta segurtasunaren ikuspegitik**. Horretarako duzue, nahi baduzue, egON LINE¹ Gida. Ikastetxeetarako egina, hainbat gai jorratzen du. Besteak beste, gai hauetaz buruzko eduki zehatzak emango dizkizue:

- Ikastea: Nola bilatzen duzuen informazioa eskolako lanak egiteko; nola erabiltzen dituzuen elkarlanean ikasteko plataformak; nola iristen zareten hezkuntzako eduki digitaletara; lan-taldeko lagunekin nola partekatzen dituzuen agiriak; nola egiten dituzuen besteen lanak hobetzeko ekarpenak eta abar. Azken batean, etengabe ikasten aritzeko, informazioa erabiltzeko eta gizartean bizitzeko lagungarriak zaizkizuen Gaitasun digitalak.
- Lagunekin eta etxekoekin komunikatzen: Nola erabiltzen duzuen WhatsApp-a lagunekin geratzeko; nola erabiltzen duzuen Skype-a beste batzuekin berba egiteko; nola mugitzen zareten sare sozialetan; Smartphona nola erabiltzen duzuen, behar denerako. Hau da, elkarrekin bizitzen eta gizartean bizitzen laguntzen duen oro.
- Jabetzea erabilera burugabeak zer-nolako arazoak dakartzan, esate baterako cyberbullyingak edo sextortsioak: Ea ikasgelan nola lantzen duzuen prebentzioa; adibidez, egON LINE Gidako lan bat eginez; ea zer egiten duzuen mugikorrik ez daukan laguna lan-taldetik kanpora ez uzteko eta abar. Hau da, horrelako egoeretan nola moldatzen zareten gizartean bizitzen jakiteko.

Kalitate teknikoa edo artistikoa baino gehiago, mezua dugu baloratuko, gogoeta eragiteko gaitasuna, hizkuntzaren erabilera, eta denok berdin parte hartu izana. Kontuan hartuko den beste gauza bat aurkeztutako proposamenen originaltasuna izango da.

Edozein adierazpide edo diziplina artistiko onartuko dugu (musika, antzerkia, dantza, performantza...), baina, hori bai, ikus-entzunezko formatuan aurkeztu behar da beti (irudia eta hotsa).

2. PARTE HARTZAILEAK

1 egON LINE: Eusko Jaurlaritzak atera duen gida pedagogikoa, teknologia berrien irakaskuntza lantzeko.

<http://www.gizartelan.ejgv.euskadi.eus/egonline/-/internet-menores/>

Nor aurkez daiteke? Euskal Autonomia Erkidegoko **Lehen Hezkuntzako 3. mailatik Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 4. mailara bitartean ikasten duten adingabeak.**

Heldu baten laguntza beharko dute; beraz, lehiaketa hau ikastetxe eta aisialdi-entitateen artean zabaltzen dugu.

Parte-hartzea taldeka izango da:

- **Ikastetxeetan**, parte-hartzea gelaka izango da. Irakasle edo tutore baten laguntza beharko dute.
- **Aisialdi-entitateetako** parte-hartzea ikastetxeetakoaren parekoa izan dadin, taldeka aurkeztuko dira; baina, talde bakoitzak gehienez 25 pertsonak osatuko dute. Horrez gain, talde berean adin eta hezkuntza-maila desberdineko pertsonak egon daitezke, baldin eta kategoria berdinean badaude; bestela, taldeak 2. kategorian parte hartuko du derrigor. Begirale baten laguntza beharko dute. **Hemendik aurrera, "aisialdi-taldea" aipatzean, paragrafo honetan xedatutako baldintzetan sortutako taldeaz ari garela ulertuko da.**

Parte-hartzeko bi kategoria egongo dira:

- 1. kategoria: Lehen Hezkuntzako 3. mailatik 6. mailara bitarteko ikasleak (ikasgela zein aisialdi-talde gisa parte hartuz).
- 2. kategoria: Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 1. mailatik 4. mailara bitarteko ikasleak (ikasgela zein aisialdi-talde gisa parte hartuz).

3. GEHIENEZ ERE ZENBAT PROIEKTU

Ikasgela edo aisialdi-talde bakoitzeko gehienez ere 4 proiektu aurkez daitezke. Ikus-entzunezko proiektu gehiago egiten badituzue, 4 aukeratu behar dituzue, irabazteko aukera gehien dituzten 4rak, eta horiexek aurkeztu.

4. PROIEKTUEK BETE BEHAR DITUZTEN BALDINTZAK

Proposamen orijinalak aurkeztu behar dira; ez plagiorik ez beste inori ostutako ezer.

Proiektuak lehiaketa honetarako sortua behar du izan. Lehenago beste lehiaketa batera aurkeztu gabea behar du izan.

Ikus-entzunezkoak euskaraz, gaztelaniaz edo ele bietan aurkeztu daitezke. Aukeran, euskaraz.

Iraupena, berriz, bi minutu eta erdikoa izango da gehienez. Proiektua 2:30 minutu baino luzeagoa baldin bada, epaimahaiak ez du baloratuko; baina, nahi izanez gero, lehiaketaz kanpo aurkez daiteke.

Hobe musikak egile-eskubiderik ez badu (onena da copyleft lizentzia izatea edo zeuok sortzea).

Proiektu guztiak ikus-entzunezko formatuan aurkeztu behar dira, Youtube plataformara igoko dituzue, eta, gainera, email bat bidali beharko duzue, parte hartzeko beharrezko datuak emateko (6. puntuan jasota dagoen bezala).

5. PROIEKTUAK AURKEZTEKO EPEA

Lehiaketa 2016ko otsailaren 9an hasiko da (Safer Internet Day), eta 2016eko apirilaren 25ean amaituko (bi egunak barne). Lehiaketak irauten duen bitartean igo beharko dituzue ikus-entzunezko proiektuak Youtubera. Eta datuak emateko emaila ere lehiaketak irauten duen bitartean bidali behar duzue.

6. NOLA PARTE HARTU

Zuen ikasgelak edo aisialdi-taldeak parte hartzea erabakitzen badu, zuen proiektua(k) Youtubera igo (ikastetxearen edo aisialdi-entitatearen kanalera), eta, emailaz, saferinternetday@euskadi.eus helbidera datu hauek bidali behar dizkiguzue:

Ikastetxearen/Aisialdi-entitatearen izena:

Udalerrria:

Ikasgela/Aisialdi-taldea:

Kide kopurua:

Zein kategoriatan parte hartzen zuen:

Proiektuaren izena:

Proiektuaren linka:

Kontakturako nor (irakaslea edo begiralea):

Helbidea, herria, probintzia:

Telefonoa:

Helbide elektronikoa:

Web, Facebook, Twitter... (nahi izanez gero):

Ikastetxearen edo aisialdi-entitatearen ardura da adingabeek behar dituzten baimenak kudeatzea (1. ERANSKINA).

Youtubeko azalpenean jarri behar dira proiektuaren izenburua, ikasgela edo aisialdi-taldea, ikastetxearen edo aisialdi-entitatearen izena, kategoria eta udalerrria.

7. SARIAK

1. kategoria: Ikasgela edo aisialdi-talde osorako jarduera/irteera bat, adinaren arabera.

2. kategoria: Ikasgela edo aisialdi-talde osorako jarduera/irteera bat, adinaren arabera.

Sariak 1.300 euroko balioa izango dute gehienez.

Parte hartzen duten ikastetxe eta aisialdi-entitate guztiei egiaztargiri digital bat emango zaie, Safer Internet Day 2016 lehiaketan parte hartu duten adierazgarri. Aitorpen moduko bat da, Internet eta teknologia berrien erabilera seguru eta arduratsua sustatzen egindako lanarengatik.

8. EPAIMAHAIA

Enplegu eta Gizarte Politiketako Sailak izendatuko ditu epaimahai-kideak. Bi baldintza beteko dituzte: adigabeei Internet eta teknologia berriak seguru erabiltzen irakasteko ardura edukitzea; eta, aldi berean, Adingabeen eta Interneten Euskal Sareko kide izatea.

9. EPAIMAHAIAREN EPAIA ETA HERRI-BOZKA

Epaimahaiak, proiektuak aurkezteko epea amaitzen denean, bi kategorietan aurkeztu diren lan guztiak aztertuko ditu.

Epaimahaiaren erabakiak eztabaidaekin izango dira; ezingo da haien aurka egin.

Enplegu eta Gizarte Politiketako Sailak parte hartzen duten proiektu guztiak Youtubeko *Safeinternetday Euskadi* kanalean jarriko ditu, edonork ikusteko moduan. Kanal hori lehiaketa honetarako dago sortua.

Epaimahaiak kategorია bakoitzetik bost proiektu finalista aukeratuko ditu, eta, 2016ko maiatzaren 9an, www.euskadi.eus/zeukesan helbidean emango ditu argitara.

Antolaketak proiektu finalisten irakasleekin edo begiraleekin harremanetan jarriko da, bideo originalak eskuratzeko. Horiek www.euskadi.eus/zeukesan web orrian jarriko dira.

2016ko maiatzaren 13tik 19ra herri-bozkako sistema ezarriko da, finalisten artean kategorία bakoitzeko proiektu irabazlea aukeratzeko. Herri-bozkako sistema Gobernu Irekiaren plataforman (www.irekia.euskadi.eus) jarriko da. Bozkatzeko "Ados nago" botoian klikatu behar da. Kategorία bakoitzeko ikus-entzunezko irabazlea "ados" gehien dituen izango da. Berdinketa gertatzen bada, epaimahaiak erabakiko du.

Irabazleen izenak sarien banaketa-ekitaldian jakinaraziko dira; Gasteizen, 2016eko maiatzaren 20an. Finalera iritsi diren ikasgela edo aisialdi-talde guztiak gonbidatuko ditugu banaketa-ekitaldi horretara.

Safer Internet Day 2016 lehiaketako sariak banatzeko ekitaldi horretan, kategorία bakoitzeko irabazlearen izena argitaratuko dugu, sariak banatuko ditugu, eta saiatuko gara lan guztiak erakusten.

10. LEGE-ARLOKO KONTU BATZUK

Eskubide-kontuak: proiektuak publikoki komunikatzeko, erreproduzitzeko, zabaltzeko edo eraldatzeko eskubideak doan laga behar dituzte lehiaketan parte hartzen dutenek. Enplegu eta Gizarte Politiketako Sailak erabil ditzake, katalogoetan, karteletan edo sustapen-piezetan, *adingabeek Internet eta teknologia berriak seguru erabil ditzaten sustatzeko*, edo proposamenak argitara emateko www.euskadi.eus/zeukesan web orrian, sare sozialetan duen komunikazio-kanalean edo Gobernu Irekiaren plataforman (www.irekia.euskadi.eus).

Antolaketak eskatzen badu, partaideek beren obra sari-banaketan erakutsi, jo edo antzeztu beharko dute.

Parte-hartzaileek bidalitako proposamenen batek beste inoren egiletza-eskubideak urratzen baditu, antolaketak ez du inongo erantzukizunik izango; eta, erreklamaziorik baldin badago,

proposamena bidali duena izango da erantzule bakarra. Gainera, antolaketak eskatzen badie, parte-hartzaileek gai izan behar dute lana beraiek egin dutela erakusteko.

Lehiaketa-antolatzaileek sariak hutsik deklaratzeko eskubidea izango dute.

Ikus-entzunezkoren bat iraingarria bada edo ez badu lehiaketaren helburua betetzen, antolaketak eskubidea du bertan ezabatzeko.

Deialdi honetan aplikatzekoa izango da 4/2005 Legea, otsailaren 18koa, emakumeen eta gizonen berdintasunerakoa. Datu Pertsonalak Babesteari buruzko Lege Organikoa bete beharrez (15/1999 Lege Organikoa, abenduaren 13koa), jakin ezazue ezen ematen dizkiguzuen datu pertsonalak antolakundeak bere fitxategi automatizatueta sartuko dituela, udala kudeatzeko lanetarako, bere eskumenen esparruan. Nahi baduzu, zure esku duzu datuetara sartzea eta haiek zuzentzea edo ezabatzea edo haien aurka egitea. Hemen begiratu: saferinternetday@euskadi.eus.

11. ANTOLAMENDUA

Antolatzaile: Eusko Jaurlaritzako Enplegu eta Gizarte Politiketako Saila; bultzatzaile: Adingabeak eta Internet Euskal Sarea; eta laguntzaile: Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kultura Saila.

Informazio gehiago:

www.euskadi.eus/zeukesan

saferinternetday@euskadi.eus

Edo deitu: 945019361

1. ERANSKINA

AMAREN, AITAREN EDO TUTOREAREN BAIMENA, ADINGABEAK SAFER INTERNET DAY 2016 LEHIAKETAN PARTE HARTU DEZAN.

Gurasoen edo tutoreen (eta, hortaz, adingabearen legezko ordezkariaren) datuak:

Izen-abizenak:; NAN:

Izen-abizenak:; NAN:

Helbidea: Telefonoa:

Adingabearen datuak:

Izen-abizenak: Adina:

ADIERAZTEN DUGU:

Bete behar eta bete nahi dugula 1/1982 Lege Organikoa, maiatzaren 5koa, Ohorerako, Norberaren eta Familiaren Intimitaterako eta Norberaren Irudirako Eskubidearen Babes Zibilari buruzkoa; eta, horretarako,

BAIMENA EMATEN DUGULA, BERARIAZ, gure seme edo alaba (e)k parte hartu dezan Safer Internet Day 2016 Lehiaketan, eta onartzen ditugula harako jarrita dauden oinarriak. Lehiaketaren gaia: Interneten eta teknologia berrien erabilera segurua eta arduratsua sustatzea umeen eta nerabeen artean.

Eta halaxe sinatzen dugu, ados gaudela erakustearren

.....-(e)n, 2016 koaren-(e)an.

*Umearen edo nerabearen guraso-agintea dutenek sinatu behar dute baimena (bi badira, biek; bakar batek badu guraso-agintea, nahikoa da haren baimena). Egitatez edo legez bananduta badaude edo dibortziatuta badaude, zaintza duenak beharko du sinatu.

