



“SAFER INTERNET DAY 2017” LEHIAKETAKO OINARRIAK

Badator Safer Internet Day lehiaketaren bigarren edizioa. Eusko Jaurlaritzako Enplegu eta Gizarte Politiketako Sailak egin du deia, Europar Batasuneko Safer Internet Programa barruan eta Internet Seguruaren Nazioarteko Eguna – Safer Internet Day (SID) delakoaren barruan. INSAFE Sare Europarrak sustatzen du, ¹Interneten eta teknologia berrien erabilera segurua eta arduratsua sustatzearren batez ere umeen eta nerabeen artean. Hauxe da aurtengorako proposatu den goiburua: ***Be the change: Unite for a better internet!***

1. PROIEKTU-GAIK ETA PROIEKTU-MOTAK

Euskal neska-mutilen artean Interneten erabilera segurua eta arduratsua sustatzeko antolatzen da lehiaketa hau. Lehiakideek ikus-entzunezko batzuk sortu beharko dituzte, aurtengo goiburua erabiliz: ***Be the change: Unite for a better internet! Zu zeu aldaketa! Goazen batera, internet hobetzera!***

Lehenik eta behin, hezkuntza-komunitatea gonbidatu nahi dugu Safer Internet Day-en parte hartzera, ikasleekin jarduera batzuk eginez. Kontua da, taldeka gogoeta eginez edo tutoretzaren bat baliatuz, eztabaida bat sortzea, ea ikasleek nola erabiltzen dituzten internet, mugikorrek eta sare sozialak. Eta, horretarako, nahi baldin baduzue, hortxe duzue Eusko Jaurlaritzaren egON LINE² gida pedagogikoa, teknologia berrien heziketa lantzeko egina; edo gai honi buruzko beste edozein baliabide.

Bigarrenik, ikus dezagun ea internet seguruagoa lortzeko moduko zer praktika on, ideia berritzaile edo ekintza dugun inguruan, bildu ditzagun denak, eta sare sozialetan zabaldu, *hashtag* hau erabiliz: #SID2017 y #SIDlehiaketa2017.

Eta, azkenik, erakuts dezagun gure neska-mutilek ere hamaika proposamen interesgarri dutela aldaketa izateko eta denon artean internet seguruagoa sortzeko. Nola? Eztabaidan sortzen diren praktika onak, ideia berriak edo ekintzak bildu, **ikus-entzunezko labur bat egin haiek erakutsiz, eta lehiaketaren II. ediziora aurkeztu: Safer Internet Day (*Be the change: Unite for a better internet!*)**. Nahi baduzue, baliabide didaktikoak eta eztabaida eta gogoeta nola landu dituzuen ere erakuts dezakezue.

Kalitate teknikoa edo artistikoa baino gehiago, mezua dugu baloratuko, gogoeta eragiteko gaitasuna, hizkuntzaren erabilera, denok berdin parte hartu izana, eta proposamena zein originala den.

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

¹ INSAFE: <https://www.betterinternetforkids.eu/>

² Guía egON LINE: <http://www.gizartelan.ejgv.euskadi.eus/egonline/-/internet-menores/>



2. PARTE-HARTZAILEAK

Nork parte har dezake? **Lehen Hezkuntzako 3.aren eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 4.aren artean ikasten duten EAeko adingabeek**, helduren batek lagunduta.

Taldeka parte hartu behar da:

- **Ikastetxeetan**, gelaka parte hartu behar da.
- **Aisialdi-elkarteetan**, honela osatu daitezke taldeak: Gehienez ere 25 laguneko taldeak³; adin eta ikasturte ezberdinetakoak izan daitezke, baina denak kategoria berekoak. Talde batean dauden neska-mutiletako batzuk 1. kategoriakoak baldin badira eta beste batzuk 2.ekoak, talde horrek 2. kategorian parte hartuko du derrigor.
Aurrerantzean, "aisialdi-talde" aipatzen dugunean, baldintza horiek betetzen dituzten taldeak izango ditugu gogoan.

Bi kategoriatan parte hartu daiteke:

- 1. kategoria: Lehen Hezkuntzako 3. eta 6. ikasturte bitarteko neska-mutilak (gela modura edo aisialdi-talde modura parte har dezakete).
- 2. kategoria: Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 1. eta 4. ikasturte bitarteko neska-mutilak (gela modura edo aisialdi-talde modura parte har dezakete).

Gela edo aisialdi-talde bakoitzak tutore bat eduki behar du, komunikazioetarako, proiektuan laguntzeko, jarraipena egiteko eta lehiaketako baldintzak betetzen direla ziurtatzeko.

3. GEHIENEZ ERE ZENBAT PROIEKTU

Gela 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, gehienez ere 2:30 minutukoa. Proiektua 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, e-mail bat bidali beharko duzue, parte hartzeko beharrezko datuak emateko (6. puntuan jasota dagoen bezala).

³ Ikastetxeetako taldeen antzera ibiltzeko jarri dugu gehienezko kopuru hori.



5. PROIEKTUAK AURKEZTEKO EPEA

Lehiaketa 2017ko otsailaren 7an hasiko da (Safer Internet Day), eta 2017ko apirilaren 26an amaituko (bi egunak barne). Lehiaketak irauten duen bitartean igo beharko dituzue ikus-entzunezko proiektuak Youtubera. Eta datuak emateko e-maila ere lehiaketak irauten duen bitartean bidali behar duzue.

6. NOLA PARTE HARTU

Gelako edo aisialdi-taldeko tutoreak proiektua Youtubera igo behar du (aukeran, hobe ikastetxeak edo aisialdi-taldeak sortutako kanal batera); eta, gainera, e-mail bat bidali beharko du saferrinternetday@euskadi.eus helbidera, informazio hau emanez:

Ikastetxearen/Aisialdi-elkartearen izena:

Udalerrria:

Gela/Aisialdi-taldea:

Zenbatek osatzen duten gela edo aisialdi-taldea:

Zein kategoriatan parte hartzen duen:

Proiektuaren izena:

Proiektuaren esteka:

Nor jarri duzuen kontakturako (tutorea):

Helbidea, herria, probintzia:

Telefono-zk.:

Helbide elektronikoa:

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

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

Youtuben ere agertu behar dute datu hauek (bideoaren deskripzioan): proiektuaren izenburua, gela edo aisialdi-taldea, ikastetxearen edo aisialdi-elkartearen izena, kategoria eta udalerrria.

7. SARIAK⁴

Lehen kategoriako saria: Irabazten duen taldeak (gelak edo aisialdi-taldeak) jolas-jarduera bat irabaziko du.

Bigarren kategoriako saria: Irabazten duen taldeak (gelak edo aisialdi-taldeak) jolas-jarduera bat irabaziko du.

Opari bat egongo da irabazleekin jardun duten tutoreentzat.

Diploma bat egongo da irabazleen ikastetxerako edo aisialdi-elkarterako.

⁴ Sariak gehienez ere 1.300 euroko balioa izango dute guztira, eta irabazleen adinerako modukoak izango dira.



Parte hartzen duten ikasle guztiei pin bana emango zaie aurtengo edizioaren goiburuarekin.

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 ERABAKIA

Finalerako proiektuak aukeratzea (apirilaren 27tik maiatzaren 10era):

Proiektuak aurkezteko epea amaitzen denean, Enplegu eta Gizarte Politiketako Sailak proiektu guztiak Youtuben jarriko ditu, lehiaketa honetarako sortutako kanal batean: SAFERINTERNETDAY EUSKADI. Hartara, nahi duen edonork ikusi ahal izango ditu.

Epaimahaiak, aurkeztu diren lan horiek denak aztertu, eta kategoria bakoitzetik 4 aukeratuko ditu finalerako. 2017ko maiatzaren 10ean argitaratuko dira finalera iritsi diren proiektuen izenak, web honetan: www.euskadi.eus/zeukesan

Antolakuntzak finalera iritsi diren proiektuen tutoreekin kontaktatuko du eta jatorrizko bideoak eskatuko dizkie.

Proiektu irabazleak aukeratzea (maiatzaren 11tik 19ra):

Finalera zein proiektu iritsi diren argitara eman ondoren, kategoria bakoitzeko irabazlea aukeratuko du epaimahaiak. Irabazlea aukeratzeko orduan, jendeari gehien zein gustatu zaion ere izango du kontuan epaimahaiak (Youtuben zenbat “like” edo “Gustatzen zait”), baina, batez ere, gauza hauek hartuko ditu aintzat: mezua, gogoeta eragiteko gaitasuna, hizkuntzaren erabilera eta denek berdin parte hartu izana, eta baita proposamena zein originala den ere.

Irabazleen izenak sarien banaketa-ekitaldian jakinaraziko dira; Gasteizen, 2017ko maiatzaren 19an. Finalera iritsi diren gela edo aisialdi-talde guztiak gonbidatuko ditugu banaketa-ekitaldi horretara. Web honetan ere argitaratuko ditugu: www.euskadi.eus/zeukesan.

Epaimahaiaren erabakiak eztabaida ezin izango dira; ezingo da haien aurka egin.

Safer Internet Day 2017 lehiaketako sariak banatzeko ekitaldi horretan, kategoria bakoitzeko irabazlearen izena argitaratuko dugu, sariak banatuko ditugu, eta saiatuko gara lan guztiak denok batera ikusten.

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 Irekian www.irekia.euskadi.eus.

Antolakuntzak eskatzen badu, partaideek beren obra banaketa-ekitaldian erakutsi, jo (musika) 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 ezabatzeke.

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 eskatu: 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

Nahi baduzu, saferinternetday@euskadi.eus helbidean gaituzu, edo deitu 945 019 361 zenbakira.



1. ERANSKINA

AMAREN, AITAREN EDO TUTOREAREN BAIMENA, ADINGABEAK SAFER INTERNET DAY 2017 LEHIAKETAN PARTE HARTU DEZAN.

Aitaren/Amaren edo tutorearen datuak (alegia, adingabearen legezko ordezkariak):

Izen-abizenak:; NAN:

Izen-abizenak:; NAN:

Helbidea: Telefono-zk.:
.....

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 2017 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, 2017...(e)koren(e)(a)n.

*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 dibortziaz badaude, zaintza duenak beharko du sinatu.