

# Sakatu hemen



## JUSTIFIKAZIOA

Tresna teknologikoen bidez erabiltzaileen arteko interakzioa, lankidetzeta eta parte-hartzea errazten duten kanal ireki eta norabide anitzekoak diren testuinguru honetan, erabiltzaileei kontsumo onerako tresnak ezagutarazi behar zaizkie, erabilera desegokiari lotutako arriskuak saihesteko.

## HELBURUAK

- Cookieei eta hainbat webgunetan eskuragarri dagoen berezko informazioari buruz informatzearen garrantziaz hausnartzea.
- Interneteko publizitate fidagarria eta ez-fidagarria bereizten jakitea eta horretaz jabetzea.
- Albiste faltsuak antzematen jakitea, albistearen informazioa edo egilea kontrastatzea bezalako teknikak erabiliz.
- Bideo-jokoen erabilera arduratsua egiten eta haien etiketak ulertzen ikastea.
- Online erosketak modu seguruan egiteko gakoak ikastea.
- Phishing mota desberdinak ezagutzea eta iruzur mota horiek agerian utzi ahal izatea.
- Pasahitz sendoak eta seguruak izateko gakoak eta tresnak ematea.

## EDUKIAK

1. Cookieak.
  - 1.1. Cookie motak eta hautazkotasuna.
2. Egiazko informazioa eta publizitatea.
  - 2.1. Publizitate ez oso fidagarria webguneetan.
  - 2.2. Fake news eta iruzurrak saihestu.
3. Bideo-jokoen erabilera eta etiketatzea.
4. Online erosketa.
5. Phishing.
  - 5.1. Identifikazioa.
  - 5.2. Phishing motak.
6. Pasahitz seguruak.

## ARIKETAK

### HASIERAKO FASEA (Aurretiko jarduera)

Kasuaren aurkezpena:

- Kasuaren aurkezpena eta arriskuei eta arazoei buruzko eztabaida.

Saioan zehar erantzungo zaien arazoen aurkezpena.

## **GARAPEN FASEA (Saioa)**

Adimena eta ezagutzak uztartuz, kasua osatzen duten 11 probak ebatzi behar dituzte. Talde handian bateratze-lana egitea eta landutako edukiak biltzen dituen dekalogo bat ematea.

## **APLIKAZIO ETA KOMUNIKAZIO FASEA (Ondorengo jarduera)**

Quiza Geniallyn eta infografia, garapen-fasean eskuratutako ezagutzak findu eta barneratzeko 4 gairekin: online erosketak, phishing, bideojokoak eta cookieak.

## **OINARRIZKO KONPETENTZIEI EGINDAKO EKARPENA**

### **DIZIPLINAKOAK**

- Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia.
- Matematikarako konpetentzia.
- Teknologiarako konpetentzia.
- Konpetentzia soziala eta zibikoa.

### **ZEHARKAKOAK**

- Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.
- Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia.
- Elkarbizitzarako konpetentzia.
- Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia.
- Izaten jakiteko konpetentzia.

## **METODOLOGIA**

- Lan kolaboratiboa.
- Erronketan oinarritutako ikaskuntza.
- Bakarkako lana.

## **ANTOLAKUNTZA**

IKT baliabideak eta tresnak	Espazioak eta taldeak	Iraupena
<ul style="list-style-type: none"><li>• Probetarako materialak, inprimakiak.</li><li>• Tablet bat talde bakoitzeko.<ul style="list-style-type: none"><li>• Internetera sarbidea.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2/3 gela proben materialerako.</li><li>• Kontrol-punturako, hasierarako eta bateratze-lanerako gela bat.</li><li>• Gehienez 5 pertsonako 3 talde.</li></ul>	Sesio bat - 90'

## **EBALUAZIOA**

### **IRAKASLEAK**

Ebaluaketa-inkestarako esteka

### **IKASLEAK**

Ebaluaketa-inkestarako esteka