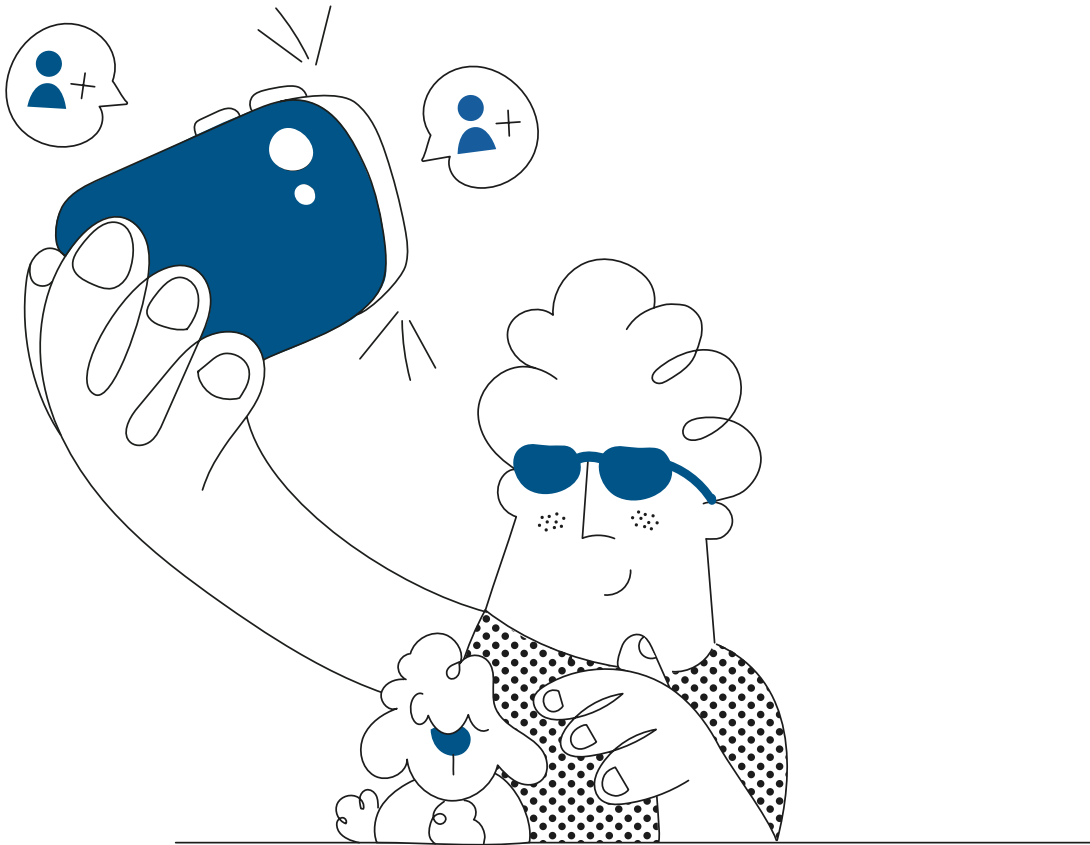


16-18 URTE

Internet familian: erabilera segururako jarraibideak



Gurasoentzat eta beste
pertsona heldu batzuentzat

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

BERDINTASUN, JUSTIZIA
ETA GIZARTE POLITIKETAKO SAILA

DEPARTAMENTO DE IGUALDAD,
JUSTICIA Y POLÍTICAS SOCIALES

Gida hau Eusko Jaurlaritzak garatutako bilduma osatzen duten seietako bat da, gurasoei eta tutoreei Interneten erabilera seguruan haur eta nerabeen hezkuntzan laguntzeko.

Bakoitza adin-talde jakin batean zentratzen da, eta bere portaera, Internetekiko elkarreragina, arrisku potentzialak eta helduentzako laguntza-estrategiak jorratzen ditu.

Gida hau saileko azkena da, eta 16 eta 18 urte bitarteko nerabeak ardurapean dituztenei laguntzea du helburu. Aurreko gidan (13-15 urte) ere informazio interesgarria aurki daiteke, kontuan hartuta pertsona bakoitzak erritmo desberdina izan dezakeela.

Gida bakoitzaren amaieran edukiaren laburpena, informazio interesgarria eta familian ikasteko eta jolasteko baliabideak agertzen dira.

Gainera, eskura dituzu gida guztietan komunak diren zenbait dokumentu, horien artean hiztegi bat aurkituko duzu, hitz teknikoen azalpenekin, gaiarekin erlazionatutako interesezko baliabide batzuk, eta gida hauek elaboratzeko erabilitako bibliografia.

Bildumaren aurkibidea

01.

Internet familian: 0 eta 3 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

02.

Internet familian: 4 eta 6 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

03.

Internet familian: 7 eta 9 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

04.

Internet familian: 10 eta 12 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

05.

Internet familian: 13 eta 15 urte bitarteko nerabeek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

06.

Internet familian: 16 eta 18 urte bitarteko nerabeek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

Informazio-dokumentu hiru erantsiak honako hauek dira:

Terminoen glosarioa

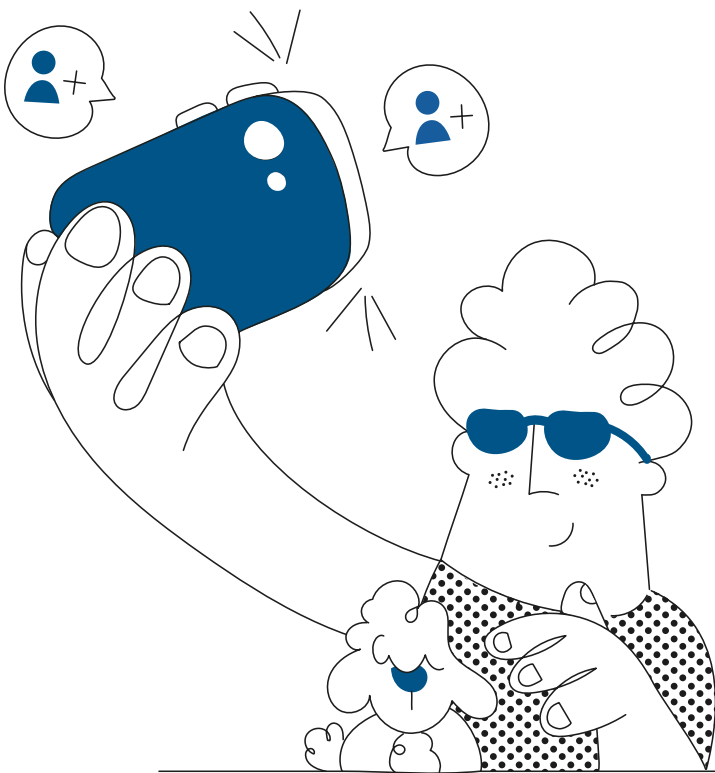
Bilatu gida hauetan aipatutako terminoen definizioa.

Baliabide interesgarriak

Lotutako Interneteko hainbat gunetarako estekak.

Bibliografia

Bilduma hau egiteko erabilitako bibliografia.



Aurkibidea

06. Or.

Sarrera

08. Or.

**Nolakoak dira
adin horretan?**

09. Or.

**Nola lagun
diezaiekegu
garatzen?**

09. Or.

**Nola eragiten
diete HIKTek?**

15. Or.

Laburbilduz

16. Or.

**Interesgarria
izan dakizuke**

17. Or.

**Familian
jolastuko gara?**

18. Or.

Glosarioa

22. Or.

**Baliabide
interesgarriak**

30. Or.

Bibliografia



Sarrera

Harreman, Informazio eta Komunikazio Teknologiek (HIKT) gero eta presentzia handiagoa dute gure gizarteko esparru guztietan.

Internet gure eguneroko jardura askotarako erabiltzen dugu: irudiak, bideoak eta mezuak bidali eta jasotzen ditugu, online prentsa irakurtzen dugu, plataforma digitaletatik serieak ikusten ditugu, produktuak online dendetan erosten ditugu, gure banku-kontuak aplikazioen bidez kudeatzen ditugu, administrazio publikoekin teletramitazio bidez harremanetan jartzen gara, kirola egiteko aplikazioak deskargatzen ditugu, bideojokoak instalatzen ditugu, etab.



Internet plaza publiko digital global handia da, eta haurrak eta nerabeak ere plaza horretan parte hartzen dute. Bertan ikasi, kontrastatu, nortasuna eraiki, jendea ezagutu, esperimentatu, erakutsi eta arriskuak hartzen dituzte. Aukera handiko gunea da, eta arrisku batzuk ere baditu. Funtsezkoa da, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, gure adingabeei horiek prebenitzen laguntzea.

Argi daukagu funtsezkoa dela mundu errealean beren burua zaintzen irakastea (kalea zeharkatu aurretik bi aldeetara begiratzea, pertsona ezezagunez ez fidatzea, kalte egin diezagukeen informaziorik ez ematea, gaizki tratatzen gaituzten pertsonengandik urruntzea, indarkeriazko edo asmo txarreko pertsona-taldeekin ez joatea...). **Beraz, jakin behar dugu beharrezkoa dela haiek ere heztea, mundu birtualean beren bizitza zuhurtziaz bizi dezaten.**

Mundu digitalean dauden arriskuak mundu fisikoan ere badaude (iruzurrak, kontrol obsesiboa, sexu-abusua, berdinen arteko jazarpena...), baina horiek ezagutzen jakin behar da, prebenitu ahal izateko. Eta, batzuetan, helduok ez gara gai arrisku digitalak antzemateko, ez dugulako ezagutzen eta ez dugulako gure neska-mutilak mugitzen diren online plataformen eta aplikazioen erabilera-esperientziarik.

Gida hauetan, adingabeek HIKTk erabiltzearekin lotutako arriskuei buruzko ezagutza ematen saiatuko gara, eta erabilera arduratsu eta seguru baterako digitalki hezten lagunduko duten jarduera-jarraibide batzuk eskainiko ditugu.

“ Arriskuak eta arazoak ez dira berriak. Betiko erronkak dira ingurune berri batean, eta, beraz, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, gure eginbeharra da baliabide hori (erabiltzen dituzten tresnak) hurbiltzea eta ulertzea, adingabeei lagundu ahal izateko. ”



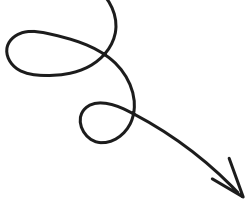
Nolakoak dira adin horretan?

Erlazio erromantikoek eta sexualitateak garrantzia handia hartzen duten etapa da. Afektua adierazteko eta partekatze gaitasuna handitu egiten dira eta erlazioak intimoagoak bihurtzen dira.

Hazkuntza-ardura duten pertsonekin denbora gutxiago pasatzen dute, baina bestalde, familia giroko gatazkak murriztu egiten dira. Heldutasun mailaren arabera, elkarrizketarako eta ardurak hartzeko prestutasun handiagoa erakusten dute. Beren erabakiak hobeto justifikatzen eta argudiatzen dituzte, eta zuzena eta okerra hobeto hautematen dute.

Ikasketek, ikasketa-planek eta etorkizuneko lanek gehiago arduratzen dituzte eta lan-ohitura zehatzagoak barneratzen dituzte.

Berdinen taldean denbora gehiago pasatzen dute, garrantzitsuak dira lagunen erlazioak, baina beste interes batzuetara zabaltzen hasten dira identitate zehatzagoaren ondorio gisa. Independentzia eta ardura handiagoa hartzen doazen etapa da, lan batera edo goi-mailako ikasketetara bidean baitoaz.



Nola lagun diezaiekegu garatzen?

Adingabearekiko komunikazioak funtsezkoa izaten jarraitzen du adin horretan. Interesa erakutsi bere arduerikiko, bere etorkizunerako interesekiko. Beren arazoan aurrean entzunak direla sentiarazi, beren iritziak errespetatuta.

Etapan horretan, denbora libre pasatzeko lagunak lehenesten dituzte. Baina garrantzitsua da familia giroan elkartzeko momentuak bilatzea. Gatazkak modu positiboan kudeatzeko tresnak ematea, erabaki egokiak hartzeko, eta beren irizpidea erabiltzeko. Emozioen kudeaketaren eta interes batzuen aurrean amore ematearen inguruan elkarrekin sakondu, bizi dituzten gatazkak positiboki erregulatzeko.

Garrantzitsua da, aurreko etapetan bezala, adingabearen pribatutasuna errespetatzea, bere espazioak errespetatzea.

Etapan horretan eskolako edo laneko exijentziak eta bizitza sozialaren intentsitateak adingabearen osasunean eragin dezakete. Garrantzitsua da, aurreko etapetan bezala, adingabeen espazioak eta pribatutasuna errespetatzea.

Nola eragiten diete HIKTek?

Etapan horretan, nerabe gehienek Interneterako sarbidea dute, bai ordenagailuen bidez, bai, askotan, telefono mugikor pertsonalen bidez. Horrek aukera ematen die arrisku batzuk ekar ditzaketen aplikazio eta plataformetan askatasunez nabigatzeko.

Jarraian, etapan honetan online aplikazioen erabileran sor daitezkeen arriskuak batzuk aurkezten dira, hala nola genero-indarkeriako egoerak agertzea, fake news-ak egotea, online erosketen lotutakoak eta adimen artifizialak ekar ditzakeenak.



Nola landu dezakegu HIKTen bidez sortutako genero-indarkeria?

“Hiru gaztetatik batek onargarritzat du bikotekidearen ordutegiak kontrolatzea, bikotekideak familia edo lagunak ikustea galaraztea eta zer egin dezakeen edo zer ezin duen egin esatea.”

Indarkeria matxista teknologia berrien bidez ere gauzatzen da. Sare sozialen bidezko jarrera matxistak gero eta ugariagoak dira. Erlatibizatzeke, garrantzia kentzeko arriskua dute, baina bikotekidearenganako kontrola izaten jarraitzen dute, oldarkorragoak diren ekintzetarako hasiera.

Kontrol-indarkeriatzat hartzen ez dituzten ekintza batzuk:

- Telefono mugikorraren bidez bikotekidearen pribatutasuna deuseztatzea, gehiegizko kontrolaren bidez. Bikotekideak Interneten beste pertsona batzuekin dituen erlazioetan esku hartzea.
- Bikotekideak beste pertsona batzuekin sarean dituen interakzioetan esku hartzea: erlazio birtualak kaltetzen ditu.
- Bikotekidearen telefono mugikorra baimenik gabe begiratzea.
- Plataforma digitaletan bikotekideak partekatzen dituen irudiak kontrolatzea eta mugatzea: adierazpide pertsonala murrizten du.
- Bikotekidearen sare sozialetako jarduna gainbegiratzea eta mugatzea: justifikatu gabeko murrizketak ezartzen ditu.
- Bikotekideari uneoro geolokalizatzailearen bidezko frogak eskatzea: konfiantza falta sortzen du.
- Bikotekideari eduki intimoa partekatzera behartzea: pribatutasuna eta autonomia urratzen dizkio.
- Bikotekidea pasahitz pertsonalak partekatzera behartzea: pribatutasuna eta autonomia digitala zanpatzen dizkio.
- Bikotekideari beste pertsona batzuekin dituen elkarrizketa pribatuak erakustera behartzea: konfiantza falta sortzen du.
- Haserrea erakustea bikotekideak sarean berehala erantzuten ez duenean: errealistak ez diren presioa eta espektatibak sortzen ditu.

Kontrol mozorrotua jeloskortasunak eta konfiantza faltak motibatuta

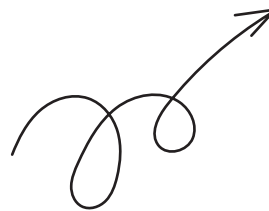
- Uneoro konektatuta eta eskuragarri egotea eskatzea.
- Berehalako erantzuna exijitzea.
- «Norekin hitz egiten duzu?» galdetzea. Erakutsi mezua.
- Bikotekidea konektatuta dagoen begiratzea, azken konexioa, idazten ari den, azken mezua irakurri duen...

Aholku batzuk

- Izan elkarrizketa irekiak eta egiazaleak. Ziurtatu bere esperientziak zurekin partekatzen eroso dagoen.
- Azaldu Interneten, bizitza errealean bezala, argazkiak edo informazio pertsonala partekatu baino lehen, baimena eskatzea garrantzitsua dela.
- Hitz egin sareko arrisku posibleen inguruan, iruzkin mingarriez edo baimenik gabe argazkiak partekatzeaz. Irakutsi bere burua eta besteak nola zaindu ulertzen.
- Animatu sarean errespetutsuak izan daitezen eta besteak nola sentitzen diren pentsarazten. Enpatia, edo bestearen lekuan jartzea, oso garrantzitsua da.
- Eredu ona izan. Erakutsi sarean eta saretik kanpo errespetutsua nola izan.
- Hitz egin sarean hitz atseginak erabiltzeari buruz eta iruzkin batzuek pertsona batzuei eragin diezaieketen minaz. Irakutsi portaerak ezagutzen eta arbuiatzen.
- Lagundu sarean aurkitzen duen informazioa ona den edo ez, eta genero-estereotipoak ezagutzeko gaitasunak garatzen.
- Hitz egin guztiek merezi duten errespetuaz, generoa gorabehera. Animatu guztiak justiziaz tratatzera. Azaldu beti eskatu dezakeela laguntza sareko zerbaitek deseroso sentiarazten badu.
- Gogorarazi garrantzitsuena komunikazio irekiari eustea dela, eta lagundu mundu digitalean errespetutsua eta segurua nola izan ulertzen.

“Kasu horiek identifikatzen lagundu behar diegu eta horrelako harremanak zenbat eta lehenago moztu, kaltea orduan eta txikiagoa izango dela ikusarazi.”





Fake News, berri faltsuak identifikatzen badakigu?

Fake news edo berri faltsuak beti egon dira, baina Internetek eskaintzen dituen bideen abiadurarekin eta aniztasunarekin biderkatu eta azkarrago hedatu egin dira.

Gaur egun, sare sozialen bidez, pertsonak eduki sortzaile bihurtu dira eta askatasun handia dute hori egitean. Egoera honek zailtzen du argitaratzen denaren egiazkotasuna egiaztatzea. Beraz, 'buloei' edo albiste faltsuei buruz, inoiz ezagutu gabeko abiaduraz hedatu eta ugaltu egiten dira, gero eta jende gehiagori iristen zaizkielarik.

“Gaur egun informazioa nondik hartzen dugun aukeratzean eta egunero erabiltzen ditugun aplikazioetatik iristen zaigun edozein berri egiaztatzean zorrotzago jokatu beharra dakar.”

Garrantzitsua da hurrengo jarraibideak helaraztea Fake Newsak bermearekin kudea ditzaten

- Ziurtatu berriak leku fidagarrietatik datozela, berrien webgune ezagunetatik, esaterako.
- Ez gelditu iturri bakarrarekin. Beste pertsona batzuek gauza bera esaten badute, ziurrenik egia izango da.
- Galdetu zentzurik duen. Batzuetan, albiste faltsuak arraroak edo gehiegizkoak dira.
- Berri errealek aipuak eta iturriak izaten dituzte. Hori falta bada, faltsua izan liteke.
- Ziur ez bazaude, adituei galdetu.
- Ezagutu berri faltsuen elementuak, titular sensazionalistak edo hitzen akatsak, esaterako.
- Ez partekatu berririk egia dela ziur ez badakizu.
- Ulertu berriek nola funtzionatzen duten eta nola pertsona batzuek engainatu nahi gaituzten.
- Berria erreala dela egiaztatzen lagun diezazuketen programak eta webguneak daude.

Enpresak edo pertsonak kaltetzen dituen berri bat ikusten edo irakurtzen badugu, lehenengotik zalantza sortu behar digu.

Informazioa egiaztatzeko horrelako webguneak bisita ditzakegu:



Newtral

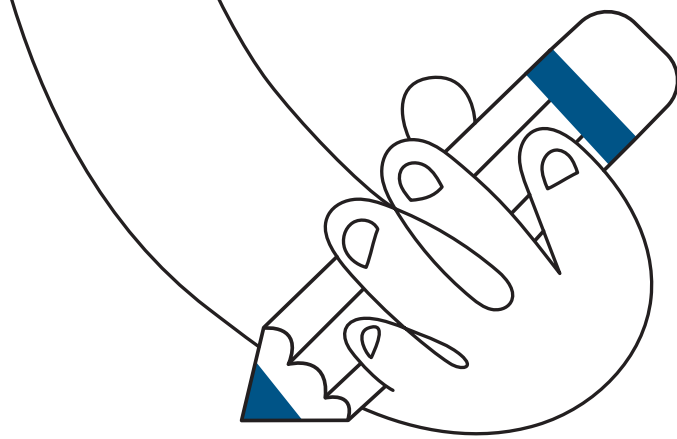


Maldita.es



Google

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean



Online erosketak, badakigu nola funtzionatzen duten?

Hazkuntza-arduradunen ezustekoak nahiko ohikoak izaten dira kontu korrontea begiratzean adingabeek Interneten erosketaren bat egin dutela deskubritzen dutenean.

Google Playn edo Apple Payn ezin dezaten erosi, lotura honen bidez egin daiteke:



Android

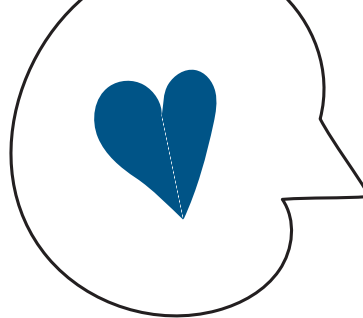


Apple

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean

Komenigarria da Interneten erosketak egiterakoan jarraibide hauek gogoratzea eta adingabeei transmititzea

- Internet bidez erosten denean, ez da itxuratan konfiantza izan behar; sen ona erabili behar da eta erne egon behar da egia izateko onegiak diren eskaintzen aurrean.
- Produktuaren zehaztapenak hainbat webguneetan aztertzea funtsezkoa da, eta ziurtatu behar da iragarritako ezaugarriak benetakoak direla. Irudi-bilaketa bat egiteak iruzur posibleak aurkitzen lagun dezake, batez ere argazki bera erabiltzen bada hainbat iragarkitan izen, kontaktuen edo prezioen aldaketekin.
- Garrantzitsua da saltzailearen informazioa egiaztatzea, hala nola telefono-zenbakia, nortasuna edo posta elektronikoa, Interneteko bilaketan bidez. Beste pertsona batzuen esperientzia negatiboak ohartarazpen-seinaleak izan daitezke.
- Online erostean ez da inoiz nortasun-agirien kopiarik eman behar; informazio hori ziberdelitugileek erabil dezakete.
- Online erosketak egitean, ordainketa-metodo seguruak erabiltzen ditu.
- Lineako erosketen ordainketei dagokienez: txartel birtualak erabiltzea gomendatzen da, eta ordaintzeko unean, konexioa zifratuta dagoela egiaztatu behar da (giltzarrapo bat agertzen da helbide-barran). Zalantzarik izanez gero, ez eman txartelaren datuak.
- Ordainketa banku-transferentzia bidez egiten bada, egiaztatu kontuaren titularra benetako pertsona bat dela, eta itzulketaren aurkako igorpenen kasuan, izan zaitez zuhurra hartzailea jatorrizko saltzailearen bera ez bada.



Adimen Artifiziala, arrisku berria?

Adimen artifiziala (AA) konputagailu bati zeregin adimentsuak egiten irakasten diozunean agertzen da, irudiak ezagutzen, esaten duzuna ulertzen edo informazioa ikasten, esaterako. Egoera bakoitzean zer egin zehazki esan gabe, patroiak eta erregelak irakasten dizkiozu, arazoak bere kabuz konpon ditzan.

Gaur egun AA gauza askotan erabiltzen dugu, laguntzaile birtualetan, aurpegi bidezko ezagutzan, edo makinek zenbait zeregin egiten ikas dezaten. Nahiz eta abantaila asko dituen, galderak plazaratzen ditu, etikari, pribatutasunari eta etorkizunean lanei eragingo dien moduari buruz.

Adingabeen kasuan, horrela eragin diezaieke:

Arriskuak

- Adimen artifizialak adingabeen datu pertsonal asko bil ditzake, horrek informazio hori erabiltzen den moduari buruzko ardurak planteatzen ditu eta ea seguru dagoen begiratzen du. Datu horiek behar ez den moduan erabiltzeko arriskua dago, adingabeen segurtasuna eta pribatutasuna jokoan jarrita.
- Adingabeek erabaki automatizatuei aurre egin behar izan diezaiekete, eta, informazio alderdikoiak oinarri badituzte, hala nola aurreiritzi sozial edo kulturalak, ezin izan dezakete aukera justuetara sarbidea izan.
- AAn oinarritutako teknologiek, sare sozialek edo bideo-jokoek, esaterako, mendekotasun teknologikoa sor dezaketen adingabeengan. Horrek eragin negatiboa izan lezake adingabeen buru-osasunean, garapen sozialean eta errendimendu akademikoan.

Aukerak

- AA adingabeen ikasketa-behar indibidualetara egoki daiteke, adingabeei hezkuntza pertsonalizatua eta laguntza-baliabideak eskainita.
- AAk diagnostiko eta tratamendu medikoa hobe lezake, adingabeen osasun-arazoei irtenbide eraginkorragoak eta pertsonalizatuagoak eskainita.
- AAn oinarritutako aplikazio hezigarriek adingabeen gaitasun kognitiboak, sortzaileak eta sozialak era interaktiboan eta erakargarrian garatzen lagun dezakete.
- Adingabeak sarean monitorizatzeko eta babesteko erabil daitezke, portaera arriskutsuak identifikatuta eta arrisku-egoerak prebenitzen lagunduta.
- AAk desgaitasunen bat duten adingabeen irisgarritasuna hobetu dezake, hainbat jardueratan parte-hartzeko erremintak eta teknologiak eskainita.

“Adingabeak adimen artifizialaren (AA) inguruan heztea ezinbestekoa da, teknologia ulertzeko, elkarri eragiteko, eta era etikoan eta seguruan erabiltzeko.”



- Adimen artifiziala jada sare sozialetan dagoela azaltzea, berentzat musika aukeratzeko eta sareko edukia gomendatzen.
- Teknologiaren erabaki etikoei buruz hitz egitea, esaterako, sareko pribatutasunaz eta programek norbanakoen eskubideetan izan dezaketen eraginaz.
- AA bidegabea izan daitekeela erakusten duten adibideez hitz egitea eta teknologiaren erabilera bidezkoagoaren eta parekideagoaren alde nola egin dezaketen.
- Gaitasun praktikoak ikastera animatzea, programazioa, adibidez, mundu digitalean trebeago senti daitezen.
- AAK lan egiteko dugun era nola aldatuko duen eta aldaketa horietara nola presta daitezkeen hitz egin.
- AArekin erlacionatutako proiektu sortzaileetan parte hartzea, aplikazioak sortzen edo teknologia-lehiaketetan, adibidez.
- Sarean aurkitzen duten informazioa zalantzan jartzen eta adimen artifizialak ikusten duen horretan nola eragiten duen ulertzen irakastea.
- Sareko segurtasun-alderdiei buruz hitz egitea, beren datuak babesteko moduz eta mehatxu zibernetikoez kontzientziaz.

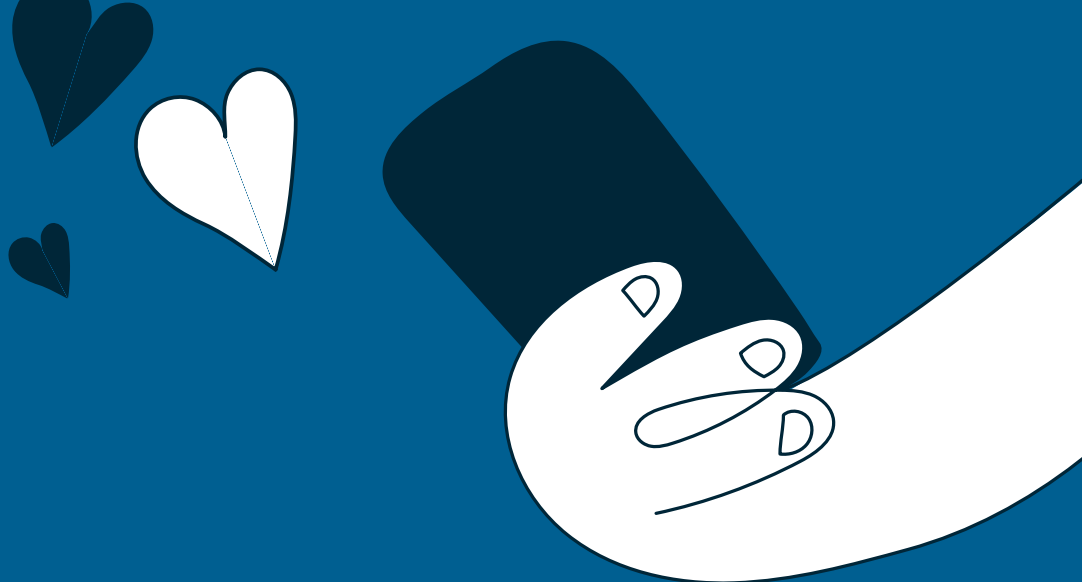
Laburbilduz

Adingabeak jada guraso-kontroletik aske daude eta teknologia berriak autonomia osoz darabiltzate. Baina, noizbehinka, komenigarria da guztiok bete beharko genituzkeen oinarriko jarraibideak gogoraraztea:

- **HIKTen bidezko genero-indarkeria:** bai teknologia berrien bidez, bai kanpo, garrantzitsua da adingabeei horrelako balioak transmititzea:
 - Berdintasuna eta errespetua erlazioetan.
 - Beren erlazioetan kontrolik eta indarkeriarik ez erabiltzearen garrantzia.
 - Teknologia berrien bidez egin daitekeen kontrola eta xantaia gaitzestea.
- **Fake News:** funtsezkoa da adingabeek albiste faltsuak antzeman eta kudeatzeko beharrezko tresnak izatea. Beharrezko aholkuak transmititu behar zaizkie, sinestu edo partekatu aurretik gelditu eta egiaztatu dezaten.
- **Erabilera-denbora:** garrantzitsua da mugikorraren, tableten edo ordenagailuen etxe barruko erabilera-mugak betetzea, jatorduetan, familia elkartzean, etab.

**“Sare sozialen bidez sozializatzeko erabiltzen duten denbora eta
“aurrez aurre” sozializatzeko denbora orekatzeko beharra transmititzea.”**

- **Online erosketak:** garrantzitsua da erosketak sarean egiten dituztenean arduraz jokatzeko. Produktuaren jatorria egiaztatzea eta hazkuntza-arduradunekin uneoro erosketak egokia den kontrastatzea.
- **Adimen Artifiziala:** garrantzitsua da adingabeak adimen artifizialaren (AA) inguruan hezteko. Ezinbestekoa da teknologia ulertzeko, elkarri eragiteko, eta era etikoan eta seguruan erabiltzeko.



Interesgarria izan dakizuke

13-15 urteko gida

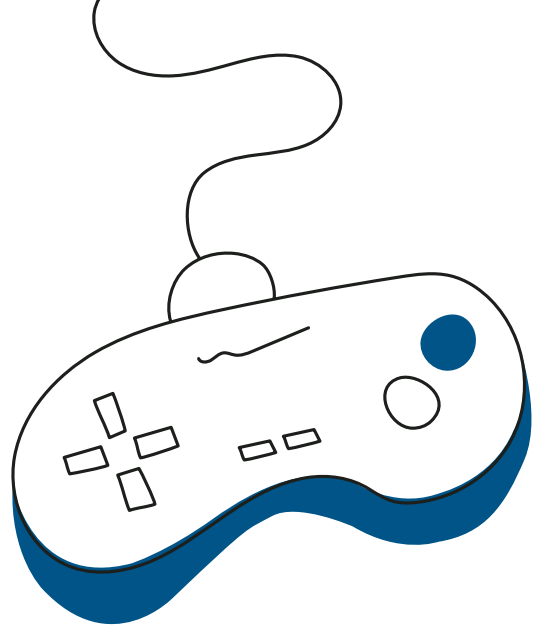
Online apustuak, zer egin dezakegu babesteko?

Sare sozialak jada hemen daude, nola saihets ditzakegu arriskuak?

Ciberbullyinga, nola lagun diezaiekegu?

Mugikorrak jada hemen daude eta horiekin Whatsapp eta Telegrama, nola egingo ditugu seguruago?

Pornografia, gero eta irisgarriagoa, nola egingo diogu aurre?



Familian jolastuko gara?

Segurtasunaren triviala



Zibersegurtasunaren Trivialean jokatzeko du, kategoria bakoitzeko puntu bat lortzen du eta pasahitzei, online erosketei, sare sozialei, berehalako mezularitzari, gailuetako segurtasunari, nabigazio seguruari eta online iruzurrei buruz gehien dakiena zarela erakusten du.



Hauteman iruzurra

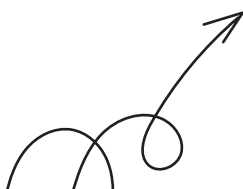
Probatu zure trebetasunak online iruzurrak detektatzeko. Joko honekin zibersegurtasunari buruzko zure ezagutza guztia praktikan jarri ahal izango duzu.



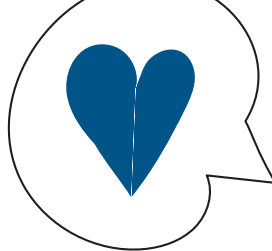
Orain zure txanda da!

«Orain zure txanda da!» jokoan arituta, ziberjazarpena galgatzen ikasiko dute enpatia landuta. Jokoak biktimaren, lagunaren, familiako kide baten, gelakidearen ikuspegian jartzera.

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean



Glosarioa



a

Aplikazioa/App

Smartphonetarako eta tabletetarako lan espezifikoak egiten duten programa edo programa informatiko-bilduma; erabilgarriak, dinamikoak eta instalatzen eta erabiltzen errazak dira. Gaur egun era guztietako aplikazioak daude: berriak, jokoak, sare sozialak, berehalako mezularitza, kirolak, hizkuntzak eta abar.

Apple pay

Applenen mugikorra erabilia ordaintzeko sistema bat da.

Abatar

Inguru digitaletan erabiltzaile batek duen identitate birtualaren irudikapen grafikoa.

b

Bing

2009ko ekainean Microsoft konpainiak abiarazitako bilaketa-motora da. Beste edozein bilatzaile bezala, erabiltzaileak egindako kontsultaren arabera funtzionatzen du, bilaketari iragarkiekin, emaitza organikoekin, irudiekin, bideoekin eta berriekin erantzuten dio.

Bideo-kontsola

Telebista-monitore batera konektatzen den aparatu

elektronikoa. Bertan, hainbat bideojokoren kartutxoak sartzen dira, aparatuari konektatutako aginte baten bidez kontrolatzen direnak.

Bio

Sare sozialeko (Instagramen eta Twitterren, esaterako) profilean dagoen espazioa, oro har, besteei norbere buruari buruzko informazioa emateko.

Blog

Bloga oso popularra den webgunea da, aldizkari gisa, autoreak (sarritan partikularra) irakurleek iruzkin ditzaketan edukiak («post», «sarrera» edo «artikulu deituak») publikatzen ditu aldian behin.

Bluetooth

Bluetootha gure eguneroko gailu elektronikoetan dagoen haririk gabeko konektibitatearen estandarra da. Hurbiletik gailuen artean datuak transmititzeko aukera ematen duen haririk gabeko estandarra da, bien arteko komunikazioa erraztuta, harien edo konektatzaileen presentziarik gabe edo aparatuen arteko interakzio erraza eta azkarra ahalbidetuta.

k

Kamera digitala

Kamera digitalak, argazki-pelikula duten kamerek egiten duten bezala argazkiak pelikula kimikoan kaptatu eta bildu beharrean, argazki digitalera jotzen du irudiak sortzeko eta biltzeko.

d

Deskarga

Deskarga batek ekipo edo gailu batera informazioa transmititzea dakar. Egun, sarearen bidez, liburuak ez ezik, ezaugarri desberdinetako dokumentuak ere deskarga daitezke, txantilioiak, musika, bideoak, filmak eta telesailak, bideo-jokoak, programa informatikoak, etab.

e

Erabiltzailea

Konputagailua edo sareko zerbitzuren bat darabilen pertsona.

E-posta

Posta elektronikoa, ingelesez, «electronic mail» edo «e-mail», komunikazio elektronikoko sistemen bidez mezuak sortzeko, bidaltzeko eta jasotzeko metodoa da. Gaur egungo posta elektronikoko sistema gehienek Internet darabilte, eta posta elektronikoa da Interneteko adierazgarrienetako bat.

Etiketatu

Pertsona bat publikazio batean (argazkia, bideoa, etab.) identifikatzeko ekintza, publikazio horri sare sozialeko profila lotuta.

f

Follower

Zure sare soziala darabilten eta egiten dituzun gaurkotzeak jasotzen dituzten jarraitzaileak edo pertsonak.

Foroa

Foro birtuala gai jakin bati buruzko eztabaida-gunea da, leku askotako pertsona askoren iritziak biltzen ditu era asinkronikoan. Azken horrek esan nahi du pertsonen arteko komunikazioa plataforma une berean erabiltzen aritu gabe gauzatzen dela.

Fraping

Norbaiten sare sozialeko kontura baimenik gabe sartzea eta edukia argitaratzea edo ekintzak bere izenean egitea da. Sarritan, baten batek gailu partekaturen batean saioa irekita uzten duenean gertatzen da eta beste pertsona batek bere kontuan txantxak edo behar ez diren ekintzak egiteko aprobetxatzen du.

g

Geokokapena

Geokokapena Internetera konektatuko objektu baten, esaterako, radarraren, telefono mugikorraren edo ordenagailuaren kokapen geografikoa lortzeko gaitasuna da.

Google

Googlen jarduera osoaren epizentroa web-bilatzailea da; hortaz, bilaketa-motorrik garrantzitsuena du Interneten,

eta erabiltzaile guztiek edonolako bilaketak egiteko erabiltzen duten ataria. Erabiltzaile batek sartu nahi duen webgunearen domeinua ezagutzen duenean, nahikoa zaio Googleren bidezko bilaketa egitea, baita interes jakin bateko webgune-taldea nahi badu ere. Aipatutako bilatzaileaz gain, Google LLCk sareko beste aplikazio batzuk ere eskaintzen ditu, besteak beste: [posta elektronikoa](#) (*Gmail*), bideo-erreproduktzioa (*YouTube*) eta mundu-mapa batean posta helbideak bilatzea (*Google Earth* eta *Google Maps*), baita Interneteko [nabigatzailea](#) (*Google Chrome*) eta [sare soziala](#) (*Google+*) ere.

Google Play

Edo Play Store, horrela ere ezaguna da. Googlek sortutako aplikazioen denda da; bertan jokoak, filmak, musika, liburuak eta gehiago aurki daitezke. Android sistema operatiboa duen edozein gailu mugikorretarako dago eskuragarri.

Grooming

Heldu batek garatzen dituen estrategiak adingabe baten konfiantza Internet bidez irabazteko, sexu-onurak lortzeko azken helburuarekin (sexu-abusuak).

h

Happy slapping

Eraso fisiko, hitzeko edo sexual baten grabaketa eta teknologia digitalen bidez online zabaltzea.

Hater

Edozein gairen, konturen edo pertsonaren aurrean etsaitasuna edo jarrera negatibo sistematiakoak erakusten dituen pertsona.

i

Instagram stories

Instagrameko «stories» edo istorioak plataforma horretako ikus-entzunezko edukiak dira eta, argitalpen normalak ez bezala, aldakorak dira; hau da, iraupen jakina dute eta, horren ondoren, desagertu egiten dira. Kasu honetan, argitaratzen direnetik, 24 orduko epean egongo dira ikusgai.

Ipod

Applek diseinatutako eta komertzializatutako audio digital irakurgailu eramangarrien lerroa da.

Ivox

Era guztietako audioak entzun, deskargatu eta parteka daitezkeen online plataforma da; podcastak bakarrik ez, irratsaioak, audio-liburuak, hitzaldiak eta abar izan daitezke.

m

Malwarea

Malware «gaizto» eta «software» hitzek eratzten dute, eta erabiltzaileen ekipoetan exekutatzeko den programa edo aplikazio informatikoa da, informazioa lapurtzeko edo sistemaren kontrola hartzeko helburuarekin. Ezaugarri nagusia da ekipoaren jabeak jakin gabe instalatzen dela eta funtzioak egiten dituela, jabea konturatu gabe. Software gaiztoak erabiltzaileentzako kaltegarriak diren ekintza ugari egin ditzake: informazioa lapurtu, zifratu, oinarriko funtzio informatikoak kaltetzeko datuak ezabatu edo jarduera monitorizatu, esaterako.

Meme

Interneten azkar zabaltzen den testu, irudi, bideo edo beste elementuren bat, eta sarritan umore-helburuarekin eraldatzen da.

Mp3/mp4 irakurgailua

Mp3 audio digitaleko artxiiboak biltzen, antolatzen eta erreproduzitzen dituen gailua da. Mp4k bideo-, irudi- eta audio-artxiiboak erreproduzitzea, biltzea eta ezabatzea ahalbidetzen du.

Multijokalaria

Gutxienez bi jokalarik parte hartuko duten bideo-joko horiez guztiez dihardugu, eta, jokia garatzeko modua aldarria izan daiteke. Hau da, multijokalaria moduan oinarritutako joko batek jokalariek era kooperatiboan jokatzeko ekar dezake edo; kontrara, aurkari eta lehiakide izatea.

n**Nabigatu**

Internet erabiltzeari deitzen zaio eta informazioa bilatzeari eta horrek eskaintzen dituen aplikazio desberdinak erabiltzeari.

Nick

Nick gure operazioak sarean egiteko adoptatu genuen Goitzena edo Ezizena besterik ez da. Interneten «bataiatzea» erabakitzen dugun nik edo «erabiltzaile-izen» horrek blogetan, webguneetan, foroetan, txatetan, komunitate birtualetan eta abarrera sartzeko aukera emango digu.

p**Phishing**

Identitate, posta elektronikoa edo webgune faltsuen bidez pertsonak engainatzen ahalegintzen dira informazio konfidentziala parteka dezaten: pasahitzak, bankuko datuak edo informazio pertsonala, adibidez.

Podcasta

Erabiltzaile batek aurretiazko kideztaren bidez Internetetik deskargatu eta konputagailu zein irakurgailu eramangarri batean entzun dezakeen irratsaio- edo telesaio-emisioa.

S**Sarea**

Konputagailu-sarea informazioa eta baliabideak partekatzeko eta zerbitzuak eskaintzeko helburuarekin inultsu elektrikoak, uhin elektromagnetikoak edo datuen garraiorako bestelako bitartekoak bidaltzen eta jasotzen dituzten gailu fisikoen bidez elkarren artean konektatutako nodo- eta software-ekipoen bilduma da.

Sextinga

Gailu mugikorren bidez beste pertsona batzuei ezaugarri sexuala duten edukiak bidaltzea (argazkiak eta bideoak batez ere).

Softwarea

Zenbaketarako programa-multzoa, baita sistema informatiko bateko zeregin desberdinak egiteko aukera ematen duten prozedurak eta jarraibideak ere.

Smartphonea

Telefono mugikorraren eta konputagailuaren edo poltsikoko ordenagailuaren funtzioak uztartzen dituen gailu mugikorra da. Dispositibo horiek plataforma informatiko eramangarri baten gainean funtzionatzen dute, biltzeko eta une berean zereginak egiteko gaitasun handiagoa dute, eta ohiko telefonoak baino konektagarritasun handiagoarekin.

SMS

Telefono mugikorren artean bidal daitekeen testu-mezu laburra.

Streamer

Streamerra audientzia espezifiko bati zuzenean transmisioak egiteko komunikazio-gaitasuna eta teknologikoa dituen pertsona da. Streamerrek Youtube, Twitch edo Facebook plataformen bidez partekatzen dute edukia denbora errealean, eta gero eta adierazgarriagoak dira entretenimendu digitalaren industrian.

Streaming

Aurretiaz datuak gailuan deskargatu beharrik izan gabe Interneten edo beste sare batean zuzenean transmititzen diren edukiak ikusteko eta entzuteko aukera ematen duen teknologia.

Sextortsioa

Sextortsioa edo estortsio sexuala esplotazio sexual mota bat da, pertsona bat induzitu edo xantaia egiten diote sexting bidez—oro har, Internet bidezko mezularitza-aplikazioen bidez— biluzik edo sexu-jardueretan agertzen den irudi edo bideo batekin.

SoundCloud

Sareko audio-banaketa plataforma da, erabiltzaileek kolabora dezaketeko, beren proiektu musikalak sustatu eta banatu.

Spotify

Milioika kantura eta mundu osoko sortzaileen edukira iristeko aukera

ematen duen musika, podcast eta bideo-zerbitzu digitala da.

Skype

Munduko edozein tokitan daudenekin dei, bideo-dei edo berehalako mezularitza bidez komunikatzeko zure konputagailuan, ordenagailuan edo telefono mugikorrean instala dezakezun aplikazioa edo programa da.

t

Tableta digitala

Konputagailu eramangarri bat da, smartphone edo PDA bat baino handiagoa, ukipen bidezko pantaila du (arrunta edo multitaktila) eta hatzak erabiltzen dira, teklatu fisikorik edo sagurik behar izan gabe.

Trending topic

Trending topic edo uneko gaia sare sozialean besteak baino erritmo biziagoan aipatzen den hitz bat, esaldi bat edo gai bat da. Gaurkotasuneko gai horiek oso ezagunak egiten dira denbora gutxian, bai modu espontaneoan, bai erabiltzaileek hitzartutako ahalegin baten bidez, bai pertsonak gai espezifiko horri buruz hitz egitera bultzatzen dituen ekitaldi baten bidez. forma espontánea, a través de un esfuerzo concertado por los usuarios o debido a un evento que impulsa a las personas a hablar sobre este tema específico.

Troll

Molestatzeko edo probokatzeko intentzioarekin sareko komunitate batean, eztabaida-foro batean, txat-gela batean, blogeko iruzkinetan, edo antzekoetan mezu probokatzailak, hutsalak edo lekuz kanpokoak argitaratzen dituen identitate ezezaguna duen pertsona.

Txata

Interneteko sarearen bidez bi pertsona edo erabiltzailearen edo gehiagoren arteko komunikazio digital mota da. Txatak Internet sareari konektatutako software bat erabiltzeari esker berehala gauzatzen diren elkarrizketak dira eta publikoak, edonork parte hartzeko elkarrizketa-taldeak, edo txat pribatuak izan daitezke, baimenduek bakarrik erabil ditzaketanak.

v

Vimeo

Bideoetan oinarritutako Interneteko sare soziala da, InterActiveCorp konpainiak 2004ko azaroan abiarazitakoa. Iragarkirik gabeko New Yorkeko bideo-plataforma da, bideo-ikustaldi libreak eskaintzen ditu.

w

Web

Web-orrialdea, orrialde elektronikoa, orrialde digitala edo ziberorrialdea testua, soinua, bideoa, programak, loturak, irudiak, hiperestekak eta beste gauza asko izateko gai den informazio elektronikoa duen dokumentua da, World Wide Web deiarri egokitua, eta web-nabigatzaile baten bidez sar daiteke bertan.

Webinar

Online konferentzia, orokorrean zuzenean eta ikusten duen publikoarekin interakzioa ahalbidetzen du.

Wikipedia

Wikipedia entziklopedia askea da, eleanitza eta kolaborazioz

editatua. Sarean entziklopedia askea sortzeko proiektua da. Edozein gairi buruzko ezagutzen ekarpena egin dezake bakoitzak, giza jakinduria osoarekin datu-base bat sortzeko. Wikimedia Fundazioak administratzen du, dohaintzetan oinarritutako finantzazioa duen irabazi-asmorik gabeko erakundeak.

y

Yahoo

Atari propioa, bilatzailea eta erlazionatutako beste zerbitzu batzuk, posta elektronikoa, berriak, eguraldia eta abar dituen Internet sektoreko enpresarik nagusienetako bat da. Googleren ezandaren eta haren produktu guztien aurretik lortu zuen garrantzia dela eta, Sarearen mundu mailako garapenean eragin zuen konpainia aitzindarietako hartzen da.

Youtuber

Youtube bideo-webgunearen barruan duen kanalean ikus-entzunezko edukia zintzilikatzen duen pertsona. Zuzeneko emisioak ere egiten ditu aipatutako kanalaren bidez.

Z

Ziberjazarpena

Jazarpen birtuala ere deitzen zaio; pertsona bati edo multzo bati molestatzeko edo jazarpena egiteko eraso pertsonalak, informazio pertsonala edo faltsua zabaltzeko baliabide digitalak erabiltzea da. Ziberreraso ekintzek ezaugarri zehatzak dituzte: erasotzailearen anonimotasuna, abiadura eta irismena.

Baliabide interesgarriak

Internet ikasteko espazioa

Eskumen digitalak

01 Eusko Jaurlaritzaren Ikanos proiektua



02 IS4k hezkuntza-baliabideak



Gurasoen kontrola

03 Incibe



04 Educación 3.0



05 Playstation



Fake News

06 Newtral



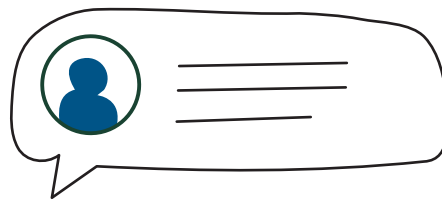
07 Maldita.es



08 Googlaren tresna datuak eta gertaerak egiaztatzeko



QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean



Genero indarkeria

09 Nire mutil-lagunak kontrolatzen nau Blogspota



10 Genero-indarkeriaren aurkako Gobernuaren Ordezkaritza. Berdintasun Ministerioa



Sare sozialak

Facebook

11 Facebook



12 Nola hasi erabiltzen Facebook



13 Erabilera-gida



X

14 X



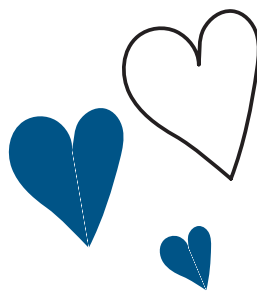
15 Erabiltzeko eskuliburuak

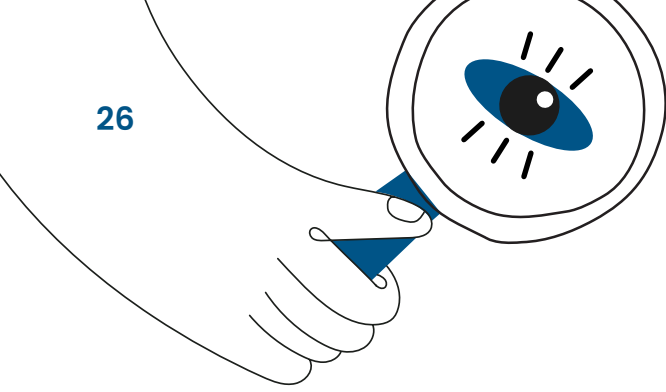


16 Hasiberrientzako eskuliburuak



Instagram**17** Instagram**18** Erabilera-eskuliburua**LinkedIn****19** LinkedIn**20** Erabilera-eskuliburua**Skype****21** Skype**22** Nola instalatu Skype?**YouTube****23** YouTube**24** Erabilera-eskuliburua

**TikTok****25** TikTok**26** Erabilera-eskuliburua**Snapchat****27** Snapchat**28** Erabilera-eskuliburua**WhatsApp****29** WhatsApp**30** Erabilera-eskuliburua**Telegram****31** Telegram**32** Erabilera-eskuliburua



Nortasun digitala eta online ospea

33 Zer da identitate digitala?



Segurtasuna webguneetan

34 Incibeko adingabeentzako Interneteko Segurtasun Zentroa



35 Phishing eta software maltzuraren aurkako babesa Google Chromerentzat



36 Saihestu nortasuna ordeztea Safariin



Mehatxuak Interneten

Bullyinga

37 Berdinen arteko tratu txarren aurrean ikastetxeetan jarduteko gida. Eusko Jaurlaritza



Ziberbullinga

38 Ziberbullyingaren aurrean eskolak emateko protokoloa, EMIClrena, Hezkuntza Sailaren laguntzarekin. Eusko Jaurlaritza



Grooming

39 Grooming-ari aurre egiteko dekalogo



40 Haur eta nerabeen aurkako sexu-ziberjazarpena eta horien prebentzioa



41 Internet segurua



Sextinga

42 Sexting-ari buruzko informazioa



43 Sexting: ez ezazu egin!



Sextorsioa

44 Incibe



43 Pantaila lagunak



Internet. Konfiantzako gunea

44 EU kids online. Interneten erabilerari buruzko txostena (UPV/EHU)



Internet. Eremu pribatua

45 Microsoften segurtasun eta babes-zentroa



46 Sarean ditugun lagunengan duten eta dugun eragina. Sare sozialen boterea



47 Sare Sozialak (1)



48 Sare Sozialak (2)



Erreferentziako beste webgune batzuk

49 GAZTEAUKERA. Gazteentzako informazioa, jarduerak eta zerbitzuak



50 116111 ZEUK ESAN.
Zeuk esan. Hurrei eta nerabeei laguntzeko zerbitzua



51 Internautaren Segurtasun Bulegoa (ESI) / INCIBE (Zibersegurtasuneko Institutu Nazionala). Erabiltzaile adingabeei egokitutako edukiak emateko ekimena



52 Ikasnova. Nafarroako Gobernua



53 Childnet international



54 Datuak babesteko Euskal Bulegoa



55 Internet seguru eta emankorrerako gida



56 Panda software Orria, adingabeei eta Interneti eskainia



57 Internauten Elkartea (AI)



58 Pantallas amigas webgunea



59 Industria, Energia eta Turismo Ministerioaren Orrialdea



60 Korapilatzen.com
Aholkularitza, prestakuntza eta coachinga



Bibliografía

- AFTAB, PARRY (2006). *Ciberbullying. Guía práctica para madres, padres y personal docente*. EDEX - PantallasAmigas.
- ALFARO, ADREA (2020). *Manual de supervivencia para madres y padres en tecnologías y redes sociales*.
- ARRANZ FREIJO, E. B., GARCÍA GARCÍA M. D., ITSAMENDI-TXURRUKA, A., ACHA MORCILLO, J., BARRETO ZARZA, F. B., ETXANIZ ARANZETA, A., OLABARRIETA ARTETXE, F. Y RONCALLO ANDRADE, P. (2021). *Bebés y pantallas digitales: una propuesta educativa audiovisual desde la parentalidad positiva*.
- AVILES, ANGEL-PABLO (2013). *Por una red más Segura. Informando y Educando*.
- AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ (2018). *El plan local de infancia y adolescencia de Vitoria-Gasteiz*.
- BLOCK, J. (2008). *Issues for DSM-V: Internet Addiction*. Am J Psychiatry.
- CASAS, J.A. (2010). *Adicción a Internet, de la quimera a la intervención terapéutica*. Trabajo presentado en el Máster de Intervención e Investigación Psicológica en Justicia, Salud y Bienestar Social. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- CONSELL COMARCAL DEL BAIX LLOBREGAT (2020). *Guía de apoyo a madres y padres con hijas adolescentes víctimas de la violencia machistas*.
- DOLORS REIG; VILCHEZ LUIS F. (2013) *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencia, claves y miradas*. Fundación Telefónica; Fundación Encuentro.
- EJIMÉNEZ IGLESIAS, M GARMENDIA LARRAÑAGA, MÁ CASADO DEL RÍO (2015). *Percepción de los y las menores de la mediación parental respecto a los riesgos en Internet*. Revista Latina de Comunicación Social
- EMICI, Equipo Multidisciplinar de Investigación sobre Ciberbullying. Editado por Gobierno Vasco (2011). *Protocolo de actuación escolar ante el Ciberbullying*.
- FUNDACIÓN ATRESMEDIA; Colegio de Psicólogos de Madrid; Luengo Latorre Jose Antonio (2014). *Ciberbullying, Prevenir y Actuar*.
- GOBIERNO DE CANARIAS (2018). *Guía para el buen uso de las nuevas tecnologías para familias y profesionales en el ámbito de la infancia*.
- GOBIERNO VASCO (2014). *Guía Egonline para trabajar la educación en las Nuevas Tecnologías*.
- GONZÁLEZ TARDÓN, CARLOS (2014) *Videojuegos para la transformación social*.
- HERNANDEZ PRADOS, MARÍA DE LOS ÁNGELES. *Ciberbullying, una auténtica realidad*. III Congreso Online.
- INTECO. *Guía S.O.S contra el Grooming*.
- LEDERACH, JEAN PAUL. (2000) *El abecé de la paz y los con ictos. Educación para la paz*. Los libros de la catarata. Madrid.
- LIVINGSTONE, SONIA (2009) *Children and the Internet: great expectations, challenging realities*. Polity Press, Oxford, UK. ISBN 9780745631943
- MASCHERONI, G., PONTE, C., GARMENDIA, M., GARITAONANDIA, C. AND MURRU, M. F. (2010). *Comparing on-line risks for children in south-western European Countries: Italy, Portugal and Spain*. International Journal of Media and Cultural Politics
- MASCHERONI, G., & CUMAN, A. (2014). *Net Children Go Mobile: Final Report*.
- MASON, K. L. (2008). *Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel*. Psychology in the Schools.
- ORANGE; INTECO (2011). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles*.
- PANTALLAS AMIGAS. *Guía tiktok para padres y madres*.
- PÉREZ ÁLVAREZ, SALVADOR; BURGUERA AMEAVE, LEYRE; LARRAÑAGA, KEPA PAUL (2013). *Menores e Internet*. Thomson Reuters Aranzadi.
- SAVE THE CHILDREN (2020). *Tenemos que hablar de porno. Guía para familias sobre el consumo de porno en la adolescencia*.
- TEJEDOR SANTIAGO; PULIDO CRISTINA (2012). *Retos y riesgos del uso de Internet por parte de los menores. ¿Cómo empoderarlos?*
- TEJERINA, O.; FLORES J. (2008). e-legales. *Guía para la gente "legal" de Internet*. EDEX PantallasAmigas.
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID (2017). *Guía de prevención y detección del acoso sexual, acoso sexista y acoso por orientación sexual e identidad o expresión de género*.