SAREAN EUSKARAZ

Euskarazko Kultura Digitalaren VII. Jardunaldiak

2023_urriak_10 & 11
Baluarte_Iruña

EGITARAUA

Antolatzailea:

Gobierno de Navarra Nafarroako Gobernua

AGENDA 2030

euskarabidea

Euskarazko Kultura Digitalaren Gunea

Bideo-joko zalea al zara? Eta halako zenbat ezagutzen dituzu euskaraz? Musika entzungo duzu ziur... baina smartphoneko aplikazioekin doinuak sortzen ere saiatu al zara inoiz? Eta telefonoaz ari garela, argazki kamerari zuku handiagoa ateratzen ikasi nahi duzu? Eta irudi horiek gero partekatzeko ohitura baduzu, ezagutzen al dituzu ondorio guztiak? Nola aritu beharko genuke sare sozialetan inor ez mintzeko eta guk geuk ere minik ez hartzeko? Hori guztia eta askoz gehiago dakarte Saren Euskaraz Jardunaldiek!

Adimen artifizialaren esparruan, 3D inprimagailuekin, App Inventor erabiliz, bideo-mappinga aplikatuz edota errealitate birtualaz gozatuz, zure gaitasun digitalak trebatzeko lantegiak izango dituzu eskura Saren Euskaraz Jardunaldietan. Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak (IKT) Amaraunean eta sare sozialetan baliatzen ditugunean erabiltzaileok uzten dugun arrastoaz ere hausnartzeko gakoak jarriko ditugu mahai gainean, eta like, chat, storie eta tiktoken aroko harreman afektibo-sexualetan arriskuak gutxitzeko baliabideak aipatuko ditugu.

Zortzi tailer praktiko, bi hitzaldi interaktibo eta Egunean Behin jokoaren zuzeneko partida bat dakartza Sarean Euskaraz Jardunaldien VII edizioak Iruñeko Baluarte Jauregira.

868 ikasle, 3 gune eta euskarazko IKTen eta kultura digitalaren erreferentziazko plaza bat: Sarean Euskaraz Jardunaldiak. Urriaren 10ean eta 11n Iruñeko Baluarte Jauregian!

AURKIBIDEA

PLANOA 04

ORDUTEGIA 06

ERA ARETOA 07

JOLAS ARETOA & TXOKO PRAKTIKOA 08

IKAS ARETOA 10

SAREAN EUSKARAZ

Baluarte Jauregia

3_Solairua

IKAS ARETOA

1. Bideo mappinga
2. Errealitate birtuala
3. 3D inprimagailuak
4. Robotika-Arduino
5. Gamer gela
6. AppInventor
7. Musika sortzeko, nahasteko eta zabaltzeko aplikazioak
8. Argazkilaritza mugikorrarekin, Instagram baino gehiago

ORDUTEGIA

URRIAK 10 & 11

8:45	SARRERA
9:00	HARRERA EKITALDIA
09:15-10:30	LEHEN TXANDA
	(ATSEDENALDIA)
11:00-12:15	BIGARREN TXANDA
	(ATSEDENALDIA)
12:30-13:45	HIRUGARREN TXANDA

ERA ARETOA

Kultura digitalak gero eta presentzia handiagoa du gure egunerokoan, baita esparru pribatu eta intimoenetan ere. Aldaketak itzelezko abiaduran datoz gainera: gailuak, app-ak, sare sozialak... etengabe agertu eta desagertzen ari dira berriagoei bide emateko. Baina horiek guztiak lanabesak besterik ez dira; erabiltzaileoi dagokigu erabilera ona, erdipurdikoa ala txarra egitea eta horrek izan ditzakeen ondorioen jakitun izatea. Pribatutasunaren eta sare sozialen bidezko harremanen inguruko hitzaldi bana hartuko du Era aretoak; IKTekin edota hauen aurrean geure burua ez ezik, gure ingurukoena ere zaintzeko jarraibideak partekatzeko.

- **Pribatutasuna Sarean** – *Maider Likona – Gisa Elkartea*
  Sare sozialak gero eta gehiago erabiltzen ditugu gure eguneroko bizitzako alor guztietan: aisialdian, ikasketetan, lanean, harremanetan... Baina nolako arrastoa uzten dugu? Nork eskura dezake informazio hori? Nolako ondorioak izan ditzake? Eta etorkizunean? Galdera horien erantzuna jasoko dugu, eta batez ere, sareak egoki erabiltzeko hainbat aholku eskuratuko ditugu.

- **Harremanak 3.0: like bat eman** – *Ane Ortiz - Emaize*
  Esparru digitaleko harreman afektibo-sexualen eredua aztertuko dugu, eta arriskuak gutxitzeko edo ekiditeko baliabideak eskainiko ditugu. Telefono mugikor bidezko balizko kontrolaren inguruan hausnartuko dugu. Sedukzioa eta ligatzea aro digitalean: sare sozialak eta ligatzeko APPak, maitasun erromantikoaren mitoak plano digitalean...

Dinamiketan parte hartzeko komenigarria da telefono mugikor bat eramatea.

JOLAS ARETOA & TXOKO PRAKTIKOA

Egunean Behin jokoa

Euskarazko galdera-erantzunen jokoa da ***Egunean Behin***, bakarka nahiz taldean jokatzeko diseinatua. Android mugikorretan zein iPhonetan instala daiteke.

Dinamika oso erraza proposatzen du ***Egunean Behin*** jokoak. Izenak berak dioen bezala, egunean behin partida bat jokatzeko aukera izango duzu. Partida bat, eta bakarra. **10 galdera erantzun beharko dituzu, ahalik eta azkarren**. Zenbat eta gehiago eta azkarrago asmatu, hobeto!

Erantzun zuzenen kopuruaren eta pasatutako denboraren arabera, puntu gehiago edo gutxiago lortuko dituzu. Eta, horren arabera, sailkapenean gora edo behera eginen duzu, jakina.

Sailkapena, normalki, asterokoa da: astelehenetik igandera bitarteko partidak hartzen ditu kontuan. Baluarte Jauregian, ordea, **zuzeneko partidak** jokatuko ditugu bertan gaudenon artean lehiatzeko.

iOs

Android

Txanda bakoitzeko 3 partida bizkor eta sari bat egongo dira. Garrantzitsua da aldez aurretik jokoaren aplikazioa instalatuta edukitzea.

Baina, horretaz aparte, hainbat galdera euskarazko kultura digitalaren ingurukoak izanen dira. Horiei behar bezala erantzun ahal izateko, oso lagungarria izanen da beheko esteka honetan euskarazko hainbat egitasmo digitalen inguruko bideoak aldez aurretik ikustea: **www.sareaneuskaraz.eus/jardunaldiak/egunean-behin**

Txoko Praktikoa

GAITU. EUS

Adimen artifizialak euskaraz egin dezan

Erronka berri bat dugu: makinek gure hizkuntza ulertu eta hitz egin dezaten, lehenago irakatsi egin behar diegu. Horretarako, milaka ahots behar ditugu, milaka grabazio ordu euskaraz.

Zure ahotsa garrantzitsua da Ahots asko eta askotarikoak behar ditugu: adin tarte, genero eta mota guztietakoak. Eta zurea ere bai.

Guztion artean sortzen ari garen ahotsen datu-basea, gero enpresa guztiek erabili ahal izango dute euskarazko tresna eta aplikazio berriak sortzeko, euskaldun guztion onurarako.

Horretarako, sartu eta grabatu mesedez 30-300 esaldi inguru. Oso erraza da.

Ekarpen polita egingo diogu gure hizkuntzaren eta kulturaren garapenari.

Tailer edo ikastaro praktikoen gunea da. Ikasleak 20 lagun inguruko taldeetan banatuko dira eta talde bakoitzak tailer bakar batean parte hartuko du. Aldez aurretik izena eman behar da eta ikastaro batzuetarako beharrezkoa da telefono mugikorra edo ordenagailu eramangarria eramatea.

1. **Bideo mappinga; errealitatea areagotzen proiekzioak objektuen geometrietara doituz** – *Elurmaluta*
Saio honetan bideo mappingaren inguruko esperientziak landuko ditugu eta oinarrizko kontzeptuak praktikaren bidez ezagutuko ditugu, korapilo teknikoetan sartu gabe. Lau gune izango dira eta bakoitzean ariketa bat eginen da. Besteak beste, honako hauek eginen dira: kideen gainean proiektatutako jantziak marraztu, ikasleen aurpegiak erabiliz paretetan aurpegi berriak sortu eta irudiak geometria jakin batera doitzen ikasi. Horretaz gain, bideo mappingaren inguruko aplikazioen adibideak ikusiko ditugu.

2. **Errealitate birtuala** – *Protomakers*
Ibilbide labur bezain oparoa duen errealitate birtualaren mundura hurbiltzeko aukera izanen dugu tailer honetan. Betaurrekoak jantzi eta jauzi egin zure aurrean zabalduko den mundura.

3. **3D inprimagailuak** – *Protomakers*
Badakizu gai zarela zeure objektuak sortzeko 3D inprimagailu baten bidez? Objektu bat sortzeko, diseinatzeko eta modelatzeko prozesu guztia segituko duzu objektua inprimatu arte. Saretik diseinuak eskuratzeko eta partekatzeko aukera izango duzu.

4. **Robotika-Arduino** – *Protomakers*
Arduino mikrokontroladorea beste elementu elektroniko batzuekin konektatzeko, robotikan eta automatizazioan murgiltzen hasteko eta eskema elektronikoak interpretatzen ikasteko tailerra. Honako hauek egiteko aukera izanen duzu: LED bat piztu, zenbait sarrera landu (pultsadoreak, tenperatura sentsorea e.a.), bozgorailuak eta motoreak irteera gisa aktibatu etabar.
Ikasitakoarekin, parte-hartzaileek, binaka, automatizazio proiektutxo bat egingo dute.

5. **Gamer gela –** *Game Erauntsia*
Hasteko, bideo-jokoen kontsumoaren inguruko gogoeta eginen dugu, hizkuntzaren erabileran sakonduz. Edukiak modu dinamikoan landuko ditugu, inkesta eta talde eztabaida baten bidez. Bigarren atala bideo-jokoen praktikari dagokio, eta euskarazko bideo-jokoak txandaka eta binaka probatuko ditugu.

6. **AppInventor** – *Talaios*
Ikastaro honen bidez, Android mugikorrentzako aplikazioak sortzeko oinarrizko ezagutza jasoko dugu. AppInventor zerbitzuaren interfazea erabiliz, partaideei mugikorretarako oinarrizko aplikazio bat sortzeko eta bakoitzak bere Android mugikorrean instalatzeko prozesua erakutsiko zaie. Partaide bakoitzak, posible bada, Android sistema duen mugikor bat eraman beharko du.

7. **Musika sortzeko, nahasteko eta zabaltzeko aplikazioak**
Dj Makala
Mugikorrek, tabletek eta antzeko gailuek eskaintzen dituzten musika aplikazio berriak era errazean, intuitiboan eta dibertigarrian erabiltzera bideratutako saioa izango da. Ezinbestekoa da nork bere smartphonea edo tableta eta aurikularrak eramatea.

8. **Argazkilaritza mugikorrarekin, Instagram baino gehiago**
Oier Fuentes
Teknologia gure gorputzaren atal berri bihurtu den honetan, eskuan eta eskura dugun mugikorrarekin argazkiak egitera ohitu gara. Baina etekinik ateratzen al diogu mugikorraren kamerari? Ezagutzen al ditugu dituen ezaugarriak?

	1. txanda	2. txanda	3. txanda
IKAS aretoa	A	B	D
ERA aretoa	D	A	B
JOLAS aretoa	B	D	A

Urriak 10

A TALDEA
Iparralde DBHI

B TALDEA
Iñaki Ochoa de Olza DBHI
Petri Atarrabiakoa DBHI

D TALDEA
Jaso Ikastola
Sarriguren BHI
Zizur BHI

Urriak 11

A TALDEA
Alaiz BHI
Askatasuna BHI

B TALDEA
Eunate BHI
Iturrama BHI

D TALDEA
Biurdana BHI
San Fermin Ikastola

Antolatzailea:

Gobierno de Navarra Nafarroako Gobernua

AGENDA 2030

euskarabidea