



XARE

EUSKARAZKO KULTURA
DIGITALAREN JARDUNALDIA

2022_MARTXOAK 16
CLARA CAMPOAMOR ZENTRO ZIBIKOA
BARAKALDO

EGITARAUJA



EUSKARAZKO KULTURA DIGITALAREN GUNEA

Barakaldoko Clara Campoamor Zentro Zibikoa Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia berrien gune garrantzitsu bihurtuko da martxoaren 16an. Barakaldoko Udalak eta Azkue Fundazioak elkarlanean antolatutako jardunaldia da hau; IKTen alorrean eta, oro har, kultura digitalaren esparruan euskararen erabilera sustatu nahi duen egitasmoa: Xare.

Gazteak izanen dira hitzordu honetan protagonista, Barakaldoko Batxilergoko 1.go mailako eta eta Lanbide Heziketako erdi-mailako zikloetako 1. mailako 200 ikaslek hartuko baitute parte.

Ekimena Bizkaian lehendabiziko aldiz duela bi urte antolatu zen Durangon, baina Covid-19ak eragindako larrialdi egoerak ezinezkoa egin du orain arte jardunaldiaren hurrengo edizioa antolatzea. Horregatik, datorren martxoaren 16an antolatuko den edizio berria oso berezia izango da, XARE jardunaldiak Barakaldoko gazteei euskarazko IKTekin eta kultura digitalarekin lotutako erreferentziatzko edukiak hurbilduko baitizkie. Aurrez aurreko formatu hau berreskuratzeke Covid-19aren aurkako neurriak zorrozki jarraituko dira.

AURKIBIDEA

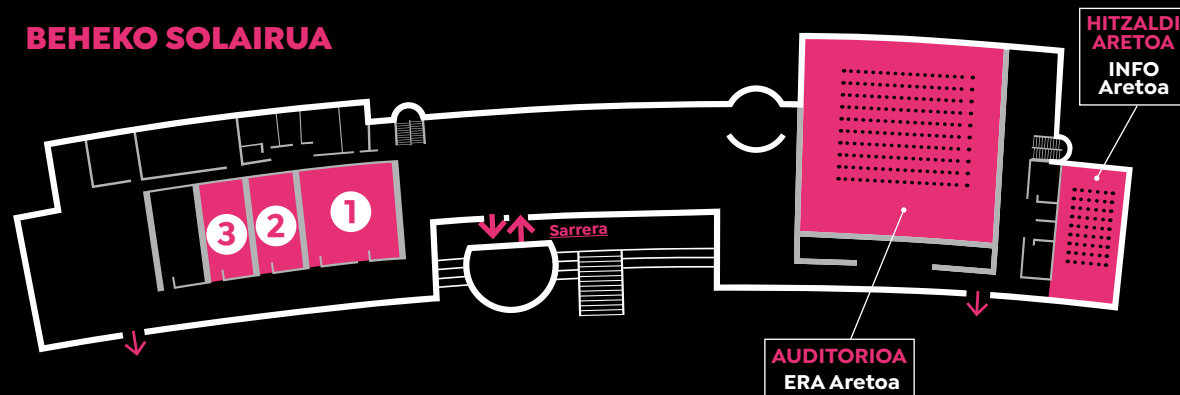
PLANOA	04
ORDUTEGIA	06
ERA ARETOA	07
INFO ARETOA	08
IKAS ARETOA	10



BEHEKO SOLAIRUA

IKAS Aretoa

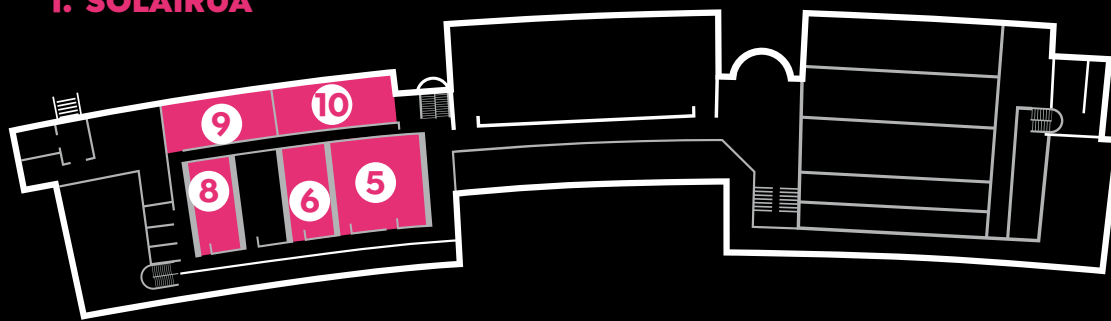
- 1 Musika Aplikazioak
- 2 Memeak
- 3 Argazkilaritza mugikorarekin



1. SOLAIRUA

IKAS Aretoa

- 5 Errealitate birtuala
- 6 Arduino
- 8 Bideomapping
- 9 3D Inprimagailuak
- 10 APPinventor



ORDUTEGIA

MARTXOAK 16

8:45 SARRERA

9:00 HARRERA EKITALDIA

09:15 - 10:30 LEHEN TXANDA

11:00 - 12:15 BIGARREN TXANDA

12:30 - 13:45 HIRUGARREN TXANDA

ERA ARETOA

AUDITORIOAN

Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia berriek gero eta presentzia handiagoa dute gure egunerokan, baita esparru pribatu eta intimoenetan ere. Aldaketak itzelezko abiaduran datoz gainera: gailuak, app-ak, sare sozialak... etengabe agertu eta desagertzen 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** – *Maidor Likona* – *Gisa Elkarte*
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 erueda aztertuko dugu, eta arriskuak gutxitzeko edo ekiditeko baliabideak planteatuko ditugu. Telefono mugikor bidezko balizko kontrolaren inguruan hausnartuko dugu. Sedukzioa eta ligatzea aro digitalean: sare sozialak eta ligatzeko APPak; maitasun erromantikokoaren mitoak plano digitalean...

Dinamiketan parte hartzeko komenigarria da telefono mugikor bat eramatea.

Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia berrien erabilera ardatz duten euskarazko bost egitasmok euren proiektuak aurkeztuko dituzte. Eta, horrez gain, Sarea erabiltzerakoan pribatutasuna zaintzeko aholkuak jasoko dituzte ikasleek.

- **Interneten ere lehen hitza euskaraz**

Oier Albizuri - Puntu Eus Fundazioa

Euskararen ikusgarritasuna handitzeko, garrantzitsua da Sarean ere lehen hitza euskaraz egitea. Sareko lehen hitz hori, gure hizkuntza zein den adierazten duen hitz hori, gure gailuek ematen dute eta, horregatik, garrantzitsua da gailuak euskaraz konfiguratuta izatea, bai nabigatzaileak, baita mugikorrak ere.

- **Gazte Gara Gazte @ Ahotsak.eus**

Izaskun Gaston - Badihardugu Elkartea

Euskal Herriko gazteei egindako elkarrizketen bidez lekukotasunak biltzen ditu egitasmok honek. Batez ere bi gai lantzeko: aisialdia eta hizkuntza. Nola bizi dute aisialdia gazteek? Nola aldatu dira ohiturak azken urteotan? Zein zaletasun dituzte? Eta beren aisialdian zein leku du euskarak? Nola uztartzen dituzte gaztelania edo bestelako hizkuntzak?

- **Zure mugikorrek ezkututzen duena**

Saray González - Alboan

Bizi garen teknologia mundu honetan, zein da produktu elektronikoen egiten duten ibilbidea? Haien osagai diren material eta mineralak erazten dituztenetik gure poltsikora iristen diren arte; eta, era berean, horiek birziklatzera botatzen ditugun arte, zer nolako eragina dute ingurumenean eta gizartean?

- **Nola kopiatu Wikipedia Wikipedia kopiatu gabe?**

Galder González - Euskal Wikilarien Elkartea

Wikipedia munduko webgunerik bisitatuenetako bat da, eta euskaraz egunero bisita gehien dituena. Ikasleek ere egunero bisitatzen dute, askotan kopiatu eta itsasteko. Wikipedia kopiatzea legala bada ere, ez da hori irakasleak eskatu duena. Hitzaldi honetan Wikipediako erreferentzia sistemaren garrantzia zein den ikusiko dugu, Wikipedia kopiatu ordez, jatorrizko testuak irakurri eta kopiatzeko. Wikipedia iturri baino, beste testu batzuetarako sarbidea badelako.

- **Egunean behin jokoa**

Luistxo Fernández - Codesyntax

Tribial estiloko galdera-erantzunen jokoa da Egunean Behin. Egunean behin partida bakarra jokatzen aukera izango duzu. 10 galdera erantzun beharko dituzu, ahalik eta azkarren. Zenbat eta gehiago asmatu, zenbat eta azkarrago asmatu, hobeto! 2019an sortutako joko honek jada lehen denboraldian 50.000 parte-hartzaile lortu zituen. Gaur egun 80.000 erabiltzaile ditu eta pasa den uztailen "Biba Egunean Behin!" final sinkronizaturako ETBk zuzeneko saio berezia egin zuen.

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

• **Musika sortu, nahastu eta zabaltzeko aplikazioak.** Dj Makala 1

Mugikorrek, tabletek eta antzeko gailuek eskaintzen dituzten musika aplikazio berriein ariko gara era erraz, intuitibo eta dibertigarrian. Musika sortzea, nahastea eta, azkenik, zabaltzea izanen da helburua. Tailer honetan parte hartzeko beharrezkoa da smartphonea edo tableta eta aurikularrak eramatea.

• **Memeak.** Ion Celestino 2

Interneteko kulturean, memea umorezko mezu sinplea da, zabalkuntza handi eta azkarrekoa eta gehienetan jatorrizko irudi, bideo edo testu baten remix satirikoa behin eta berriz eginez transmititzen dena. Memeak kultura digitalaren ezinbesteko edukia dira, are gehiago nerabe eta gazteen artean. Lantegi honetara komeni da telefono mugikor bat eramatea.

• **Argazkilaritza mugikorrarekin, Instagram baino gehiago**
Oier Fuentes 3

Telefono mugikorrek gure argazki kamera berriak bilakatu dira, baina ba ote dakigu probesten eskaintzen dizkigun aukera guztiak? Ikastaro honen bitartez, sare sozialetan zein soilik berretzat argazki onak atera nahi dituen pertsonak bere kamera kontrolatzen ikasiko du, emaitza hobeak lortze aldera, sormena landuz eta teknika ezberdinak ikasiz. Lantegi honetara komeni da telefono mugikor bat eramatea.

• **Errealitate Birtuala.** Protomakers 5

Ibilbide labur bezain oparoa duen errealitate birtualaren mundura hurbiltzeko aukera izanen dugu tailer honetan, esperientzia hitzak beste dimentsio bat dauka. Betaurrekoak jantzi eta jauzi egin zure aurrean zabalduko den mundura

• **Arduino.** Protomakers 6

Arduino xafletarako oinarrizko programazioa, hardware aplikazioetako hizkuntza eta aukerak ezagutzeko oinarrizko hastapen ikastaroa dugu hau. Elektronika interaktiboaren munduan era arin eta praktikoan hasteko aukera. Elektronika eta programazio munduko oinarrizko kontzeptuak.

• **Bideo mappinga; errealitatea areagotzen proiektzioak objektuen geometrietara doituz.**
Elurmaluta. 8

Saio honetan bideo mappingaren inguruko esperientziak landuko ditugu, oinarrizko kontzeptuak praktikaren bidez ezagutuko ditugu, korapilo teknikoetan sartu gabe. Lau gune izango dira eta bakoitzean ariketa bat egingen da. Besteak beste, honako hauek egingen dira: kideen gainean proiektatutako jantziak marraztu, ikasleen aurpegiak erabiliz paretetan aurpegi berriak sortu eta irudiak geometria jakin batera doitzen ikasi. Horrez gain, bideo mappingaren inguruko aplikazioen adibideak ikusiko ditugu.

• **3D inprimagailuak.** Protomakers 9

Badakizu gai garea guk geuk gure objektuak sortzeko 3D inprimagailu baten bidez? Taldeka objektu bat sortu, diseinatu eta modelatzeko prozesu guztia segituko dugu, objektua inprimatu arte. Saretik diseinuak eskuratu eta konpartitzeko aukera ere izanen dugu.

• **AppInventor.** Talaios 10

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

A taldea

Antonio Trueba BHI · Nicolas Larburu LHII

B taldea

Beurko BHI

D taldea

Minas BHI

	1. Txanda	2. Txanda	3. Txanda
IKAS Aretoa	A	B	D
ERA Aretoa	D	A	B
INFO Aretoa	B	D	A



XARE



Barakaldo
CIUDAD-HIRIA

ATKUE
FUNDAIOA