

LUDOTEKAN ERE MURGIL GAITEZEN MUNDU BIRTUALEAN!



txatxilipurdi

**INTERNET ETA SARE SOZIAL BIRTUALAK
LUDOTEKETAKO HEZITZAILEENTZAT GIDA**

0.- AURKIBIDEA

0.- Aurkibidea.....	1.or
1.- Sarrera.....	2.or
2.- Ludoteketako haurren ezaugarriak.....	2.or
2.1.- 3-8 urteko haurren ezaugarriak internetekiko.....	2.or
2.2.- 8-12 urteko haurren ezaugarriak internetekiko.....	2.or
3.- Ordenagailua ludotekan bai ala ez?.....	3.or
3.1.- Internet zergatik ludotekan?.....	3.or
3.2.- Internet zergatik ez ludotekan?.....	3.or
4.- Nola landu aisialdi birtuala ludotekan.....	4.or
4.1.- Ordenagailua eta interneten erabilera.....	4.or
4.2.- Nola nabigatu interneten taldean.....	4.or
5.- Interneten konektatzean gu gara eredu.....	5.or
6.- Aisialdi birtualean ere bultza dezagun euskara.....	9.or
7.- Joka dezagun parekide.....	9.or
8.- Webgune eta bideo jokoak.....	10.or
8.1.- Webguneak.....	10.or
8.2.- Bideo jokoak.....	11.or

1.- SARRERA

Ludoteketan jolasaren zentzu zabalena oinarri izanik gaztetxoenei balore ezberdinak (parte-hartzea, euskara, sormena, harremanak...) landu eta ongi pasatzeko gunea eskaintzen diegu hezitzaileok. Helburu hauek lortzeko ekintza eta jarduera anitzak antolatzen ditugu bitarteko ezberdinak erabiliaz. Orain arte txikienekin erabili ez dugun bitarteko bat proposatuko dizuegu txosten honekin, **ordenagailua**. Honek dakartzan onura eta arriskuez jabetu eta interneten erabilera egoki baterako mezua zabaldu nahi dugu. Beste alorretan gaztetxoak hezten ditugun moduan interneten eta sare sozial birtualetan ere hezi behar baititugu.

2.- LUDOTEKETAKO HAURREN EZAUGARRIAK

2.1.- 3- 8 URTEKO HAURREN EZAUGARRIAK INTERNETEKIKO

Zibernauta txikiek pantailan azaltzen denari oso arreta mugatua jartzen diote, ez dira gehiegi jabetzen interneten azaltzen diren edukiez. Hauen arreta bereganatzen dutenak bigarren mailako elementuak izaten dira; irudiak, soinuak, web batzuen dinamismoa... Elementu hauek estimulu garrantzitsuak izan daitezke haurren garapen kognitiborako.

Bestalde, irakurtzeko, idazteko eta komunikaziorako gaitasuna garatzeaz gain teknologiaren erabilpena era erraz batean ikasten laguntzen die internetek.

2.2.- 8-12 URTEKO HAURREN EZAUGARRIAK INTERNETEKIKO

Adin hauetako haurrak helduagoak diren haurrek egiten dituzten ekintzekin interesa azaltzen dute eta askotan ekintza hauek errepikatzeke joera izaten dute.

Bestalde, moralaren eta genero identitatearen zentzua garatzen joaten dira. Gurasoekiko independentzia zentzuak azaltzen ere hasten dira adin hauetan.

Sarea jolasteko eta denbora pasarako gune bezala erabiltzeaz gain, eskolako lanak egiteko informazioa aurkitzeko ere erabiltzen dute. 9-10 urte inguruan komunikazio tresna gisa erabiltzen dute sarea eta txat eta posta elektronikoa erabiltzen hasten dira. Sareko programa edo musika jaistea ere gustuko dute adin honetan. Bestalde, gure eskualdeko neska-mutikoen "zugaz" sare soziala erabiltzen hasten dira. Baita sarearen funtzionamenduaz eta honek eskaintzen dituen zerbitzuez interesatzen ere.

Ludoteketan dabilzan haurren ezaugarriei erreparatuz gero teknologiarekiko eta bereziki internetekiko jarrera desberdinak dituztela ageria da. Jarrera desberdinak izan arren talde guztiak ongi pasa eta jarduera desberdinak egiten dituzten bitartean internet egoki erabiltzen ikasteko adin egokian aurkitzen dira. Eta hezitzaileok eginkizun garrantzitsua daukagu hemen, adin hauetan haurrek oso menpekotasun handia baitute helduengan, honegatik, guk eskaini beharko dizkiegu erabilpen egoki baterako irizpideak.

3.- ORDENAGAILUAK LUDOTEKAN BAI ALA EZ ?

3.1- INTERNET ZERGATIK LUDOTEKAN?

- Jolas ugari eskaintzen ditu, ongi pasatzeko tresna egokia da.
- Haurren garpen kognitiborako estimulu garrantzitsuak eskaintzen ditu (soinuak, irudiak...).
- Teknologiaren erabilpena era erraz batean ikasten dute.
- Era guztietako informazioa aurki genezake: argazkiak, bideoak, musika...
- Guk sortutako materiala igo genezake: ipuinak, marrazkiak...
- Irakurtzeko eta idazteko gaitasuna garatzen laguntzen du.
- Fisikoki beste leku batzuetan dauden haurrekin komunikatu daitezke.
- Gaitasun sozialak hobetzen ditu.
- Internet egoki erabiltzen ikasiko dute, guk emandako gomendio eta irizpideekin.
- Bakarka jarduteko beharra ere badute.
-

3.2.- INTERNET ZERGATIK EZ LUDOTEKAN?

- Adin hauetan (txikienen kasuan bereziki) heldu batekin nabigatu behar dute. Bakarrik nabigatzeak sortu ahal dituen arriskuak kontutan harturik.
 - o Azaltzen den informazioaren inguruan kritikoki hausnartzeko ez dute gaitasunik.
 - o Asmo txarreko pertsonekin komunikatu daitezke.
 - o Iruzur komertzialen biktimak izan daitezke.
 - o Ziberbulling-a jasan dezakete.
 - o Pribatutasunak duen garrantziaz ez dira jabetzen hortaz, beraien datu pertsonal, argazki eta abarrak inolako irizpiderik gabe igo ditzakete.
 - o Eduki desegokiak aurki daitezke: pornografia, sexismoa, arrazismoa...
 - o Birus, phishing edo zabor posten biktimak izan daitezke.
 - o Neurri gabeko denbora galtzea ekar dezake.
 - o
- Haurraren bakartzea ekar dezake
- Ikastetxean, etxean, ludotekan... pantailaren aurrean denbora gehiegi pasa dezakete.

Ludotekan amaraunaren konexioa era finkoan jartzeak onura eta arrisku ugari ekar ditzake. Bi aldeak baloratuz gero, ezezkoen aldean ezinbesteko garrantzia daukan arrazoi bat dago: **Adin horietako haurrek (bereziki txikienek) ezin dute interneten bakarrik nabigatu.** Hortaz, hezitzaile batek interneten dabilen gaztetxoarekin egon beharko luke eta hau ezinezkoa denez, era finko batean interneteko sarbidea eskuragarri ez izatea gomendatzen da.

4.- NOLA LANDU AISIALDI BIRTUALA LUDOTEKAN

4.1- ORDENAGAILU ETA INTERNETEN ERABILERA

Ordenagailua orokorrean eta internet bereziki **ludoteketan zehaztutako helburuak lortzeko bitartekoak dira**. Ludotekan zehazten diren helburuen arabera, interneteko gune desberdinek zer eskaintzen diguten eta hau gaztetxoekin nola erabili dezakegun aztertuta, hauen erabilera bultzatuko dugu.

Hasiera batean ordenagailua eta internet soilik taldean erabiliko dugu, banaka edo binaka bideo-joko edo interneten nabigatzea baimendu gabe, honek sortu litzakeen gatazkak ekidin nahian. Gatazka hauek ludotekako haur kopuru handiaren ondorioz denek ordenagailua erabiltzeko ezintasunagatik etorri ahalko litzateke. Horregatik, hasiera batean behintzat talde guztiak batera erabiliko dugu, eta denbora aurrera joan ahala aztertu beharko da banaka edo binaka ordenagailua erabiltzea baimendu dezakegun.

Ordenagailua erabiltzeko maiztasunaren gainean ludoteka bakoitzak erabaki beharko du ezarritako helburuaren arabera ordenagailua noiz eta nola erabili.

4.2- NOLA NABIGATU INTERNETEN TALDEAN?

Ludotekako erabiltzaile guztiak batera interneteko baliabideak erabiltzeko, proiektore bat beharko genuke. Taldean interneten nabigatzean jarduera desberdinak egin ditzakegu, haurrak txandaka izan daitezke pantailaren aurrean jarri eta teklatua eta sagua erabiliko dutenak edo hezitzailea bera izan daiteke jarduera gidatuko duena.

Adin hauetako hurrekin interneten nabigatzean besteak beste hurrengoko jarduerak egin genitzake:

- Argazki edota bideoak ikusi
- Gai baten inguruko informazioa aurkitu
- Karaokean abestu
- Webgune desberdinak bisitatu
- Zugaz sare soziala erabili
 - o Beste herri bateko ludotekako hurrekin komunikatu
 - o Argazkiak igo
 - o Trukeak egin
 - o Sare sozialak egoki erabiltzen ikasi
- Ipuinak irakurri eta eskegi
- Jolas edota eskulan desberdinak ikusi, ondoren beraiek ere egin ditzaten
-

5.- INTERNETEN KONEKTATZEAN GU GARA EREDU

Litekeena da haurrak ordenagailua guk baino hobeto erabiltzea baita interneten nabigatzen jakitea ere. Hala ere, posible da interneten erabilera ezegokia egitea. Horregatik oso garrantzitsua da guk, hezitzaile garen aldetik, erabilera egoki baterako irizpideak ematea. Baita beraiengandik ikastea ere, galdetuz, begiratzuz, hitz eginez...

Irizpide edo erabilera egoki baterako gomendio hauek ez ditugu banan-banan ikastetxean egongo bagina bezala emango. Hau internet erabiltzen dugun bakoitzean era natural batean gaztetxoekin hitz eginaz egingo dugu. Baina horretarako guk ere argi izan behar ditugu internetek ekarri litzakeen onura eta arriskuak, eta hauetatik babesteko hartu behar ditugun neurriak zeintzuk diren. Ez dezagun pentsa arriskuz betetako gunea denik, **kalean bezalaxe zentzuz eta argi jokatzuz gero, ez baitago arriskurik.**

Hauexek dira internetek eta sare sozialek ekar litzaketen arriskuak eta hauek ekiditeko gomendioak:

Ikuspuntu desberdinetako informazio asko aurki genezake. Baina informazio ezegoki (pornografia, arrazismoa, sexismoa...) eta gezurrezkoa ere aurkitzea erraza da

- Interneten azaltzen den informazioari buruz hitz egin behar dugu. Informazio honekiko kritikoak izaten lagundu behar diegu.

Internetean nabigatzen hasten direnean guztia interesatu eta erakargarria suertatzen zaie

- Internet eta Teknologia berriak denbora pasarako eta ongi pasatzeko gune bakarrak ez direla gogorazi behar diegu.
- Ludotekatik kanpo ere neurri gabeko denbora galtzea ekidin behar dutela gogoraraztea komenigarria da.

Ordenagailuak ekar litzakeen kalteez ohartarazi

- Birusak, pop-up leihoak, spam edo zabor posta, hoaxa... kaltea edo iruzurra egiteko trikimailuetatik nola babestu azaldu behar diegu.

Pribatutasunak daukan garrantzia azpimarratu behar zaie behin eta berriz, alor hau baita internetek eta sare sozialek duten arrisku faktorerik garrantzitsuenetako bat

- Argi ibili behar dugu ze iruzkin, argazki, bideo, elkarrizketa... igotzen ditugun sare sozialetara. Gure ordenagailuak den-dena apuntatzen baitu: bisitatutako web orriak, bilatzaileetan egindako bilaketak, pasahitzak, izandako elkarrizketak...
- Gure datu pertsonalak ondo gorde behar dira, ez dugu gure etxeko helbide, telefono, hitz gako edota beste motako informaziorik eman behar.
- Hobe sare sozial ezberdinetan harpidetza egiteko e-postako helbide berri bat sortzea. Hauen hitz-gakoak noizbehinka aldatzea garrantzitsua da.
- Hobe soslaiari izen eta bi abizenak ez azaltzea.
- Sareek eskaintzen dituzten pribatutasun aukerak zeintzuk diren argi jakin behar dugu. Horrela guk erabakiko dugu gure soslaiari nork ikusi nahiz eta trikimailu txiki batzuekin hau lortzea ez den batere zaila.

Pribatutasunaren arloan argazki edo bideoak igotzea ekar litzakeen arriskuez jakitun izan behar dira

- Gaztetxoekin internetera igo daitezkeen argazkiei buruz asko hitz egin behar dugu. Argi izan behar dugu ez ditugula herriko plazan itsatsiko ez genituzkeen argazkiak internetera igo behar.
- Ez dugu inor lotsarazi edo minduko duen argazkirik igo behar.
- Ezta gure informazioa (non bizi, ikasi...) ematen duen argazkirik ere. Hitz gutxitan esanda argazki zentzudunak izan daitezela, arazorik ekarriko ez duten argazkiak.
- Sare sozial birtualetan berriz, profilean azaltzen den argazkia erakusgarria izan behar da. Albumetan igotzen diren argazkiak lagunek soilik ikusteko aukerarekin jartzea aholkatzen da.
- Argazkietan ez etiketatu "amatxo", "seme" edo ezezagun bati gure ingurune sozial eta pertsonaleko profil bat egitea baimenduko dion hitzekin.

Berdinengandik ziberbulling-a jasan dezakete

- Garrantzitsua da gazte eta hezitzaileen artean konfiantzazko harreman bat izatea. Horrelako kasuren bat gertatuz gero, gazteak konfiantza gehiago izango baitu jasaten ari den erasoari buruz berri eman eta honi buruz hitz egiteko.
- Norberaren burua eta besteena errespetatzea oso garrantzitsua da. Komentario zatar edo errespetu gabekoak eginez gero, ziberbulling-a jasateko aukera gehitzen da.
- Norbaitengandik irain edo mehatxuren bat jasoz gero, bere mezuak blokeatu, lagun bezala ezabatu, kontua itxi edota sarez aldatu gaitzke. Probokazioetan erortzea ekidin behar dugu.
- Besteen arazoan aurrean ez gara axolagabe izan behar. Ezta erasotzailearen konplize ere. Erasoa jasaten duena defenditu behar dugu. Pertsona heldu bati laguntza eskatzea garrantzitsua da.
- Sareetako arduradunek ere jakin behar dute. Edukiak legalak ez badira saretik ezabatu daitezke.
- Erasoa baten aurkako frogak gordetzea garrantzitsua da, gero honen aurka jokatu nahi bada. Mezu, argazki edo elkarrizketa iraingarriak ezinbestekoak dira jarduera honen aurka egiteko.

Ezezagunekin harremanetan hasteko tresna ezin hobekak dira

- Gaztetxoei interneten bidez izaten dituzten elkarrizketak soilik lagunekin edo ezagutzen dituzten konfiantzazko pertsonekin izan ditzatela azpimarratu behar zaie behin eta berriz.
- Aurreko aholkuari jaramonik ez egiteko zantzuak ikusiz gero, Interneten bidez ezagutzen diren pertsonen buruz hitz egitea komenigarria da eta hauekin komunikatzeak ekar litzakeen arazoak aipatu behar zaizkie. Sareak eskaintzen duen anonimotasunaz baliaturik komunikatzen diren pertsonen gezurra esan baititzakete edo asmo onik ez izan.
- Arriskuak aipatzeaz gain aholku hauek ere emango dizkiegu:
 - Ez erabili web kamera.
 - Ez eman argazki edo datu pertsonalik.
 - Ez onartu ezezagunek bidalitako fitxategirik (argazki edo datu pertsonalak lapurtzeko birusa eduki dezakete).
 - Ez dezatela esan nora doazen eta zer egin behar duten.
 - Ez egin hitzordurik. Honi muzin eginez gero joan daitezela lagun batzuekin.

Marketin eta kontsumismo estrategiak kaltegarriak izan daitezke

- Kontsumismoaren aurrean jarrera kritiko bat izaten hasteko adin egokia da.
- Pertsona heldu batekin hitz egin gabe ez dezatela ezer erosi. Hala ere aholku hauek kontutan izatea komeni da:
 - Beti interneteko konexio segurua erabilia, enpresa serio eta izen onekoetan erosi.
 - Izena eman edo erregistratzeko eskatuz gero, pasahitz egokia erabili, ez dadila asmatzeko erraza izan.
 - Enpresaren orri ofiziala dela egiaztatu. Hasieran <https://> duela ziurtatu behar da, horrek ziurtatzen baitu orri seguruan gaudela.
 - Ez dezatela datu pertsonalik edo bankuko daturik eman heldu bati galdetu gabe.
 - Ordaintzeko bide seguruak erabili behar dira, produktua jaso ostean ordaintzea ahalbideratzen duen sistemaren bat.

6.- AISIALDI BIRTUALEAN ERE BULTZA DEZAGUN EUSKARA

- Web gune euskaldunak bultzatuko ditugu.
- Zugaz-en komunikatu gaitzen Iparraldeko aisialdiko haur talde batekin, hauekin komunikatzeko hizkuntza bakarra euskara izango dugu.
- Ordenagailuan euskarazko hiztegia badaukagu, erabili dezagun!

7.- JOKA DEZAGUN PAREKIDE!!

Sarean ere parekidetasuna bermatu beharra daukagu. Sexismo (sexu bateko pertsonen diskriminazioa bestea baino gutxiago kontsideratua izateagatik) mota ezberdinak aurki daitezke.

Horregatik, hemen azaltzen diren **egoerak ekidin** behar ditugu:

Jolasetan azaltzen diren jarrera sexistekin

- Gizon eta emakumeen irudi estereotipatuak.
- Gizon eta emakumeak produktu eta zerbitzu zehatz batzuekin lotura erabatekoa azaltzen dutenak.
- Biolentzia (fisikoa, emozionala edo psikologikoa) edota menpekotasuna adierazten duten irudi edota testuak.
- Emakumea gutxien duten irudiak.
- Emakumeen gorputza esplotatzen duten irudiak.
- Emakumea objektu bezala tratatzen duten irudiak.

Kontuz ibili gaitzen:

- Hizkuntza sexistarekin:
 - o Emakumearekin lotzen diren irainak (emagaldur, alu, maritxu, zorra...) erabiltzean.
 - o Hitanoa: Hitanoa erabiltzeak hitunak solaskidearen generoa kontutan hartzen du. "Bihar ludotekara juango al gaittuk?" (gizonari toka) "Bihar ludotekara juango al gaittun?" (emakumeari noka). Arazoa, solaskidea gizon eta emakumez osatutako taldea denean gertatzen da. Kasu horietan hitanoa desegoki erabiltzen da askotan, atzizki maskulinoa erabiltzen baita. Erabilpen desegoki honen alternatiba: Alde batetik, "zu" tratamendua erabiltzea dago. Bestalde, erabilpen urritza izan arren beste estrategia bat atzizki femeninoa eta maskulinoa elkartzean datza. "Wazemank" telebistako saio ospetsua bezala.
 - o Erabili ditzagun hitz-elkarketak (seme-alaba, neska-mutilak...)
-

8.- WEBGUNE ETA BIDEO JOKOAK

Hemen aurkezten dizkizuegun webgune eta bideo jokoak gutxi batzuk dira, sarean eta dendetan beste hainbat aurkitu ahal izango ditugu.

8.1.- WEBGUNEAK

Txiki.net: Umea, euskara eta internet uztartu nahi dituen gunea da. Bertan ipuinak, jokoak eta kantak aurki daitezke. Bestalde, hurrek beraiek sortutako marrazki, ipuin, txiste, gertakizun, iritzi...zintzilikatu daitezke bertan.

Aisia.net: Era guztietako zerbitzua eskaintzen du webgune honek. Jostailuen gida, ikastaroak, argitalpenak, albisteak... eta baita haurrentzat jolasak eta jolas interaktiboak ere.

Eitb.com/betizu: Eitb-k kudeatzen duen webgune honek adin desberdinetako haurrentzat, baita txikienentzat ere, era guztietako zerbitzuak eskaintzen ditu: jolasak, albisteak, karaokea, marrazkiak...

Katxiporreta.com: Pirritx, Porrotx eta Marimototxen webgune honetan, bloga, agenda, bideoak, argazkiak, postala... aurkitu genitzake. Baita sare sozialen bitartez pailazo hauen jarraipen zehatza egiteko aukera ere.

Childtopia.com: Hizkuntza desberdinetan dagoen webgune honetan jokoak, eskulanak, marrazkiak egiteko ereduak... aurkitu genitzake.

Zernola.net: Elhuyar Fundazioak egindako produktua da; 10 urte ingurutik gorako gaztetxoentzako ataria, hain zuzen ere. Ikasleak gustura sartzeko tokia; jolastu, irakurri, eta zientziaren inguruko zaletasuna hartzeko tokia. Bertan jokoak, esperimenduak, argazkiak, bitxikeriak etab aurkitu daitezke.

Jokoak.com: Joko mota desberdinak aurkitu daitezke bertan. Euskal Herriko zuhaitzen ezagutza neurtzeko, munduko herrialdeak non dauden jakiteko... Baita Flash jokoak ere, Bubbles, Rubik kuboak, Euskal curling... eta gurutzegramak ere.

Ludoteka.com: 50 taula eta karta jokotatik gora jolasteko aukera eskaintzen duen orrialdea da. Hizkuntza desberdinetan erabiltzeko aukera dago, euskaraz ere bai.

Argia.com/jokoak/: Gurutzegramak, letra-zopak eta ezagutzen ez diren jokalariekin Euskal Herriari eta euskal kulturari buruzko ezagutza frogatzeko galderak aurki genitzake bertan.

Kaixo.com/jokoak: Euskaraz eta gaztelaniaz erabili daitekeen orrialde honek Rubik, Puzzle eta Tetris bezalako jokoak eskaintzen ditu.

Euskaraz egon ez arren beste hizkuntza batzuetan hurrei zuzenduriko webgune interesgarriak daude sarean. Hemen gazteleraz dauden batzuk aurkezten dizkizuegu, hizkuntza oinarri ez duten jarduera ezberdinak egin ahalko genituzke orri hauekin.

Chicomania.com
Internenes.com
Juegosarcoiris.com
Colorear.net
Ciudad17.com
Pekegifs.com
Pilosos.com
Dibujosparapintar.com
Sesamo.com

8.2.- BIDEO JOKOAK

Hemen proposatutako bideo-jokoak ludikoak eta didaktikoak bezala banatu ditugun arren, aipatzekoa da bideo-jokoak ez direla ez guztiz ludikoak ez eta guztiz didaktikoak ere. Bideo-joko batzuek ludikotasunerantz joera izan arren didaktikoak ere izango dira, eta baita alderantziz ere. Bestalde, didaktikoetan azaltzen diren bideo joko batzuk hezkuntza formalean erabiltzen direla ere aipatzekoa da.

LUDIKOAK

Zazpi, buru bete bazpi

Adina: 3 urtetik aurrera.

Ezaugarria: 10 kantu eta 10 kanpo-jolas proposatzen ditu marrazki bizidunen bitartez. Katuen Testamentuko herri kantu hauek sokasalto, esku jolas, korruan ibiltzeko eta beste hainbat jolasetan aritzekoak dira. Zazpi pertsonaiarekin batera kantuan eta jolasean egiteko aukera daukagu.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte.

Zortzi, katilu bete zorri

Adina: 3 urtetik aurrera

Ezaugarria: Marrazki bizidunetako zortzi pertsonaiaren laguntzarekin Euskal dantzak ikasteko bideoa da.

Ekoizlea: Ikastolen Elkarte

Ipuinak

- Patxi errementaria
- Makilakixki
- Gizon harrigarriak
- Tartalo

Adina: 5-6 urte

Ezaugarriak: 4 cd-rom hauetako bakoitzean bideoa ikusteko, ipuina irakurtzeko eta ongi pasatu eta ikasteko 3 joko daude.

Ekoizlea: Elkar

Pirritx eta Porrotx

- Patata, Patata
- Maite zaitut
- Mari motots
- Eskerrik asko
- Piratak
- Irrien lagunak

Adina: 3 urtetik aurrera.

Ezaugarriak: Pirritx, Porrotx eta beraien lagun ugari protagonista izanik bideoak, jolasak, ipuinak, bideoklipak, erreportajeak, abestiak... aurkezten dizkigute.

Ekoizlea: Katxiporreta

Familia milakolore I eta II

Adina: 3 urtetik aurrera.

Ezaugarriak: Pirritx eta Porrotxek sortutako cd hauek maitasuna oinarri izanda familiaren eredu anitzak lantzen ditu. Bertan, bideoklipak, jolasak, ipuinak... aurkitu genitzake.

Ekoizlea: Elkar

Untxi txikia 1,2,3,4,5,6,7

Adina: 4-5 urte

Ezaugarriak: Oinarrizko kontzeptuak lantzeko jarduera interaktiboak eskaintzen ditu. Besteak beste, letrak, musika eta puzzleak lantzen dira.

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Ipuinen mundua I eta II

Adina: 4-6 urte

Ezaugarriak: Oinarrizko kontzeptuak lantzeko jarduera interaktiboak aurkitu genitzake. Letrak, musika, puzzleak eta sailkapenak lantzeko aukera eskaintzen dio haurrari.

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak I: Bi danborrariak

Adina: 6-9 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak II: Ligiko zubia

Adina: 6-9 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera izango dute: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak... Ekintzak bost multzotan banatuta daude: soinuekin jolastekoak, matematika ariketak, hizkuntza idatziarekin zerikusia dutenak, arretarekin zerikusia dutenak eta koloreekin zerikusia

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak III: Gariaren bila

Adina: 6-11 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak, oroimena...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak IV: Hargina eta lamia

Adina: 6-11 urte

Ezaugarriak: Haurrek bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak, oroimen jolasa ...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak V : Botadun katua

Adina: 4-6 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, oroimen jolasa ...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak VI: Makilakixki

Adina: 4-6 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, oroimen jolasa ...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak VII: Eguzkiaren sorrera

Adina: 8-12 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian kondaira baten berri izateko aukera izango dute haurrek. Unibertsoaren inguruko informazioa jasoko dute eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera izango dute: antzarraren jolasa, tribiala, gurutzegramak...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak VIII: Edurnezuri

Adina: 4-6 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, oroimen jolasa ...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Jolasteko ipuinak IX: Patxi Errementaria

Adina: 4-6 urte

Ezaugarriak: Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, oroimen jolasa ...

Ekoizlea: Goiatz multimedia

Argitxorekin kontu-kantari

Adina: 3-6 urte

Ezaugarriak: Ordenagailua baliatuz jolasean aritzea da helburu.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Zoo zoroa

Adina: 3-5 urte

Ezaugarriak: Komoko pertsoniarekin 18 jokoetan jolasteko aukera eskaintzen du. Besteak beste, irudimena eta sormena suspertzeko, autoestimua eta komunikazioa indartzeko eta begitik eskurako koordinazioa, arreta eta oroimena lantzeko balio du joko honek.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Xake zakurtzarrari

Adina: 6 urtetatik aurrera

Ezaugarriak: Zakur bat jokoaren oinarri izanda, xakearen munduan sartzeko aukera paregabea eskaintzen digu joko honek.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Armix kart

Adina: 6 urtetatik 10 urtetara.

Ezaugarriak: Euskaraz, gazteleraz eta ingelesezko galderak tartekatuz auto lasterketa bat da.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Armix Baso Magikoan

Adina: 5- 8 urte

Ezaugarriak: Basoko erleei kakalardoek ezitia lapurtu diote eta Armixek ezitia berreskuratzen lagundu beharko die abentura honetan matematikari, ingurunearen ezaguerari eta euskarari buruzko galderak ere erantzun beharko ditu jokalariak.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Kao: Sumendiko sekretua

Adina: 10 urtetatik aurrera.

Ezaugarriak: Kao izeneko kanguruak eremu desberdinetan lasterketak, motordun txalupetan ibili, puzzleak osatu, airean borrokatu... egingo ditu. 3Dko teknologiarik esker ikus-entzunezko efektu izugarriak ditu.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Armix Ilargian galduta

Adina: 7-10 urte

Ezaugarriak: Armixi kohetea lapurtu eta lurrera itzuli ahal izateko bere kohetea aurkitu eta berreskuratzean lagunduz, matematika, inguruaren ezaguera eta hizkuntzari buruzko galderei ongi erantzun beharko dio jokalariak.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Hiru mosketariak

Adina: 7 urtetatik aurrera.

Ezaugarriak: Hiru mosketariak bahitu dituztela eta hauek askatzea izango da jokalariaren egitekoa.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Mixi eta bere lagunak

Adina: 6-8 urte

Ezaugarriak: Euskal Herria ezagutzeko aukera ematen duen jokoa da hau. Bi atal ditu alde batetik jaiak eta beste batetik jokoak. Bost lagunek osatutako taldea da joko honetako protagonista.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

DIDAKTIKOAK

Ttantto

Adina: 3 urte.

Ezaugarriak: Ttantto marigorringoa da programaren gidari eta laguntzaile. Jarduera mordo bat aurkitu daitezke haurrak jolastuz ikasteko besteak beste, jokoak, ipuinak, olerkiak, asmakizun eta margotzeko txokoak, pantaila animatuak, zenbatzen ikasteko jokoak...

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Txirritx

Adina: 4 urte

Ezaugarriak: Txirritx kilkerra gidari eta laguntzaile izanda gai desberdinak lantzeko aukera eskaintzen du. Besteak beste, memoria karta jokoa, ipuinak, labirintoa, margo, olerki eta igarkizunen txokoa, puzzleak, idazketa txokoa...

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Xango

Adina: 5 urte

Ezaugarriak: Xango izeneko matxinsaltoa programaren gidari eta laguntzaile izanda hamabi gai lantzen ditu. Besteak beste, labirintoa, margo, olerki eta igarkizunen txokoa, zenbaki segida, puzzleak, idazketa txokoa edota letrak ordenatuz hitzak osatzeko aukera izango du haurrak.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Olentzeroren basoa

Adina: 3-6 urte

Ezaugarriak: Sei desberdinetan banatutako joko honetan Olentzerok basoan zehar egiten duen bidaia aitzakia ematen dio haurrari hainbat gaitasun eta lan-eremu lantzeko, irakurketa eta idazketa, pintatzeko ariketak, abesteko aukera...

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Bat, bi, hiru, lau, bost, Urdintxo eta Pox!

Adina: 6-8 urte

Ezaugarriak: Urdintxo guakamaioa eta Pox zakurra lagun izanda aritmetika, geometria, logika eta denbora jokoan bidez lantzeko aukera eskaintzen du.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Morganek hamar, Xarpak marmar

Adina: 8-10 urte

Ezaugarriak: Aritmetika, geometria, logika eta neurri sistemak joko ezberdinen bidez lantzen ditu. Besteak beste tangrama, kuboak, labirintoa, piramideak...

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Gure ingurumena

Adina: 6-12 urte

Ezaugarriak: Joko eta irudien bitartez haurrak ingurumena ezagutu eta errespetatzera bideratzeko CDa da. Lantzen dituen gaiak hauek dira: ura eta bere erabilera, hegaztiak eta migrazioa, zuhaitzak eta oihanak eta zaborra eta haren tratamendua.

Ekoizlea: Ikas eta Elhuyar

Urpeko erreinuan

Adina: 6-12 urte

Ezaugarriak: Gaztetxoek urpeko bizitza ezagutzeko helburuarekin ekoiztako produktua da hau. Jokalariek itsas hondoa arakatu eta hango animaliak salbatu beharko dituzte.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Animaliak. Nire lehen entziklopedia

Adina: 5-9 urte

Ezaugarriak: 200 animalien fitxak ditu, 700 argazki, 45 bideo-zati, istorioak, jokoak, ehunka ilustrazio, informazio dokumentala.... Mundu osoko animaliak, bizi diren ingurunea, kokapena, espezie bakoitzaren historia eta kantuak ezagutzeko aukera ematen du lan honek, guztia, haurrari eskuragarri, erakargarri eta dibertigarri egingo zaion jolasen bitartez.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Piratekin matematikaren munduan I

Adina: 5-8 urte

Ezaugarriak: Piraten ontzian bidaiatuz, hainbat herrialdetara helduko da haurra eta piratak lagun hartuta abentura zoragarriak biziko ditu. Herrialde bakoitzean joko-mota bat izango du, beti ere matematika lantzen lagunduko dion jokoak: Ness lakuan geometria landuko du. Azteken altxorraren jokoan, tenpluak eskatutako ezkutuko kodea asmatu beharko du altxorra aurkitu ahal izateko. Pazko uhartean lagun bereziak sortu beharko ditu. Munduko uharte batzuetan berriz, dauden zero harrigarrietako izarrak lortu beharko ditu eragiketa matematikoen bitartez eta, hori ez ezik, pirata-ontziko sotoan dauden kupelak ere txukundu beharko ditu.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Piratekin matematikaren munduan II

Adina: 8-10 urte

Ezaugarriak: Bost jarduerak osatzen dute CD-ROM hau eta joko bakoitza hiru zailtasun mailaren arabera antolatua dago. "Marrazoetara!" jokoan, logika, batuketak, kenketak, ehunekoak, milakoak, eta abar landuko dira marrazoen artean. "Merkatuan", berriz, magnitude ezberdinak landuko dira, piraten bidaia prestatuz. "Kortsarioekin borrokan" atalean, kortsarioei aurre egiteko zenbakiekin eragiketak egin beharko dituzte. "Zubia eraiki" jokoan zatiki arruntak izango dira landuko direnak, piratari zubia gurutzatzen lagunduz, eta bukatzeko, "Labirintoan galduta" jokoan geometria, zenbakikuntza erromatarra, espazioa, simetria eta beste hainbat eduki landu beharko dira, labirintotik irten nahi bada behintzat.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Birraitonaren museoa I

Adina: 6-7 urte

Ezaugarriak: Maddalenek eta Ferminek, Urdintxo guakamaioa, Pox artzai txakurra eta CD-ROM hau erabiliko duen haurren laguntzaz, birraitonaren ametsa betetzea dute helburu, museo bat eraikitzea, alegia. Birraitonaren 'Denboraren makina' konpondu dute, eta denboran eta espazioan barrena hainbat bidaia eginez, informazioa bilduz eta jarduera asko burutuz, museorako piezak eskuratuko dituzte. CD-ROM honetan 6 gai lantzen dira: Dinosaurioen garaia, Lehen Gizakiak, Neolitoa, Grezia, Erroma eta Gaur egungo parkea.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Birraitonaren museoa II

Adina: 7-8 urte

Ezaugarriak: Erdi Aroa, itsasoa eta unibertsoa ezagutuko dituzte beste batzuen artean bigarren zati honetan Maddalenek eta Ferminek.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Nire gorputza barrutik

Adina: 8-12 urte

Ezaugarriak: Joko didaktiko ezberdinek osaturiko CD hau faraoien munduan dago kokatuta. Giza gorputzaren atalak era dibertigarrian ikasteko aukera eskaintzen du.

Ekoizlea: Elhuyar

Irristalari, munduan ibiltari

Adina: 10 urtetik aurrera

Ezaugarriak: Erabiltzailearen memoria espaziala landu nahi duen programa da. Euskal Herria, Espainia, Frantzia, Europa eta munduko mapak, bai fisikoak, bai politikoak, lantzen ditu.

Ekoizlea: Ikastolen elkarte

Piratekin matematikaren munduan III

Adina: 10-12 urte

Ezaugarriak: Bilduma osatzen duen azken CD-a da. Piratekin matematikaren itsaso eta ozeanoetatik nabigatzeko aukera ematen zaie gaztetxoei joko didaktikoen bidez.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Piratekin hizkuntzaren munduan III

Adina: 10-12 urte

Ezaugarriak: Cd-rom honek 5 joko ditu, hitzak, esaldiak aditzak... landuko dituzte. Ipuinak sortzeko aukera ere eskainiko du.

Ekoizlea: Elhuyar fundazioa

Bazter guztiei begira I

Adina: 8-9 urte

Ezaugarriak: Ibilbidea eta jokalarien fitxak pantailan direla, bidai bat egitea proposatzen da. Jokalariak bidean aurrera egiteko, egokitu zaion galdera edo probak gainditu beharko ditu. CD-ROM honetan sei gai lantzen dira: gure txoko kuttuna, Egipto Nilo ibaiaren oparia!, urte askoan txapela kaskoan!, Xangai Xian Xi txinatarrekin ederki!, Firin-faran airea dantzan!, eta Buruargia? Bizkorra? Zein jakintsua den natura!

Ekoizlea: Ikastolen elkarteak

Bazter guztiei begira II

Adina: 9-10 urte

Ezaugarriak: Ibilbidea eta jokalarien fitxak pantailan direla, bidai bat egitea proposatzen da. Jokalariak bidean aurrera egiteko, egokitu zaion galdera edo probak gainditu beharko ditu. CD-ROM honetan sei gai lantzen dira: Maite ditut, maite, gure bazterrak!, Ameriketara joan nintzen!, Mugi gorputza eta izan ontsa!, Mila gau eta bat gehiago, Ura, bizitzaren iturri!, Izan zirelako gara, garelako izango gara.

Ekoizlea: Ikastolen elkarteak

Zeuren idazle

Adina: 6-12 urte

Ezaugarriak: Istorioak asmatzen laguntzeko tresna da CD-ROM hau. Helburua nahi dutena idatziz ongi pasatzea da eta irudimena lantzeaz gain, idazteko gogoia ere piztuko die umeei. Istorioak gainera, irudiekin osatu ahal izango dituzte, eta horretarako hainbat elementu hautatzeko aukera izango dute (agertokiak, pertsonaiak, objektuak...). Hizkuntza lantzeko tresna egokia ere bada; lexikoa, sintaxia, gramatika, ortografia... landuko dituzte. Gainera, laguntza izango dute beraien testuak osatzeko; istorioen egitura antolatze laguntzak, istorio gurutzatuak, bertsoak eta gutunak idazteko ereduak, zuzentzaile ortografikoa, laguntza orokorrak bideoetan azalduta, eta abar.

Ekoizlea: Elhuyar

Kantuketan

Adina: 6-12

Ezaugarriak: Bost jokok osatzen dute CD-ROM hau eta hauetako bakoitza munduko kontinente batean kokatua dago. Kontinente bakoitzean musikari bat egongo da bertako tresna batekin musika jotzen eta joko bat proposatuko du: partiturekin jolastuz, belarria landuko du umeak; nahasketa mahaiarekin bera izango da disc-jockeya. Bertsoak osatzeko jokoak ere badago, baita kantuak sortu eta grabatzeko ere. Bikoteen jokoa, musika ezagutu eta istorioak osatzeko aukera izango du.

ekoizlea: Eke eta Elhuyar