

KULTURA
DIGITAL@

erabilera ona
eta sorkuntza

Gipuzkoako
Foru Aldundia
Kultura, Turismo, Gazteria
eta Kirol Departamentua



ORAIN
GAZTEAK

SARRERA
LIBREA ETA DOAKOA

KULTURA DIGITALAREN ASTEA

Tailerrak_Hitzaldiak_Programazioa
_App-ak_Jokoak_Gizarte Sareak

...



#kulturadigitala

kulturadigitala.eus

TOLOSA

75
Ordizia
URTEURRENA

EIBARKO UDALA

ERRENTERIAKO UDALA
AYUNTAMIENTO DE ERRENTERIA



ARRASATEKO UDALA
AYUNTAMIENTO DE MONDRAGON

OSTIRALA

AUTOBUSA | Ate irekiak

- 17:00 | Autobusa ikusteko aukera eta erabilera
- 20:00 | librerako izen-emateak
Standeko mostradorean

STANDA | DJ emanaldia

- 18:00 | DJ DZ & Gatxet
- 20:00 | Scratch egiteko aukera egongo da

TAILERRA ARETOAN | 18-30 urte

- 19:00 | Storytelling: ikasi bideo erakargarriak egiten
- 20:30 | Filmatu: Alvaro Andoin. Zientzia Sozialetan eta Informazioan lizentziatua

LARUNBATA

TAILERRA ARETOAN | Familientzat: gurasoak eta 9-11 urteko (5.-6. maila) haurrak (haur bakoitzeko heldu bat gehienez)

- 10:00 | STEAM generoa eta teknologia
- 11:30 | Bilboko Deustuko Unibertsitatea. Ingeniaritza Fakultatea

TAILERRA ARETOAN | 12-16 urte

- 12:00 | Sare sozialak: hackeatzerik bai?
- 13:30 | Bilboko Deustuko Unibertsitatea. Ingeniaritza Fakultatea

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

- 17:00 | - Smartphoneak eta tabletak erabiltzeko
- 20:00 | ikastaroa (Seniorrak)
- Scratch ezagutu (10-12 urte)
- Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)

IGANDEA

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

- 10:00 | - Scratch ezagutu (10-12 urte)
- 13:00 | - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)

IKUSKIZUNA ARETOAN | Haurrentzako ipuin-kontalaria

- 12:00 | Aita konektatuta dago
- 13:00 | Lur Korta ipuin-kontalaria

- Autobus edo karpan izango diren ekintzak
- Autobus edo karpatik kanpo izango diren ekintzak

ASTELEHENA

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

- 10:00 | - Code.org (6-8 urte)
- 11:00 | - Scratch ezagutu 2 (9-10 urte)
- 12:00 | - Bideo-jokoak sortu (11-12 urte)

- 17:00 | - Scratch ezagutu (10-12 urte)
- 20:00 | - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- 20:00 | - Webguneak sortu (14-16 urte)

HITZALDIA ARETOAN | Profesionalentzat eta gurasoentzat

- 19:00 | [Erotika 2.0](#)
- 20:30 | [Emaize Sexologia Zentroa. Gasteiz](#)

ASTEARTEA

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

- 10:00 | - Code.org (6-8 urte)
- 11:00 | - Scratch ezagutu 2 (9-10 urte)
- 12:00 | - Bideo-jokoak sortu (11-12 urte)

- 17:00 | - Scratch ezagutu (10-12 urte)
- 20:00 | - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- 20:00 | - Webguneak sortu (14-16 urte)

HITZALDIA ARETOAN | Profesionalentzat eta gurasoentzat

- 19:00 | [Ziberbullyinga prebenitzeko eta murrizteko esku-hartzea programa / Tolosa_Arrasate. Maite Garaigordobil \(EHUko Psikologia Fakultateko irakaslea\)](#)
- 20:30 | [Ziberbullyinga, non dago muga? / Eibar_Ordizia_Erreterria. Eli Moreno \(Psikologoa\)](#)

ASTEAZKENA

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

- 10:00 | - Code.org (6-8 urte)
- 11:00 | - Scratch ezagutu 2 (9-10 urte)
- 12:00 | - Bideo-jokoak sortu (11-12 urte)

- 17:00 | - Scratch ezagutu (10-12 urte)
- 20:00 | - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- 20:00 | - Webguneak sortu (14-16 urte)

TAILERRA ARETOAN | 18-30 urte

- 19:00 | [Lan-bilaketa digita@, zer ote?](#)
- 20:30 | [TaPuntu komunikazio taldea](#)

FAMILIENTZAT

STEAM. GENEROA ETA TEKNOLOGIA. 9/11 urte.

Gaur egun emakumezko eta gizonezko rol tradizionalen banaketan oinarritzen den gizartearen bizi gara, baina horrela izan behar da? Tailer honetan teknologia eta generoaren inguruan dauden estereotipoak aztertuko ditugu.

HAUR ETA NERABEENTZAT (6/16 urte)

CODE.ORG 6/8 urte.

Programatzen ikasten hasteko, nazioarteko plataforma honetan oinarritutako programazio-saiokoak txikieneztat.

SCRATCH EZAGUTU 9/12 urte.

Irudiek programatzen ikatea posible da! Primeran pasatuko dugu jolas txikiak programatzen, gero etxean ikusi ahal izango ditugunak. Hasi hemen ikasten eta zure kabuz sortu ahal izango dituzu nahi adina joko etxean.

BIDEO/JOKOAK SORTU 11/14 urte.

Tresna erraz bat erabiliz, bideo-joko simple bat sortu ahal izango dugu. Bloke bidezko programazioaren bitartez bideo-jokoak sortzeko lehen urratsak landuko dituzu era intuitibo batean, bide batez intuizio matematikoa, logika, irudimena eta lankidetzat landuz.

WEBGUNEAK SORTU 14/16 urte.

Izan sare sozialak, online egunkariak edo argazkiak ikusteko guneak, egunero bisitatzen ditugun hainbat oinarritzko kontzeptu landuko ditugu, zure irudimenarekin nahi duzun webgunea sor dezazun!

SARE SOZIALAK: HACKEATZERIK BAI? 12/16 urte.

Zenbat sare sozialetan parte hartzen duzu? Argitaratzen duzun informazioa zelan zabaltzen den jakitun zara? Tailer honetan nortasun digitalari buruz arituko gara. yaldeka proposatutako erronka desberdinak gaindituko ditugu, sare sozial baten profila hackeatzeko asmoarekin.

GAZTEENTZAT (18/30 urte)

STORYTELLING: IKASI BIDEO ERAKARGARRIAK EGITEN

Istori bat kontatuz, komunikatzeko eta limurtzeko artea da Storytelling-a. Narrazio teknika honek ikusleak hunkitzea du helburu nagusia. Tailer honetan truko errazak ikasiko dituzu, bideo hobeak egin eta bizi duzun istorio hori hobekiago kontatu ahal izateko, modu erakargarri eta entretenituan.

LAN-BILAKETA DIGITAL@, ZER OTE?

Azken urteotan, sare sozial eta esparru digital ezberdinen eraginaren eta oihartzunaren ondorioz, aisialdirako tresna gisa baino, lan-erreminta baliagarri moduan nola erabili ulertuko da. Sare sozial profesionaleri esker, gure harreman sarea handitu, indartu eta elikatu daitekeenez, networking digital aberasgarri bat egiteko aholku zein gomendioak eskainiko dira.

GURASO ETA PROFESIONALENTZAT

EROTIKA 2.0

Internetek eta harremanak izateko eta komunikatzeko zenbait baliabide digitalek nerabeen adierazteko, komunikatzeko eta harremanak izateko eran zer nolako eragina duten aztertuko dugu; hau guztia arriskuak gutxitzeko asmoz. Harreman, informazio eta komunikazioaren teknologiak ondo erabiltzen irakasteko jarraibideak emango ditugu, arriskuak gutxitze aldera.

ZIBERBULLYNGA PREBENITZEKO ETA MURRIZTEKO ESKU-HARTZEA PROGRAMA. ZIBERBULLYNGA, NON DAGO MUGA?

Hitzaldian fenomeno aztertuko da, identifikatzeko estrategiak aipatuko dira, familian eta eskolan egin daitezkeen ekintza positiboak azpimarratuz, halakoak gertatzea ekiditeko eta agertzen direnean aurre egiteko.