



SAFER INTERNET DAY 2020

Lehiaketaren oinarriak



1.- HELBURUA

Eusko Jaurlaritzako Enplegu eta Gizarte politiketako Sailak Safer Internet Day Lehiaketaren V. ediziorako deialdia egin du, Europar Batasunaren Safer Internet Programaren eta INSAFE¹ Europako Sareak sustatutako Internet seguruaren eguna – Safer Internet Day (SID)- Interneten Nazioarteko Egunaren esparruan. Lehiaketa honen helburua Internet eta teknologia berrien erabilera seguru eta arduratsua sustatzea da, batez ere, haurren eta nerabeen artean. Safer Internet Day 2020rako proposatutako leloa da: **together for a better internet** edo **elkarrekin Internet hobe baten alde**.

Helburua da 8 eta 16 urte bitarteko adingabeek, beren ikaskideekin batera, Interneten erabilera seguru eta arduratsuari buruz hausnartzeko aukera izatea, arriskuak prebenitzeko modu gisa. Egokiena da irakasleek (edo hezitzaileek) haiekin aurrez lan egitea, gaian sakontzeko; eta, horretarako, material lagungarriak erabil ditzakete.

Horrela, Safer Internet Day ospakizunetan parte hartzera gonbidatzen da hezkuntza-komunitatea, ikasleekin hezkuntza-jarduerak eginez. Esperientziak zabaltzeko eta partekatzeko, sare sozialetan hastag-ak erabiltzea gomendatzen da: *#SID2020*, *#SID2020lehiaketa*, *#DíaInternetSegura*, *#InternetSeguruarenEguna* o *#SaferInternetDay*.

Interneten, gailu mugikorren eta sare sozialen erabilera seguru eta arduratsuan hezteko, eta neskek zein mutilek horietaz egiten duten erabilerari buruzko eztabaida sortzeko, baliabide ugari erabili ahal izango dira; horien artean, egON LINE² Eusko Jaurlaritzaren gida pedagogikoa, teknologia berrien arloko hezkuntza lantzeko online, Haurren eta Nerabeen Laguntza Zerbitzuaren (116111 Zeuk Esan) webgunean eskuragarri dagoena (www.euskadi.eus/zeukesan).

Ikasgelan egindako lanari fruitu gisa, ikus-entzunezko proiektu bat (edo batzuk) egitea eta deialdi honetara aurkeztea proposatzen da, ondoren zehazten diren baldintzak betez.

2.- PARTE-HARTZAILEAK

Lehiaketa hau zuzenduta dago **Lehen Hezkuntzako 3. mailatik Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 4. mailara bitartean ikasten duten EAEko adingabeei**, heldu baten laguntzarekin (tutorea).

Parte-hartzea **taldekoa/taldekoa** izango da, eta honela osatu beharko dira parte hartzen duten taldeak:

¹ INSAFE: <https://www.betterinternetforkids.eu/>

² EgON LINE gida: <http://www.euskadi.eus/profesorado-zeuk-esan/web01-a2zeukes/es/>



Ikastetxeak

Ikastetxeetan parte-hartzea ikasgelaka izango da. Gela bakoitzeko ikasleek talde parte-hartzaile bakarra osatuko dute.

1. *azalpen-oharra*: hezkuntza-maila edo ikasturte bakoitza ikasgela desberdinetan bana daiteke (adibidez: 3.A eta 3.B), gela horietako bakoitzak talde parte-hartzaile independente bat osatuko du (adibidearekin jarraituz: 3.A talde parte-hartzaile bat izango da eta 3.B beste talde parte-hartzaile bat izango da).

2. *azalpen-oharra*: ikasgai batzuetarako, informatika edo teknologia kasu, ikasgela espezifikoak sortzen dira, eta, berez, ikasgela desberdinetako ikasleak biltzen dituzte. Hala ere, lehiaketa honetan parte hartzeko, ikasgai jakin batzuetarako berariaz sortutako ikasgela horiek talde gisa parte hartu ahal izango dute (adibidez: Informatika-DBHko 3. maila).

Aisialdiko erakundeak

Haur eta nerabeek gehienez 25 lagunez osatutako taldeetan parte hartu ahal izango dute. Talde hori adin eta hezkuntza-maila desberdinetako neska-mutilek osatu ahal izango dute, betiere partaidetza-kategoria berekoak badira. Talde bat neska-mutilek osatzen badute, eta talde batzuk I. kategoriakoak badira eta beste batzuk II. kategoriakoak, talde horrek 2. kategorian parte hartuko du nahitaez.

3.- KATEGORIAK

Parte-hartzaileak bi kategoriatan banatuko dira:

- **I. kategoria:** lehen Hezkuntzako 3. mailatik 6. mailara bitarteko adingabeak, ikastetxe batetik edo aisialdiko erakunde batetik parte hartzen dutenak.
- **II. kategoria:** derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 1. mailatik 4.era bitarteko adingabeak, ikastetxe batetik edo aisialdiko erakunde batetik parte hartzen dutenak

4.- AURKEZTUTAKO PROIEKTUEN BETEKIZUNAK

Edizio honetako **leloarekin bat** datorren ikus-entzunezko proiektu labur bat aurkeztu beharko da, eta, nolana ere, Interneten, gailu mugikorren eta sare sozialen erabilera seguru eta arduratsuekin lotuta egongo da.

Proiektuak hezkuntzakoak izango dira, hau da, erabilera seguru eta arduratsuan hezteko balio beharko dute. Parte hartzen duten neska eta mutilek beren proiektuekin erakutsi ahal izango dute eurek ere badituztela partekatu beharreko proposamen interesgarriak.



Proiektuek jardunbide egokiak, aholkuak, ideia sortzaileak edo proposamenak erakutsi ahal izango dituzte, guztien artean Internet seguruagoa sortzeko eta erabilera-ohitura osasungarriak sustatzeko, aldez aurreko lanaren edo ikasgelako eztabaidaren ondorioz sortutakoak. Halaber, baliabide didaktikoekin nola lan egin den eta eztabaida edo hausnarketa prozesua nola egin den erakutsi ahal izango dute.

Edozein adierazpen edo diziplina artistiko onartuko da (musika, antzerkia, dantza, performancea, mannequin challenge ...), baina beti aurkeztu beharko da ikus-entzunezko formatuan (irudiak eta soinua).

Proposamenak **originalak** izan beharko dira, plagiatuak eta hirugarren pertsonen usurpatuak izan gabe. Era berean, proiektua lehiaketa honetarako berariaz sortua izan beharko da, eta Interneteko segurtasuna izan beharko du gaitzat. Ezin da lehenago beste lehiaketa batzuetara aurkeztu.

Ikus-entzunezko proiektu horiek euskaraz, gaztelaniaz edo elebitan aurkeztuko dira. Ahal dela euskaraz, eta **gehienez 2:00 minutuko iraupena** izango dute, eta, nolana ere, 2:30 minutuko iraupena gainditzen dutenak ez dira kontuan hartuko epaimahaiaren balorazioan (hala ere, lehiaketatik kanpo aurkeztu ahal izango dira).

Egiletza eskubiderik gabeko musikak erabiltzea gomendatzen da (copyleft edo zuen sorkuntzarako lizentziak dituztenak). Era berean, bideoaren audioak kalitate nahikorik ez duenean, azpituduluak txertatzea gomendatzen da.

Talde parte-hartzaile bakoitzak **gehienez 4 proiektu** aurkeztu ahal izango ditu. Ikus-entzunezko proiektu gehiago eginez gero, 4 proiektuak aukeratu beharko dituzte lehiaketara aurkezteko.

5- AURKEZTEKO EPEA

Lehiaketa 2020ko otsailaren 11n irekiko da, Safer Internet Dayren mundu mailako egunean, eta **2020ko maiatzaren 22an amaituko da** (egun hori barne).

6.- AURKEZTEKO MODUA

Proiektuak adierazitako epean aurkeztuko dira, www.euskadi.eus/zeukesan webgunean eskuragarri egongo den estekaren bidez, honako datu hauek adierazita:

- Ikastetxearen/Aisialdiko Erakundearen izena
- Helbidea eta udalerrria
- Talde parte-hartzailea (identifikatu gela/aisialdiko taldea)
- Taldea osatzen duten pertsonen kopurua
- Zein kategoriatan parte hartzen duen
- Proiektuaren izenburua
- Proiektuaren esteka



- Harremanetarako pertsona (tutorea)
- Telefonoa
- Helbide elektronikoa
- Webgunea, Facebook, Twitter ... (aukerakoa)
- I. eranskineko dokumentua, beteta eta eskaneatuta.

Era berean, parte hartzen duen taldeko tutoreak proiektu YouTube plataformara igo beharko du (ahal dela, ikastetxeak edo aisialdiko erakundeak sortutako kanal batean). Proiektuaren izenburuari, parte hartzen duen taldeari, ikastetxearen edo aisialdiko erakundearen izenari, udalerruari eta parte hartzen duen kategoriari buruzko datuak YouTubeko bideoaren deskribapenean agertu beharko dira.

Ikastetxeak edo aisialdiko erakundeak kudeatuko ditu adingabeentzako baimenak (I. eranskina).

7.- TALDE IRABAZLEAK HAUTATZEA

Enplegu eta Gizarte politiketako Sailak epaimahai bat izendatuko du, adingabeak Interneten eta teknologia berrien edo Adingabeen Euskal Sarearen eta Interneten erabilera seguruan trebatzeko ardura duten pertsonak osatua. Epaimahaiaren erabakiak apelaezinak eta eztabaiaezinak izango dira.

Balorazio-irizpideei dagokienez, kalitate tekniko edo artistikoaren gaitetik, honako alderdi hauek baloratuko dira: edizio honen lelor egokitzea, mezua, hausnarketak sortzeko gaitasuna eta aurkeztutako proposamenaren originaltasuna. Era berean, kontuan hartuko dira hizkera ez-sexistaren erabilera eta nesken eta mutilen berdintasunezko parte-hartzea, baita euskararen erabilera sustatzea ere.

Hala ere, soinu edo irudiari dagokionez gutxieneko kalitaterik ez duten proiektuak ez baloratzeko aukera izango du epaimahaiak. Eta hala badagokio, lehiaketa hutsik geratzea proposatu ahal izango du.

Era berean, talde irabazleen aukeraketak fase hauek ditu:

Proiektu finalistak hautatzeko fasea

Proiektuak aurkezteko epea amaitu ondoren, Enplegu eta Gizarte politiketako Sailak lehiaketa honetarako sortutako YouTube SAFERINTERNETDAY Euskadiren kanalean jarriko ditu eskuragarri dauden proiektu parte-hartzaile guztiak. Horrela, interesa duen edonork ikusi ahal izango ditu.

Epaimahaiak aurkeztutako lanei buruz eztabaidatuko du eta kategoria bakoitzeko 4 proiektu finalista hautatuko ditu, balorazio-irizpideak erabiliz. Proiektu finalisten izenak **2020ko maiatzaren 29a baino lehen** argitaratuko dira www.euskadi.eus/zeukesan webgunean.



Erakundea proiektu finalistaren tutorearekin harremanetan jarriko da jatorrizko bideoak eskatzeko.

Proiektu irabazleak hautatzeko fasea

Proiektu finalistak argitaratu ondoren, epaimahaiak berriro eztabaidatuko du kategoria bakoitzean proiektu irabazle bat aukeratzeko. Balorazio hori egiteko, irizpideak erabiliko ditu berriro, eta, gainera, proiektu ezagunenak kontuan hartu ahal izango ditu ("Likes" edo "atsegin dut" kopurua YouTubean).

Proiektu irabazleen izenak Gasteizen **2020ko ekainaren 12an** egingo den Sariak Banatzeko Jardunaldian argitaratuko dira. Jardunaldi horretara proiektu finalistaren ikasgelak edo aisialdiko taldeak gonbidatuko dira. www.euskadi.eus/zeukesan webgunean ere argitaratuko dira.

Lan finalistak Safer Internet Day 2020 lehiaketako sariak banatzeko jardunaldian erakutsiko dira, kategoria bakoitzeko proiektu irabazlearen izena argitaratuko da eta sari-banaketa egingo da.

8.- SARIAK

Talde irabazleek honako sari hauek jasoko dituzte:

- **I. kategoriako saria:** jolas-jarduera, joan-etorria barne, talde irabazlearentzat.
- **II. kategoriako saria:** jolas-jarduera, joan-etorria barne, talde irabazlearentzat.

Gainera, talde irabazleek diploma bat jasoko dute, eta tutoreek opari bat.

9.- JABETZA ETA IRUDI-ESKUBIDEAK

Lehiaketan parte hartzen dutenek doan lagatzen dituzte proiektuak jendaurrean komunikatzeko, erreproduzitzeko, hedatzeko eta eraldatzeko eskubideak, bai Enplegu eta Gizarte politiketako Sailak egin nahi dituen adingabeek Interneten eta teknologia berrien erabilera segurua sustatzearekin lotutako katalogoetan, karteletan eta/edo sustapen-piezetan, bai eta proposamenak www.euskadi.eus/zeukesan webgunean eta sare sozialetan edo Irekia atarian argitaratzeko eskubidea ere.

Antolatzaileek hala eskatzen badute, sari-banaketako jardunaldian beren obra/proposamena erakusteko, antzezteko eta/edo irudikatze konpromisoa hartzen dute parte-hartzaileek.

Lehiaketaren antolaketak ez ditu bere gain hartuko parte-hartzaileek bidaltzen dituzten proposamenak, hirugarren pertsonen egiletza-eskubideak urra ditzaketanak, eta haiek izango dira erreklamazioaren erantzule bakarrak. Era berean, antolatzaileek hala eskatuz gero, lehiakideek egiletza erakusteko aukera izan beharko dute.



Lehiaketaren antolatzaileek sariak eman gabe uzteko eskubidea izango dute. Halaber, beretzat gordetzen da iraingarriak diren edo lehiaketaren xedea betetzen ez duten ikus-entzunezkoak ezabatzeko eskubidea.

Deialdi honi Emakumeen eta Gizonen berdintasunerako otsailaren 18ko 4/2005 Legea aplikatuko zaio. Erakundeak, Datu Pertsonalak Babesteari eta eskubide digitalak bermatzeari buruzko abenduaren 5eko 3/2018 Lege Organikoa betez, jakinarazten du zuk emandako datu pertsonalak erakunde honen titulartasuneko izaera pertsonaleko datuen fitxategi automatizatueta sartuko direla, eta fitxategi horien helburua dela kudeaketa-lanak egitea bere eskumenen esparruan. Nahi izanez gero, datuak eskuratzeko, zuzentzeko, ezerezteko eta aurka egiteko eskubideak erabil ditzakezu saferinternetday@euskadi.eus.

10.- OINARRIAK ONARTZEA

Lehiaketa honetan parte hartzeak oinarri hauek osorik ezagutzea eta onartzea dakar. Eusko Jaurlaritzako Enplegu eta Gizarte politiketako Sailak ahalmena izango du oinarrietan aurreikusi gabeko edozein kontingentzia konpontzeko.



I ERANSKINA

AMAREN ETA/EDO AITAREN BAIMENA, TUTOREA, ADINGABEEK SAFER INTERNET DAY 2020 LEHIAKETAN PARTE HARTZEKO

Gurasoen edo tutoreen datuak (eta, beraz, adingabearen legezko ordezkariak):

Izen-abizenak:

NANa:

Izen-abizenak:

NANa:

Helbidea:

Telefonoa:

Adingabearen datuak:

Izen-abizenak: Adina:.....

HONAKO HAU ADIERAZTEN DUGU: ohorerako, norberaren eta familiaren intimitaterako eta norberaren irudirako eskubidearen babes zibilar buruzko maiatzaren 5eko 1/1982 Lege Organikoak ezarritakoa betetzeko,

Berariaz ematen dugu baimena gure seme-alabak (.....) Safer Internet Day 2020 lehiaketan parte har dezan. Lehiaketa hori haurren eta nerabeen Internet eta teknologia berrien erabilera seguru eta arduratsua sustatzeari buruzkoa da, eta bertan ezarritako oinarriak onartzen dira.

Hori guztia adostasun-seinale gisa sinatzen dugu.

.....(e)n, 2020ko(a)ren (e)an.

* Haurraren edo nerabearen guraso-ahala duten pertsonak baimena sinatu beharko dute (bi badira, biak; zaintza eta jagoletza guraso bakar batek badu, haren baimenarekin balioko du), zaintza eta jagoletza esleituta dituen pertsonak izatezko edo zuzenbidezko banantzeen eta dibortzioen kasuetan.