

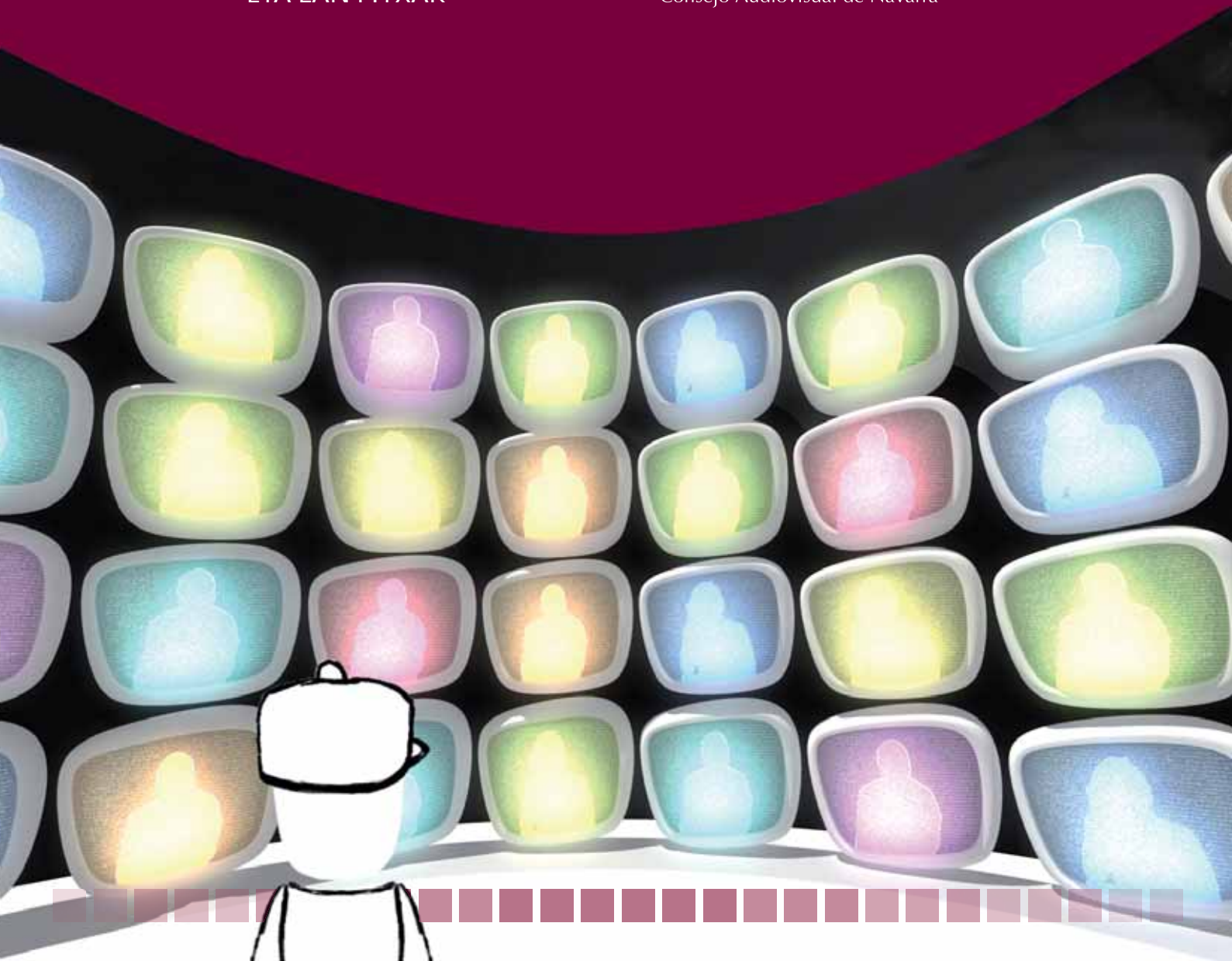
Familia, telebista eta bestelako pantailak

Nola lagundu adingabeei pantailekin harreman egokia izaten

**Familia eta
ikus-entzunezko
pantailak kanpaina**

GURASOENDAKO
GIDALIBURUA
ETA LAN FITXAK

CoAN
Consejo Audiovisual de Navarra



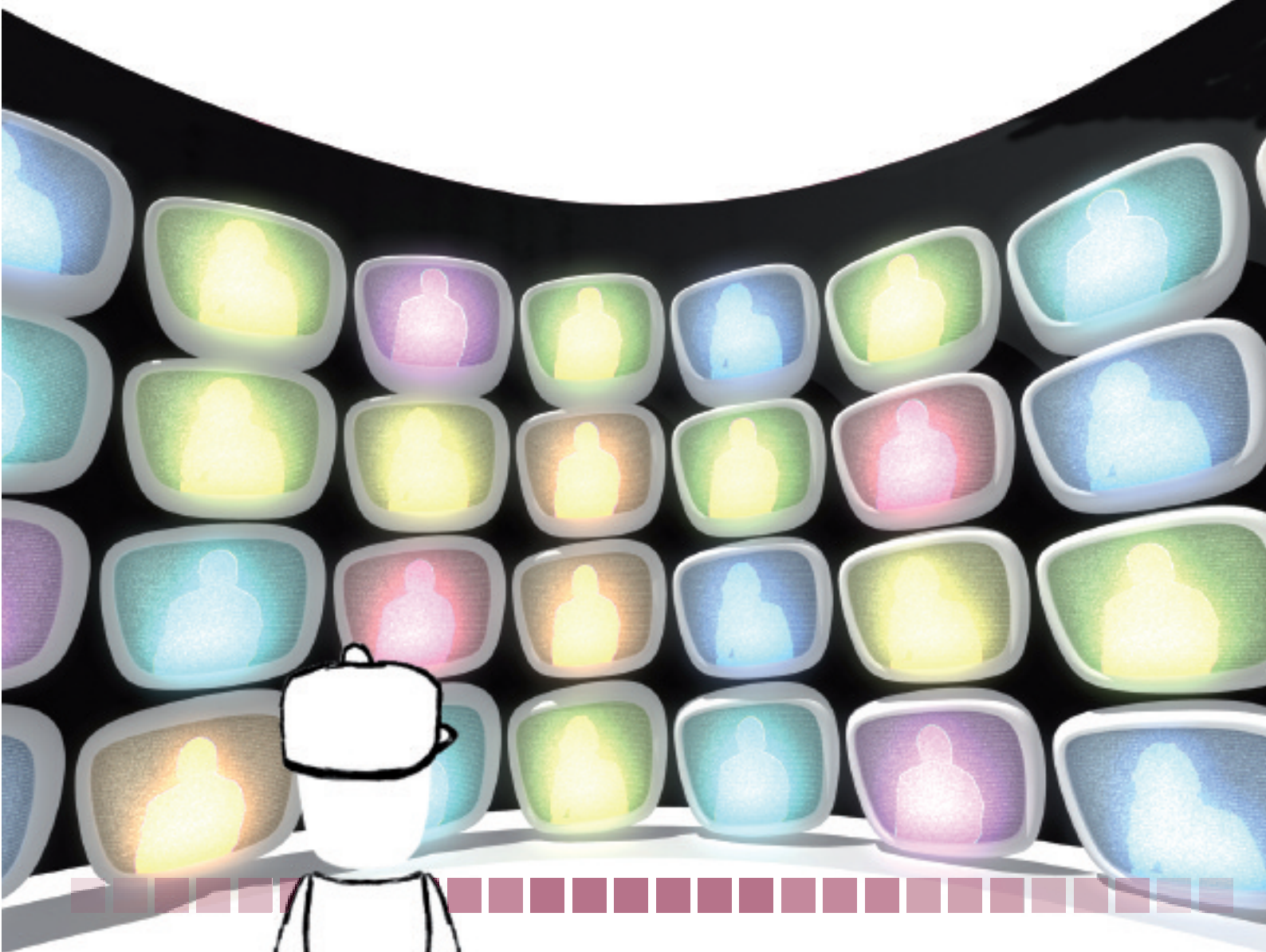
Familia, telebista eta bestelako pantailak

Nola lagundu adingabeei pantailekin harreman egokia izaten

Familia eta
ikus-entzunezko
pantailak kanpaina

GURASOENDAKO
GIDALIBURUA
ETA LAN FITXAK

CoAN
Consejo Audiovisual de Navarra



Familia, telebista eta bestelako pantailak

Edukiaren egilea: Javier Arza

Argitaratzailea: Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseilua

Emilio Arrieta, 8 - 7. solairua

31002 Iruña. Nafarroa

Tfnoa: 848 42 19 69

E-posta: info@consejoaudiovisualdenavarra.es

Web: www.consejoaudiovisualdenavarra.es

Diseinua eta maketazioa: Javier Oyarzun

Inprimatzailea: Gráficas Ulzama

Legezko Gordailua: NA-0.000/2010

Aurkezpena

Telebista, Internet, bideo-jokoak, sakelako telefonoak... laburbilduz, inguruan ditugun *ikus-entzunezko pantaila* guztiak gure eguneroko famili bizitzaren zati dira dagoeneko. Baina... onak ala txarrak dira?

Ezin diogu zorrotz erantzun galdera horri, baliabide horiek hainbat aukera eskaintzen dizkigutela, baina, aldi berean, zenbait arrisku dakartzatelako. Dena baliabideen erabileraren edo gehiegizko erabileraren araberakoa izanen da.

Egoera hori bereziki geratzen da agerian, haurrek ikus-entzunezko pantailekin egiten duten kontsumoan. Kasu horretan, gurasoak dira funtsezko eginkizuna daukatenak, seme-alabei baliabide horiek zuzen erabiltzen irakasteko orduan. Horrela, ahalik eta gehiena aprobetxatzea eta ekar ditzaketen arriskuak gutxitzea lortuko dute.

Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluan (CoAN) jakin badakigu egoera zein den eta zein motatako mugak dituzten askotan gurasoek, teknologia berrien aurrean. Hori dela eta, familiei lagundu nahi diegu eginkizun hezitzailean. Horregatik, material didaktiko hau sortu dugu, "Familia eta ikus-entzunezko pantailak" kanpainaren barnean.

Orrialde hauen bidez, lehenik eta behin, pantailek zein abantaila eskaintzen diguten eta zein arrisku dakarten jakin nahi dugu (**jakin**); bigarrenez, gurasoak bultzatu nahi ditugu, mota horretako baliabideen erabilera desegokiak sortzen dituen arriskuetatik familia babesteko arauak ezartzera (**babestu**); eta, azkenik, ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologia berrien erabilera arduratsua sustatzen duten ohiturak sortzen lagundu nahi dugu (**hezi**).

Eskuliburu honen barruan, *Adingabeen eta pantailen arteko harreman egokia sustatzeko gidaliburua eta Interneten dauden Tresnen gidaliburua* aurkituko dituzu. Bertan arau orokor batzuk bildu dira, adingabeei teknologia berrien eta Interneten erabilera egokia irakasteko abiapuntu ona direnak.

Halaber, testu honi *Bideo-jokoei eta famili hezkuntzari buruzko gidaliburua* gehitu diogu, Nafarroako familia askok helarazi diguten kezkaren emaitza dena. Gidaliburu horren bidez, jakintza handitu, eta, horri esker, bideo-jokoen erabilerari dagokionez, eginkizun hezitzailea burutzean gurasoek daukaten segurtasuna areagotu nahi da.

Amaitzeko, *Lan fitxa* batzuk erantsi dira, guztira 16 jarduera dituztenak. Fitxen helburua ikus-entzunezko pantailen erabileraren inguruan jakin, babestu eta hezte da.

Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluan (CoAN) uste dugu, material honen bidez, familiek eurek ikus-entzunezko pantailekin harreman arduratsua, kontzientea eta onuragarria sortzen laguntzen ahal dugula.

Aurkibidea

1. ADINGABEEN ETA PANTAIEN ARTEKO HARREMAN EGOKIA SUSTATZEKO GIDALIBURUA.	5
1.1. Familiaren garrantzia sozializazioan.	7
1.2. Telebistaren zein ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologia berrien garrantzia sozializazioan.	7
1.3. Telebistaren zein teknologia berrien gaitasunak eta arriskuak.	7
1.4. Zer egin dezakegu familialatik?	10
2. BIDEO-JOKOEI ETA FAMILI HEZKUNTZARI BURUZKO GIDALIBURUA.	13
3. BIDEO-JOKOEI ETA FAMILI HEZKUNTZARI BURUZKO GIDALIBURUA.	19
4. LAN FITXAK.	25
4.1. Hitzaurrea.	27
4.2. <i>JAKITEKO</i> balio duten jarduerak.	28
4.3. <i>BABESTEKO</i> balio duten jarduerak.	32
4.4. <i>HEZTEKO</i> balio duten jarduerak.	45

1

**ADINGABEEN ETA *PANTAIEN*
ARTEKO HARREMAN EGOKIA
SUSTATZEKO GIDALIBURUA.**



1.1. Familiaren garrantzia sozializazioan.

Gure gizartea gero eta konplexuagoa da eta, horrekin batera, famili hezkuntza ere korapilatu egin da neurri berean. Hala ere, ez gure seme-alabak familiatik kanpoko inoren eraginik jasotzen ez duen *burbuila* isolatu batean bizitzen ahal direla pentsatzeak, ez gurasook haien hezkuntzan zeresanik ez daukagula uste izateak, ez daukate zerikusirik errealtatearekin.

Izan ere, bi mutur horien artean kokatu behar gara, eraginkorragoak izateko. Dena den, hurrengo bi ideiak argi eduki behar ditugu:

- *Seme-alaben hezkuntza beste eragile batzuekin partekatzen dugu.*
Lehenengo urteetan familiaren eragina ia erabatekoa bada ere, pixkanaka-pixkanaka beste eremu eta instituzio batzuk gehitzen doaz: eskola, lagunak, komunikabideak...
- *Kanpoko eraginak zenbat eta gehiago izan, gero eta zentzu handiagoa izanen du familiaren eginkizun hezitzaileak.*
Egoera hori izanda, beharrezkoa da familiak erreferentziazko sozializazio jarrera hartzea, kanpoko eragineko eremu ezberdinen eta seme-alaben arteko bitartekotza eginda.

1.2. Telebistaren zein ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologia berrien garrantzia sozializazioan.

Ikus-entzunezko baliabideak sozializazio kanalik indartsuenetako bat dira. Hala eta guztiz ere, eta, esate baterako, ikastetxe ona hautatu edo seme-alaben lagunak ikuskatzeko garrantziari buruz adostasun handia dagoen arren, ez da betetzen ardura hori, telebistaren eta teknologia berrien erabilera kontrolatu eta horri eragin beharrari dagokionez. Zergatik?

Jarrera horren arrazoiak baliabide horiek gure seme-alabendako daukaten garrantziaz benetan ez konturatzearen ondoriozkoak izan daitezke. Baina, era berean, horri aurre egin nahi izan diogunean, ez dugu eduki arlo konplexu eta aldakor horri buruzko behar beste jakintza. Herritar guztiak telebistara ohituta badaude ere, bestelako *pantailen* (ordenagailuak, bideo-jokoak, Internet eta sakelako telefonoak) gehikuntzak eta ikus-entzunezko baliabide guztien arteko goranzko loturak (Interneten bidezko telebista, sakelako telefonoko bideo-jokoak, telebistaren bidezko Internet, sakelako telefonoaren bidezko telebista...) gurasoak erabat nahastuta egotea dakarte.

1.3. Telebistaren zein teknologia berrien gaitasunak eta arriskuak.

Telebistak eta teknologia berriek informazio, kultur, harreman eta entretenimendu beharrianak asetzen dituzte. Orduan, nahi dugu gure seme-alabek baliabide horiei uko egitea? Ez. Gure proposamena bai haiek, bai guk geuk, baliabide horiek ahalik eta gehiena aprobetxatzen ikastea da, aldi berean haien okerreko erabileratik ondoriozta daitezkeen zenbait arrisku eta eragozpen saihestuta:

■ Harremanak ezartzea.

- Komunikazioko teknologia berriek harreman sozialak sortu eta mantentzeko balio dute (sakelako telefonoak eta txaten, foroen edo posta elektronikoaren bidezko Internet).
- Haien gaitasunik nagusienetako bat distantzia murriztea eta mugak apurtzea da, mundu osoko pertsonekin harremanetan egon gaitzeko eta.

- Baina, abantaila izateaz gain, ezaugarri hori arrisku bihurtu da, adingabeak beren heltze prozesu egokirako arriskutsuak izan daitezkeen pertsonekin harremanetan egoteko aukera ematen duelako.

■ **Edukiak eskuratzea.**

- Komunikazioko teknologia berriek eta telebistak orain dela urte gutxi batzuk ezinezkoa zen informazio ikaragarria erraz eta arin eskuratzeke aukera ematen dute.
- Eduki horietako asko aukera paregabea dira, informazio, entretenimendu eta hezkuntzarako. Hala ere, egia da beste eduki batzuk heltze prozesurako kaltegarriak izan daitezkeela: adin horretarako desgokiak izategatik, helarazten dituzten balio motengatik...
- Indarkeriaren kontua gehien aztertu direnetako bat da, beharbada. Nahiz eta guztiak ados ez dauden komunikabideetako indarkeriazko agerraldiak ikustearen eta benetako bizitzan mota horretako ekintzak egitearen arteko zuzeneko translazioari buruz, adostasun handiagoa dago umeak indarkeriazko agerraldien eraginpean egoteak dakartzan bi ondoriari buruz: *desentsibilizazioa* (indarkeriazko gero eta agerraldi bortitzagoak ikusi behar dituzte, harritzeko) eta *lantzea* (benetako bizitzan dagoen arriskuaren gehiegizko pertzepzioa).

■ **Erabilera/gehiegizko erabilera.**

- Baliabide horiek gehiegi erabiltzeak ondorio fisikoak izan ditzake: egoniko bizitzak eragindako obesitatea, posturako arazoak, ikusmeneko arazoak...
- Garapen eta heltzerako garrantzitsuagoak diren beste jarduera batzuetan emandako denbora murrizten du: familiarekiko komunikazioa, irakurketa, kanpoko jarduerak, kirola, harreman sozialak, eskolako etxerako lanak eta abar.
- Teknologia horiek ikusgarritasunean, estimulu askoren eskaintzan eta erantzunen berehalakotasunean oinarritzen dira. Horietara ohituta egonda, gehiegizko erabilera burutzen duten adingabeek arazoak izan ditzakete irakaslearen azalpen batean edo irakurketa batean arreta jartzeko, adibidez. Halaber, ahalegina, pazientzia edo iraunkortasuna, besteak beste, eskatzen duten prozesuetan esku hartzeko gaitasunari eragin diezaiolke gehiegizko erabilerak, haren kalterako.

■ **Isolamendu sozialeko arriskua.**

- Isolamendu soziala gertatzen da, ikus-entzunezko kontsumoan emandako orduak gehituz harreman sozialak lantzen emandako denbora murrizten denean.
- Beste kasu batzuetan, harremanak ezartzeko arazoak alde aurrekoak dira eta, hori dela eta, telebista, bideo-joko edo Interneten erabilera *aterpe* bihurtzen da, harreman arazoan edo bestelako arazoan aurrean. Logikoa denez, *aterpe* horrek ez ditu arazoak konpontzen: ezkutatu egiten ditu eta, batzuetan, horiek areagotzea dakar.

GOGOETARAKO ZENBAIT DATU¹

Telebista.

Inkestari erantzun dioten ikasleen % 99,7k dio bere etxean telebista bat edo gehiago dituela. % 76,7k bi edo gehiago dituela.

% 22,4k dio bere logelan telebista baduela.

Inkestari erantzun dioten ikasleen erdiak baino gehiagok dio telebistaren aurrean bakardadean esertzen dela. % 45,2k dio berak aukeratzen duela zein programa ikusi.

% 12,7k etxeko-lanak egiten dituzten bitartean telebista piztuta du eta % 19k lo egiten duen bitartean edo ohean dagoenean.

Sakelakoa.

Inkestari erantzun diotenen % 76,5k badu sakelakoa.

Oro har, mutilek jolasteko erabiltzen dute gehiago sakelakoa. Neskek, ordea, hitz egiteko erabiltzen dute gehiago.

% 44,2k 10 urterekin lortu zuen bere lehenengo sakelakoa.

% 45,6k bakarrik itzaltzen du sakelakoa gelan; % 34,8k zineman; % 24k ikasten duen bitartean; % 48,1k ohean daudela ere mezuak jasotzen dituzte.

Bideo-jokoak.

Inkestari erantzun dioten ikasleen % 66,6 jolasten da bideo-jokoekin.

Erdiak dio bakarrik jolasten direla, % 4k amarekin eta % 6,9k aitarekin jolasten direla.

% 30k aitortzen du bideo-jokoek ikasteari denbora kentzen diotela, % 20,7k familiarekin egoteko denborari eta % 14k lagunekin egoteko denborari.

Internet.

% 88,9k Internet du etxean.

Lau ikasletik batek ordenagailua du logelan.

Inkestari erantzun dioten ikasleen % 43 Internetera lehenengo aldiz 10 urte edo gutxiago zituenean konektatu zen.

Etxean konektatzen dira gehienbat (hori dio % 79k).

% 73k bakardadean erabiltzen du Internet. % 13,3k bakarrik du ondoan aita edo ama Internet erabiltzen duenean. Hala ere, % 18,4k bakarrik du etxeko ordenagailuan edukien iragazkia instalatuta.

¹ "La generación interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos" lanetik atera dira datuak. CoANek argitaratutakoak. Egileak: Xavier Bringué, Charo Sádaba eta Julián Rodríguez. 2008an egin zen ikerketalana Nafarroako 10 eta 18 urte bitarteko 10.000 ikasleri egin zitzaizen autoadministratutako inkesta bidez.

% 36,3k dio gaueko 10ak eta 12ak bitartean erabiltzen duela Internet eta % 4k gaueko 12ak baino beranduago.

% 54k dio amaren edo aitaren laguntzarik gabe ikasi duela Interneten ibiltzen.

Sareari ematen dioten erabilera:

- % 60,2 web orrietan sartzeko.
- % 52 txateatzeko edo Messenger-eko beste zerbitzuetan sartzeko
- % 40 posta-mezuak bidaltzeko
- % 33,7 sarean jolasteko konektatzen da

1.4. Zer egin dezake familiak?

■ Jakitea.

Beharrezkoa da gure seme-alabek erabiltzen dituzten edo erabil ditzaketen ikus-entzunezko baliabideak eta komunikazioko teknologiak ezagutzea. Adibidez, honako hauek ezagutu behar ditugu:

Telebistako eskaintza.

Gomendagarria da ikus ditzaketen saioak hautatzea, adina eta saioetako edukiek familiarik helarazi nahi ditugun balioekin daukaten bateragarritasun maila oinarri hartuta.

Horri dagokionez, oso erabilgarria da programaziorako gidaliburuak kontsultatzea. Era berean, adin txikikoen babesari buruzko legedia ezagutzea ere beharrezkoa da. Telebistako kateek adinen arabera sailkatu behar dituzte programak entzun edota ikus daitezkeen seinaleen bitartez. Gainera, sexuzko edo indarkeriazko edukiek zein jarrera antisozialak sustatzen dituztenak igortzea saihestu behar dute haurren babestutako ordutegian (goizeko 06:00ak eta gaueko 22:00ak bitartean) eta babes berezikoetan (astelehenetik ostiralera 08:00 eta 09:00 bitartean eta 17:00 eta 20:00 bitartean; larunbata, igandea eta zenbait jaiegunetan, 09:00 eta 12:00 bitartean)² Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluaren orrian, adingabeen babeserako dauden araudiak batzen dituen atala dago:

<http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es/legisla/index.htm>

Ikusleak Babesteko Bulegoa (IBB) herritarrei arreta emateko doako zerbitzua da, irratiak eta telebistak emandako publizitate eta programazio edukiei buruzko kontsultak, kexak eta iradokizunak bideratzen dituena. Horrekin harremanetan jartzeko aukera dago, Interneteko honako helbide honen bidez:

<http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es/oficina/index.htm>

edo doako telefono-zenbaki honetara deituz: **900 841 014**

² Estaldura eremutat Nafarroako Foru Erkidegoa duten komunikabideei dagokienez eta 4/2009 Foru Dekretuaren arabera, babes bereziko orduak gehiago dira: 7,30-9 h., 13,30-14,30 h. eta 17-20 h. lanegunetan; 8-12 h. larunbatetan, igandeetan eta jaiegunetan.

Bideo-jokoan edukia.

Gomendagarria da, merkatuan dauden bideo-jokoan artean, familiatik helarazi nahi ditugun balioetara gehien moldatzen direnak hautatzea.

Horri dagokionez, bideo-jokoak sailkatzeko dagoen sistema ezagutu behar da (PEGI kodea), adin gomendatuak adierazi eta, ikonoen bidez, indarkeria, sexua, drogen kontsumoa eta abar erakusten dituzten agerraldien agerpena jakinarazten duena.

Interneteko hurrengo estekan gurasoei zuzendutako bideo-jokoei buruzko gidaliburua kontsulta daiteke:

<http://www.guiavideojuegos.es/guia.pdf>

Internet.

Gomendagarria da adingabeek erabiltzen duten Interneteko webgune mota eta familiatik helarazi nahi ditugun balioekin daukaten bateragarritasun maila ezagutzea. Era berean, Interneten dauden komunikazio tresnen funtzionamendu, gaitasun eta arriskueta ohitu behar gara: *txata*, foroak eta posta elektronikoa...

Hurrengo helbidea Internet hobeto ezagutu, eta adingabeen segurtasunari buruzko informazioa eskuratu nahi duten familietarako webgune bati dagokio:

<http://www.ciberfamilias.com/index.htm>

Internet munduari buruz gurasoek gehiago jakiteko beste zenbait esteka:

<http://www.Internetsegura.net/>

<http://www.menorenlared.com>

Sakelako telefonoak.

Era berean, sakelako gaur egungo telefonoek, deiez gain, zein gaitasun eta arrisku eskaintzen dituzten jakitea gomendatzen da.

Amaitzeko, ez dugu ahaztu behar jakiteko modurik onenetako bat gure seme-ala-bei galdetzea, beraiekin bideo-jokoetan jokatzeko, Interneten elkarrekin *nabigatzea* eta, familiarekin batera, telebistako saioak ikustea dela.

■ Babestea.

Seme-alabak ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologien erabilera desegokiari lotutako arriskueta babesten dituzten arauak aplikatzea da kontua. Adibidez:

- Telebista eta gainerako *pantailen* aurrean eman dezaketen ordu kopurua mugatzea.
- Orduetegiak mugatzea. Esate baterako, ikastetxera joan baino lehen, telebista ez ikustea edo bideo-jokoetan ez jokatzeko; edo, 22:00en ondoren, telebista ez ikustea gomendatzen da, ordu horretan programazioaren mugak amaitzen baitira.
- Logelan telebista edo ordenagailua izatea eragozteko, seme-alabak ikuskatzeko aukerak gutxitzen baitira.
- Sakelako telefonoa (eta bereziki irudiak eta jokoak beheara kargatzeko aukera ematen duten modelo zehatz batzuk) izateko adina mugatzea.

- Telebistan ikus dezaketen saio motari buruzko arauak argi eta garbi zehaztea.
- Erosi baino lehen, bideo-jokoen sailkapena begiratzea. Bideo-joko *pirateatuak* saihestea, haien sailkapena jakiterik ez dago eta. Gainera, gomendagarria da alde aurretik erabiltzea, haien edukiak egiaztatzeko.
- Interneten *iragazkiak* jarri, indarkeriarekin zerikusia duten, arrazakeria sustatzen duten edo eduki pornografikoak dituzten orrietan sartzea eragozteko. Egun, Internet hornitzaile gehienek eskaintzen dute edukiak iragazteko zerbitzua. Era berean, birusen aurkako programa askok dute dagoeneko iragazteko sistema. Gauza bera gertatzen da zenbait sistema eragilerekin, "gurasoen kontrola" funtzioa dutenak: Windows XP, Windows Vista eta Mac OS X Leopard.
- Interneten bakarrik *nabigatzea* eragozteko. Oso garrantzitsua da bertan egotea, *bilatzaileak* erabiltzen dituztenean; izan ere, adibidez, ikasketei buruzko informazioen bat bilatu arren, umeendako desegokiak diren edukiak dituzten emaitzak ager daitezke edo arduradun heldu batek moderatzen ez dituen *txat* edo foroetan esku har dezakete. Egokiena *Gogokoak* baren karpeta bat zabaldu, eta horra gehitzen ditugun webguneak bakarrik erabiltzea da.

Kasu horretan, berriro nabarmendu nahi dugu gurasoen agerpena, laguntza eta ikuskerapena babesteko estrategiarik onenetakoak direla.

■ Heztea.

Arauak ezinbestekoak dira adingabeak babesteko. Hala ere, ez dira nahikoak, aldi berean telebistaren eta bestelako *pantailen* beren kontsumoa kontrolatzen ikastea edo kontsumitzaile arduratsu bihurtzea lortzen ez badugu. Horretarako, hainbat estrategia hezitzaile abiarazi behar ditugu. Adibidez:

- Eredu propioaren bidez heztea. Helarazten dugun eredu (telebista zein ikus-entzunezko eta komunikazioko beste baliabide batzuk erabiltzeko gure estilo propioa) gure seme-alabengan ezarri nahi ditugun helburuekin koherentea izatea lortu behar dugu.
- Ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologia berrien inguruan familian aplikatzen diren arauen zentzua azaltzea. Matxinatu eta horien aurka kexatu arren, ziur aski beharrezkoak direla jakinen dute.
- Hazten doazen neurrian, eragin hezitzaile handia dauka zenbait arau zehaztu, aldatu edo negoziatzeko zereginean parte hartzeak.
- Familiarekin batera telebistako saio bat ikustea, bideo-jokoa erabiltzea edo Interneten *nabigatzea* aukera hezitzaile onenetako batzuk dira:
 - Haien iritziak, gustuak eta erantzunak hobeto ezagutzeko aukera ematen dute.
 - Gure iritziak eta gustuak helarazteko aukera ematen digute. Kontuz ibili behar gara, errespetuz adierazteko. Gainera, helarazten ditugun iritziek haien gustuak gaitzesten badituzte, baliteke horrek harreman hezitzailea kaltetzea.
 - *Pantailetan* ikus ditzaketen edukietako asko ulertzen laguntzea ahalbidetzen digute.

Amaitzeko eta adingabeek jasotzen dituzten era askotako sozializazio eraginak berriro gogoratuta, nabarmendu behar dugu horiei eragiten dieten eta instituzio ezberdinetatik ematen diren mezuen koordinazioa eta koherentzia oso garrantzitsuak direla. Alde horretatik, familiaren eta eskolaren arteko lankidetzak onorio onuragarriak gehi ditzake.

2

**BIDEO-JOKOEI ETA FAMILI
HEZKUNTZARI BURUZKO
GIDALIBURUA.**



Zer dira bideo-jokoak?

Bideo-jokoak entretenitzeko programa informatikoak dira, ordenagailuaren, bideo-kontsolaren edo sakelako telefonoaren bidez erabil daitezkeenak.

Umeendako jokoak dira?

Guztiak ez dira umeendako, zenbait pertsonak uste duten bezala. Horregatik, bideo-jokoek kuxetan gomendatutako adina adierazten duen ikonoa ikus daiteke.

PEGI	
Hiru urtetik aurrera	3
7 urtetik aurrera	7
12 urtetik aurrera	12
16 urtetik aurrera	16
18 urtetik aurrera	18

Bideo-jokoek denda batera bazoazte, merkatuan 18 urtetik gorakoendako dauden produktu kopurua handia dela ikusiko duzue.

Zergatik gustatzen zaizkie hainbeste gure seme-alabei?

Nabaria da bideo-jokoek arloak gero eta ume eta nerabe gehiago erakartzen dituela. Izan ere, orain dela gutxi zenbait azterlanetan telebistaren erabilera moteldu, eta bideo-jokoena eta Internetena gehitu dela antzeman daiteke.

Bideo-jokoek aldeko interesa azaltzeko erabili ohi diren arrazoiak honako hauek dira:

- Teknologia berrien arloko zati dira, arlo hori oso erakargarria dela ume eta gazteendako.
- Elkarreraginak jokatzen duen pertsonaren eginkizuna telebistakoa baino askoz aktiboagoa izatea dakar, horretan ikuslearen eginkizuna baino ez dagoela.
- Marrazki, musika eta animazioen bidez, bideo-jokoek errealitatea modu oso erakargarri eta sinesgarrian islatzea lortzen dute.
- Gidoilariak argumentua eta pertsonaiak haur, nerabe eta gazteen munduari lotzea lortzen dute.
- Bideo-jokoak ume eta gazteen kulturara gehitu dira dagoeneko, helduen mundutik bereizten dituzten kodeak garatuta.

Gomendagarriak dira gure seme-alaben hezkuntzarako?

Bai, gomendagarriak izan daitezke. Bideo-jokoek onura asko dauzkate:



- Entretenezko iturri dira.
- Harreman sozialak ezartzeko bidea dira, lagunekin batera joka baitaiteke. Aukera bat pertsona batek jokatu eta besteek begiratzea da, baina joko batzuek aukera ematen dute, hainbat pertsonak aldi berean parte hartzeko.
- Eskuko, koordinazioko eta orientazio espazialeko trebetasunak garatzeko balio dute.
- Erabakiak hartzen eta arazoak konpontzen trebatzeko balio dute.
- Teknologia berrietan trebatzeko balio dute.

Gakoa gure seme/alabaren ezaugarrietarako egokia den bideo-jokoa hautatzea eta hori zuzen erabiltzeko zenbait jarraibide gogoratzea da.

Nola hautatu bideo-jokorik egokiena?

Galdera hori egin badiogu gure buruari, *bide onetik* goazelako seinale da hori. Izan ere, badakigu gure seme-alabek erabiltzen dituzten bideo-jokoak aukeratzen parte hartu behar dugula.

Aurretik esan dugu bideo-jokoan kutxetan adinen arabera sailkapena agertzen dela. Horren ondorioz, horixe izanen da kontuan hartu beharreko lehenengo irizpidea. Hala eta guztiz ere, kutxa horretan bertan bideo-jokoan agertzen diren edukiei buruzko informazioa ematen duten ikono batzuk ere ikusiko ditugu.

Bazterkeria: jokoak bazterkeriari atea irekitzen dioten irudi edo materialak ditu.	
Drogak: jokak drogen erabilera aipatzen edo erakusten du.	
Beldurra: jokoak beldurra eman diezaieke umei.	
Hizkera zatarra: jokoan hitz zatarrak erabiltzen dira.	
Sexua: jokoan jendea biluzik ageri da, edo sexu jardunei buruzko irudiak erakusten ditu.	
Indarkeria: jokoan irudi bortitzak daude, indarkeria.	
Jolasa: Jolastea sustatzen duten edo jolasten erakusten duten jolasak.	
Jokoak sarean	

Bideo-jokoaren izenburua jakin arren, kutxa ez badaukagu, ondorengo estekaren bitartez haien sailkapenari buruzko informazioa emango digun bilatzailea aurkituko dugu:

<http://www.pegi.info/es/index/>

Hemen har ditzakegun beste estrategia batzuk:

Bideo-jokoen dendako langileen aholkua eskatzea.

Webgune espezializatu batzuk kontsultatzea. Zenbait *web* orri espezializatutan begiratu. Ondorengoak gomendatzen ditugu:

www.meristation.com, www.ongames.com eta www.aprendeyjuegaconea.com

Hala eta guztiz ere, bideo-jokoaren kutxako informazioa, dendako langileen iritzia edo webgune espezializatuaren aipamena erreferentzia gisa erabili arren, ez dugu ahaztu behar gure seme-alabendako zein bideo-joko den egokiena erabakitzeke irizpiderik ziurrena geurea dela. Horregatik, benetako edukiak ikusi behar ditugu –aldeaz aurretik jakatuz–, helarazi nahi dugun hezkuntza motaren aurkakoak diren balioak edo irudiak agertzen dituzten zehazteko.

Zein dira erabilera oneko jarraibideak?

Gidaliburu honen jardueretan jada aipatu ditugun eta, beraz, bestelako pantailarako ere balio duten jarraibideak dira. Hona hemen jarraibide horietako batzuk:

- *Automatismoak* saihestea. Adibidez, minutu batzuk libre izan bezain laster, jokatzeko ez hasia, balizko beste aukera batzuk pentsatu gabe.
- *Pantailarik gabeko eremuak* zehaztea. Adibidez, bideo-jokoak eremu pribatuetan (logela) erabiltzea eragozteko eta gurasoen ikuskerari eta laguntza ahalbidetzen dituzten eremu komunitarian erabiltzen laguntzea.
- Gehiegizko erabilera saihestea. Aldez aurretik itundu behar dira ordu kopurua zein denboratartea. Horrela, gehiegizko erabilera eta beste jarduerak garrantzitsu batzuk (ikasketak, harreman sozialak, familiako komunikazioa eta abar) oztokatzea eragozten ahalko dira.
- Kalte fisikoak saihesten dituzten neurri batzuk kontuan hartzea: pantailaren aurrean ordubete baino gehiago ez ematea, atsedetik gabe; pantailarekiko distantzia egokia izatea; bizkarrean minik ez izateko postura zuzenari eustea; eta abar.

Eta bertan ez bagaude?

Baliteke noizean behin gure seme-alabek bideo-jokoetan jokatzeko, etxean ez daudenean. Batzuetan helduen ikuskerari eta haurrak babesteko arau batzuk dituzten eremuetan egiten dute. Adibidez,

- Haurrendako liburutegiak
- Ume edo gazteendako aisia-guneak
- Lagunen etxeak, bertan ikuskatzen duen heldua dagoela

Beste batzuetan, ordea, ez dago ikuskapenik:

- Ziber-kafetegiak.
- Dibertimenduzko jokoen aretoak
- Lagunen etxeak, bertan ikuskatzen duen heldurik ez dagoela

Zenbait adinekin, bigarren aukera saihesteko arauak ezarri beharko ditugu. Hala ere, hazi ahala, debeku hutsak erakargarriago bihur ditzake eremu horiek. Hona hemen gure esku dauden aukerak:

- Koordinazioa

Eremu horien arduradunak diren helduekin harremanetan jartzea, adingabeen eta bideo-jokoen arteko harremanari buruz daukaten iritzia ezagutzeko eta gai horren aurrean ditugun kezka eta jarrera jakinarazteko.

- Komunikazioa

Gure seme/alabarekin hitz egitea eta eman dizkiogun hezkuntzak eta ereduak aukerarik egokienak hautatzen lagunduko diotelako uste osoa izatea.

3

INTERNETEKO BALIABIDEEN GIDA



Interneteko baliabide nagusiak.

■ Bilatzaileak.

Interneteko oinarritzko baliabidea da, Sarean dauden milaka milioi orrien artean bilatzea eta aukeratzeko ahalbidetzen duelako. Bilatzailean idatzi dugun hitz edo esaldi batetik abiatuta bilatzen du (adibidez: "Osasuna", futbol talde horri buruzko orrien zerrendan sartzeko).

Gehien erabiltzen den bilatzailea google deritzona da. Honako estekaren bitartez gaztelaniazko bertsioan sartuko zara: www.google.es

■ Posta elektronikoa.

Posta elektronikoa edo *e-maila*, idatzitako mezuak berehala bidaltzea eta jasotzea ahalbidetzen duen tresna da. Gainera, Internetarako konexioa banda zabalaren bitartezkoa bada, dokumentu handiak atxiki ahal izango zaizkio mezuari. Batek beste norbaiti posta bidali ahal izateko, biek behar dute posta elektronikoko helbidea. Oro har, kontratatu den Internet hornitzaileak ematen du helbidea. Horrela, normalean, pertsonaren izenak eta hornitzailearenak osatzen dute helbidea, bien artean @ ikurra dutela (esaterako: fulano@mundoweb.es). Horretarako sortu den programa informatiko baten bitartez kudeatzen da posta elektronikoa orokorrean. Erabiliena *Outlook Express* da, *Windows* sistema eragilean datorrena (egun hedatuena). Badira posta elektronikoko doako helbideak ere. Helbide horiek ez daude hornitzailearekin egindako kontratuaren menpe eta besteen aldean badituzte zenbait muga (bidali edo jaso daitekeen informazio kantitatea txikiagoa izaten da, hornitzailearen web orriaren bitartez bakarrik kudeatu ahal izaten da posta, etab.). Haur eta gazte gehienek doako posta helbideak erabiltzen dituzte. Ohikoenak *hotmail* (www.hotmail.com) eta *gmail* (www.gmail.com) dira.

■ Foruak.

Sarean eztabaidatzea eta informazioaren hartu-emana ahalbidetzen duen tresna da. Oro har, foru bakoitza gai baten ingurukoa da, zeina zabala izan daitekeen (musika, kirola, politika, etab.) edo oso zehatza (musika taldea, bideo-jokoa, telebista-saioa, etab.). Foruetan, *gonbidatu* edo *erabiltzaile erregistratu* gisa parte hartu daiteke. Bigarren aukerarentzat, beharrezkoa da norberaren datuak ematea (gutxienez posta elektronikoa). Biak ala bietan, foruan ez da norberaren daturik azalduko, erabiltzaile guztiek gaitzizen bat edo *nick* bat erabiliko baitu identifikatzeko.

Foru guztiek dituzte funtzionatzeko arauak (zein gairik buruz hitz egin daitekeen, zein hizkuntza erabili, etab.) eta beraien funtzionamendua arautzen duten zenbait arduradun dituzte:

- Administratzailea. Foruaren arauak betetzen ez dituzten mezuak kendu edo aldatzeko eskubidea duen bakarra da. Forua behar bezala erabiltzen ari ez direnei sartzeko galarazteko eskubidea ere badu: *trol* deritzenak, hain zuzen ere, zeinak foruan besteei molestatzeko eta haren funtzionamendua eteteko sartzeko diren, haien planteamenduei indar gehiago emateko *nick* bat baino gehiagorekin erregistratzen diren pertsonak, etab.
- Moderatzailea. Eztabaida pizten eta zuzentzen duen pertsona da.

Foruak *iragarkien ohol* antzekoak dira, zeinetan *mezuak* uzten diren. Eztabaida jarraitu ahal izateko, gaika sailkatzen dira gaiak. Adibidez, forua Osasuna taldeari buruzkoa bada, honako gaiak eduki ahal izango ditu besteak beste: *fitxaketa berriak*, *denboraldiaurrea*, *gogoko al duzu kamisetak berria?* Administrazioaileak edo moderatzaileak irekitzen ditu gaiak, baina zenbait forutan erabiltzaileek ere ireki ditzakete eztabaidagaiak.

Gurasoei zuzendutako forua duen familia-hezkuntzari buruzko orrian sartzeko esteka:
www.universidaddepadres.es

■ Txata.

Txata edo *zibereztabaida* une berean, munduko edozein lekutan, Internetera konektatuta dauden bi pertsona edo gehiagok elkarrekin hitz egitea ahalbidetzen duen tresna da. Foruetan bezala, gaitzizenak edo *nickak* erabiltzen dira *txatean* identifikatzeko.

Txaten modalitate bat *web* orriekin lotutakoak dira. Parte hartu nahi duen orori daude irekiak. Hala ere, haren webak zein gai jorratzen duenaren arabera izango dira nolabait hartan parte hartuko dutenen adinak, estiloa eta gustuak. Gainera, funtzionatzeko arauak eta betetzen direla egiaztatzen duten administrazioaileak daude *txat* askotan. Halako txatetan, sartzan garen unean konektatuta dauden pertsona guztiekin hitz egin ahal izango dugu, baina badago, *txataren* hizketaldi pribatu batera norbait gonbidatzeko aukera ere bai.

Parte hartu dezaketen pertsonen inguruan gehiago mugatzen den beste mota batetako txata ere badago. Kasu horretan, erabiltzaileak gonbidatu dituen eta gonbidapena onartu duten pertsonak bakarrik sartu ahal izango dira hizketaldian. *Messenger* da erabiliena. Hura erabili ahal izateko, doako programa informatiko bat behera kargatu beharra dago ondorengo web orritik: <http://es.msn.com/>. Era berean, *hotmaileko* posta helbidea beharrezkoa da eta txatean parte hartuko duten beste lagunek ere eduki beharko dute hotmaileko helbidea.

Ordenagailuari konektatutako bideo-kameraren bitartez, bideotxatean ere sar zaitezke.

Ondorengo estekan Interneti buruzko *txat* baterako sarbidea duzu:
<http://www.ciberfamilias.com/contchat.php>

■ YouTube.

Bideo digital laburrak elkarri erakustea ahalbidetzen duen *web* orria da. Grabazioa *Youtube*-ra igo duen pertsona berak egindakoak izan daitezke bideoak, edo telebistatik edo DVD batetik (musika bideoak, telebistako programen zatiak, iragarkiak, filmen zatiak eta abar) ateratakoak ere bai. Norberak egindako grabazioei dagokienez, kalitatea askotarikoa izan daiteke: etxean grabatutako bideoa, sakelakoarekin grabatutakoa edo taldea sustatu nahi duen musika talde batek egindako grabazio profesionala edo mezua zabaldu nahi duen alderdi politiko batena ere izan daiteke.

YouTube-n ezin da bideo pornografikorik sartu. Era berean, sar daitezkeen eduki motak araututa daude eta zerbitzua erabiltzen dutenek arau-haustek salatzeko tresna ere badago. Arau-hausteren bat hautemaneraz gero (administrazioaileek edo salaketaren baten bitartez) bideoa kendu ahal izango da.

YouTube-ko bideoetan sartzeko bere *web* orrian (www.youtube.es) sartu beharra dago, eta han aurkituko dira aukeratutako bideoak eta izenburuaren edo gako hitzen bitartez grabazioak bilatzeko bilatzailea. Izan ere, sartzeko gero eta gehiago erabiltzen den modu bat bideoak gomendatzen dituzten *web* orrietan datozen esteka bidez da.

■ Gizarte-sareak.

Gizarte birtualak sortzea ahalbidetzen duten *web* orriak dira (adibidez, *facebook* sareak 500 milioi erabiltzaile inguru ditu mundu osoan). Haiek sortzeko, parte hartzaileen hasierako kopuru batek posta elektronikoko mezuak idazten dizkie bere gizarte-sareko beste hainbat kideri komunitateari elkartzera gonbidatzeko. Partaide berriek prozesu berbera jarraituko dute eta gero eta kide gehiago izango ditu.

Gizarte-sareen *web* orriek hainbat funtzio eskaintzen dituzte:

- Pertsonak bilatu. Aspaldiko lagunak, haiei buruz ez badakigu ere, aurki daitezke, edo baita antzerako ezaugarriak dituzten harreman berriak bilatu ere.
- Talde birtualak sortu gizarte-sarearen barruan, antzerako interesak dituztenean. Hitz egiteko, informazioa hartu eta emateko, lanak elkarrekin egiteko eta abar erabil daitezke.
- Profila. Erabiltzaile guztiek eman dezakete beraien buruari buruzko informazioa, norberaren ezaugarriena, zaletasunena, interesena, eta abar. Gainera, argazkiak, bideoak edo dokumentuak jarri daitezke gizarte sarearen kide guztiek edo harremanen zerrendako kideek erabil ditzaten. Gure profilean sartzan direnek mezuak idatzi ahal izango dituzte bisita-liburu gisa.
- Sareko harremanen zerrendako kideekin txateatu.
- Gertakizunak. Harremanen zerrenda erabili ahal izango da, adibidez, bilera bat egiteko, urtebetetzea ospatzeko, norbaitekin elkartzeko, etab.

Egun gehien erabiltzen diren gizarte-sareen oinarritzko ezaugarriak laburbildu ditugu:

- Facebook. Estatu Batuetako goi ikasketen ikasleen gizarte-sare gisa sortu zuten, baina egun Interneteko edozein erabiltzailearentzat da eta euskaraz ere badu bere bertsioa. www.facebook.com
- Tuenti. Espainiar *facebook*-a omen da. Aurretik erregistratuta dagoen kide baten bidez soilik erregistra daitekeen gizarte-sarea da. *Facebook* erabiltzen dutenak baino gazteagoak izaten dira honen erabiltzaileak www.tuenti.com.
- Flickr. Argazkiak eta bideoak erakusten espezializatutakoa. www.flickr.com
- Hi 5 (hi-five) Bereziki Amerika Latinoan hedatu den gizarte-sarea da. <http://hi5.com/>
- Fotolog. Halako sareetan, erabiltzaile bakoitzak gainerako erabiltzaileek komenta dezaketen argazkiak sartzan ditu. Gazteek egun honen bertsio bat erabiltzen dute asko: *metroflog*: www.metroflog.com
- Myspace. Beraien lana ezagutzera eman nahi zuten artistek erabiltzen zuten giizarte-sare bezala hasi zen, baina egun haren ikusleak eta funtzioak asko zabaldu dira. www.myspace.com

■ Jokoak sarean.

Lau motatako jokoak ditugu sarean:

- Minijokoak. Web orri espezializatuetan aurki daitezkeen doako bideo-joko arruntak dira: www.videojuegos.com, www.minijuegos.com edo www.minijuegos.es
- Joko publizitarioak edo *advergames* deiturikoak. Marka edo produktu bat sustatzeko helburua duten bideo-joko arruntak dira. Enpresaren web gunean egoten dira.

- Jokoak sarean. Gero eta ohikoagoa da bideo-jokoek (ordenagailukoek zein bideo-kontsola-koek) Internet bidez jokatzeko aukera eskaintzea. Gehienetan, borrokakoak dira, baina kirol-ekoak ere izaten dira askotan.
- Jokalari anitzeko joko masiboak. Bi ezaugarri berezi dituzte halako jokoek: milaka pertsonen hartzen dute parte joko berean (esaterako, *World of Warcraft* jokoak 6 milioi jokalarari ditu mundu osoan) eta iraunkorra da, hau da, jokalaririk ez dagoen bitartean ere, ez da etengo. Estrategiako eta *rol*-jokoak izaten dira.

Duela gutxi, PEGI³ *online* kodea sortu da sareko jokoak edukien eta adinaren arabera sailkatzeko. Asko hedatu da kode horren erabilera *sareko jokoetan*, baina oraindik ez da asko erabiltzen *jokalari anitzeko joko masiboetan* eta ia ez da inoiz ere ez erabiltzen *minijokoetan*.

■ Behera kargak.

Nerabeek nahiago dituzten Interneteko funtzioen artean ikus-entzunezkoen eta programa informatikoen beherako karga da. Ordaintzekoak edo doakoak izan daitezke. Lehenengoan artean, gehien erabiltzen duten orria *iTunes* da, *Apple* konpainiaren denda birtuala hain zuzen. Ondorengo helbidean aurkituko duzun doako programa behera kargatu beharra dago hartan sartzeko:

<http://www.apple.com/es/itunes/download/>

iTunes denda birtualean, abestiak, diskoak, jokoak, aplikazio informatikoak eta laster pelikulak ere eros daitezke (kreditu-txartelaren zenbakia eman behar da horretarako). Ikus-entzunezko eduki horiek unean behera kargatzen dira norberaren ordenagailuan.

Doako deskargen kasuan, badira Interneten *P2P* teknologia (*Peer to Peer* ingelesez) erabiltzen duten programa informatiko ugari. Teknologia horren bitartez, ikus-entzunezko orotariko edukiak eta programa informatikoak truka daitezke banda zabalaren bitartez Interneti konektatuta dauden ordenagailuen sare handiak sortuz. Konektatzeko, erabili nahi dugun programa informatikoa behera kargatu beharko dugu Internetetik (erabilienak hauek dira: *bittorrent*, *kazaa* eta *emule*). Programa instalatu ondoren, doan sar gaitzke sare horretako film, abesti, disko, bideo eta programa informatiko guztietan. Gainera, eman nahi diren fitxategi guztiak beste erabiltzaileen eskura ere jartzen ditu. Sarean zenbat eta pertsona gehiagok parte hartu, orduan eta gehiago izango dira trukatu diren edukiak eta abiadura ere handiagoa izango da. Egun, hartu-emanerako doako programa hauek legezkoak diren ala ez eztabaidagai da. Herrialde batzuetan, halako programak mugatzeko legedia martxan jarri badute ere, jabetza intelektualaren aurka doazela uste dutelako, gure herrialdean legezkoak dira irabazi asmorik gabe kopia pribatuak hartu edo ematen badira. Era berean, badira musika edo bideoak doan eskuratzea, haiek ordenagailuaren disko gogorrera behera kargatu beharrik gabe ahalbidetzen duten orriak. *Streaming* deritzo horri. Musikari dagokionez, egun gehien erabiltzen den orria *spotify* da (<http://www.spotify.com/es/free-user/>), bideoei dagokionez, ordea, *seriesyonkis* (<http://www.seriesyonkis.com/>).

³ *Bideo-jokoak eta familia hezkuntza atalean ikusi*

4

LAN FITXAK.



4.1. Hitzaurrea.

Gidaliburu honetan etxean egiteko 16 jarduera proposatuko ditugu. Horien bidez, honako ekintzak erraztu nahi ditugu:

- *Pantailen* erabilerari lotutako gustu eta ohiturei buruzko jakintzak trukatzuz, familiako kideen arteko ezagutza pertsonala hobetzea.
- Seme-alabak *pantailen* erabilerara desegokitik babesten dituzten arau batzuk (argiak, egokituak, errealistak eta eraginkorrak) egotea.
- *Pantailen* erabilerari denbora eta espazio mugak jartzea.
- Denbora pertsonala nola banatzen den eta bereziki ordu zehatza daukaten ohituretan *pantailak* dauden konturatzea.
- Denbora pertsonala banatzeko era askotako ohitura orekatuak eta oparoak lortzea.
- *Pantailen* kontsumo kontzienteagoa egitea.
- Familiako kideek maizen ikusten dituzten *pantailetan* agertzen diren mezuak hezkuntzaren aldetik aprobeztatzea.
- Aisiako ohiturak *pantailak* ez diren beste aukera batzuekin osatzea.

Jarduerak gaikako sei multzotan banatuta daude; multzo bakoitzean hiru jarduera daude, batez beste.

- Ezagutza pertsonala. **Ezagutzen zaitut-Ezagutzen nauzu.**
- Arauak. **Jokoaren arauak.**
- Automugaketak. **Pantailarik gabeko eremuak.**
- Denboraren banaketa. **Nire ordutegiak aztertzen.**
- Ikus-entzunezko edukiak eta komunikazioa. **Nik uste dut...**
- Automatismoak. **Eta.... beharrean, ...?**

Multzo guztiek eskema komuna daukate:

Aztertu.

Gaikako multzoaren edukiari dagokionez, zuen familiak dituen ohiturak ikustea da.

Erabakiak hartu.

Aldez aurreko azterketatik aurrera, hobetzeko erabakiak hartzen dira.

Abiarazi.

Hobetzeko hartu den erabakia abiarazten da.

Jarduerak aurkezteko, gure kanpaina egituratzen duen guraso funtzioen eskema berdina erabiliko dugu:

- JAKITEKO balio duten jarduerak.
 - Ezagutza pertsonala. **Ezagutzen zaitut-Ezagutzen nauzu.**

- **BABESTEKO** balio duten jarduerak.
 - Arauak. **Jokoaren arauak**.
 - Automugaketak. **Pantailarik gabeko eremuak**.
 - Denboraren banaketa. **Nire ordutegiak aztertzen**.
- **HEZTEKO** balio duten jarduerak.
 - Automatismoak. **Eta.... beharrea, ...?**
 - Ikus-entzunezko edukiak eta komunikazioa. **Nik uste dut...**

4.2. **JAKITEKO** balio duten jarduerak.

Ezagutza pertsonala. Ezagutzen zaitut-Ezagutzen nauzu.

Ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologien agerpena hain da handia, non aspaldiko atso-titz bat egunera dezakegun, hauxe esanez: **“Nor nolako, ikusten dituen pantailak halako”**. Horregatik, gurasook gure seme-alabak ezagutzeko daukagun interesak gai horren aldeko interesa agertzera ere eraman behar gaitu.

Zuen familiari honako zereginen laguntzeko diren jarduera batzuk proposatuko dizkizuegu:

- *Pantailen* erabilerari lotutako gustu eta ohiturei buruzko jakintzak trukatzuz, familiako kideen arteko ezagutza pertsonala hobetzea.

Hona hemen iradoki nahi dizkizuegun jarduerak:

- 1. jarduera. **...(r)en pantailak ezagutzen dituzu?**
- 2. jarduera. **Pantailen jokoak**.
- 3. jarduera. **Familiaren pantailak hobeto ezagutzeko konpromisoa hartzen dugu.**

1. jarduera. ...(r)en pantailak ezagutzen dituzu?

Zure buruari zenbait galdera egitera ausartuko zara, zure seme-alabak ongi ezagutzen dituzun jakiteko? Horretarako, ondoko fitxa erabiltzea gomendatu nahi dizugu:

Testa egin duena (izena):

Honi (izena) buruzko testa:

■ **Badakizu telebistako zein saio gustatzen zaion?** Bai Ez

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zein den/diren, zure ustez:

.....
.....

■ **Badakizu zergatik gustatzen zaion?** Bai Ez

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zergatik gustatzen zaion, zure ustez:

.....
.....

■ **Inoiz elkarrekin ikusi duzue?** Bai Ez

■ **Badakizu Interneteko zein webgune bisitatu ohi duen?** Bai Ez

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zein den/diren, zure ustez:

.....
.....

■ **Bisitatu duzu?** Bai Ez

■ **Badakizu Interneteko komunikazio tresnaren bat (foroak, txata, posta elektronikoa...) erabiltzen duen?** Bai Ez

■ **Inoiz elkarrekin erabili duzue?** Bai Ez

■ **Badakizu zein bideo-joko gustatzen zaion?** Bai Ez

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zein den/diren, zure ustez:

.....
.....

■ **Badakizu zergatik gustatzen zaion?** Bai Ez

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zergatik gustatzen zaion, zure ustez:

.....
.....

■ **Inoiz erabili duzu?** Bai Ez

Fitxa bete eta gero, erantzunak erakusten ahal dizkiozu zure bikotekideari. Ondoren, fitxaren aztergaia zen seme edo alabarekin zuen iritzia egiaztatzen ahalko dituzue, zuen pertzepzioak eta berarenak erkatzeke asmoz.

2. jarduera. *Pantailen jokoa.*

Aurreko jardueraren ildotik, baina modu ludikoagoan, joko horien bidez beste erronka bat egin nahi dizugu: Zure buruari zenbait galdera egitera ausartuko zara, zure familiako beste kide batzuk ongi ezagutzen dituzun jakiteko?

Hainbat aukera proposatuko ditugu:

- 1. aukera.
 - Familiako kide bakoitzak fitxa batzuk (adibidez, bost) beteko ditu. Fitxa bakoitzean, telebistako zein saio gustatzen zaion eta zergatik gustatzen zaion adierazi beharko du.
 - Gero, fitxa guztiak bilduko dira.
 - Txanda bakoitzean, pertsona bat arduratuko da ausaz fitxa bat hartu eta ozenki irakurtzeaz.
 - Txanda irabaziko du, fitxa hori idatzi duena identifikatzen duen lehenengoak.
 - Horrela erabakiz gero, jokoa amaitzean, *nahi* bat asetzeko aukera ematen ahal zaio txandarik gehien irabazi dituenari.

Hauxe da telebistan gehien gustatzen zaidan saioetako bat: ...

Oso gustukoa dut, honako arrazoi honengatik:

- 2. aukera.
 - Pertsona bakoitzak fitxa bat beteko du familiako kide bakoitzari buruz. Horietako bakoitzean, honakoak deskribatu behar ditu: bere ustez, pertsona horri gehien gustatzen zaion saio mota; bere ustez, pertsona horri gehien gustatzen zaion bideo-joko mota (horiek erabili ezean, gehien gustatuko litzaiokeena); bere ustez, pertsona horri gehien gustatzen zaion webgune mota (Internet erabili ezean, gehien gustatuko litzaiokeena) eta abar.
 - Gero, fitxa guztiak bilduko dira.
 - Txanda bakoitzean, pertsona bat arduratuko da ausaz fitxa bat hartu eta ozenki irakurtzeaz.
 - Txanda irabaziko du, fitxa horrek deskribatzen duen pertsona identifikatzen duen lehenengoak.
 - Horrela erabakiz gero, jokoa amaitzean, *nahi* bat asetzeko aukera ematen ahal zaio txandarik gehien irabazi dituenari.

Telebistan gehien gustatzen zaion saio motetako bat hauxe da: ...

Bideo-joko gustukoena honi buruzkoa du: ...

Interneteko webgune mota gustukoena hauxe du: ...

3. jarduera. Etxeko pantailak hobeki ezagutzeko konpromisoa hartzen dugu.

- Aurreko jardueren bidez, familiako beste kide batzuek pantailaz egiten duten erabilerari buruz daukagun jakintza maila handiagoa ala txikiagoa dela konturatuko gara.
- Gure *auto-ebaluazioan* alderen bat *gainditu* ez badugu, une horretan hobetzeko konpromiso pertsonalak hartu behar dira. Adibidez,
 - Niri seme edo alabari gehien gustatzen zaizkion telebistako saioak maizago ikustea.
 - Hobeki ezagutzea nire seme edo alabari gehien gustatzen zaizkion bideo-jokoak.
 - Internet erabiltzea nire seme edo alabarekin batera.

4.3. *BABESTEKO balio duten jarduerak.*

Arauk. *Jokoaren arauak.*

Ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologiak barreraino sartu dira gure familietan, non gero eta beharrezkoagoa den haien erabilera arautu eta etxean arauak ezartzea. Arauak funtsezko tresna dira, helduek adingabeak babestu ditzaten. Gainera, arauak eginkizun hezitzailea betetzen dute, etorkizunean betetzeko araurik behar ez duten ohiturak sortzen laguntzen dutelako.

Zuen familiari honako zereginetan laguntzeko diren jarduerak batzuk proposatuko dizkizuegu:

- Seme-alabak pantailen erabilera desegokitik babesten dituzten arau batzuk (argiak, egokituak, errealistak eta eraginkorrak) egotea.

Hona hemen iradoki nahi dizkizuegun jarduerak:

- 4. jarduerak. **Gure arauak berrikusten.**
- 5. jarduerak. **Gure arauak hobetzen.**

4. jarduera. *Gure arauak berrikusten.*

- Iradokitzen dugun gogoeta banaka egin daiteke, baina oparagoa izanen da, familiako beste kide batzuekin batera egiten bada².
- Hurrengo urratsak egitea iradoki nahi dizuegu:
 - Idatzi koaderno batean, etxean telebista, Internet, bideo-joko, sakelako telefono eta abarren erabilerari lotuta dauden arauak.
 - Jarri ordenan, haien garrantziaren arabera.
 - Zein balorazio egiten duzue haien funtzionamenduari buruz? (bereziki zuendako garrantzitsuak diren arauen funtzionamenduari buruz).
- Nahi baduzue, hurrengo fitxa erabiltzen ahalko duzue, zuen gogoeta ordenan jartzeko.

<i>Arauak (garrantziaren ordenari jarraiki)</i>	<i>Haien funtzionamenduaren balorazioa</i>

² Edo zure bikotekidearekin, behintzat.

5. jarduera. *Gure arauak hobetzen.*

- Bigarren fasean, helburua sartu beharreko balizko hobekuntzei edo ezarri beharreko arau berriei buruzko gogoeta egitea da.
- Zuen gogoeta ordenatzea iradoki nahi dizuegu, hurrengo kontuetatik aurrera:
 - Nola hobetu daiteke, zuen ustez, zuen familian dagoen arau bakoitzaren funtzionamendua?
 - Uste duzue arau berriren bat gehitu beharko litzatekeela?
 - Uste duzue dagoen arauen bat kendu beharko litzatekeela?
- Nahi baduzue, ondoko fitxa erabil dezakezue:

<i>Arauak (garrantziaren ordenari jarraiki)</i>	<i>Hobetzeko proposamenak</i>
Ondorioak (adibidez, arau berriak proposatzea).	

Automugaketak. *Pantailarik gabeko eremuak.*

Teknologia eramangarriak edo kablerik gabekoak bat-batean sartzeak ia eremu guztietan eta une guztietan pantailak izateko aukera eman digu. Zientziak jada mugarik ez badauka, gizakiok jarri beharko ditugu. Teknologiek gainezkatzea eragozteko, zenbait eremu pantailarik gabekotzat jo beharko ditugu.

Zuen familiari honako zereginen laguntzeko diren jarduera batzuk proposatuko dizkizuegu:

- Pantailen erabilerari denbora eta espazio mugak jartzea.

Hona hemen iradoki nahi dizkizuegun jarduerak:

- 6. jarduera. ***Teknologiek gainezkatu egiten gaituzte?***
- 7. jarduera. ***Familian pantailarik gabeko eremuak zehazten.***
- 8. jarduera. ***Pantailarik gabeko eremuen deklarazio ofiziala.***

6. jarduera. *Teknologiek gainezkatu egiten gaituzte?*

- Lehenik eta behin, galdera batzuei erantzutea proposatu nahi dizugu:

■ Pentsatu duzu inoiz etxean pantaila gehiegi daudela?

Bai

Ez

■ Inoiz gertatu zaizu etxean zerbait kontatu nahi izatea eta isiltzeko agintzea, besteak telebista ikusten edo beste pantailaren bat erabiltzen ari zirelako?

Bai

Ez

■ Izan zara zu inoiz isiltzeko agindu duena?

Bai

Ez

■ Sentitu duzu inoiz familiako pertsonak kezka handiagoa erakusten zutela pantailagatik (telebista, ordenagailua, sakelako telefonoa...) etxean gertatzen zenagatik baino?

Bai

Ez

- Fitxa bete eta gero, egin gogoeta emaitzei buruz. Interesgarria izanen litzateke zure familiarekin horiei buruz hitz egitea³. Eta are interesgarriagoa izanen litzateke fitxa zure familiarekin batera betetzea. Bi aukera daude:

– Guztien artean fitxa bat betetzea.

– Familiako kide bakoitzak fitxa bat betetzea eta ondoren emaitzak erkatzea.

³ Edo zure bikotekidearekin, behintzat.

7. jarduera. *Familian pantailarik gabeko eremuak zehazten.*

Aurreko jardueretako galderaren bati baiezko erantzuna eman badiozue, **“Familian pantailarik gabeko eremuak”** ezartzea iradoki nahi dizuegu. Zeri buruz ari garen jakin nahi duzue? Ba, familiarekin batera, mota honetako erabakiak hartzeari buruz:

- Ordu zehatz batzuetan telebistarik ez piztea. Adibidez,
 - Gosaria, ikastetxera joan baino lehen.
 - Bazkaria.
 - Afarria.
- Logeletan ez telebistarik, ez Internet, ez egotea.
- Familiako bazkarietan sakelako telefonoak itzaltzea.
- Familiako jardueretan (ibilaldiak, bisitak...) bideo-jokorik ez erabiltzea.
- Familiako oporretan familiako kide guztiek pantailak erabiltzea mugatzea.
- ...

Horiek iradokizun batzuk baino ez dira. Garrantzitsuena etxean zuen zirkunstantzietara, familia-ko zuen estilora, zuen balioetara eta abarretara ondoen egokitzen diren aukerak eztabaidatzeko aukera izatea da.

Gainera, proposamen errealistak izan behar dira. Aukera oso ona izan arren, hori betetzea ia ezi-nezkoa izanen dela baldin badakigu, gu zapuzteko baino ez du balio izanen.

Amaitzeko, proposamen malguak izan beharko dira. Horregatik, eztabaidan zehazten ahalko dugu nola eta noiz berrikusiko diren.

8. jarduera. *Pantailarik gabeko eremuen deklarazio ofiziala.*

Erabakiak hartu ondoren, oso erabilgarria izan daiteke erabakiak idatziz zehaztea.

Kartela egin eta etxean, ageriko lekuan, jartzea proposatu nahi dizuegu.

Kartelean pantailarik gabekotzat jo diren espazio edo denbora eremuak zehaztuko dira, baita erabakiak berrikusteko modua ere.

Formatu hau erabiltzea gomendatu nahi dizuegu.

Pantailarik gabeko eremuak

Gure familian, honako eremu hauek ***“pantailarik gabekotzat”*** jotzea erabaki da:

Noiz berrikusiko dira erabakiak?

Sinatua:

Denboraren banaketa. *Nire ordutegiak aztertzen.*

Ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologia berrien erabilera denbora luzea hartzen diguten jardueretako bat da, gaur egun. Baina, pentsatu dugu inoiz zenbat ordu ematen ditugun *pentailen* aurrean? Beste jarduera batzuetan ematen dugun denborarekin erkatu dugu? *Pentailen* gehiegizko erabilerak ekar ditzakeen ondorioei buruzko gogoeta egin dugu?

Zuen familiari honako zereginetan laguntzeko diren jarduera batzuk proposatuko dizkizuegu:

- Denbora pertsonala nola banatzen den eta bereziki ordu zehatza daukaten ohituretan *pentailak* dauden konturatzea.
- Denbora pertsonala banatzeko era askotako ohitura orekatuak eta oparoak lortzea.

Hona hemen iradoki nahi dizkizuegun jarduerak:

- 9. jarduera. **Zertan ematen dut denbora?**
- 10. jarduera. **Nire ordutegien azterketa zabaltzen.**
- 11. jarduera. **Denborak aldatzeko konpromisoa hartzen dugu.**

9. jarduera. *Zertan ematen dut denbora?*

- Lehenik eta behin, pertsona bakoitzak pantaila ezberdinetan egunero eta astero ematen dituen orduen batezbestekoa kalkula dezake. Kalkulua egiteko, mota honetako fitxa bat erabiltzea gomendatu nahi dizuegu.

Izena: _____

Jarduera mota	Eguneko ordu kop.	Asteko ordu kop.
Telebista		
DVDa		
Internet		
Bideo-jokoak		

- Ondoren, interesgarria izanen litzateke pertsona bakoitzak garrantzitsutzat jotzen dituen beste jarduera batzuetan ematen dituen orduak kalkulatzeko. Mota honetako fitxa batean egin daiteke⁴.

⁴ Gogoratu fitxa betetzen duen pertsonarendako garrantzitsuenak diren jarduerak gehitu behar dituzula. Hemen agertzen direnak adibideak baino ez dira.

Izena: _____

Jarduera mota	Eguneko ordu kop.	Asteko ordu kop.
Ikasketak		
Lana		
Irakurketa		
Kirola		
Lagunekin egotea		

- Fitxa bakoitzaren azterketatik eta fitxen arteko erkaketatik, pertsona bakoitzak ondorio intergarriak ateratzen ahalko ditu. Horrez gain, familiako kide guztien fitxak bateratzean, gogoeta aberastu egingen da.

10. jarduera. *Nire ordutegien azterketa zabaltzen.*

Nahi izanez gero, eta aurreko jarduerako datuetatik aurrera, hileroko eta urteroko jardueraren mota bakoitzean ematen den ordu kopurua kalkula daitezke. Emaitzak harrigarriak izan daitezke eta zer pentsatu emanen dute⁵.

Hileko datuak lortzeko, nahikoa da honako eragiketa hau egitea: asteko datuak x 4.

Urteko datuak lortzeko, nahikoa da honako eragiketa hau egitea: hileko datuak x 12.

Kalkulua egiteko, aurreko jarduerako fitxaren antzekoa eredu erabiltzea gomendatu nahi dizuegu.

Izena: _____

Jarduera mota	Hileko ordu kop.	Urteko ordu kop.
Telebista		
DVDa		
Internet		
Bideo-jokoak		

⁵ Esate baterako, zenbait azterlanetan ondorioztatu da umeek urteroko ordu gehiago ematen dituztela telebista ikusten, eskolan baino.

Izena: _____

Jarduera mota	Hileko ordu kop.	Urteko ordu kop.
Ikasketak		
Lana		
Irakurketa		
Kirola		
Lagunekin egotea		

11. jarduera. Denborak aldatzeko konpromisoa hartzen dugu.

Aurreko jarduerak garatu eta gero, familiako kide bakoitzak honako lan pertsonal hau egitea proposatu nahi dizuegu:

1. Aldatzeko konpromisoak ezartzea, hau da, denboraren banaketan zein aldaketa egingen duen zehaztea.
2. Betetze-maila berrikusteko modua zehaztea (adibidez, denbora zehatz baten buruan orduen kalkulua berriro egitea).

Lan hori mota honetako fitxa bat oinarri hartuta egitea gomendatu nahi dizuegu.

KONPROMISOEI BURUZKO FITXA

- Izena:

- Nire denbora antolatzean honako aldaketa hauek egiteko konpromisoa hartzen dut:

- Konpromiso horiek _____ egunen buruan berrikusiko ditut, honela:

Sinatua:

4.4. HEZTEKO balio duten jarduerak.

Automatismoak. Eta... beharrean, ...?

Ikus-entzunezko baliabideak eta komunikazioko teknologia berriak hain maiz agertzen dira gure bizitzan, non askotan, benetan hausnartu gabe, gure aisiarako aukera nagusi eta bakarrak diren. Mota horretako hautaketetan nolabaiteko automatismoaz hitz egin daiteke: automatismo horrek beste aukera batzuk asmatzea galarazten digu eta gure sormena zein gure ohituren aldaera txirotzen ditu.

Zuen familiari honako zereginen laguntzeko diren jarduera batzuk proposatuko dizkizuegu:

- *Pantailen* kontsumo kontzienteagoa egitea.
- Aisiako ohiturak *pantailak* ez diren beste aukera batzuekin osatzea.

Hona hemen iradoki nahi dizkizuegun jarduerak:

- 12. jarduera. **Automatismoak bilatzen.**
- 13. jarduera. **Automatismoak saihesten.**
- 14. jarduera. **Automatismoak apurtzen.**

12. jarduera. *Automatismoak bilatzen.*

- Hurrengo fitxan pantailen erabileran oso maiz agertzen diren automatismoen zerrenda ikusten ahalko duzu (gainera, zerrendari beste batzuk gehitzeko aukera izanen duzu).
- Fitxan leku bat izanen duzu, zure familia osatzen duten pertsonen eta automatismoen zure azterketaren aztergai izanen diren pertsonen izenak idazteko.
- Berrikusi zerrenda eta baloratu halakorik gertatzen ote den zure familian. 1etik 4ra baloratzea proposatzen dizugu: 1-inoiz ez; 2-batzuetan; 3-sarritan; 4-beti.

	Ni
Etxeko atea zabaldu bezain laster, telebista pizten dut					
Etxean nagoenean, telebista piztuta dago etengabe					
Denbora-tarte bat libre izan bezain laster, Internetera konektatzen naiz					
Gogaitasuna agertu bezain laster, bideo-kontsola edo ordenagailua pizten dut jokatzeko					
Tarte bat izan bezain laster, sakelako telefonoan jokatzeko hasten naiz					
Tarte bat izan bezain laster, sakelako telefonotik mezuak bidaltzen hasten naiz					

- Fitxa bete eta gero, egin gogoeta emaitzei buruz. Interesgarria izanen litzateke zure bikotekidearekin horiei buruz hitz egitea. Eta are interesgarriagoa izanen litzateke fitxa berarekin batera betetzea. Bi aukera daude:
 - Fitxa bera betetzea.
 - Bikotekide bakoitzak fitxa bat betetzea eta ondoren emaitzak erkatzea.
- Ondoren, zuen seme-alabekin hitz egin dezakezue ondorioei buruz.

13. jarduera. *Automatismoak saihesten.*

Aurreko jardueraren bidez, zuen familian automatismoak daudela antzeman baduzue, horiek saihesteko *oroigarriak* jartzea proposatu nahi dizuegu.

1. Karpetan dauden eranskailuak *oroigarri* gisa erabiltzea gomendatzen dizuegu. Hala ere, gure eredutik aurrera zuen *oroigarri* mota propioa egin dezakezue. Horrela egin nahi baduzue, zeregin sortzailea dela kontuan hartuta, egokia izan daiteke, etxeko txikienek horiek egiten parte har dezaten.
2. Aurreko jardueran egindako azterketa kontuan hartuta, *oroigarriak* jartzeko lekuak erabaki behar dira: telebista, ordenagailua, ...(r)en logela...

Garrantzitsua da familiako kide guztiek automatismoei heltzean zer lortu nahi duten ondo ulertzea: asmoa ez da telebista ez ikustea eta Internetera ez konektatzea, baizik eta, erabakiak hartzerakoan, beste aukera batzuk ere hausnartzea.

14. jarduera. *Automatismoak apurtzen.*

Zuen familiaren barnean automatismorik antzeman baduzue eta horiei aurre egiteko erabakia hartu baduzue, jarduera honen bidez, zuen eboluzioa ikusteko aukera izanen duzue.

- Erantsitako fitxan, *pantailen* ordezkotako jardueren zerrenda aurkituko duzue. Ikus dezakezue-nez, zenbait lauki hutsik utzi ditugu, zerrenda bete dezazuen.
- Halaber, izenak idazteko lekua ere badagoela ikusiko duzue. Etxean bizi diren familiako kide guztien izenak idazteko da.
- Jardueraren dinamika erraz-erraza da.
 1. Denbora-tarte batean (adibidez, hilabete batean) familiako kide batek automatismo bat *apurtu*, eta *pantailen* ordezkotako jarduera bat gauzatzen duen bakoitzean, marka bat jarriko du bidezko laukian.
 2. Aurretik zehaztu den denbora-tartea amaitu ondoren, zenbaketa eginen da.
 3. Zenbaketa egin eta gero, une egokia izanen da familiaren barnean emaitzen azterketatik aurrera atera daitezkeen ondorioei buruzko eztabaida garatzeko.
 4. Amaitzeko, eta nahi izanez gero, *nahiren* bat ematen ahal zaio punturik gehien eskuratu dituen pertsonari.

Izenak ----- Jarduerak				
Irakurtzea				
Familiako kideren batekin hitz egitea				
Ibilalditxoa egitea				
Kirola egitea				
Lagun batekin geratzea				
Beste familia batzuekin eta haien seme-alabekin geratzea				
Mahai-jokoren bat erabiltzea				
Burutu gabe dagoen zereginen bat egitea				
Marraztea				
Pentsatzea				



Ikus-entzunezko edukiak eta komunikazioa. *Nik uste dut...*

Logikoa denez, ikus-entzunezko baliabideetan agertzen diren eduki guztiak ez dira txarrak; izan ere, horietako asko gure zeregin hezitzailearen aliatuak izan daitezke. Bestalde, mezu kaltegarriak ere hezteko aukera bihur daitezke, behar bezala horiei aurre egiten baldin badakigu.

Zuen familiari honako zereginetan laguntzeko diren jarduera batzuk proposatuko dizkizuegu:

- Familiako kideek maizen ikusten dituzten *pantailetan* agertzen diren mezuak hezkuntzaren aldetik aprobetxatzea.

Hona hemen iradoki nahi dizkizuegun jarduerak:

- 15. jarduera. **Mezuen atzetik.**
- 16. jarduera. **Mezuak hezkuntzaren aldetik aprobetxatzen.**

15. jarduera. *Mezuen atzetik.*

Jada aurreko jarduerak burutu badituzu, uste dugu zure seme-alabek erabili ohi dituzten *pantailak* hobeto ezagutuko dituzula. Oraingo honetan proposatu nahi dizugu horietan agertzen diren mezuak aztertzea. Honako prozesu hau iradoki nahi dizugu:

- Denbora-tarte zehatz batean (adibidez, aste batean), begiratu pantaila horiek eta bildu arrazoi hauengatik zuretzat deigarrienak diren mezuak:
 - Zure seme-alabei helarazi nahi dizkiezun balio eta ikasbideen aurkakoak izateagatik. Esate baterako, iragarki baten arabera, zorientasuna produktu bat eskuratuta lortzen da.
 - Zure seme-alabei helarazi nahi dizkiezun balio eta ikasbideekin koherenteak izateagatik. Esate baterako, telesail batean lagunekin leiala izatearen garrantzia islatzen da.
- Denbora-tarte hori igarota, laburbildu eta saiatu mezu bakoitza bi multzoetako batean *jartzea* eragin dizuten arrazoiak zehazten.
- Ondoren, zure bikotekidearekin ondorioak batera ditzakezu. Dena den, onena berak hasieratik lan hori egin eta ondorioak batera ezartzea izanen litzateke.
- Era berean, zeregin hori seme-alabei ere proposatzeko aukera dago. Oso interesgarria izan daiteke, amaieran familiako kide guztiek beren iritziak azaldu, eta horien artean dagoen aldea ikustea.

Mezu positiboak	Zergatik dira positiboak?	Mezu negatiboak	Zergatik dira negatiboak?

16. jarduera. *Mezuak hezkuntzaren aldetik aprobetxatzen.*

Aurreko jardueraren bidez, bi helburu bete ditugu:

- Gure familiak gehien erabiltzen dituen *pantailak* hobeto ezagutzea.
- *Pantaila* horietan agertzen diren zenbait mezuren aldeko eta aurkako argudioak zehaztea.

Une horretan, *harrapatu* ditugun mezu horiek hezkuntzaren aldetik nola aprobetxatu aztertu behar dugu. Hona hemen gure proposamenak:

- Mezu negatiboek dagokienez, eta gure familian helarazi nahi ditugun balio eta ikasbideen aurkakoak diren mezuak zabaltzen dituen telebistako saio, webgune edo bideo-jokoren bat, besteak beste, antzeman badugu, lehenengo aukera *joko-arauetara* jotzea izan daiteke. Arau bat ezar genezake, gure seme-alabak *pantaila* zehatz horretatik babestuko dituen. Hala ere, mezu negatiboak dauden guztietan ez da araura jo behar, familiaren balioak helarazteko aukera gisa aprobetxa baitaitezke.
- Aurreko jardueran gure eginkizuna pantailak *begiratzea* izan bada, une horretan aktiboagoa izan beharko da. Orain egoera hobean gaude, gure seme-alabekin egonda mezu horiek berriro ikusten ditugunean jarduteko. Garrantzitsuen jarduteko zenbait jarraibide kontuan hartzea da. Batzuk proposatuko dizkizuegu, baina zerrenda osa dezakezue.

Zer egin pantailetan agertutako mezuren bat aprobetxatzeko?

- ➔ **Aprobetxatu funtsezko uneak.** Hau da, gure semea edo alaba komunikabideei edo bestelako gai bati buruz daukagun iritzia entzuteko eserarazi beharrean, eraginkorragoak izanen gara mezua telebistako saio, bideo-joko edo webguneren batean, besteak beste, agertzen den unea aprobetxatzen badugu.
- ➔ **Ez saiatu funtsezko une guztiak aprobetxatzen.** Horrela egiten badugu, gure mezuen eraginkortasuna nabarmen murriztuko da.
- ➔ **Aldeko eta aurkako iritzia tartekatzea.** Gure seme-alaben *pantailak* bakarrik jartzen baditugu zalantzan, baliteke gure iritzia baztertzea eta babes jarrera hartzea.
- ➔ **Erabili zeharkako estrategiak batzuetan.** Esate baterako, ona da bikotekidearekin hitz egitea, gure semeak edo alabak elkarrizketa entzun dezan.

CoAN

Consejo Audiovisual de Navarra

