

Manrais, gida didaktikoa.

Material honen helburua da zuri laguntzea proiektu hau ikasgelan lantzerakoan.

Bi fase:

barne hartzen ditu:

- 1. Faseko CDa: 6 maila. Lokalki jolasten da, jolasaren CD orijinaletik. Jokalariak eginiko aurrerapenen erregistroa ordenagailuko artxibo lokal batean gordetzen da.
- 2. Faseko CDa: 3 maila. Lokalki jolasten da, jolasaren CD orijinaletik. Jokalariak eginiko aurrerapenen erregistroa ordenagailuko artxibo lokal batean gordetzen da.

Lehen ebaluaketa bat egingo da Programa hau garatuko duen ikasgelako ikasleek zein IKT gaitasun-maila duten ikusteko.

9 atalen garapenean zehar curriculumak ezartzen dituen gaitasunak landu ahal izango ditugu.

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Matematika
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala

Gida didaktikoak ikasgelan garatuko diren 9 atal (bakoitza eskubide bati buruzkoa) ditu eta aukera ematen du etxean (ikasgelan eta etxean erabiltzen diren materialen osagarri izateko diseinatua) sakontzeko.

“MANRAIS están en tus manos” giza eskubideetan oinarritutako joko bat da, 9 eta 14 urte bitarteko gazteei zuzendua. Ikastetxeetan banatuko da eta ikasleek ikastorduetan nahiz beren etxeetan jolastu ahal izango dute. Bi hizkuntzatan dago: gaztelaniaz eta euskaraz.

Jokoak 9 maila dauzka eta offline jokatu ahal izango da, hots, ez da beharrezkoa zerbitzari batean erregistratzea, lokalki exekutatu baita. Jokalariak eginiko aurrerapenen erregistroa ordenagailuko artxibo lokal batean gordeko da. Hau da, jokalariak helburu zehatz bat lortzen duenean, sistemak bere aurrerapena gordeko du eta, hortaz, utzi duen puntu beretik ekin ahal izango dio jokoari hurrengo egunean.

Jokoan jokalaria gidatuko da, eta bere adimena eta bidean aurkitzen dituen item desberdinak erabili beharko ditu sortzen zaizkion egoerak gainditu eta jokoan aurrera egiteko. Jokalariak puzzleak osatu eta aurrera egin ahala, mini-joko batzuk desblokeatuko dira (Jelly snakes, Arkan blocks ...).

Ikasgelako dinamika

Proiektuaren planteamendua oso malgua da eta ikasgela bakoitzaren beharrian nahiz testuingurura edo irakasleen irizpideetara egokitu daiteke.

Parte hartzeko moduak:

1. Ikasgela osoa (ikasgelako batzarrak)
2. 4/6 ikasleko taldea bozeramaile batekin
3. Neska talde bat eta mutil talde bat
4. Bakarkako lana eta bateratzea, taldeka edo ikasgela osoarekin.
5. Bakarkako lana
6. Bikoteka
7. Bikote mistoka

Denbora:

1. Saio batean
2. Hainbat ikasgairen saioetan
3. Egun bateko monografikoa (eskubide bakarra landuz)
4. Eskubideen astea.

GIDOIA

Sarrera: *Birus informatikoa*

Goizean zure gelan zaude, leihoan eserita, bainu-bata soinean duzula. Ezin zaitu inork ezagutu. Txanoa jantzita duzu eta kamerari bizkarra ematen zaude.

Uda hasieran gertatu zitzaizunaz oroitzen ari zara. Lehen hezkuntzako azken urtea amaitu zenuen eta institutu berria aukeratzeko zorian zeunden. Ordenagailuan zenbiltzan informazio bila eta bat-batean birus bat agertu zitzaizun pantailan.

Birusa Giza Eskubideei buruz mintzo zen eta Manraisek izenpetzen zuen. Mezuak hunkitu egin zituen. Memoria-txartel batean sartu eta horri buruz ikertzea erabaki zenuen.

Zure ikerketen arabera, Manrais ikasle sozietate bat da, Giza Eskubideen alde isilean borrokatzen dena. Bazirudien Manraisen kuartel orokorra Fernando Buesa Institututik hurbil zegoela...

Ez zenuen bi aldiz pentsatu. Institutu ona da eta, beraz, haien web orrira sartu zinen matrikulatzeko. (Matrikulatzea = nick bat eta pasahitza sortzea).

Onartu zintuztenean PDA bat bidali zizuten, institutuko komunikazio gailua alegia. Baina izebak gorde egin zizun eta uda osoan ezin izan duzu erabili.

Zure leihoan eserita zaude bainu-bata soinean duzula eta gaur da institutuko lehen eguna. Zeure buruari galdetu diozu izebak PDA itzuliko ote dizun, Manrais aurkitzeko bidean ote zauden... Eta jantzen hasi zara. (Janztea = avatar bat sortzea).

Tutorial gidatua:

Gosaria

Jantzi eta logelatik irten zara. Etxean zaude izeba Alinarekin. Zure helburua etxetik atera eta institutura joatea da, baina izebak ez dizu irteten utziko gosaldtu eta pixka batean berarekin hitz egin baino lehen.

Gosaldu eta izebarekin hitz egin bitartean, jokoaren mekanismoak ikasi dituzu: objektu eta pertsonaiekin elkarreragitea, objektuak inbentarioan

gordetzea, inbentarioko objektuak aztertzea, eszenako elementuetan objektuak erabiltzea, elkarrizketa interaktiboak erabiltzea, etab.

Tutoriala amaitzean, etxeko atea desblokeatu egin da eta jada irten zaitezke.

Ondoko hauek lortu dituzu:

- Zure inbentarioa, Manraisen birusa gordetzeko erabili zenuen memoria-txartela eta graffitiak egiteko spray batzuk dituen.
- Puzkerrak botatzeko kuxina, gosariko zereal kaxan zetorren oparia da.
- Zure PDA. Hemendik aurrera jokoarekin jarraitzeko pistak kontsultatu ahal izango dituzu PDAn.

I. atala: Landoren eguneroko ezkutua

Institutura iritsi zara. Institutuaren ondoan, itxita dagoen lokal bat dago: 8 Bits Cyberparty-a. Pertsiana jaitsita dauka. Eraikinak soto bat dauka, barrotedun bi leiho txikirekin.

Harrituta geratu zara pertsianan Manraisen graffitia marrazturik ikusi duzunean. Ohartu zara graffitiari izarra falta zaiola. Zure graffiti sprayak erabili dituzu falta dena osatzeko. Une horretan norbaitek liburu bat jaurti du leihotxo batetik.

Zeure buruari galdetu diozu zer izango ote den eta nork utzi duen hor. Jasotzean ikusi duzu orri bat bakarrik daukela idatzita. Giza Eskubideen Aitorpen Unibertsaleko 12. artikulua da (**intimitaterako eskubidea**).

Zure PDAk sartzen ari den seinale pirata bat atzeman du. Manraisen mezu bat jaso duzu: liburua froga bat gainditzeko behar duzun pista da, eramazu zurekin.

Institutura sartu zara. Sarreran Stressa eta Spaikel daude, institutuko "guai"ak. Ikaskide batzuk pasa dira. Haietako bati (Landori) bere egunerokoa erori zaio. Stressa eta Spaikelek jaso dute, irakurri eta barrez hasi dira, iseka egin nahian. Fotokopiak ateratzea eta sekretua horretan jartzea pentsatu dute.

Stressa eszenatik sartu-irtenka dabil, txantxa prestatzen ari da eta. Une egokiaren zain geratu zara. Spaikelen arreta desbideratu duzu eta trukea egin diozu ezkutuan. Egunerokoa kendu eta Manraisek eman dizun liburua eman diozu. Spaikel ez da ezertaz ohartu eta aurrera jarraitu du planarekin.

Egunerokoa Landori itzuli diozu. Eskerrak eman dizkizu eta Jelly Monsters jokoan partida bat jokatzea eskaini dizu.

Stressa itzuli denerako, Spaikelek sarrera guztia estali du Aitorpenaren 12. artikuluekin. Stressari ez dio haserretzeko denborarik ere eman. Irakaslea etorri da eta Stressa disimulatzen hasi da.

Amaitzeko, liburua hartu duzu fotokopia-makinatik. Manraisen mezu bat jaso duzu: gainditu duzu lehen misioa, klubeko bazkide berrien aukeraketa prozesuan onartu zaitugu. Misio batzuk burutuz gero Manraiseko kide izan zaitezke, nahi baduzu.

Eguna bukatzean, zure gelan zaude. PDAn Landoren mezu bat jaso duzu, Jelly Monsters jokoa bidali dizu posta elektronikoz; orain zure gelako ordenagailuan jolastu zaitezke.

Ordenagailua begiratzean institutuko egunkarira sartu zara. Egunkaria Stressa eta Spaiketek kontrolatzen dute, beren mesederako informazioa argitaratzeko erabiltzen baitute.

Misioa gainditzeko erabili duzun liburuak Aitorpenaren 12. artikulua dauka. Ohe gainean daukazu (bildumako lehen pieza da). Liburua begiratzean, ondorioak atera dituzu eta hor amaitu da partida.

I. ataleko eztabaidagaiak (Pribatutasunerako Eskubidea)

1. Stressa eta Spaikel Landoren sekretuak fotokopiatzen ahalegindu dira, egokia iruditu zaizu jarrera hori?
2. Ongi jokatu al du protagonistak Spaikeli ezkutuko trukea egin eta Landori egunerokoa itzultzean?
3. Zure ustez, protagonistak beste era batean joka zezakeen?
4. Zer iradokitzen dizu pribatutasunerako eskubideak?
5. Aplikatu I. atalean (**pribatutasunerako eskubidea**) gertatutakoa beste esparru batzuetan, adibidez: Internet, sakelako telefonoa, sare sozialak...
6. Zer esan nahi du zure ustez "pertsona baten intimitatea errespetatzeak"?
7. Zein alderdi dira norbere intimitatekoak?
8. Zer iruditzen zaizu norbait grabatzea bere baimenik gabe eta gero irudiak sakelako telefonoz edo Internetez hedatzea? Barregarria iruditzen zaizu? Eta zuri egiten badizute?
9. Zure adineko norbait barregarri uzten duen irudi bat (bere baimenik gabe hartutakoa) sakelako telefonora edo posta elektronikora iristen bazaizu, honela joka dezakezu:
 - Gurasoei kontatu eta haiek erabaki dezatela zer egin
 - Konfiantzazko irakasle bati kontatu. Hark orientatuko zaitu.
 - Adin txikikoei laguntzeko telefonora deitu, 116111, eta gertatutakoa kontatu.

Pribatutasunerako eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala

2. atala: Argazki lehiaketa

Liburutegian zaude ikaskide guztiekin. Liburutegi modernoa da, monitore lau handi bat dauka. Irakasleak urteroko argazki lehiaketa iragarri du eta ikasleei eskatu die bi taldetan banatzeko.

Stressa eta Spaikerek beren taldekideak aukeratu dituzte, beste ikaskideak diskriminatu dituzte eta, gainera, lehiaketan parte hartzea debekatu diete. Diskriminatutako ikaskideek amore eman dute.

Stressa eta Spaikerekin hitz egiten saiatzen bazara, pikutara bidaliko zaituzte. Gauza bera gertatzen da beren lagunekin, Suki eta Saske bikiekin. Zure lagun Colette eta Dido, Stressa eta Spaikelen taldeetan onartu dituzte. Animoak eman dizkizute, baina ez dute ezer egin zuri laguntzeko.

Hau da zure helburua: ikaskide diskriminatuek (Lando, Friko eta Rinak) ez dezatela etsi eta beren eskubideak erabil ditzatela.

Jokoaren hasieratik duzu Manraisen birusa gordetzeko erabili zenuen memoria-txartela: Aitorpenaren 2. artikulua da **(Giza Eskubideak DENONAK dira)**.

Idea ona iruditu zaizu txartela liburutegiko monitorean sartzea, baina formatua ez da egokia. Monitore horrek ebaketa angularreko memoria-txartelak bakarrik onartzen ditu. Liburutegian eskola-materiala aurkitu duzu. Guraize batzuk hartu eta memoria-txartela egokitu duzu liburutegiko monitorean erreproduzitu ahal izateko.

Azkenean lortu duzu. Manraisen mezua igorri diezu zure ikaskide Lando, Friko eta Rinari.

Giza Eskubideen oinarriak irakurtzean, zure ikaskideek erreakzionatu egin dute eta talde independente bat sortzea erabaki duzue argazki lehiaketan parte hartzeko. Elkarrizketa interaktiboan erabaki duzue zein izango den zuen lanaren gaia: 'nire auzoa'.

Irakaslea itzuli denean, talde bakoitzak lehiaketarako aukeratu duen gaia azaldu du. Irakasleak onartu egin zaituzte hirugarren talde bezala eta aukeratu duzuen gaia goraipatu du, lortu duzu zure helburua.

Bukatzeko, memoria-txartela hartu duzu monitoretik, Didok Jelly Monsters partida bat eskaini dizu eta Manraisen mezua jaso duzu: gainditu duzu misioa.

Eguna bukatzean, zure logelan Didoren mezua jaso duzu jolasarekin. Jolasten hasi baino lehen, institutuko egunkarira sartu zara. Stressa eta Spaikel ageri dira argazki saria irabazteko hautagai bakar bezala. Okerreko informazio partzial bat da.

Zure bildumako artikulua dituzu ohe gainean: liburua eta memoria-txartela. Ondorioak atera dituzu eta partida amaitu da.

2. ataleko eztabaidagaiak (Giza Eskubideak denonak dira)

1. Zer iruditu zaizu Stressa eta Spaikelek eszenan izan duten jarrera beste ikaskideei beren taldeko kide izaten utzi ez dietenean?
2. Ongi jokatu al du protagonistak talde alternatibo bat sortuz?
3. Zure ustez protagonistak beste era batean joka zezakeen?
4. Aplikatu 2. atalean (DENOK berdinak gara) gertatutakoa beste esparru batzuetan, adibidez, jolastorduan, lagun artean, familian...
5. Zer da hobe, onenak aukeratzea beti irabazteko ala denak kontuan hartzea?
6. Zure ikasgelan denok aukera berdinak dituzue jardueretan parte hartzeko orduan?
7. Zer esan nahi du zuretzat pertsona bat diskriminatzeak?
8. Zer esan nahi du zuretzat diskriminatuta dagoen pertsona bati elkartzasuna adierazteak? Nola jokatu zenuke? Jarri adibide bat.

Giza eskubideak denonak dira atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna

Ikasten ikastea

Hizkuntz komunikazioa

Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak

Gaitasun sozialak eta zibikoak

Kultura humanistikoa eta artistikoa

Autonomia eta ekimen pertsonala

3. atala: **Friko eta Stressaren kapa**

Arte-gelan zaude zure ikaskideekin eta irakaslearekin, jolastordura ateratzeko zorian. Denak atera dira Friko izan ezik. PDAn Manraisen mezu bat jaso duzu, Friko jolastordura aterarazteko agindu dizute.

Berarekin hitz egin duzu. Esan dizu Stressak gaizki tratatzen duela eta horregatik ez dela ateratzen. Beldurra dio, ez da ateratzera ausartuko Stressa kontrolpean dagoela ziurtatzen diozun arte.

Jolastokira atera zara. Stressa argazki lehiaketarako kapak probatzen ari da (bere gaia gazteen moda da). Stressak nahi ez duen kapa bat hartu duzu eta Manraisek josteko kit bat pasa dizu sototik.

Kitean kremlera luze-luze bat eta Aitorpenaren 3. artikulua (**bizitzarako, askatasunerako eta segurtasunerako eskubidea**) bordatuta daukaten bi partxe daude.

Arte-gelara itzuli zara Frikorengana. Stressaren kapa josteko makinan jarri duzu eta aldatu egin duzu kremlera eta partxeak erabiliz. Friko ausartu da zurekin jolaslekura ateratzera.

Aldatutako kapa beste kapa batzuekin batera utzi duzu. Stressak soinean jarri du eta kremlera ixtean harrapatuta geratu da.

Frikok Stressaren ezintasuna aprobeztatu du ez diola gehiago molestatuko zin eginarazteko. Stressak zin egin du, baina Friko harrotu egin da eta Stressa mehatxatzen hasi da. Tartean sartu zara.

Frikori ikusarazi diozu partxeen mezua (3. artikulua) Stressari ere aplikatu behar zaiola. Bera ere pertsona bat da eta, beraz, bizitzeko, askatasunerako eta segurtasunerako eskubidea du. Ez duzue eskubiderik Stressari mugitzen ez uzteko eta are gutxiago mehatxatzeko.

Friko baztertu eta hausnartzen hasi da. Stressak lortu du kapa askatzea. Barkamena eskatu diozu hondatu izanagatik. Haserreturik, zeuretzat har dezakezula esan dizu.

Manraisen mezu bat jaso duzu, froga gainditu duzula eta "buruari buelta gehiegi ez emateko" esan dizute. Ez dakizu zer pentsatu... (Zu frogan jartzen ari dira, mezu nahasgarriak bidaltzen dizkizute zure erreakzioak nolakoak diren ikusteko).

Frikok Jelly Monsters partida bat eskaini dizu. Jolastu ondoren, jolastordua amaitu da eta ikasgelara itzuli zarete.

Eguna bukatzean, zure logelan Frikoren mezua jaso duzu jolasarekin. Jolasten hasi baino lehen, institutuko egunkarian sartu zara. Stressa eta Spaikelek errealitatea deformatzen jarraitzen dute beren komenientziaren arabera.

Zure bildumako artikuluak dituzu ohe gainean: liburua, memoria-txartela eta Stressaren kapa. Ondorioak atera dituzu eta partida amaitu da

3. ataleko eztabaidagaiak (Bizitzarako, Askatasunerako eta Segurtasunerako Eskubidea)

1. Stressak jostailu bat balitz bezala tratatu du Friko, zer iruditu zaizu Stressaren jarrera?
2. Zer iruditu zaizu Frikok Stressarekin izan duen jarrera, gehiegizkoa dela uste duzu?
3. Pertsonaiak ongi jokatu duela iruditu zaizu, lehenik Frikori lagunduz eta gero geldiaraziz?
4. Zer iradokitzen dizu bizitzarako, askatasunerako eta segurtasunerako eskubideak?
5. Aplikatu 3. atalean (bizitza, askatasuna eta segurtasuna izateko eskubidea) gertatutakoa beste esparru batzuetan, adibidez, kalean...
6. Ezagutzen duzu besteen gaineratik geratzeko indarkeria erabiltzen duen inor?
7. Zure ustez, pertsona horri indarkeriaz erantzun behar zaio?
8. Badakizu zer egin behar duzun zu zeu edo lagun bat abusu eta indarkeriaren biktima bazarete?
9. Zuk ere zerbait egin dezakezu horrelakorik gerta ez dadin:
 - Gurasoei kontatu eta haiek erabaki dezatela zer egin
 - Konfiantzazko irakasle bati kontatu. Hark orientatuko zaitu.
 - Adin txikikoei laguntzeko telefonora deitu (116111) eta gertatutakoa kontatu. Lagun zaitzakeen jendearekin hitz egingo duzu.

Bizitzarako, askatasunerako eta segurtasunerako eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala
Matematika

4. atala: Colette eta Tai-Chi entrenamendua

Goizean etxean zaude, instituturantz abiatzeko zorian. Berriro ere izebarekin gosaldu eta hitz egin behar duzu kalera atera baino lehen. Zereal kaxan 1. ataleko sari berdina egokitu zaizu, orain puzkerrak botatzeko bi kuxin dituzu.

Institutura iritsi zara. Sarreran daude Colette, zapatila berriekin, eta baita ere Stressa eta Spaikel, hiruko saskiratzeen txapelketa bat iragartzen duten kartelak hormetan jartzen.

Stressari Coletten zapatila berriak gustatu zaizkio, eta dirudienez lapurtu egin nahi dizkio entrenatzeko kentzen dituenean. Colette oso kezkatuta dago. PDAn Manraisen mezu bat jaso duzu. Coletteri laguntzeko prestatu duten zerbaite hartzera ateratzeko eskatzen dizute.

Manrais sotorantz abiatu zara eta apar-gomazko xafla bat jaso duzu mezu batekin: Aitorpenaren 17. artikulua da (**jabetzarako eskubidea**).

Apar-gomak marraztutako irudi batzuk dauzka, barne-zola formakoak. 2. atalean (liburutegian) hartu zenituen guraizeak erabili dituzu mozteko.

Sarreran, zinta itsaskor bat utzi du Spaikelek fotokopia-makinaren gainean. Hura hartu eta zerealekin lortu dituzun kuxinetan jarri duzu zinta. Azkenik, puzkerrak botatzeko kuxinak itsatsi dizkiezu barne-zolei. Horra hor lapurreten aurkako barne-zolak.

Kiroldegian, Suki eta Stressa Tai-Chi egiten ari dira. Colette entrenatzeko prest dago, baina ez da ausartzen oinetakoak kentzera. Lando eta Rina Colette animatzen saiatzen dira, baina ez dute lortzen.

Barne-zolak prest dituzunean, Coletten zapatiletan sartu dituzu berak kendu orduko, eta tatamira egin du salto. Stressak oinetakoak jantzi ditu eta oinez hasi da. Zapatilek, ordea, puzkerra botatzen dute Stressak urrats bat ematen duen bakoitzean. Lando eta Rinak ezin diote barreari eutsi.

Stressa ohartu da zapatilen barruan zerbaite dagoela. Erantzi ditu, barne-zolak atera ditu eta orduan denek ikusi dute bertan idatzitako mezua. Colette ausardiaz hurbildu zaio eta zapatilak eskatu dizkio Stressari esanaz ez daukala zapatilak kentzeko inolako eskubiderik.

Stressak erantzun dio ez zizkiola kendu nahi, probatu baino ez. Stressa eta Suki joan egin dira. Colettek eskerrak eman dizkizu laguntzeagatik eta Jelly

Monsters partida batera gonbidatu zaitu. Barne-zola puzker-ontziak batu dituzunean, Manraisen mezu bat jaso duzu: gainditu duzu misioa.

Eguna bukatzean, zure logelan Coletten mezua jaso duzu jolasarekin. Jolasten hasi baino lehen, institutuko egunkarian sartu zara. Stressak egunkariko azala aukeratu du Coletten zapatilak toki txarrean uzteko.

Zure bildumako artikuluak dituzu ohe ginean: liburua, memoria-txartela, Stressaren kapa eta barne-zola puzker-ontziak. Ondorioak atera dituzu eta partida amaitu da.

4. ataleko eztabaidagaiak (Jabetzarako Eskubidea)

1. Stressak zapatilak kendu dizkio Coletteri, zer iruditu zaizu Stressaren jarrera?
2. Colette beldurtu egin da, zer deritzozu Coletten jarrerari?
3. Zuzen jokatu al du protagonistak? Bere konponbidea egokia iruditu zaizu?
4. Zure ustez, Stressa benetan ari zen zapatilak probatu nahi zituela esan duenean?
5. Aplikatu 4. atalean (jabetza izateko eskubidea) gertatutakoa beste esparru batzuetan, adibidez, etxean, lagunekin...
6. Adierazi zein esaldirekin zauden ados:
 - ◇ Gelako norbaitek asko gustatzen zaizun zerbait badauka, bera ohartu gabe hartzea gustatuko litzaizuke.
 - ◇ Itzultzen badiozu, ez duzu ezer txarrik egin.
 - ◇ Ez bazaituzte "harrapatzen", ongi egina dago.
 - ◇ Uzteko eskatzen badiozu eta ezetz erantzuten badizu, bere erabakia errespetatu behar duzu haserretu gabe.

Jabetzarako eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala
Matematika

5. atala: Argazki erakusketa

Sarreran zaude argazkigintza taldeko zure lagunekin: Lando, Rina eta Friko. Lanak ekitaldi aretoan kokatuta daude. Taldeek minutu batzuk dituzte azken ukituak emateko.

Stressa eta Spaikel beste guztiak baino lehen sartu dira ekitaldi aretora eta zure taldearen argazkia zirriboratu dute. Ekitaldi aretora sartu zara zure taldekideekin. Taldekideek hondatutako argazkia ikusi eta amore eman dute: argazkia kendu nahi dute.

Konbentzitu egin dituzu konponbideren bat egon daitekeela esanez. Konfiantza dute zugar eta zuri zerbait otu zain geratu dira. Graffiti sprayak erabiliz zerbait polita margotzea pentsatu duzu pintada tapatzeko, baina ez dakizu zer margotu... Manraisen mezu bat jaso duzu, material artistikoa jasotzera ateratzeko esan dizute.

Atera zara eta mezu bat idatzita daukan azetatozko xafla bat hartu duzu. Aitorpenaren 27. artikulua da (**kulturarako eskubidea**). Guraizeak erabili dituzu xaflari forma emateko eta zinta itsaskorra argazkiari lotzeko. Sprayak eman dizkiezu taldekideei eta denon artean margotu duzue Stressa eta Spaikelen pintadari buruzko mezua. Taldeak aurrera jarraitzea eta lehiaketara aurkeztea erabaki du.

Sarreran, irakasleak hiru taldeen konfirmazioa jaso du. Beraz, erakusketa prest dago. Irakasleak Stressa eta Spaikel aukeratu ditu erakusketa publikoari irekitzeko. Stressak, haserre, Suki eta Saskeri esan die zure taldeari "egurra emateko". Zure taldekideak bikien indarkeriaren beldur dira, baina ideia bat bururatu zaizu: Jelly Monsters-etara jokatzeko erronka jotzea. Lortu duzu. Suki eta Saskek erronka onartu dute.

Jolastu ondoren, erakusketa publikoari ireki zaio. Irakasleak hiru taldeen argazkiak aurkeztu ditu. Txalotuena zuen taldearena da. Saria irabazi duzue (8 Bits cyberparty lokalean dohainik jolasteko fitxaz beteriko ontzi bat).

Eszenatokira igo zara zure lagunekin. Manraisen mezu bat jaso duzu. Mezuak Stressa eta Spaikeli saria irabazi duzuela aurpegiratzera animatzen zaitu, haserretu daitezten. Mezu hau gehiegizkoa iruditzen zaizu. Manraisek proposatzen dizuna umekeria galanta eta onartezina iruditu zaizu eta kasurik ez egitea erabaki duzu.

Mikrofonoa hartu eta taldekideekin kontsultatu ostean, guztion artean erabaki duzue saria gainerako parte-hartzaileekin partekatzea. Guztiak igo dira eszenatokira Stressa eta Spaikel izan ezik, bazterrean geratu baitira.

Irakasleak zuen lanari ('nire auzoa' argazkiari) ateratako argazki bat oparitu dizue.

Eguna bukatzean, zure logelan Sukiren mezua jaso duzu jolasarekin. Jolasten hasi baino lehen, institutuko egunkarian sartu zara. Stressa eta Spaikel hiruko saskiratzeen txapelketari buruz ari dira. Ez dute ezer idatzi argazki lehiaketari buruz.

Zure bildumako artikuluak dituzu ohe gainean: liburua, memoria-txartela, Stressaren kapa, barne-zola puzker-ontziak eta 'nire auzoa' argazkia. Ondorioak atera dituzu eta partida amaitu da.

5. ataleko eztabaidagaiak (Kulturarako Eskubidea)

1. Stressa eta Spaikelek zuen taldeko argazkia hondatu dute, zer iruditu zaizu haien jarrera?
2. Taldekideek amore eman dute, egokia iruditu zaizu haien jarrera?
3. Gustatu zaizu protagonistak Manraisen laguntzaz aurkitu duen konponbidea?
4. Zure ustez ongi jokatu du Manraisek protagonista galtzaileei iseka egitera bultzatuz?
5. Zer iradokitzen dizu kulturarako eskubideak?
6. Aplikatu 5. atalean gertatutakoa (kulturarako eskubidea) beste esparru batzuetan.
7. Badakizu munduko herrialde guztietan bizi diren neska-mutilek zuk bezala kultura jasotzen ote duten? Ezagutzen duzu hori horrela ez den kasuren bat?

Kulturarako eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna

Ikasten ikastea

Hizkuntz komunikazioa

Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak

Gaitasun sozialak eta zibikoak

Kultura humanistikoa eta artistikoa

Autonomia eta ekimen pertsonala

6. atala: Rina eta hiruko saskiratzeen lehiaketa

Aurreko atalaren amaieran Manraiseko sarrera frogekin ez jarraitzea erabaki zenuen. Stressa eta Spaikeli saria aurpegiratzera bultzatzen zintuen mezuak ikusarazi zizun ez zaizula interesatzen Manraiseko kide izatea (egia esan, zu frogan jartzen ari dira zure motibazioak zuzenak ote diren ala ez ikusteko).

Zure gelan zaude Giza Eskubideen Deklarazio Unibertsala zeure kabuz irakurtzen. 1. artikulua irakurri berri duzunean (**anaitasunezko tratua jasotzeko eskubidea**) mezu bat jaso duzu institututik: hiruko saskiratzeen txapelketako finala hastear dago.

Instituturantz abiatu zara. Bideko zati batean obretan daude. Marra zuri eta laranja dituen obrako zinta bat hartu duzu. Saskibaloi kantzara iritsi zara, Stressa eta Rinaren arteko finalera.

Publikoaren sektore bat bakarrik ari da animatzen. Stressaren lagunak dira eta Rinari iseka egiten diote. Errespetu falta galanta iruditu zaizu eta gainerakoak Rina anima dezaten saiatu zara, isekan ari direnen ahotsak isilarazteko.

Baina zure lagunek esan dizute Stressaren lagunek bufanda pertsonalizatuak dauzkatela eta eurek, ordea, ez. Guraizeak erabili dituzu, obretako zinta puskatan mozteko (bufandak). Bufandak zure graffiti sprayekin dekoratu dituzu eta Rina izena, "errespetua" eta "berdintasuna" hitzak erantsi dizkiezu.

Bufandak eman dizkiezu lagunei eta Rina animatzen hasi dira. Partidua oso berdinduta dago. Publikoaren zalapartarekin Stressak kontzentrazioa galdu du eta azken jaurtiketa huts egin du. Rinak lagunen babesa antzeman du, hazi egin da eta garaipena eman dion hirukoa saskiratu du.

Spaikel zugana dator. Stressaren porrota leporatzen dizu. Baina Stressak berak geldiarazi du. Gogoz kontra bada ere, Stressak Rina zoriondu du eta kantxatik irten da Spaikel, Saske eta Sukirekin. Lagunek Rinaren garaipena ospatu dute eta cyberparty geratu dira bazkalondoan ere ospatzeko.

Zure logelan zaude, bazkalondoan. Manraisen mezu bat jaso duzu. Esan dizute horixe nahi zutela zugandik, alegia, zeure kabuz jokatzea, eta ez aginduei jarraitzea Manraisen sartzeko. Egiaztatu dute Giza Eskubideenganako duzun motibazioa benetakoa dela, orain Manraisen sar zaitezke nahi baduzu.

Han dituzu zure bildumako artikuluak: liburua, memoria-txartela, Stressaren kapa, barne-zola puzker-ontziak, 'nire auzoa' argazkia eta Rinaren bufanda. Ondorioak atera dituzu eta zure lagunen mezua jaso duzu, cyberpartyra bidean doaz. Harantz abiatu zara.

Cyberpartyan aurkitu dituzu eta Jelly Monsters jokoan aritu zara Rinarekin. Stressa eta bere jarraitzaileak iritsi dira. Stressa negoziatzeko prest dagoela dirudi. Azkenaldian gauzak ez zaizkio berak nahi bezala ateratzen, bere ohiko indarkeriek ez diote funtzionatzen eta horregatik, amore eman eta aldatzea erabaki du. Stressa eta bere lagunek gainerako ikaskideekin bat egin dute cyberpartyko makinetan jolasteko.

Manraisen mezu bat jaso duzu: soto sekretua aurkitu behar duzu. Abentura berri bat hastear dagoela somatzen duzu.

6. ataleko eztabaidagaiak (Anaitasunezko Tratua jasotzeko Eskubidea)

1. Ongi iruditzen zaizu Spaikel eta bere lagunek Stressa bakarrik animatzea eta Rinari iseka egitea?
2. Rinaren lagunek ez zuten Rina animatu bufandarik ez zutelako, zer iruditzen zaizu haien jarrera?
3. Gustatu zaizu protagonistak proposatutako konponbidea (animatzeko bufandak sortzea)?
4. Aplikatu 6. atalean gertatutakoa (anaitasunezko tratua jasotzeko eskubidea) beste esparru batzuetan.
5. Adierazi zein baieztapenekin zauden ados:
 - Norbaiten itxura fisikoari buruzko txantxak egitea ez da hain larria. Besteei barre eginaraz diezaiekezu eta horrela lagun asko egin.
 - Uste dut ez dagoela ondo nire adineko beste neska-mutilei barre egitea. Irakasleei egitea berriz ez zait axola, zaharragoak direlako eta beti gure aurka ari direlako.
 - Itxura arraroa duen norbait ikusten dudanean ezin izaten diot barreari eutsi. Guztiok izan beharko genuke altuak eta ederrak eta beti modara jantzita ibili beharko genuke
 - Nire lagunak "guai"enak bakarrik dira, ezin ditut "kutreak" jasan

Anaitasunezko tratua jasotzeko eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala

7., 8. eta 9. atalak: Manraisen labirintoa

7, 8 eta 9. atalak jokoaren bigarren fasea dira. Froga guztiak gainditu dituzu eta Manraiseko kide bihurtuko zara. Zure helburua orain zure lagunekin batera institutuko egunkari alternatiboa sortzea da.

7. atala: Manraisen laberintoa

Cyberpartyan zaude zure lagunekin eta Manraisen sotoa aurkitu nahi duzu haiekin bat egiteko. Ezkerreko atetik atera zara igarobideetara. Txanodun irudi bat ikusi duzu batetik bestera eta hari jarraitzea erabaki duzu.

Internet gailua daukan areto batera iritsi zara eta martxan jartzen saiatu zara, baina ez daukazu fitxarik. Ciberpartyko sarrerara itzuli zara eta Rinari fitxa batzuk eskatu dizkiozu. Pozik eman dizkizu eta Internet gailura itzuli zara. Fitxak sartu ondoren, konektatu da. Eman dizuten kode lokalizatzailea sartu duzu eta lokalizatzaile hori PDARI atxiki zaio, norantz joan behar duzun adierazten dizun radar bat balitz bezala.

Jarraibideak jarraitu dituzu eta bidean, hormetan aurkitutako paper gorri batzuk jaso dituzu. Paper gorriak elkartu eta ohartu zara Aitorpenaren 20. artikulua osatzen dutela (**libreki elkartzeko eskubidea**). Azkenean, atea itxita duen areto batera iritsi zara. Atea jotzean, pasahitza eskatu dizute eta 20. artikulua erakutsita pasatzen utzi dizute.

Manrais satora iritsi zara! Bi pertsonai misteriotsu 20. artikuluari buruzko galdera batzuk egin dizkizute eta zuzen erantzun ondoren, Manraiseko kide bihurtu zara.

Pertsonai misteriotsu horiek zure adiskide Lando eta Dido direla konturatzen zara. Manraisen inguruko galderak egin dizkiezu eta informazio gehiago lortu duzu. Ondoren mini-joko bat eskainiko dizute eta denok elkarrekin joango zarete etxera.

Eguna bukatzean, zure logelan Landoren mezua jaso duzu jolasarekin. Zure bildumako artikulua dituzu ohe gainean: liburua, memoria-txartela, Stressaren kapa, barne-zola puzker-ontziak, 'nire auzoa' argazkia, Rinaren bufanda eta 20. artikulua, 'libreki elkartzeko eskubidea' daukan papera. Ondorioak atera dituzu eta partida amaitu da.

7. ataleko eztabaidagaiak (Libreki Elkartzeko Eskubidea)

1. Zer iruditu zaizkizu Manraisen jarrera, sotorra sartzeko frogak eta Manraiseko kide izateko galderak?
2. Esan zein den erantzun zuzena eta zergatik:
 - ◊ Nahi dugunarekin eta nahi dugunerako elkartzeko eskubidea daukagu
 - ◊ Nahi dugunarekin elkartzeko eskubidea daukagu, baldin eta gure helburuak baketsuak badira.
3. Ezagutzen al duzu helburu baketsurik ez daukan pertsona elkarerik?
4. Zer egin beharko litzateke indarkeriazko helburuak dauzkaten pertsonen elkarrekin?

Libreki elkartzeko eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala
Matematika

8. atala: *Egunkari alternatiboaren prestakuntza*

Manraiseko kide zara orain. Institutuko sarreran elkartu gara Lando eta Didorekin eta hiruron artean erabaki dugu zein izango den hurrengo misioa: institutuko egunkaria plurala, egiazkoa eta guztion parte-hartzearekin eginikoa izatea.

Zuen misioan lagunduko zaituzten Aitorpeneko artikulua bat lortu behar duzue eta Stressarekin eta irakaslearekin hitz egin behar duzue egunkarian parte hartu ahal izateko. Dido artikulua bila joan da eta Landok Manraiseko libreta bat eman digu betetzeko dauzkagun misioak apuntatzeko: Stressarekin hitz egin, irakaslearekin hitz egin, artikulua lortu.

Dido artikulua bila joan denez, Lando eta zuk lanak banatu dituzue; batek Stressarekin eta besteak irakaslearekin hitz egingo du (Landok zuk aukeratu ez duzunarekin hitz egingo du).

Institutuko igarobidera joan zarete Stressaren bila Tai-chi gelara eta irakaslearen bila ikasgelara. Batarekin eta bestearekin hitz egin ondoren, ohartu zara ez duzuela konponbiderik aurkituko, ez zuk eta ez Landok.

Liburutegira iritsi zarete Didok Aitorpenaren 19. artikulua (Adierazpenerako askatasuna) aurkitu duen unean. Artikuluan inspiratuta, egunkari alternatibo bat sortzea erabaki duzue, baina institutuko zerbitzarian ez dago behar adina espazio.

Ohartu zarete badagoela aukera bat ordenagailuaren memoria handiagotzeko, baina horretarako institutuko zerbitzaria pirateatu behar da. Landok zaintzaile lana egingo du sotoko ordenagailutik eta, bien bitartean, Didok eta zuk zerbitzariaren gaitasuna handiagotzeko duzue mini-joko baten bitartez.

Gaitasuna handitzea lortu ondoren satora itzuli zarete eta Didok lehen zabaldu duzuen zerbitzariko sarbidea itxi du. Didok amaitu bezain laster, Stressa agertu da liburutegian eta harrapatu egin du. Saske eta Suki etorri dira Dido liburutegian atxikitzeke, Stressa irakasleari kontatzera doan bitartean.

Sotoan, Dido askatzen lagunduko digun artikulua bilatu behar dugu. Aurkitu dugun lehenak (9. artikulua, ezin da inor preso egin) ez digu balio. Bila jarraitu eta 4. artikulua aurkitu dugu: **ezin da inor esklabo bezala tratatu**, eta horixe da hain zuzen Stressak Saske eta Sukirekin egin duena.

Didok artikuluari buruz hitz egin du Saske eta Sukirekin, baina ez diote entzun nahi izan. Orduan sotoan errotulagailu batzuk aurkitu dituzu eta artikuluari buruzko marrazki bat egin duzu libretan. Landok digitalizatu eta liburutegiko ordenagailuan proiektatu du.

Irudiari begira, Didok Saske eta Sukiri ikusarazi die ez dutela Stressaren esana egin beharrik, eta orduan libre utzi dute Dido. Dido satora itzuli da, eta Stressa liburutegira iritsi denean, ez du inor aurkitu.

Gure helburua lortu dugu eta Dido askatzea ere bai.

Eguna bukatzean, zure logelan Didoren mezua jaso duzu jolasarekin. Zure bildumako artikuluak dituzu ohe gainean: liburua, memoria-txartela, Stressaren kapa, barne-zola puzker-ontziak, 'nire auzoa' argazkia, Rinaren bufanda, 20. artikulua, 'libreki elkartzeko eskubidea' daukan papera eta libretako marrazkia. Ondorioak atera dituzu eta partida amaitu da.

8. ataleko eztabaidagaiak (Esklabotzaren Debekua)

1. Stressak beretzat bakarrik hartu du institutuko egunkaria, egokia iruditu zaizu bere jarrera?
2. Manraisek zerbitzaria pirateatu du egunkari alternatiboa sortzeko, zer iruditu zaizu haren jarrera?
3. Zer iruditu zaizu Saske eta Sukiren jarrera aldaketa, Stressaren esana egin beharrik ez dutela ohartu direnean?
4. Ikasgelako liderrak zure usteen aurka doan zerbait egiteko agintzen badizu, haren esana egin behar duzu bere lagun izateko? Edo zure kontzientziak agindutakoa egin behar duzu?
5. Egin nahi ez duzun zerbait egiteko mehatxatzen bazaituzte, ba al duzu erabakitzeko askatasunik?
6. Mehatxuen biktima bazara, gauza asko egin ditzakezu hori saihestu eta egoki jokatzeko. Adierazi egokien iruditzen zaizkizunak:
 - Gurasoei kontatuko diet lagun nazaten.
 - Gelako indartsuenen laguntzaz mehatxatzen nauena jipoituko dugu
 - 116111 telefonora deituko dut eta laguntzeko eskatuko diet.
 - Mehatxatzen nauenaren esana egingo dut, beste bati min emateko bada ere... eta horrela ni libratuko naiz.

Bizitzarako, askatasunerako eta segurtasunerako eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna

Ikasten ikastea

Hizkuntz komunikazioa

Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak

Gaitasun sozialak eta zibikoak

Kultura humanistikoa eta artistikoa

Autonomia eta ekimen pertsonala

9. atala: Egunkari alternatiborako kolaboratzaileak

Manraiseko sotoan gaude eta gure azken misioa institutuko egunkarirako kolaboratzaileak bilatzea eta edukiak sortzen laguntzea da. Dido arduratuko da programazioaz eta Lando eta zu kolaboratzaileez eta edukiez. Sototik atera baino lehen, misioan lagunduko digun argazki kamera hartu dugu.

Institutuko sarreran Friko aurkitu duzue, kolaboratzaile izan daitekeenetako bat, baina esan dizue Rinaren argazki bat beharko lukeela hiruko saskiratzeen lehiaketari buruz idazteko.

Kolaboratzaile bila jarraitu duzue eta Coletterekin hitz egin duzue Tai-Chi gelan. Liburu bat eskatu dizue kirol-zapatilei buruz idazteko. Hirugarren kolaboratzailea (Rina) ikasgelan aurkitu duzue eta argazki lehiaketako argazki batzuk eskatu dizkizue hari buruz hitz egiteko.

Badauzkazue hiru kolaboratzaile, baina eskatu dizkizueten objektuak aurkitu behar dituzue. Auditoriotik atera dituzue argazki lehiaketako argazkiak Rinarentzat, liburutegira joan eta zapatilei buruzko liburu bat aurkitu duzue Colettentzat. Eskolako patiora irten zarete Rinari argazki bat ateratzeko pilota saskira jaurtitzan ari den unean.

Hiru objektuak esku artean dituzuela, kolaboratzaileengana itzuli zarete eta haiei eman dizkiezue beren artikulak presta ditzaten. Manrais sotorantz abiatu zarete, baina Dido institutuko sarreran agertu da eta esan dizue dena prest dagoela egunkari alternatiboa argitaratzeko. (Puntuaketa pantaila).

Arratsaldean, kolaboratzaileekin elkartu zarete cyberpartyen eta Internet gailuaren bitartez argitaratu duzue egunkari alternatiboa.

Stressa liburutegian dago bere egunkaria prestatzen eta bat-batean berearekin batera argitaraturik agertu da egunkari alternatiboa. Stressa haserretu egin den arren, azkenean egoera onartu behar izan du eta ohartu da ezin duela egunkaria beretzat bakarrik hartu; egunkaria zenbat eta plural eta egiazkoagoa izan, hobe guztiontzat.

Jokoaren amaiera: jokoa gainditu ondoren, cyberparty zabalik geratu da eta Jelly Monsters mini-jokoetan jolastu zaitezke ikaskide guztiekin. Joko guztian zehar aurkitutako Deklarazioko artikulak zure inbentarioan kontsultatu ditzakezu.

9. ataleko eztabaidagaiak (Informaziorako Eskubidea)

1. Protagonistak ahalegina egin du ikaskide guztiek egunkari alternatiboan parte har dezaten, zer iruditzen zaizu protagonistaren jarrera?
2. Zer iruditu zaizu Stressaren jarrera aldaketa, egunkarian idazteko eskubidea denena dela konturatu denean? (prentsa askatasuna).
3. Zein komunikabide ezagutzen dituzu?
4. Adierazi zein esaldirekin zauden ados:
 - Egunkariak eta albistegiak aspergarriak dira; entretenimendu programak bakarrik egon beharko lirateke telebistan.
 - Munduan gertatzen dena jakiteak errealitatea hobeto ulertzen eta hura hobetzeko lan egiten laguntzen digu.
 - Albisteak ezin dira aldatu edo faltsifikatu, hori engainatzea da eta.
 - Ez da ezer gertatzen pertsona batzuk informaziorik jaso ezin badute, seguru asko ez lukete ulertuko pobreak eta ezjakinak direlako.
 - Entzuten dudana entzuten dudala ere, onena ezeri buruzko iritzirik ez izatea da, horrela kezkarik gabe biziko naiz.
5. Zergatik iruditzen zaizu albiste bera desberdin deskribatzen dela komunikabide batean edo bestean?
6. Zer esan nahi du "albiste bat kontrastatzeak"?
7. Zein desberdintasun dago informazio bat ematearen eta iritzi bat ematearen artean?

Prentsa askatasunerako eskubidearen atalean gaitasun hauek landu daitezke:

Kultura zientifikoa, teknologikoa eta osasuna
Ikasten ikastea
Hizkuntz komunikazioa
Informazioaren tratamendua eta gaitasun digitalak
Gaitasun sozialak eta zibikoak
Kultura humanistikoa eta artistikoa
Autonomia eta ekimen pertsonala
Matematika