

# Mugikorra, abentura ederra



## JUSTIFIKAZIOA

---

Kontratazioarekin eta telefoniako eta Interneteko zerbitzuekin lotutako alderdiak ezagutu, onlineko erosketekin, kontsumo-gatazken ebazpenarekin eta ingurumen-inpaktuarekin lotutako alderdiak ezagutzea, horrela telefono mugikorrak modu egokian erabili ahal izateko.

## HELBURUAK

---

- Telefono mugikor baten erosketan eta erabileran eta Interneteko linea bat kontratatzerakoan eragina duten funtsezko aldagaien inguruko gogoeta egitea.
- Tarifaren, zerbitzuen eta terminal mugikorraren aukeraketa eta erabilera arduratsua, kontzientea eta beharrei egokitua egin ahal izateko jakintzak eta estrategiak eskuratzea.
- Telefonia mugikorraren kontsumitzaile gisa ditugun eskubide eta betebeharrak zein diren jakitea, baita gatazkek konpontzeko bide desberdinak ere.
- Online erosketetan ditugun eskubideak eta hartu beharreko neurriak jakitea, eta erosketen birtualetan autonomiaz eta erantzukizunez, norberaren interes ekonomiko eta sozialak babestuz, jokatzeko jakintza eskuratzea.
- Ingurumen-inpaktua murrizteko aholkuak definitzea. Urrezko 3 Arauak eta zaharkitze programatua.

## EDUKIAK

---

1. Erosketa eta kontratazioa, fisikoa eta online:
  - 1.1. Telefono mugikor motak.
  - 1.2. Zerbitzu mugikorraren tarifa-modalitateak.
2. Honako hauek aztertzea eta ezagutzea:
  - 2.1. Telefonia mugikorreko publizitate-liburuxka.
  - 2.2. Kontratuak.
  - 2.3. Fakturak.
3. Kontrataziorako, erabilera arduratsurako eta segurtasunerako gomendioak.
4. Kontsumitzailearen eta erabiltzailearen eskubideak eta betebeharra.
5. Gatazkek konpontzeko bideak:
  - 5.1. Adiskidetasunezko bidea.
  - 5.2. Administrazio-bidea.
  - 5.3. Auzibidea.
6. Ingurumen-inpaktua 3 :
  - 6.1. Urrezko 3 Arauak. Murriztu, birziklatu eta berrerabili.
  - 6.2. Zaharkitze programatua.

## ARIKETAK

### HASIERAKO FASEA (Aurretiko jarduera)

Kasuaren aurkezpena:

- Lantaldeak sortzea (gorria, berdea eta urdina).
- Kasuaren aurkezpena eta y mezua deszifratzea.

Kasua Kontsumobiden ebazten lagunduko duten hainbat alderdi bilatzea etxean, kalean edo Kontsumobideko webgunean.

### GARAPEN FASEA (Saioa)

Asmarena eta jakintzak baliatuz, kasua ebaztera daramaten 10 proba asmatu behar dira.

Bateratze lana talde osoarekin, landutako edukiak biltzen dituen dekalogo bat emanez.

### APLIKAZIO ETA KOMUNIKAZIO FASEA (Ondorengo jarduera)

#Kontsumo-Erronka: 4 erronka dituaen infografia bat, garapen-fasean eskuratutako ezagutzak aplikatzeko parte-hartzaileen egunerokoan.

## ONARRIZKO KONPETENTZIEI EGINDAKO EKARPENA

### DIZIPLINAKOAK

- Hikuntza- eta Literatura komunikaziorako.
- Matematikarako kompetentzia.
- Teknologiarako kompetentzia.
- Gizarterako kompetentziak eta kompetentzia zibikoak.

### ZEHARKAKOAK

- Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko kompetentzia.
- Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia.
- Elkarbizitzarako kompetentzia.
- Ekimen eta espiritu ekintzailerako kompetentzia.
- Izaten ikasteko kompetentzia.

## METODOLOGIA

- Lankidetzazko lana.
- Erronketan oinarritutako ikaskuntza.
- Lan indibiduala.

## ANTOLAKUNTZA

IKT baliabideak eta tresnak	Espazioak eta taldeak	Iraupena
<ul style="list-style-type: none"><li>• Probetarako materialak inprimituta.</li><li>• Tablet bat talde bakoitzerako.<ul style="list-style-type: none"><li>• Interneteko sarbidea.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2/3 gela probetarako</li><li>• Gela bat kontrol punturako, sarrera eta bateratze lana egiteko.</li><li>• 5 pertsonako 3 azpitaldeak.</li></ul>	Saio 1 - 90 min

## EBALUAZIOA

### IRAKASLEAK

Ebaluaketa-inkestarako esteka

### IKASLEAK

Ebaluaketa-inkestarako esteka