

Elhuyar Fundazioaren esperientzia

BIDEO-JOKOAK EUSKARENTZAT

UIK - 2023-07-12

1. Euskaraz bideo-jokoak izatearen garrantzia



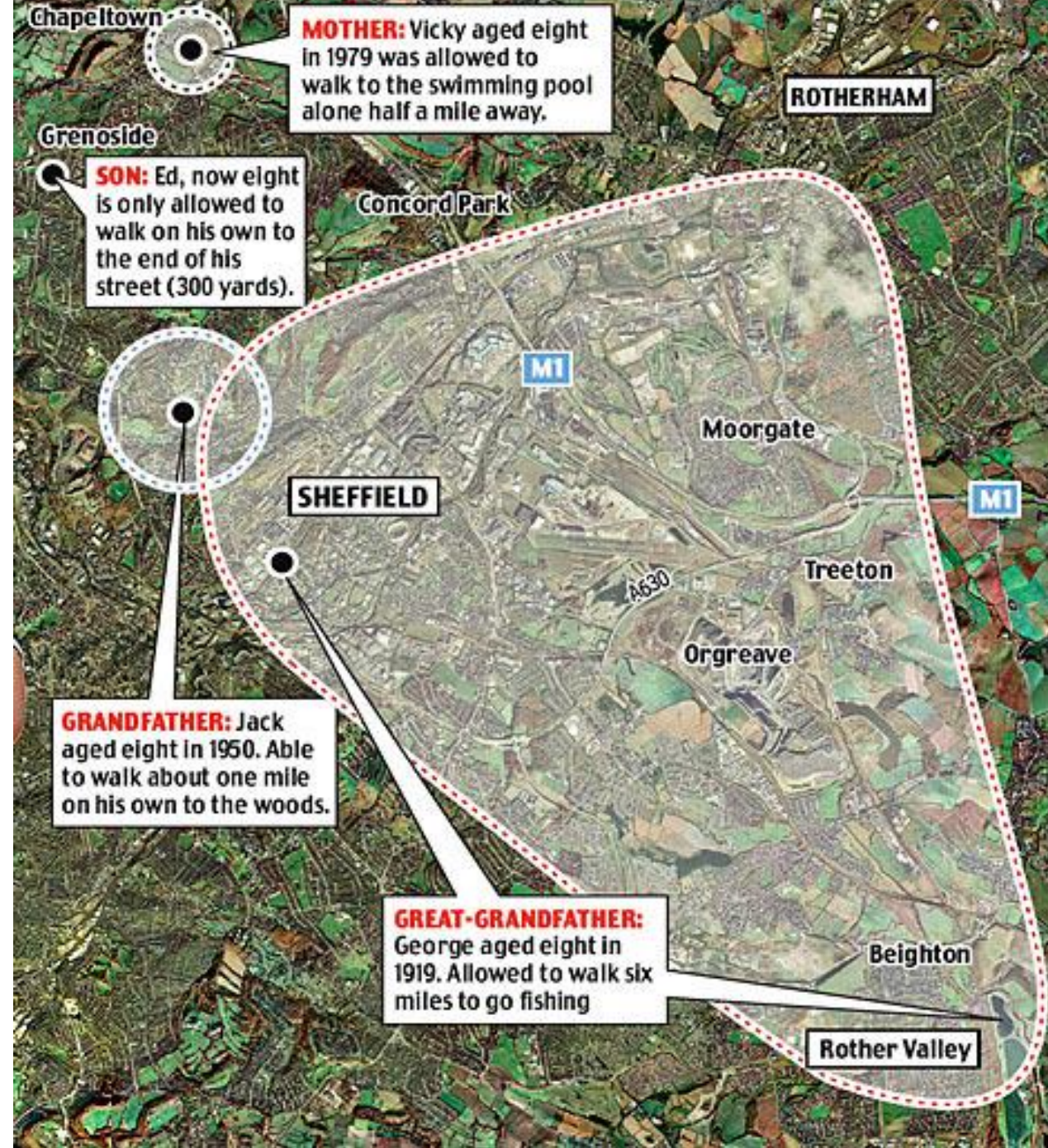
1. Euskaraz bideo-jokoak izatearen garrantzia

Haurrak bakarrik oinez noraino

- 1919. urtean, birraitonak, umetan, ia 10 km egiten zituen oinez arrantzara joateko.
- 1950. urtean, aitona, 8 urterekin 1,6 km oinez ibiltzen zen basoan.
- 1979. urtean, ama, 8 urterekin, ia km 1 oinez igerilekura.
- 2022an, 8 urteko mutilak 274 metro, kalearen bukaerara.

Erreferentzia:

<https://www.npr.org/sections/kulwich/2012/10/01/162079442/do-you-know-where-your-children-are-is-that-always-a-good-thing>



1. Euskaraz bideo-jokoak izatearen garrantzia

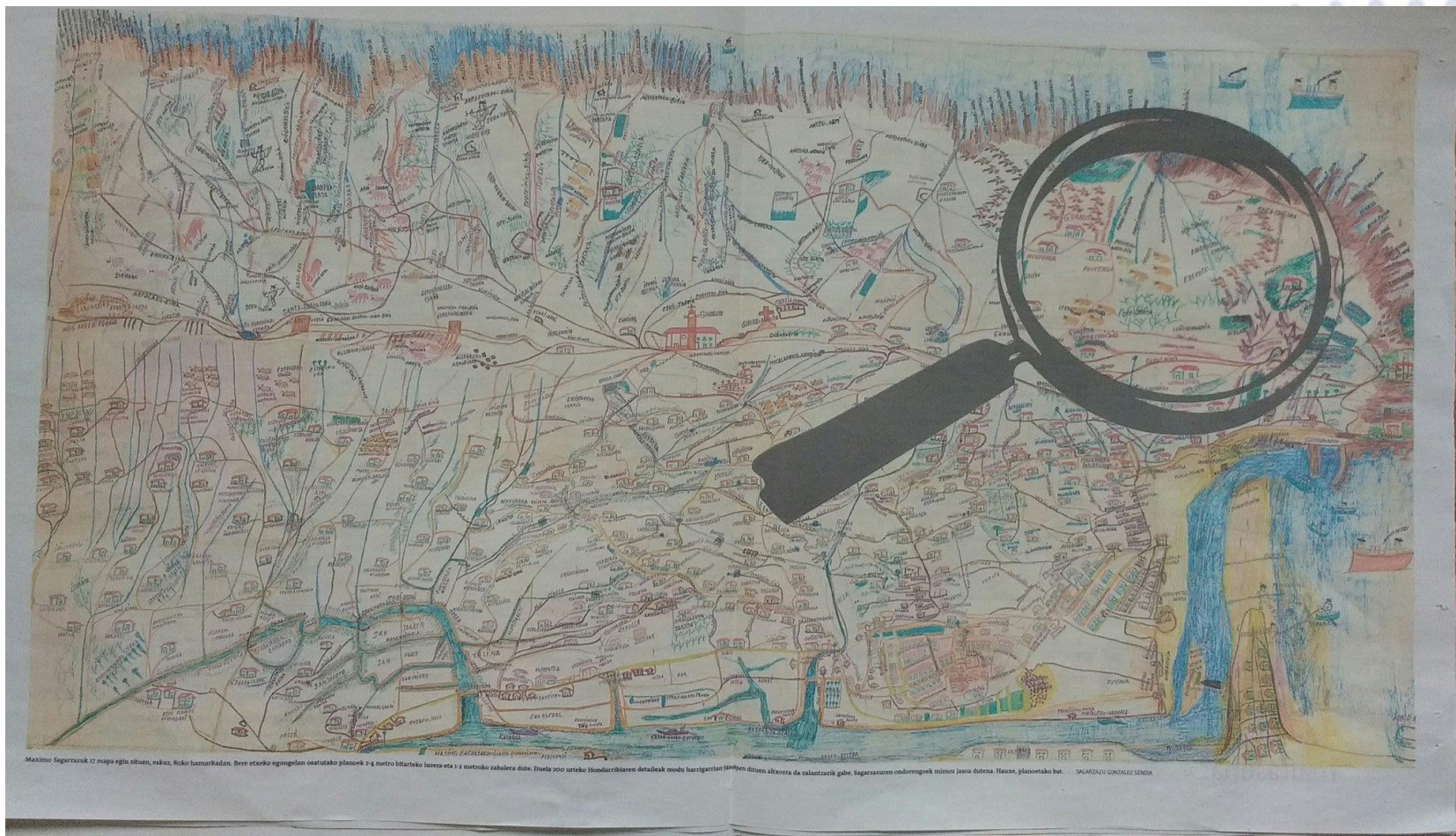
Haurrak bakarrik oinez noraino

«ATTONA» MAXIMOREN BIHOTZEKO MAPAK, Iñaki Sanz Azkuek landua

Maximo Sagarzazuk 17 mapa egin zituen, eskuz, 80ko hamarkadan. Planoek 2-4 metro bitarteko luzera eta 1-2 metroko zabalera dute. Duela 200 urteko Hondarribiaren detaileak. Eskuinean, mapa horietako bat.

Erreferentzia:

https://www.naiz.eus/eu/hemeroteca/gaur8/editions/gaur8_2020-03-21-06-00/hemeroteca_articles/attona-maximoren-bihotzeko-mapak



1. Euskaraz bideo-jokoak izatearen garrantzia

Esplorazio birtualerako aldaketa

Fortnite: 400 milioi jokalarik 2021ean



1. Euskaraz bideo-jokoak izatearen garrantzia

Esplorazio birtualerako aldaketa

Txabolak



1. Euskaraz bideo-jokoak izatearen garrantzia

Esplorazio birtualerako aldaketa

“Txabolak” Minecraften

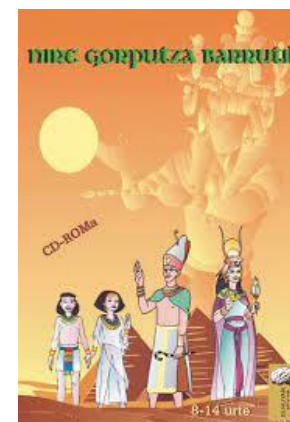
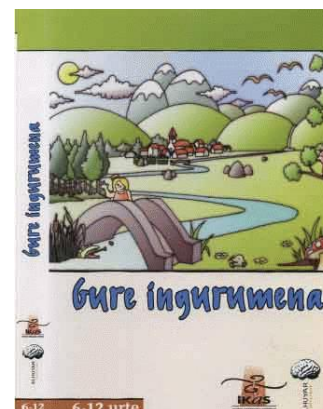
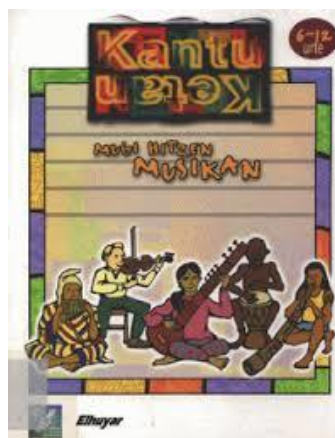
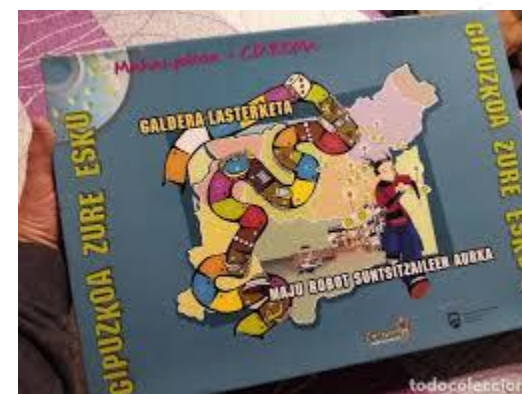
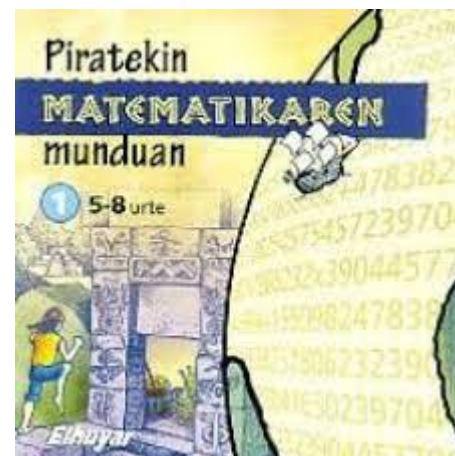
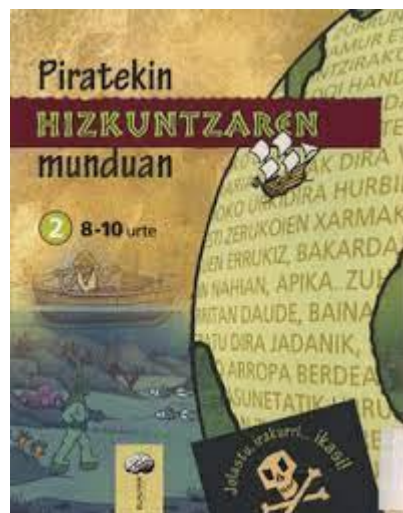


2. Elhuyar Fundazioaren esperientzia

Hizkuntzen irakaskuntza	Hitzegia	App-ak eta plugin-ak	Zientzia-liburuak	Dibulgazio-liburuak	Kontsultarako materialak	Eskola-liburuak	Unibertsitateko liburuak	ebook-ak	Multimedia	Hizkuntzen irakaskuntza	Hitzegia	App-ak eta plugin-ak	Zientzia-liburuak	Dibulgazio-liburuak	Kontsultarako materialak	Eskola-liburuak	Unibertsitateko liburuak	ebook-ak	Multimedia
Geografian aritu/aditu 10 urtetik aurrera Egilea: Elhuyar 2008 PCrako ISBN: 978-84-95338-95-2 10 € www.elhuyar.org/geografia Ordenagailuaren ezaugarriak: Microsoft® Windows® 2000, Microsoft® Windows® XP, Microsoft® Windows® Vista™ edo Mac OS X 10.4. Intel® Pentium 4 1,8 GHz-koa edo horrekin bateragarri dena. Macintosh® PowerPC G4 1 GHz-koa. 512 MB-ko RAM memoria. Pantailaren bereizmena: 1.024x768 px. SVGA monitorrea, milioka koloretarako ipinita. CD-ROM irakurgailua.										Kao: sumendiko sekretua 10 urtetik aurrera Egilea: Tate multimedia Euskarazko bertsioa: Elhuyar 2007 PCrako ISBN: 978-84-95338-69-3 10 € www.elhuyar.org/kao Ordenagailuaren ezaugarriak: Pentium III, 1 GHz-eko PUza, 256 MB-ko RAMa, 500 MB libre diskoan. Windows® 9x/ME/2000/XP/Vista. DirectX® 8.1ekin edo bertsio berriagoekin bateragarriak diren txartel grafikoa (32 MB-ko RAMa) eta soinu-txartela. 4x CD-ROM/DVD unitatea.									
Hiru mosketariak 7 urtetik aurrera Egilea: Legendo Euskarazko bertsioa: Elhuyar 2006 PCrako ISBN: 7-350025-5801-35 10 € www.elhuyar.org/mosketariak Ordenagailuaren ezaugarriak: 1 GHz-eko PUza, 256 MB-ko RAMa, 330 MB libre diskoan. Windows® 2000/XP/Vista. DirectX® 8.1ekin edo bertsio berriagoekin bateragarriak diren txartel grafikoa (16 MB-ko RAMa) eta soinu-txartela. 6x CD-ROM unitatea / 4x DVD unitatea.										Letrak jokagai 8 urtetik aurrera Egilea: Elhuyar 2006 Macintosh eta PCrako ISBN: 978-84-95338-66-2 10 € Ordenagailuaren ezaugarriak: Pentium III prozesadorea (Pentium IV gomendagarria) eta Microsoft Win2000, Win XP PCrako, eta MC OS x 10.3 Macintoshera. 256 MB-ko RAM memoria. SVGA monitorrea, milioka koloretarako ipinita. Bereizmena: 1024x768 pixel.									
HITZMIX 12 urtetik aurrera Egilea: Elhuyar 2005 PCrako ISBN: 978-84-95338-51-8 10 € Ordenagailuaren ezaugarriak: Pentium III prozesadorea. 64 MB-ko RAM memoria. SVGA txartela (256 kolore). Windows 2000, XP/SP2.										Puzzlelek Puzzle teknologikoaren jokoa 14 urtetik aurrera Egilea: Elhuyar 2005 PCrako ISBN: 978-84-95338-54-9 10 € Ordenagailuaren ezaugarriak: Microsoft Windows 2000, XP, Vista. Intel Pentium 4 1,8 GHz-eko edo horrekin bateragarri dena. 512 MB-ko RAM memoria. Pantailaren bereizmena: 1.024x768 px. SVGA monitorrea, milioka koloretarako ipinita. DVD irakurgailua.									

2. Elhuyar Fundazioaren esperientzia

Lehen urratsak: “Hezkuntza jokoak”



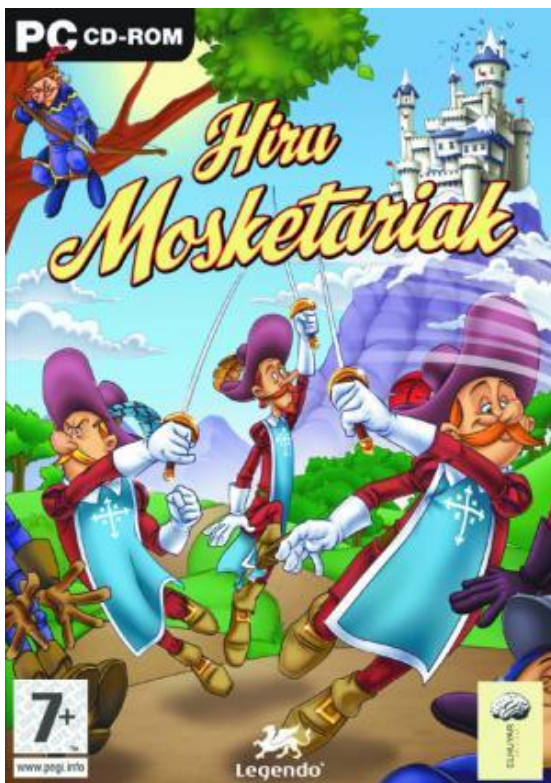
2. Elhuyar Fundazioaren esperientzia

“Bideo-joko didaktikoak”



2. Elhuyar Fundazioaren esperientzia

Bideo-jokoen lokalizazioa



2. Elhuyar Fundazioaren esperientzia

2008an, etena



2. Elhuyar Fundazioaren esperientzia

Nabarmentzekoak

- Durangoko azoka
- Hezkuntzazko bideo-jokoak vs Bideo-joko didaktikoak
- CD-ROMen salmentatik interneterako saltoa
- Bideo-kontsoletarako egindako saiakera
- Bideo-jokoen lokalizazioa eta horretarako finantziazioa
- Gazteen aisialdirako euskarazko eskaintza digitala



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3. Elhuyarren azken proiektua: Astronomia Minecraften





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3. Elhuyarren azken proiektua: Astronomia Minecraften

- Minecraft education jokoan gehituko den “mundua”
- Mundua doan banatuko dugu; Minecraft education bera ordainpekoa da.
- Astronomia irakasteko mundua, 10-12 urtekoentzat
- Elkarlanerako irekita: Game erauntsia...
- Minecraft euskaratzeko ahaleaginean
- 2024an kalean

<http://astronomie.erasmusplus.website/>



www.elhuyar.eus