

Treball individual

Com utilitzem les pantalles?

1

Com utilitzem les pantalles?

Esta activitat ens servirà per a conèixer alguns dels hàbits de l'alumnat relacionat amb les pantalles.

Pot ser interessant mostrar la informació obtinguda de forma visual, com per exemple utilitzant diferents tipus de gràfics.

Digital: <https://www.generadordegraficos.com/>

Alguns articles interessants que us poden servir per a reflexionar amb l'alumnat

Sobre l'ús de les pantalles:

https://elpais.com/elpais/2017/03/07/mamas_papas/1488875943_497860.html (Font: elpais.com)

Sobre les xarxes socials

https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-cual-edad-minima-para-usar-redes-sociales-201802132152_noticia.html (Font: abc.es)

Saps què és la SÍNDROME DE HIKIKOMORI?

El terme *hikikomori* prové del japonés i significa 'recloure's' o 'aïllar-se'. Les persones que tenen esta síndrome decidixen aïllar-se social i físicament d'una forma voluntària. Són joves que s'aïllen a les seues habitacions voluntàriament durant mesos o anys evitant qualsevol contacte social fins i tot amb la família, refugiant-se normalment en un món virtual, envoltats de videoconsoles i internet.

Treball en equip

Siguem responsables

Endevina endevinalla

Ajudem altres persones

Demostrem el que sabem

A jugar!

En esta segona part de la proposta didàctica es plantejarà a l'alumnat diverses activitats amb l'objectiu final que, per equips, elaboren un tríptic informatiu sobre temes relacionats amb l'ús d'Internet.

1

Siguem responsables

No tindre accés a utilitzar mitjans digitals és un gran desavantatge. Has pensat la sort que tenim? Els nostres avis o besavis no comptaven amb recursos digitals, per la qual cosa algunes coses eren més complicades. Actualment, arreu del planeta, hi ha gent que disposa d'Internet, d'ordinadors i altres recursos digitals, i gent que no, i això fa créixer les desigualtats entre els xiquets i les xiquetes que han nascut en un país o en un altre.

D'altra banda, l'ús excessiu dels mitjans digitals també té efectes negatius. Però, què és un ús excessiu? A continuació els plantejarem una sèrie de situacions que es donen de forma bastant habitual en les nostres vides. L'objectiu és que reflexionen sobre l'ús excessiu de les pantalles i com quasi sense adonar-nos-en estan presents en moltes de les nostres activitats quotidianes.

Quines normes podríem posar per a fer un bon ús de les tecnologies sense que interferiren en altres aspectes de les nostres vides?

Intentem acordar o proposar algunes normes que facen que ningú se senta malament. És interessant que intentem que estes normes es formulen en positiu; és a dir, no com una prohibició. Per exemple: Intentar posar tota l'atenció a les persones amb qui estem, ja tindrem altres moments per a mirar el mòbil.

Algunes idees:

- Deixa el telèfon lluny del llit quan vas a dormir.
- Si estàs menjant amb els amics o la família, posa el mòbil en silenci i deixa'l guardat.
- Fixa't en qui es trobe al teu costat.
- Quan treballes, jugues o faces altres activitats sense pantalles, deixa el telèfon lluny teu.

- Quan estigues amb l'ordinador fent un treball escriu primer quines coses buscaràs. Així evitaràs distraure't amb unes altres.

ALTRES RECURSOS:

Com a recurs addicional per a ajudar en la reflexió us convidem a visualitzar el següent vídeo elaborat per l'Agència Espanyola de Protecció de Dades. Accedix al vídeo a través d'aquest enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=soutr816cxl>



Endevina endevinalla.

L'activitat següent busca aclarir alguns termes relacionats amb l'ús d'Internet. Per a fer-ho es planteja una joc que faran en grups de 4 o 5 alumnes.

El joc consisteix que a cada grup se'ls facilita una fitxa amb un concepte digital i la seua definició. En esta han d'escriure dos definicions més que s'hagen inventat ells. Una vegada acabades les definicions de tots els equips, jugarem a endevinar la correcta.

Així, un dels equips ha de llegir les tres definicions que té i altres equips consensuaran quina creuen que és la definició correcta. Cal animar-los a fer definicions creïbles i amb termes correctes; només així aconseguiran confondre els companys.

Si volem donar una miqueta més d'emoció al joc, podem donar punts. L'equip que tinga més punts podrà triar primer el tema sobre el qual volen fer la investigació final per al tríptic. Podem donar els punts de la manera següent.

EQUIP QUE LLIG LES DEFINICIONS	EQUIPS QUE ENDEVINEN
Si tots els grups endevinen la que els hem donat – 0 punts	Si encerten la definició correcta – 10 punts
Si cap equip no encerta la correcta – 10 punts	Si no encerten la correcta – 0 punts
Si alguns equips l'encerten i uns altres no – 5 punts	

El material que facilitarem als equips és el següent:

GROOMING	EQUIP 1
DEFINICIÓ 1: És quan un adult es fa passar per un jove o adolescent per a guanyar-se la confiança d'un (o una) menor. Generalment busca obtindre imatges del menor nu o practicant actes sexuals per a poder, en alguns casos, fer-los xantatge.	
DEFINICIÓ 2:	
DEFINICIÓ 3:	

SÈXTING	EQUIP 2
DEFINICIÓ 1:	
DEFINICIÓ 2:	
DEFINICIÓ 3: El sèxting consisteix en l'enviament de fotos i vídeos sexis (nus o seminús) i en actituds sensuals. Normalment les grava el mateix remitent i les envia a una altra persona en la qual confia per mitjà d'un telèfon mòbil.	

CIBERBULLYING	EQUIP 3
DEFINICIÓ 1:	És l'ús dels mitjans telemàtics (Internet, telefonia mòbil, videojocs <i>online</i> ...) per a exercir l'assetjament psicològic entre iguals. És a dir, no hi intervenen adults, és quan un xic o xica menor amenaça, assetja, humilia o molesta un altre menor mitjançant Internet, telèfons mòbils, consoles de jocs o altres tecnologies telemàtiques.
DEFINICIÓ 2:
DEFINICIÓ 3:

NETIQUETA	EQUIP 4
DEFINICIÓ 1:
DEFINICIÓ 2:	Conjunt de normes de comportament que fan, d'Internet i de la resta d'aparells tecnològics, uns llocs més agradables, on la convivència i el respecte mutu són fonamentals
DEFINICIÓ 3:

PHISHING	EQUIP 5
DEFINICIÓ 1:	
Es basa a utilitzar la informació que oferixes voluntàriament per a obtindre dades que permeten suplantar-te i robar-te o estafar-te. Per exemple, algú pot fer-se passar pel teu banc o demanar-te dades d'un compte corrent per a poder utilitzar-les al seu desig.	
DEFINICIÓ 2:	
.....	
.....	
.....	
.....	
DEFINICIÓ 3:	
.....	
.....	
.....	
.....	

CONTRASENYA SEGURA	EQUIP 6
DEFINICIÓ 1:	
.....	
.....	
.....	
.....	
DEFINICIÓ 2:	
Les contrasenyes impedeixen que altres persones puguin accedir a la nostra informació, enviant la nostra privacitat i podent crear altres problemes com de suplantació d'identitat, ciberassetjament, robatori, etc. Perquè una contrasenya siga segura ha de contindre majúscules i minúscules, números i símbols especials. També és important que siguem capaços de recordar-la i que la canviem de tant en tant.	
DEFINICIÓ 3:	
.....	
.....	
.....	
.....	



Després d'haver treballat alguns dels conceptes clau i d'haver reflexionat sobre l'ús de les pantalles, en esta activitat se'ls planteja compartir tota esta informació amb la gent del seu entorn elaborant un tríptic de conscienciació.

A continuació proposem alguns materials perquè l'alumnat pugui investigar. Estan agrupats per temes i acompanyats per algunes preguntes clau que poden guiar l'alumnat en la realització del tríptic. Com que cada equip té una temàtica i material diferents, us recomanem distribuir els temes en funció del nivell competencial de l'alumnat, així ajustarem el treball a les capacitats de l'alumnat que compon cada grup.

Material per a la investigació i creació dels tríptics:

- Plantilla per a fer el tríptic
- Material d'investigació i orientació per a cada un dels equips de treball.



Equip 1: contrasenyes segures i privacitat en Internet.

Què hem de tindre en compte per a protegir-nos en les xarxes?

Què són les dades personals?

Per què cal que utilitzem contrasenyes segures?

Què és una contrasenya segura?

- Ús i configuració segura: <https://www.is4k.es/necesitas-saber/uso-configuracion-segura> (Font: Internet Segura 4Kids)
- Glossari de termes: <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/para-saber-mas/glosario.html> (Font: Agència Espanyola de Protecció de dades)
- Crear contrasenyes segures: https://www.youtube.com/watch?v=iV9CmN-g_go

Equip 2: Netiquetes i normes de convivència *online* i *offline*

Què és la netiqueta?

Quines normes de convivència són importants en les xarxes?

Normes de convivència *online* i *offline*

- Netiqueta https://www.youtube.com/watch?v=1G_tcANPiuo
- Consells bàsics netiqueta <https://www.youtube.com/watch?v=2WMt96XNUuA>

Equip 3: *Cyberbullying* o ciberassetjament.

Què es el ciberassetjament?

Quines situacions podem considerar com a ciberassetjament?

Què faig si en detecte un cas o me'n fan a mi?

- Què és ciberassetjament i què no ho és? <http://www.cyberbullying.com/cyberbullying/que-es-el-cyberbullying/> (Font: Pantallas amigas)
- Un xiquet és víctima d'assetjament. Què faig? <http://www.protecciononline.com/un-nino-es-victima-de-bullyin-que-hago/> (Font: protecciononline.com)
- Consells per a estudiants <https://www.savethechildren.es/publicaciones/consejos-para-estudiantes-frente-al-bullying-o-acoso-escolar> (Font: Save the Children)

Equip 4: *Grooming* i sèxting

Què és el *grooming* o ciberassetjament pedòfil?

Què és el sèxting?

Consells de prevenció. Què faig si en detecte un cas o me'n fan a mi?

- *Grooming* <https://www.is4k.es/necesitas-saber/grooming> (Font: Internet Segura 4Kids)
- *Sèxting* <https://www.is4k.es/necesitas-saber/sexting> (Font: Internet Segura 4Kids)
- Agència Espanyola de Protecció de Dades “Un vídeo molt especial”: <https://www.youtube.com/watch?v=KzahZqZPwLc> (Font: Agència Espanyola de Protecció de dades)
- Agència Espanyola de Protecció de Dades “Superplà de cap de setmana” <https://www.youtube.com/watch?v=-x1-hdcF2TU> (Font: Agència Espanyola de Protecció de dades)

Equip 5: Seguretat en les xarxes socials.

Què són les dades personals?

Què són les xarxes socials?

En les xarxes socials, tot el que es publica és cert?

Què és la “geolocalització”?

Recomanacions de seguretat.

- Glossari de termes: <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/para-saber-mas/glosario.html> (Font: Agència Espanyola de Protecció de dades)
- Agència Espanyola de Protecció de Dades “El que publiqués deixa petjada” <https://www.youtube.com/watch?v=Q8NdpsPCLf0> (Font: Agència Espanyola de Protecció de dades)
- La geolocalització afecta la meua privacitat? <https://www.youtube.com/watch?v=G1kEUPQjJfo> (Font: Pantallas amigas)
- 10 consells per a evitar ser enganyats en xarxes socials com Facebook <http://www.protecciononline.com/10-consejos-para-evitar-ser-enganados-en-redes-sociales-como-facebook/> (Font: Protecciononline.com)
- 10 recomanacions per a l'ús segur i adequat de WhatsApp <http://www.protecciononline.com/10-recomendaciones-para-el-uso-seguro-y-adecuado-del-whatsapp/> (Font: Protecciononline)

4

Demostrem el que sabem

A més de conèixer la informació, resulta fonamental saber transmetre-la i comunicar-la de forma efectiva. És per això que proposem que cada un dels equips de treball prepare una breu exposició a la resta de grups. D'esta manera, tot l'alumnat de l'aula coneixerà el que han investigat la resta dels companys.

5 ➔ A jugar!

Trivial per equips. Cada equip prepara unes preguntes sobre el tema que han abordat, de tipus trivial. Això ens servirà per a saber si ha arribat la informació correctament i si la nostra exposició ha aconseguit que tots compregueren els conceptes treballats.

Per a finalitzar el treball i demostrar tot el que hem après no hi ha res millor que un trivial. Cada equip ha de preparar unes preguntes sobre el tema que han investigat. Han de preguntar coses que hagen explicat, ja que els companys les contestaran correctament o no en funció del que han entès durant l'explicació.

A continuació us proposem un possible format per a les preguntes i les respostes. Hauran de plegar-ho per la línia de punts de manera que una pregunta quede en un costat i les possibles respostes en l'altre.

TEMA:	TEMA:
RESPOSTES:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPOSTES:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPOSTES:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPOSTES:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	

TEMA:	TEMA:
RESPOSTES:	PREGUNTA:
a)	
b)	
c)	