

3a ACTIVITAT

Concurs de lemes sobre les pantalles i els joves

Les bases del concurs poden ser:

- Les propostes es poden presentar individualment o en grup.
- El lema tindrà màxim 10 paraules i podrà anar acompanyat d'un subtítol.
- Haurà d'anar acompanyat d'una imatge.
- Se cediran els drets de reproducció, entenent que aquesta no es farà amb finalitats lucratives sinó educatives per a adolescents i joves de Granollers.

Amb la imatge guanyadora es podrà elaborar un fons de pantalla o un salvapantalles, penjar a webs, editar un cartell en paper o format electrònic, o altres.

Recursos per al professorat

- Web per a joves a partir dels 14 anys amb propostes educatives sobre pantalles www.elpep.info
- Capítol sobre el bullying per a infants i adolescents, realitzat per la Junta d'Andalusia <http://youtube.com/watch?v=eIUUFKnrkSc>
- Material didàctic sobre pantalles per a l'ensenyament secundari i centres de lleure per a joves, de Secretaria de Joventut de la Generalitat.
- Informació i articles sobre pantalles i joves <http://sobredroques.net/noticies/Tecnologies>

Aquesta fitxa ha estat pensada i realitzada per:

Granollers_Acció Municipal en el Consum de Drogues

www.sobredroques.net

Carrer Portalet 4 2a planta

93.842.66.68 - info@sobredroques.net

Servei de Salut Pública - Ajuntament de Granollers

Educació per a l'Acció Crítica

www.edpac.cat

Es pot descarregar aquesta fitxa directament accedint a www.sobredroques.net/connectat



Ajuntament de Granollers
Salut Pública i Consum

Àrea de Benestar Social

Carrer del Portalet, 4, 2a planta
Tel. 93 842 66 68. Fax 93 842 67 26
08401 Granollers
benestarsocial@ajuntament.granollers.cat

Material per al tutor/a

SEMPRE CONNECTAT!

BREUS REFLEXIONS SOBRE LES PANTALLES

N'hi ha força

Sota l'agrupació genèrica de pantalles agrupem diferents aparells i programari, la funció principal dels quals és entretenir i facilitar la comunicació. A més del mòbil, les més emprades pels adolescents són:

Jocs electrònics	Consoles fixes (Wii®, PlayStation 3®, Xbox®). Consoles portàtils (PSP® Play Station Portable, Nintendo DS®). Jocs d'ordinador. Jocs multijugador massiu simultani (World of Warcraft, Tivia, Habbo...).
Xats	Amb persones prèviament agregades (MSN® Messenger, Skype®). Amb persones desconegudes.
e-Xarxes socials	De participació lliure. De participació restringida a persones agregades (Tuenti®, Facebook®).
Blocs (webs autogestionades)	Públiques (Fotolog®). Privades restringides a persones agregades (Metroflog®).

Com és que tenen tant d'èxit?

- Perquè poden jugar i/o relacionar-se amb altres persones que poden ser conegudes o no ser-ho:
"Ara estem jugant a aquest joc de rol unes 20.000 persones i jo, ahora, vaig xatejant amb la meva colla".
- Perquè poden estar permanentment comunicats i fer-ho de forma ubiqua:
"Des de qualsevol ordinador em connecto amb la meva gent"
- Perquè el seu ús es gairebé exclusiu d'adolescents i joves, i aquesta "distinció" esdevé un valor:
"Mare, tu no ho entens perquè a la teva època això ni existia".
- Perquè ofereixen allò que més agrada a adolescents i joves; l'estimulació i l'impacte visual:
"Quan em comprin la consola que suporta imatge d'alta definició, fliparem".
- Perquè esdevenen el paradigma de l'alta tecnologia i del canvi i l'aprenentatge constant:
"Té videotrucades, mp4, correu electrònic, càmera de fotos i vídeo..."

Possibles problemes associats al seu ús

Lleus i moderats	Ús abusiu i/o freqüent	Un noi no rendeix a l'IES per haver estat tot el cap de setmana passant-se un nou joc de la consola.
	Sedentarisme	Una noia amb sobrepès es passa tot el temps lliure davant de la pantalla i no fa exercici.
	Agregar gent desconeguda	Un estudi revela que un adolescent té, per mitjana, 116 persones agregades –com amics– al MSN Messenger®. Realment els coneix a tots?
	Relacions distorsionades	Un vailet força tímid posa més energia en relacionar-se amb xats i fòrums, que amb els seus amics.

Importants	Assetjament de caire grupal	Dos nois insulten un tercer mitjançant missatges públics a un bloc i privats a una e-xarxa social.
	Assetjament de caire afectiu o sexual	Un adult que es fa passar per jove, és agregat per una noia de la que treu imatges i dades personals.
	Quedar amb persones desconegudes (sense anar acompanyat)	Un noia queda amb un noi a un parc (sense saber edat ni identitat real)
	Addicció i aïllament	Un noi es passa tot el temps jugant a un joc en xarxa sense sortir de l'habitació. Sovint no va a classe i es queda a casa.

Els xats faciliten l'existència d'assetjaments per diferents motius:

- Van acompanyats d'una falsa sensació de seguretat i control quan, en realitat, es desconeix què està passant a l'altra banda.
- Tenen un llenguatge força estàndard, fet que facilita que persones adultes l'apreguin i participin com si fossin adolescents o joves.
- Existeixen diferents mecanismes per suplantar altres persones (com ara aconseguir l'usuari i la contrasenya).
- És fàcil i freqüent mentir.

PROPOSTA DIDÀCTICA PER A 2N ESO

Descripció

La proposta educativa per al professorat de 2n d'ESO per abordar el tema de les pantalles, té tres fases:

- Passi del qüestionari d'usos de pantalles i tabulació posterior.
- Sessió d'1 h de sensibilització i prevenció (a Tutoria, Informàtica, Tecnologia, Educació per la Ciutadania...).
- Creació i selecció d'un eslògan preventiu realitzat per l'alumnat.

Objectius

Conèixer els usos que fan de les pantalles i detectar possibles comportaments problemàtics.

Augmentar les barreres per evitar casos d'assetjament de caire afectiu-sexual i gregari.

Promoure un ús moderat que no substitueixi altres pràctiques necessàries (estudi, esport, relacions presencials...).

1a ACTIVITAT

Passi del qüestionari

1. En disposes d'aquests aparells o eines?

Ordinador a casa	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí propi	<input type="checkbox"/> Sí compartit
Internet en ADSL o cable	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí	
Consola estàtica (play...)	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí pròpia	<input type="checkbox"/> Sí compartida
Consola portàtil (DS...)	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí pròpia	<input type="checkbox"/> Sí compartida
Messenger	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí	
Mòbil	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Sí propi	<input type="checkbox"/> Sí compartit

2. Quantes hores et passes al dia (de promig) amb l'ordinador o la consola?

Entre setmana	<input type="checkbox"/> no hi jugo	<input type="checkbox"/> menys d'1	<input type="checkbox"/> 1-2	<input type="checkbox"/> 2-3	<input type="checkbox"/> més de 3
Caps de setmana	<input type="checkbox"/> no hi jugo	<input type="checkbox"/> menys d'1	<input type="checkbox"/> 1-2	<input type="checkbox"/> 2-3	<input type="checkbox"/> més de 3

3. Algun cop has estat una mica enganxat a algun? A quin?

4. A casa et deixen estar el temps que vulguis o et posen un límit?

2a ACTIVITAT

Sessió a l'aula

Es presenten els resultats de l'enquesta per obrir un petit debat.

Per conèixer i treballar els aspectes més qualitius relacionats amb l'ús de les pantalles es poden fer aquestes preguntes:

- Aneu a sopar de seguida quan us criden o us quedeu pantallats?
- Us han picat mai els ulls o us ha fet mal de cap d'estar tanta estona jugant?
- Sou selectius amb els jocs de la consola? Jugueu només als que estan pensats per a la vostra edat?
- Anem molt en compte quan xategeu amb persones desconegudes (fins i tot quan algú us l'ha presentat)?
- Empreu l'ordinador més per treballar o més per passar l'estona?
- Teniu una personalitat virtual més forta i segura que la real? Us agrada més com sou sota el vostre sobrenom (nick) que com sou de veritat?
- Us és més fàcil relacionar-vos des de les pantalles que cara a cara?

S'expliquen alguns dels riscos més importants, fent especial èmfasi en els casos d'assetjament externs i la intimidació entre iguals (e-bullying).

Es divideix els alumnes en 4 grups. A cada un se li assigna la tasca de proposar en 10 min com fer un ús moderat i racional d'una d'aquestes eines:

- Mòbil.
- Xat amb persones agregades.
- Consoles de joc, jocs d'ordinador i en xarxa.
- e-Xarxes socials.

Es recullen les propostes i es fa un debat final tot proposant que s'apliquin les propostes més interessants.

S'explica el concurs de lemes Les pantalles i els joves i les seves bases.



Material per a l'alumne/a

SEMPRE CONNECTAT!

QÜESTIONARI

1. En disposes d'aquests aparells o eines?

- | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|------------------------------------|----------------------------------------|
| Ordinador a casa | <input type="checkbox"/> No | <input type="checkbox"/> Sí propi | <input type="checkbox"/> Sí compartit |
| Internet en ADSL o cable | <input type="checkbox"/> No | <input type="checkbox"/> Sí | |
| Consola estàtica (play...) | <input type="checkbox"/> No | <input type="checkbox"/> Sí pròpia | <input type="checkbox"/> Sí compartida |
| Consola portàtil (DS...) | <input type="checkbox"/> No | <input type="checkbox"/> Sí pròpia | <input type="checkbox"/> Sí compartida |
| Messenger | <input type="checkbox"/> No | <input type="checkbox"/> Sí | |
| Mòbil | <input type="checkbox"/> No | <input type="checkbox"/> Sí propi | <input type="checkbox"/> Sí compartit |

2. Quantes hores et passes al dia (de promig) amb l'ordinador o la consola?

- | | | | | | |
|-----------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| Entre setmana | <input type="checkbox"/> no hi jugo | <input type="checkbox"/> menys d'1 | <input type="checkbox"/> 1-2 | <input type="checkbox"/> 2-3 | <input type="checkbox"/> més de 3 |
| Caps de setmana | <input type="checkbox"/> no hi jugo | <input type="checkbox"/> menys d'1 | <input type="checkbox"/> 1-2 | <input type="checkbox"/> 2-3 | <input type="checkbox"/> més de 3 |

3. Algun cop has estat una mica enganxat a algun? A quin?

4. A casa et deixen estar el temps que vulguis o et posen un límit?