

## TALLERS DE PREVENCIÓ EN L'ÚS DE LES TRIC A SECUNDÀRIA

**TECNOATENCIÓ** és un servei de prevenció, suport i atenció en l'ús derivat de les TRIC (Tecnologies de les Relacions, la Informació i la Comunicació) de l'Ajuntament de Cornellà de Llobregat, on també hi col·labora el Citilab. Aquest servei és gratuït i confidencial. Tractem l'ús, l'abús o mal ús i l'addicció a les TRIC i tots els problemes associats o derivats: videojocs, xarxes socials, dificultats en la socialització, problemes de comunicació, etc. L'atenció va dirigida a promoure l'ús responsable de les TRIC, oferir eines per diferenciar l'ús raonable de les conductes de risc, i despertar el pensament crític.

### 1. Tapantalles?

Taller 1r d'ESO

En aquest taller s'aborda de forma genèrica temes que comencen a tenir força rellevància pel moment vital dels i les adolescents. Incentivant el pensament crític sobre els diferents usos i continguts amb els quals interactuen diàriament a través de les pantalles.

#### **CONTINGUTS:**

- Respecte a les XXSS.
- Comunicació i relació a través de les pantalles
- Fenòmens: virals, challenge...
- Abans de compartir...
- Els nous referents: Influencers, gamers, youtubers...
- Oci a les pantalles, videojocs...
- Controlem els nostres comptes a les XXSS

#### **METODOLOGIA:**

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

#### **MATERIAL:**

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.

## 2. **Privacitat i Seguretat digital**

Taller 2n d'ESO

La meva vida a les xarxes socials o tot allò que faig i cerco a Internet és la meva petjada digital. Entendre com funciona i tenir present tota la informació que donem quan ens connectem ens ajuda a poder controlar millor les nostres dades i decidir què volem que sigui públic o privat.

### **CONTINGUTS:**

- Els meus drets sobre privacitat
- Les meves dades personals
- La petjada digital
- El BIG DATA
- Els permisos que donem a les aplicacions o comptes
- Algoritmes, publicitat...
- Recomanacions per a la protecció de la privacitat

### **METODOLOGIA:**

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

### **MATERIAL:**

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.

### **3. Identitat digital: nosaltres cap al món i el món cap a nosaltres**

Taller 3r d'ESO

La identitat digital forma part de nosaltres. Com ens afecta i quin impacte emocional tenen les xarxes, com ens mostrem, quina idea tenim de l'èxit, com es trasllada el reconeixement en forma de "likes"... Generar reflexió al voltant d'aquests temes pot ser útil per començar a construir una identitat digital amb responsabilitat individual i visió crítica del nostre entorn, i viure amb salut digital.

#### **CONTINGUTS:**

- o Identitat digital, què és i com es construeix
- o Com ens mostrem
- o Reconeixement i èxit (què busquem i què rebem)
- o Autoestima i autoconcepte
- o Postureig i selfies.
- o Impacte emocional de les XXSS
- o Abans de publicar alguna cosa...
- o Salut digital

#### **METODOLOGIA:**

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

#### **MATERIAL:**

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.

## 4. Pantalles i Sexualitat

Taller 4t d'ESO

Taller que aborda la vivència de la sexualitat a través de les pantalles. Posant damunt la taula els temes que preocupen als i les adolescents i poder obrir debats que solen ser tabús donant resposta amb perspectiva de gènere a les seves inquietuds.

### **CONTINGUTS:**

- Sexualitat i Xarxes Socials
- Descoberta, curiositat, aprenentatge, auto coneixement
- El sexe és un tabú social? I a casa?
- Diversitats de sexe i gènere, què en sabem?
- Sexualitat a la xarxa: parlem de referents, expectatives, creences, tendències
- Fenòmens: Sexting, sexpreading, sextorsió i revengeporn
- Cosificació, hiper-sexualització, pressió estètica
- La pornografia, com influeix a la meva sexualitat?
- Referents positius, eines útils, informació d'interès...

### **METODOLOGIA:**

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

### **MATERIAL:**

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.

## **5. Ciberbullying i defensa digital**

Taller específic per a qualsevol curs d'ESO, Batxillerat o cicles.

Les pantalles ens ofereixen noves maneres de relacionar-nos entre nosaltres, quan formem part d'un grup d'iguals hem de tenir en compte aquesta dimensió doncs també tindrà un impacte directe sobre les relacions i dinàmiques que es generen en un grup. L'exclusió, les agressions verbals, la burla, els rumors... es poden iniciar o sostenir a l'àmbit online i malgrat no ser visibles estan molt presents al dia a dia dels i les adolescents.

### **CONTINGUTS:**

- Què és i què no és el Ciberassetjament. Com es manifesta en el quotidià.
- En un grup d'iguals hi ha diferències de poder, això es trasllada a les XXSS.
- Rols (agressor/a, víctima i espectador/a) que participen.
- Tipus d'agressions fora i dins les xarxes.
- Possibles actuacions de defensa, denúncia i expressió.

### **METODOLOGIA:**

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

### **MATERIAL:**

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.

## 6. Ús i abús del mòbil

Taller específic per a qualsevol curs d'ESO, Batxillerat o cicles.

El mòbil és present a la vida dels i les adolescents. En aquest taller treballarem de forma específica tot el que gira al voltant d'un ús responsable i coherent del mòbil, per tal de poder gaudir-lo sense dependència.

### CONTINGUTS:

- Quan, per a què i com utilitzem el mòbil.
- Gestionem el temps que li dediquem?
- Ús, abús o dependència?
- Oci o avorriment? (què supleix, que deixem de fer...)
- Tenim conflicte familiar per l'ús del mòbil?
- Salut digital

### METODOLOGIA:

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

### MATERIAL:

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.

## 7. **GAMEOVER** Videojocs

Taller específic per a qualsevol curs d'ESO, Batxillerat o cicles.

Aquest taller tracta de forma específica el món dels videojocs. No tan sols en termes d'ús o hores de dedicació, sinó tots aquells temes que van implícits amb perspectiva de gènere i pensament crític.

### **CONTINGUTS:**

- Qui utilitza els videojocs i com?
- Què ens aporten? Què ens treuen?
- Ús, abús o dependència?
- Quan la vida és el joc i el joc és la vida
- Youtube i gamers, els nous referents
- El meu rol dins el joc
- Llenguatge que fem servir, el masclisme als videojocs
- La gran indústria

### **METODOLOGIA:**

A través de suport audiovisual i una dinamització activa i amb perspectiva de gènere, es genera reflexió i debat amb algunes eines per potenciar la participació de l'alumnat (com targetes, jocs, pràctiques). Es connecta tot el contingut amb els aspectes quotidians de l'alumnat i exemples reals.

### **MATERIAL:**

Ordinador amb accés a Internet i amb so, projector i pissarra amb guixos o retoladors.

**DURADA:** 1h.