



SEGUARNET

Unitats didàctiques



-  www.ferrerguardia.org
-  936 011 644
-  fundacio@ferrerguardia.org
-  C.Avinyó 44, 1r · 08002

Realització

Fundació Ferrer i Guàrdia

Sílvia Luque

Directora

Georgina Gilart

Tècnica de projectes

Maquetació i disseny

Andrea González

Dissenyadora gràfica

Il·lustracions personatges

Freepik

Amb el suport de:



Amb càrrec a l'assignació del 0,7 % de l'IRPF

IDENTITAT DIGITAL



ÀREA: Psicologia	 1 hora	CURS: Monitors/es
COMPETÈNCIES BÀSIQUES : · Actuar de forma crítica i responsable en l'ús de les TIC tot considerant aspectes ètics i d'identitat digital		
OBJECTIUS : · Prendre consciència del que es publica a internet · Conèixer que la informació publicada pot tenir conseqüències, tant positives com negatives · Crear una pròpia “presència en línia”	CONTINGUTS : · Identitat digital · Identitat digital personal · Identitat positiva	METODOLOGIA : · Aprenentatge basat en el pensament · Aprenentatge vivencial
ACTIVITATS: 1. Reflexió 2. Explicació “Què és la Identitat Digital” 3. Vídeo 4. Reflexió del vídeo 5. Dinàmica “Com és la nostra identitat i com volem que sigui?” 6. Reflexió final	DURADA: 5' 5' 10' 10' 20' 10'	MATERIALS: Vídeo – Pendrive

ANNEX

1. Reflexió inicial

Iniciem la sessió amb una reflexió.

La nostra identitat digital es va configurant a partir de les diferents accions a la xarxa, com ara:

- els perfils que gestiona el propi usuari
- la participació en espais digitals diversos
- la difusió que altres persones poden fer de la nostra identitat

Pregunta als i les participants de la sessió:

Com i on pot afectar la teva presència online a la resta d'espais de la teva vida?

2. Identitat digital

Definició sobre què és la identitat digital.

Per identitat s'entén el conjunt de característiques que fan que una persona sigui ella mateixa. Aquesta es conforma impregnant-se de les actituds i expectatives que té la gent que es troba al nostre voltant (la família, els amics, els coneguts, els professors, etc).

Així, la identitat digital és aquella que es genera a partir

de la presència d'una persona a Internet; és a dir, el conjunt de característiques que defineixen una persona en l'àmbit virtual.

La identitat digital es va configurant a partir de tot allò que l'individu fa a la xarxa, com per exemple els perfils personals d'usuari/a, la participació a plataformes online (xarxes socials, blogs, vídeos, fotografies,...) però també a partir d'allò que les altres persones diuen sobre aquest individu, així com la manera en què aquestes el perceben.

Així doncs, és cabdal conèixer quin és el lloc que les TIC ocupen en el dia a dia d'adolescents i joves, ja que aquestes tenen “una funció expressiva i identitària de primer ordre”. És a dir, són centrals per entendre la manera en què adolescents i joves conceben el món que els envolta i, al seu entorn, per entendre com configuren la pròpia identitat.

Preguntar sobre *què és la identitat i la identitat digital*.
Explicar-ho.

3. Vídeo “Piénsalo antes de publicar”

Visualització del vídeo “Piénsalo antes de publicar” per iniciar un debat i reflexió amb el grup de joves entorn la identitat digital que estan creant en els seus perfils online.

<https://www.youtube.com/watch?v=L93JZc-Kgo>

4. Reflexió del vídeo

Iniciem una bateria de preguntes per obrir debat.

- > Quin és el missatge principal del vídeo?
- > T'identifiques amb la protagonista? T'ha passat alguna vegada?
- > En el vídeo, es diu que el material que publiquis pot ser vist per la teva família, amics/gues o persones desconegudes. Com creus que pot arribar a passar això?
- > Creus que ets l'únic/a responsable de la teva identitat digital? Creus que ets l'únic/a propietari/a de tot el material publicat a les teves xarxes socials?
- > De quina manera ens podem apropiari i fer ús del material d'una altra persona?

> Quines mesures preventives es poden fer per evitar un cas com aquest?

5. Dinàmica “Com és la nostra identitat i com volem que sigui?”

Desenvolupament d'una dinàmica on els i les alumnes analitzaran la seva pròpia identitat digital i de quina forma poden millorar-la.

Els i les joves, individualment, realitzaran una cerca a Internet posant el seu nom i cognoms, inclús la ciutat on viuen. Per exemple, incloure al buscador de Google “nom i cognoms”, “ciutat”, “nom del centre educatiu” o bé, incloure el Site de la xarxa social que utilitza freqüentment.

En aquesta cerca, els i les joves es trobaran amb els seus perfils de xarxes socials, imatges, etc. D'aquesta forma el grup serà conscient de tota la informació publicada sobre ell o ella mateixa. És important que els i les joves siguin conscients que la seva identitat digital està conformada per les seves publicacions, però també per les publicacions que pot fer la resta de persones sobre ells i elles.

Cal orientar el grup sobre l'efecte positiu d'aquesta pràctica per controlar la seva identitat digital.

Un cop acabada la primera part d'investigació personal, el grup de joves elaborarà una breu estratègia encaminada a millorar la construcció de la seva identitat digital. Els i les joves poden fer grups de 2 o 3 persones i ajudar-se mútuament. Hauran de fer una llista amb els factors i/o elements que han de/podrien canviar per tenir una identitat digital positiva i segura.

Exemples per ajudar el grup:

- > Configuració de les opcions de privacitat de les xarxes socials.
- > Revisar periòdicament les opcions de privacitat.
- > Utilitzar contrasenyes segures i no compartides.
- > Valorar el fet de tenir activats els serveis de geolocalització.
- > Revisar els permisos que sol·liciten les aplicacions que instal·lem als nostres dispositius mòbils.
- > Cuidar la nostra privacitat, sense oferir excessives dades personals.

> Tenir present la consigna: pensar abans de publicar.

> Utilitzar un llenguatge correcte.

6. Reflexió final

Iniciar una bateria de preguntes:

> Quin tipus d'informació podria ajudar a presentar una imatge positiva de tu?

> Quines implicacions ètiques té quan compartim informació en línia d'una altra persona? Què hem de fer per compartir informació d'una altra persona?

> Ens hem de creure tot el que les persones publiquen a la xarxa? Hem de jutjar només per la presència online que visualitzem?

PETJADA DIGITAL



ÀREA : Psicologia	 1 hora	CURS : Monitors/es
COMPETÈNCIES BàSIQUES : · Actuar de forma crítica i responsable en l'ús de les TIC tot considerant aspectes de seguretat i d'identitat digital		
OBJECTIUS : · Prendre consciència del que es publica a internet d'un mateix · Conèixer que la informació publicada deixa un rastre permanent · Saber quina informació és apropiada per quedar-se la xarxa	CONTINGUTS : · Petjada digital · Petjada digital personal · Publicació d'elements	METODOLOGIA : · Aprenentatge basat en el pensament · Aprenentatge vivencial
ACTIVITATS : 1. Reflexió 2. Explicació “Què és la petjada digital” 3. Vídeo 4. Reflexió del vídeo 5. Dinàmica “Memòria infinita i col·lectiva” 6. Reflexió final	DURADA : 5' 5' 10' 10' 20' 10'	MATERIALS : Vídeo – Pendrive Fitxa

ANNEX

1. Reflexió inicial

Compartir amb els i les participats que, igual que a la vida real els nois i noies han de saber a qui li confien la informació, això també es vàlid per al món digital.

Demandar als i les participants que descriguin quin tipus de problemes pot comportar el fet de compartir informació.

Per exemple:

- deixar la contrasenya d'una pàgina web
- no tancar la sessió
- donar informació d'identitat personal o bancària
- publicar imatges d'altres persones

2. Petjada digital

Definició de petjada digital:

La petjada digital és el conjunt d'informació d'una persona que queda enregistrada a la xarxa; tant aquella que ha estat creada, publicada i/o compartida per ella mateixa, com la que ho ha estat per altres usuaris/es.

Així, cada moviment que fa una persona a la xarxa queda enregistrat com una empremta que permet seguir aquesta trajectòria online. Liliana Arroyo exposa que “encara estem aprenent que quan no paguem per un servei, com a contrapartida, el producte són les nostres dades personals (...) socialment estem acceptant la invasió constant de la nostra dimensió més personal i sensible, sense plan-tejar-nos les seves conseqüències”.

Preguntar als i les joves *què és la petjada digital i què comporta*. Explicar-ho.

3. Vídeo “Dave, l'endeví”

Visualitzar el vídeo per a iniciar el debat i reflexió amb el grup entorn de la identitat i petjada digital:

<https://www.youtube.com/watch?v=qmnhclKgVg0&t=4s>

4. Reflexió del vídeo

Proposta de bateria de preguntes per a fomentar el debat:

- > Què us transmet aquest vídeo? Sentiments?
- > Quan publiqueu una imatge a les vostres xarxes socials,

què valoreu per decidir si la pugeu o no?

> Penseu que la vostra privacitat a la xarxa depèn de vosaltres, o també de la resta?

> Què és per vosaltres compartir de forma responsable?

5. Dinàmica “Memòria infinita i col·lectiva”

Els i les participants s'agrupen per parelles o en petits grups (en funció del nombre total de participants) i se'ls demana que pensin i escriguin el més destacat que puguin recordar sobre allò que van publicar en diferents períodes de temps (**fitxa**):

- El dia anterior
- La setmana anterior
- Els mesos anteriors
- Fa un any

Un cop els i les joves hagin comentat amb la resta de companys/es aquests aspectes més destacats de la seva activitat en aquests períodes de temps, cada participant haurà de buscar informació a la xarxa sobre un dels companys/es del grup. Així, cada participant haurà de recopilar tota la informació possible d'un company/a.

Quan aquesta recerca s'hagi completat, el grup es torna a reunir amb l'objectiu de contrastar si la informació a la que s'ha pogut accedir correspon o s'allunya, en major o menor grau, de la informació que havia destacat la persona en qüestió.

Per finalitzar la sessió i, una vegada contrastada la informació, el dinamitzador/a ha de fomentar el debat i la reflexió sobre com queda enregistrat a la xarxa tot el que es publica i com no només un/a mateix/a pot accedir a aquestes dades. A més, també és una bona oportunitat per reflexionar sobre la identitat digital i el grau de correspondència o coherència entre la identitat digital i l'analògica.

6. Reflexió final

Proposta de bateria de preguntes:

> La xarxa té més memòria que nosaltres mateixos/es?

> Allò que heu trobat a la xarxa es correspon amb allò que la persona havia explicat?

> A algú li ha sorprès algun aspecte d'allò que els companys/es explicaven sobre vosaltres mateixos/es?

> A través d'aquesta informació, considereu que és important per vosaltres replantejar-vos quines dades aporteu a la xarxa sobre vosaltres mateixos?

> Des de la perspectiva comercial de les xarxes socials, creieu que pujant algunes imatges, passeu a ésser un producte que utilitzen les marques gratuïtament?

> Quins usos creieu que poden fer de la vostra informació?

Facebook:

Perfil públic: permet que qualsevol persona, incloses aquelles que no formen part de Facebook, puguin accedir a tota la teva informació, utilitzar-la i associar-la al teu nom i foto de perfil.

Publicitat: acceptes donar-los permís per utilitzar el teu nom, foto de perfil, contingut i informació en relació amb el contingut comercial, patrocinat o associat que publiquin o optimitzin. És a dir, permet que Facebook o una altra empresa mostri el teu perfil sense que rebis cap compensació a canvi.

Política de privacitat: Facebook recopila la següent infor-

mació de les seves usuàries:

> Contingut i altres dades del teu perfil. A més a més del contingut de les teves publicacions (imatges, localitzacions, persones, etc...)

> Contingut que consumeixes en aquesta xarxa social.

> Informació sobre les persones amb les quals estàs connectada i de quina forma interactues amb elles.

> Informació de contacte que proporcionen en cas de sincronitzar o importar informació des d'un altre dispositiu.

> Dades sobre compres o transaccions si utilitzes Facebook per efectuar les operacions. Dades de pagament, número de la teva targeta de dèbit, dades sobre el compte i autenticació, dades sobre la informació de facturació, enviament, etc. (Això també passa amb 21 Buttons).

> Ubicacions del dispositiu. Explicar cas del programa Hormiguero.

https://www.antena3.com/programas/el-hormiguero/secciones/espia-tecnologico/como-espian-companias-google-cuanto-saben-de-nosotros-suko-revela_201909055d7173020cf2845c13b516ab.html

> Informació sobre la connexió, l'operadora del servei o

del proveïdor dels serveis d'Internet, el tipus de navegador, l'idioma, la zona horària.

> Informació que visites, informació sobre les teves activitats dins i fora de Facebook, experiències, relacions, etc.

Instagram:

> Atorgues a Instagram una llicència per utilitzar el contingut que publiqués.

> Es finança per publicitat i pot mostrar-te anuncis i promocions.

> Instagram recopila tota aquesta informació:

- Nom d'usuari, contrasenya i adreça de correu electrònic.

- Informació que proporciones al teu perfil.

- Contingut d'usuària.

- Comunicacions que mantinguis per la xarxa social.

- Si busques amics/amigues per Instagram a través de la llista de contactes del teu dispositiu, la xarxa accedeix a la teva llista.

- A l'inserir una geoetiqueta a la fotografia o etiquetar la fotografia utilitzant les API de tercers, aquesta imatge serà possible buscar-la mitjançant la ubicació o el mapa.

Tota aquesta informació recopilada s'utilitza, entre altres coses, per proporcionar als seus usuaris informació i contingut personalitzat, pot incloure anuncis d'Internet i altres de màrqueting, desenvolupar i provar nous productes i funcions, o inclús organitzar concursos, ofertes especials i altres actes o activitats.

Whatsapp:

> Proporciones a la xarxa el número de telèfon de tots els contactes de la teva llista, utilitzin o no aquesta aplicació.

> Acceptes la recopilació, utilització, processament i l'ús compartit de la teva informació, així com la transferència i el processament de la teva informació als EUA i altres països proveïdors de serveis.

> Dones llicència a la xarxa social per utilitzar, reproduir, distribuir, crear obres derivades, mostrar i executar la informació que presentes, emmagatzemes, envies o reps.

> Els missatges que s'envien mitjançant Whatsapp per-

tanyen a cada usuari. Whatsapp no pot llegir-los.

> Recopilació d'informació:

- Informació que tu proporciones: informació del compte, números de telèfon, fotos de perfil, missatges d'estat.
- Informació recopilada automàticament: informació sobre la teva connexió i dispositius (hardware, sistema operatiu, navegador, IP, etc). Informació sobre els estats de connexió (última connexió, temps de connexió, etc).
- Informació de tercers: informació que altres proporcionen de Tu. Els proveïdors externs (Facebook, Instagram) poden compartir informació teva amb Whastapp.

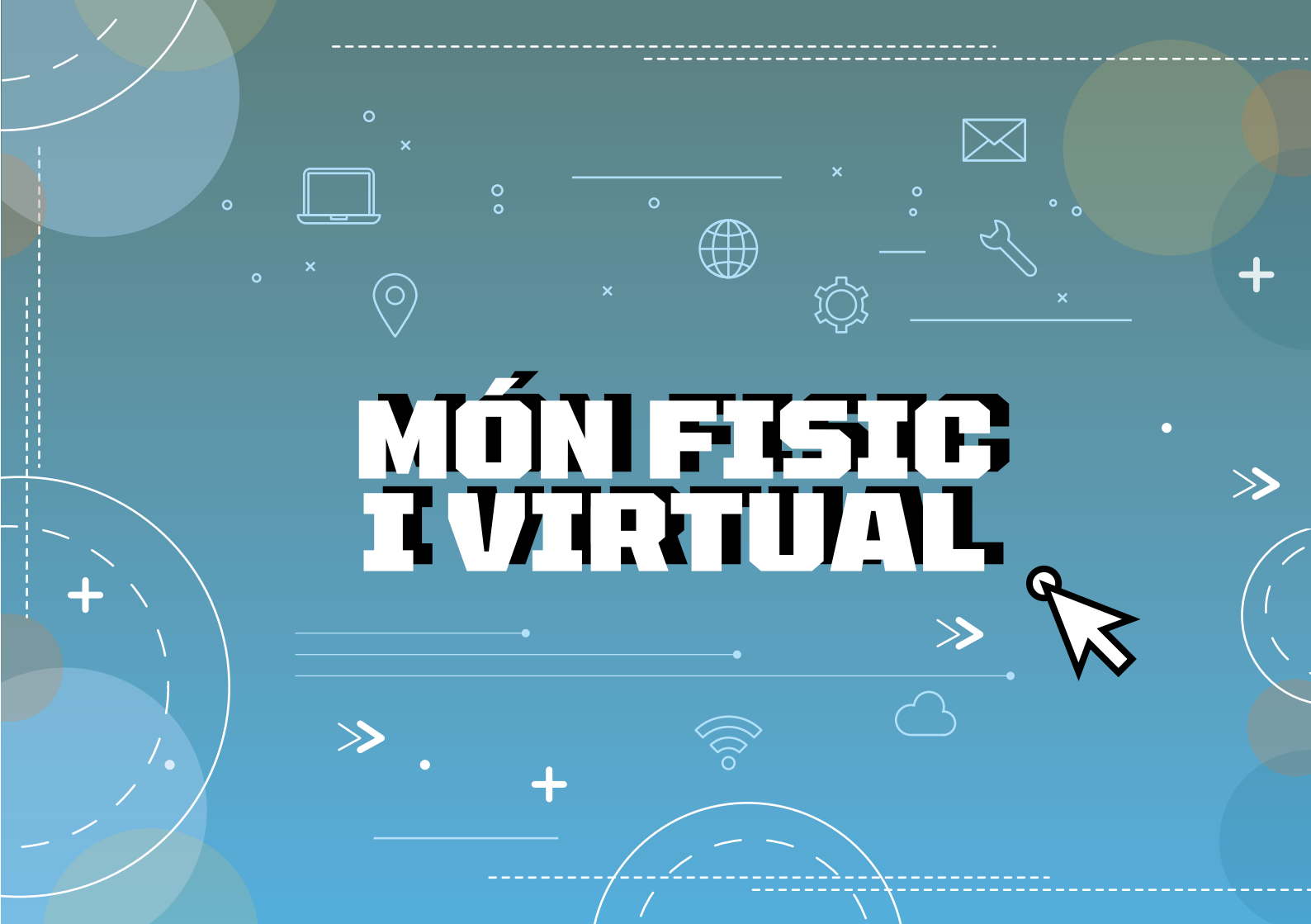
La informació recollida és analitzada i utilitzada per avaluar i millorar els serveis i per investigar, desenvolupar i provar serveis nous.

MEMÒRIA INFINITIVA I COL·LECTIVA

El meu propi historial	Escriu allò més destacat que puguis recordar sobre el què vas publicar a les xarxes en aquests diferents períodes de temps:
Ahir	
Setmana pasada	
Mes anterior	
Any anterior	

L'historial del/ la meu/va company/a	A partir de la recerca a les xarxes socials del teu/va company/a, escriu tot allò que va fer en els següents períodes de temps:
Ahir	
Setmana pasada	
Mes anterior	
Any anterior	

MÓN FÍSIC I VIRTUAL



ÀREA: Psicologia	 45'	CURS: Monitors/es
COMPETÈNCIES BÀSIQUES : · Saber identificar i diferenciar el món real del virtual, coneixent les diferents identitats que s'hi poden trobar, respectivament, i ser conscients de la complementarietat d'aquests dos mons		
OBJECTIUS : · Prendre consciència de la diferència entre tot allò que involucra el món físic (real) i el món virtual (digital) · Identificar les diferents intencionalitats a les xarxes socials · Reflexionar sobre el que desprenem a les xarxes socials	CONTINGUTS : · Món real i món virtual · Identitat digital · Identitat pròpia i aliena	METODOLOGIA : · Aprenentatge basat en el pensament · Aprenentatge vivencial
ACTIVITATS: 1. Reflexió: què en sabem del món físic i virtual? 2. Vídeo i definició 3. Dinàmica “Els Influencers” 4. Reflexió final	DURADA: 5' 5' 25' 5'	MATERIALS: Vídeo Vídeo – Pendrive Infografia

ANNEX

1. Reflexió inicial

Fer una sèrie de preguntes al grup de joves per saber la primera impressió sobre el tema de les percepcions del món real i virtual.

- En l'entorn de les pantalles, què creieu que és el món físic i el món virtual?
- Per vosaltres, un món complementa l'altre o són coses totalment diferents?
- Creieu que la dualitat d'aquests dos móns, afecta la vostra identitat personal? I la identitat digital?

2. Per materialitzar el debat anterior, podem visionar amb el grup, el següent vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=QxVZYiJKl1Y&t=20s>

Aquest és un recurs interessant per fer reflexionar els i les joves sobre què publiquen a les xarxes socials (i la resta) i amb quina intencionalitat ho fan. Contribuirà a la reflexió sobre les dissonàncies entre la construcció de la identitat en el món físic i en el món virtual.

Acabar la bateria de preguntes i el visionat del vídeo amb la reflexió:

Cal ser conscients que el món real i el món virtual, no són (ja) esferes diferenciades, sinó que es complementen l'una a l'altra per la necessitat social d'estar connectats per participar, informar-nos, relacionar-nos, etc.

Però, això no treu que cal ser crítics i qüestionar-nos tot allò que veiem a internet i les xarxes socials. L'objectiu és poder-nos-hi quedar però, com a la vida real, posant-hi atenció.

3. Per seguir amb el debat, proposem continuar amb una dinàmica participativa sobre "Influencers".

Es tracta d'una dinàmica participativa per treballar amb els i les joves sobre la influència que allò que es a la xarxa té sobre el plànol físic, a partir de l'anàlisi de l'influencer més destacat d'Espanya.

Iniciem l'activitat veient un dels vídeos del youtuber, el Rubius:

<https://www.youtube.com/watch?v=sEhfNesj7ao>

Un cop visualitzat el vídeo, es proposa impulsar un debat en el que els i les participants opinin sobre aquest youtuber. Per a això, es proposen les següents preguntes:

> Us agrada aquest youtuber? El coneixeu? Sabeu què fa o què és?

> Per què penseu que és un influencer?

> Com penseu que és ell com a persona? El personatge i la persona són el mateix?

> Com el definiríeu?

> Quan ha dit que ara és més feliç que fa un any, a què creieu que es refereix?

Un cop acabades les preguntes, veiem un segon vídeo on s'entrevista el mateix youtuber.

Un cop visualitzat el vídeo, es proposa revisar els conceptes sobre el món real i virtual i que els i les joves reflexionin entorn de la influència que té allò que es fa a la xarxa sobre el món real:

> Aquest vídeo ha fet canviar la vostra percepció sobre aquest youtuber?

> Creieu que la imatge que es desprèn de vosaltres a la xarxa coincideix amb com sou realment?

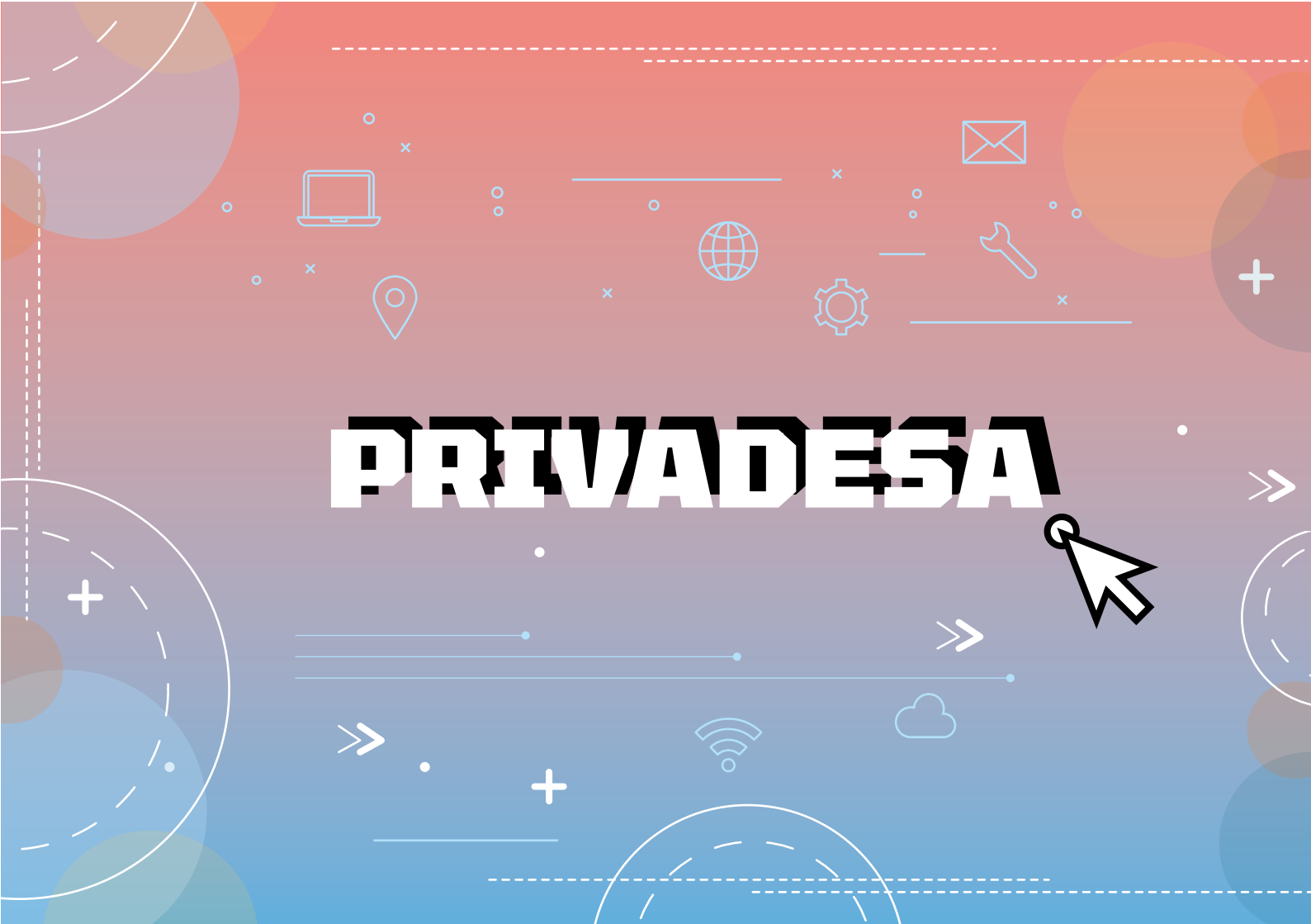
> Què busqueu quan publiqueu un contingut?

> Què és per vosaltres la recompensa? Què considereu que és un fracàs?

(likes? comentaris? sentir-se bé?)

** [parlar sobre la nova llei d'Instagram d'eliminar els likes](#)*

4. Finalment, per acabar l'activitat demanem als i les joves que reflexionin sobre **com publicar a la xarxa**. Parlar conjuntament sobre els passos que hem de fer per publicar de manera conscient a les nostres xarxes.

The background is a gradient from red at the top to blue at the bottom. It is decorated with various white line-art icons: a laptop, a location pin, a globe, a gear, a wrench, an envelope, a Wi-Fi symbol, and a cloud. There are also dashed lines, solid lines, and circles of different sizes. A large white cursor icon with a black outline is pointing towards the text. The word "PRIVADESA" is written in a bold, white, sans-serif font with a black drop shadow.

PRIVADESA

ÀREA: Psicologia

 **1 hora**

CURS: Monitors/es

COMPETÈNCIES BÀSIQUES :

· Actuar de forma crítica i responsable en l'ús de les TIC tot considerant els continguts que es publiquen i ser conscients de l'afectació que poden tenir sobre la resta de persones

OBJECTIUS :

- Ser conscients de l'interès que té la nostra vida privada per la resta de persones
- Identificar qui pot arribar a accedir a la informació que comparteix un/a mateix/a
- Establir mesures per protegir la informació compartida a Internet

CONTINGUTS :

- Identitat digital
- Privacitat
- Responsabilitat
- Xarxes socials

METODOLOGIA :

- Aprenentatge basat en el pensament
- Aprenentatge vivencial

ACTIVITATS:

1. Vídeo
2. Reflexió inicial
3. Dinàmica: Ho comparteixes?
4. Targeta de consells
5. Presentació dels consells

DURADA:

5'
5'
15'
15'
10'

MATERIALS:

Vídeo

Targetes
Fitxa de consells

ANNEX

1. Per començar l'activitat, després de la presentació dels i les joves participants a la dinàmica, podem veure un vídeo que ens ajudarà a **obrir un espai de reflexió sobre la nostra privadesa i relacions dins les xarxes**:

https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-facebook-personas-todo-mundo-4746447050001-20160209125500_video.html

2. Un cop visionat el vídeo, podem **obrir debat** amb les següents preguntes:

> Creieu que és real la teoria de Frigyes Karinthy? (6 graus de separació)?

> Podem estar connectades amb qualsevol persona del món?

> Les xarxes socials acceleren o fan més senzilla aquesta tasca?

> Creieu que és positiu poder connectar-se amb qualsevol persona del món?

> Hi ha riscos? Quins són?

Les xarxes socials són eines molt útils per posar en contacte les persones amb l'avantatge que això suposa a

l'hora de compartir aficions i interessos comuns, tot i que no podem oblidar el fet de què el contacte amb persones desconegudes suposa un risc per la nostra seguretat, en especial per les persones menors (grooming, sexting, etc).

Aprofitem l'esment dels diferents riscos que comporten les xarxes socials podem aprofundir en un d'ells: el sexting. Abans d'iniciar la sessió, cal parlar amb la direcció i tutor/a del grup per saber si dins del grup, hi ha hagut algun cas de sexting.

Dinàmica:

a) Demanar que els i les joves, en grups de 4 o 5 persones defineixin què és el sexting. Primer poden fer una pluja d'idees sobre què creuen que és. Als 5 minuts, poden buscar informació a internet: definicions, notícies, articles, etc.

b) Per veure la diferència entre productor i reproductor del sexting, veiem el següent vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Gp4ZV0YmXuY>

c) Obrim debat sobre el que genera aquest risc. Bateria

de preguntes per obrir el debat:

1. Quins creieu que són els motius de la persona productora per realitzar aquestes pràctiques? Creieu que hi ha diferències pel fet de ser dona/home?
2. Quins creieu que són els motius de la persona reproductora per reenviar els continguts?
3. Quines són les conseqüències d'aquestes accions sobre la víctima? De menor a major intensitat (Broma – Assetjament – Sextorsió)
4. Quins són els sentiments de la víctima? Podem ajudar-nos de les targetes del DIXIT per definir adjectius/situacions.

Objectiu. Fer veure als i les joves que (1) han de ser responsables, crítics i conscients dels continguts que envien a la resta de companys/es (encara que hi hagi relacions d'amistat i/o íntimes) i (2) han de tenir en compte que la reproducció d'aquests continguts no és en cap cas ètic, moral ni justificable, a més a més dels problemes legals que els pot comportar.

3. Dinàmica: Ho compartim?

Un cop finalitzat l'espai de reflexió, es proposa fer una dinàmica que busca representar els efectes de la pèrdua de control i la viralitat dels coneguts que es comparteixen a través de les xarxes socials.

> Les persones participants s'asseuen en rotllana. A cada participant se li entrega una targeta de personatge amb un color o combinació de colors. Per exemple, si la dinàmica està pensada per a un grup de 16 participants, caldrà preparar targetes basades en 4 colors. Quatre participants tindran una targeta d'un sol color, mentre que la resta de participants tindran cadascun/a una targeta amb dos colors.

> En primer lloc, es demana a una de les participants que s'aixequi, se li entrega una targeta de continguts que inclou un exemple de foto o missatge a compartir. Aquesta persona ha de decidir si es tracta d'un contingut que compartiria o no. Si decideix compartir-lo, haurà de triar amb qui ho comparteix.

> Quan la persona digui comparteixo això amb el grup

“x”, les persones que tenen una targeta de personatge que es correspon a aquest color s’hauran d’aixecar.

> El dinamitzador/a entrega la mateixa targeta de contingut a una de les persones que s’ha aixecat i es torna a repetir el procés. És a dir, ha de decidir si comparteix o no el contingut, i si ho fa, amb quin/s grup/s ho fa (colors).

> Quan s’hagi consultat a diversos participants, hi pot haver una quantitat significativa de persones aixecades. La persona dinamitzadora serà l’encarregada de decidir quan s’atura la ronda.

> Per a cadascuna d’aquestes rondes, es realitzarà una petita reflexió en comú:

- Les últimes persones en aixecar-se són del grup d’amistats de la persona que ha compartit el contingut inicialment?

- Volies que aquest contingut arribés a tantes persones?

- Quines implicacions pot tenir per a la persona protagonista que aquest contingut s’hagi compartit amb aquestes persones?

[Targetes de personatges i de contingut]

4. Targeta de consells.

Seguidament, després de la dinàmica participativa, organitzarem grups per treballar una targeta de consells. Aquesta pretén ser una eina, treballada conjuntament, on els i les participants reflexionin sobre les possibilitats que té al seu abast per limitar la difusió de continguts a Internet.

Per exemple:

- Limitar les llistes de contactes
- Utilitzar comptes privats
- Configurar les opcions de privacitat

[Fitxa de consells]

5. Quan els i les joves hagin acabat la seva pròpia targeta de consells, **cada grup presentarà els seus consells**, per tal de compartir-los amb la resta del grup.



RESPECTE



ÀREA : Psicologia

 **1 hora**

CURS : Monitors/es

COMPETÈNCIES BÀSIQUES :

- Conscienciar els i les joves de la importància del respecte tant dins com fora de les xarxes socials, en les relacions que es puguin generar.
- Actuar amb respecte en les seves comunicacions i continguts.

OBJECTIUS :

- Analitzar les diferents situacions de relació social
- Identificar els sentiments de la resta de persones
- Proposar diàlegs alternatius per millorar les relacions i prevenir els conflictes

CONTINGUTS :

- Respecte
- Relacions socials
- Responsabilitat
- Xarxes socials

METODOLOGIA :

- Aprenentatge basat en el pensament
- Aprenentatge vivencial

ACTIVITATS :

1. Reflexió inicial
2. Bateria de preguntes
3. Dissenyem un còmic
4. Presentació del recurs
5. Exposició

DURADA :

5'
5'
20'
15'
5'

MATERIALS :

Vídeo

Cartolina

ANNEX

1. Reflexió inicial

La reflexió inicial pretén donar peu a la reflexió individual sobre allò que fa el grup de joves en el seu dia a dia dins la xarxa i fora d'aquesta, la manera amb la que es relaciona amb la resta i la manera amb la que la resta es relaciona amb ell/ella.

Veiem el vídeo:

1. Respecte al diferent (primària)

<https://www.youtube.com/watch?v=tqvQ8UiLV4I>

2. Cadena de favors (secundària)

<https://www.youtube.com/watch?v=nwAYpLVyeFU>

3. Resolució de conflictes (primària)

https://www.youtube.com/watch?v=_X_AfRk9F9w

4. Com ens comuniquem? (secundària)

https://www.youtube.com/watch?v=_2NIq6hJ7Ow

Un cop vist el vídeo seleccionat, preguntem al grup de joves:

> Què passa al vídeo?

> Què creieu que ens vol dir el vídeo?

2. Bateria de preguntes

Un cop acabada la primera reflexió, -on segurament sortiran temes com el respecte- cal seguir tractant el tema i per això proposem una bateria de preguntes específica:

> Com definiríeu el respecte amb les vostres pròpies paraules?

> Pot el respecte, o l'assertivitat, ajudar a resoldre conflictes? Per què? Com?

> Penseu que a Internet hi ha una tendència a ser menys respectuosos/es? Per què?

> Quines conseqüències pot tenir no construir relacions positives a la xarxa?

3. Dissenyem un còmic

Els i les participants s'hauran de dividir en parelles o petits grups (segons com de gran sigui el grup) per dissenyar una vinyeta de còmic que il·lustri la importància del respecte a la xarxa. La vinyeta es pot dissenyar tant en paper com a través de plataformes online de disseny com Canva, Pixton, GoAnimate, Comika...

L'objectiu del còmic és que els i les participants il·lustrin com donarien una resposta positiva a una situació que pot resultar conflictiva. En aquest sentit, els i les participants poden crear la seva pròpia història o bé partir d'una situació proposada pel dinamitzador/a. A continuació es recullen algunes propostes de situacions que poden centrar la història del còmic:

Foto viral: *Algú ha compartit una foto “graciosa” d'un/a amic/ga o company/a de classe, no li ha consultat prèviament i a aquesta persona no li ha agradat. La foto ha començat a circular per l'escola, ha arribat al barri i inclús a la seva família.* Els i les participants han de crear una vinyeta en la que proposin una possible solució al conflicte, o bé una vinyeta en la que mostrin com es podria haver evitat.

0 likes: *Un noi/a ha penjat a una xarxa social un selfie que li ha agradat molt, però tot i que tots els seus companys d'aula tenen perfil en aquesta xarxa social, ningú li dona un like i tots els comentaris que rep són força negatius.* Els i les participants han de crear una vinyeta en la que mostrin com es pot sentir aquesta persona, o bé il·lustrant les diferents interaccions que es podrien donar i com se-

rien les reaccions a aquestes.

Envia'm una foto especial: *Fa un mes que has començat a sortir amb la teva nova parella i, per celebrar aquest primer mes et demana que li enviïs una foto “especial” per demostrar-li el teu amor.* Els i les participants hauran de crear una vinyeta en la que mostrin com es pot sentir la persona que rep la petició i il·lustrar com resoldrien la situació de forma assertiva si volgués dir no, o bé les possibles conseqüències si envia aquesta foto.

[material: cartolines DinA4]

4. Presentació del recurs.

Els diferents grups hauran de presentar a la resta de participants les vinyetes que han creat i explicar el seu significat, el simbolisme, etc. Durant les presentacions, la persona dinamitzadora haurà de fomentar el debat entorn de les principals idees que vagin apareixent.

5. Exposició.

Les vinyetes creades pels i les joves poden ser exposades, de forma que altres persones les puguin veure i tinguin un efecte multiplicador de sensibilització i coneixement.



SEGUARNET

Unitats didàctiques