



SEGURNET

INFANTS I JOVES DAVANT XARXES I
PANTALLES

GUIA DE RECURSOS

2017



FUNDACIÓ
FERRER I GUÀRDIA

ÍNDIX

INTRODUCCIÓ.....	4
EL POSICIONAMENT DELS I LES JOVES A LES XARXES: IDENTITAT I PETJADA DIGITAL	5
1.1. “Dave, l’endiví”	5
1.2. “Netiquétate”	6
1.3. “En què estas pensant?”	7
1.4. Dinàmica participativa “Els influencers”	8
1.5. Dinàmica participativa “La privacitat, una qüestió meua i dels altres”	10
1.6. Dinàmica participativa “El valor de la privacitat”	11
1.7. Dinàmica participativa “Memòria infinita i col·lectiva”	13
1.8. Infografia “6 preguntes abans de publicar”	15
LES RELACIONS A TRAVÉS DE LA XARXA	16
2.1. Dinàmica participativa “El respecte, també a la xarxa”	16
2.2. Manual dels bons usos digitals	19
2.3. Guia didàctica “Navega en positiu. Usa y disfruta la red”	19
2.4. Pantallas Amigas.....	20
2.5. Curtmetratge “iDiots”	20
2.6. Curtmetratge “El doble check es Dios”	21
2.6. Projecte “EnREdate sin machismo”	21
2.7. Article “Més ‘likes’, més amics?”	22
POTENCIALITATS I RISCOS DE LES TIC	23
3.1. Dinàmica participativa “Un role playing sobre cyberbullying	23
3.2. Guia “Les TIC i tu, una relació addictiva?”	26
3.2. Guia per a joves “No te enredes en Internet”	26
3.3. Guia per a joves “Se legal en Internet”	27
3.4. Associació Educació per a l’Acció Crítica (EdPAC)	27
3.5. Teatre social #1000likes	28
3.6. Video “Enjuto Mojamuto: El peor día de mi vida”	28
3.7. Pel·lícula “Acoso en la red social”	29
3.8. Sèrie “Black Mirror”	29
3.9. Test “M’estic passant amb les pantalles?”	30
LA COMUNICACIÓ ONLINE AMB ELS I LES JOVES.....	32
4.1. Google Suite per a Educació	32

4.2. Glossari de conceptes	32
RECURSOS GENÈRICS	34
5.1. Guia de recomanacions metodològiques	34
ANNEX	37
Annex 1. Materials “La privacitat, una qüestió meva i dels altres”	37
Annex 2. Materials “Un role playing sobre ciberbullying”	40

INTRODUCCIÓ

El projecte SEGURNET pretén dur a terme activitats que contribueixin a la prevenció dels riscos associats a l'ús de noves tecnologies per afavorir l'autonomia dels i les joves. En aquest sentit, partim de la base que, una major formació i coneixement sobre el funcionament i riscos associats a les xarxes socials i l'ús de pantalles, contribuirà a que els i les joves tinguin una actitud més formada i crítica i puguin tenir comportament més lliures i autònoms davants aquests mitjans de comunicació i relació.

Amb aquest objectiu, aquesta guia de recursos proposa materials de diversa tipologia per incidir sobre quatre grans temes:

- ✓ El posicionament dels i les joves a les xarxes:
- ✓ Les relacions a través de la xarxa:
- ✓ Potencialitats i riscos:
- ✓ La comunicació online amb els i les joves

Aquesta Guia de recursos va de la mà de la Guia programàtica en la que es recullen reflexions teòriques sobre aquests àmbits i, s'analitzen els diferents elements o aspectes per desenvolupar intervencions amb adolescents i joves.



EL POSICIONAMENT DELS I LES JOVES A LES XARXES: IDENTITAT I PETJADA DIGITAL

A continuació, es recullen recursos en relació a la identitat, la percepció del món físic i virtual i la petjada digital. Els recursos es troben distribuïts en funció de la temàtica principal que permeten abordar

Identitat digital

1.1. “Dave, l’endiví”

Una fórmula per a iniciar el debat i la reflexió amb grups de joves en torn la identitat i la petjada digital, és iniciar la sessió projectant i debatent sobre el contingut del video.



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=qmnhclKgVg0>

1.2. “Netiquétate”

Es tracta d’una iniciativa de *Pantallas Amigas* per al foment de la Netiqueta Jove per a Xarxes Socials. En el marc d’aquest projecte expliquen que “una Netiqueta es construeix de manera col·laborativa i de forma natural entre persones que desitgen establir unes determinades pautes de comportament que els són útils per a compartir un espai, un lloc, una aplicació a la Xarxa (...) ningú vigila per a què es compleixin, però la majoria les respecta perquè ajuden a entendre’s, a col·laborar i a gaudir (...), és com un codi de lleialtat i respecte.”¹



Enllaç: <http://www.netiquetate.com/>

¹ <http://www.netiquetate.com/>

Món físic i virtual

1.3. “En què estas pensant?”

El següent vídeo pot resultar un recurs interessant per incitar al debat i a la reflexió als i les joves, sobre què publiquem a les xarxes socials i amb quina intencionalitat. A més, pot contribuir a la reflexió sobre les dissonàncies en la construcció de la identitat entre el món físic i el món virtual.



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

A continuació, es recull una proposta de dinàmica participativa per fomentar el debat i la reflexió. A partir d'aquest vídeo, podem treballar amb els i les joves sobre una de les senyals d'alerta d'ús digital que pot esdevenir problemàtic, les dissonàncies entre el jo online i el jo offline.

Impulsem el debat

Un cop visualitzat el vídeo, es proposa fer ús de la bateria de preguntes següent per tal de fomentar el debat i la reflexió:

- ✓ En què us ha fet pensar aquest vídeo?
- ✓ Creieu que la gent fa servir les xarxes socials per aparentar?
- ✓ Penses que la imatge que desprenen de tu les xarxes socials, és molt diferent a la imatge que tenen de tu offline?
- ✓ Què n'opineu del “postureig”?
- ✓ En què penses principalment quan puges un vídeo, imatge, comentari, etc. a una xarxa social?
- ✓ Què representen per a vosaltres els *likes*?

1.4. Dinàmica participativa “Els influencers”

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

Guió de dinàmica:

Objectiu: Promoure la reflexió entre els i les participants sobre la relació entre el món físic i virtual, així com sobre la figura dels ‘influencers’.

Metodologia: Es tracta d’una dinàmica participativa en la que els i les joves participants són els principals protagonistes. En aquesta, es realitza una anàlisi col·lectiva a partir del cas d’El Rubius del paper dels influencers, i es potencia el debat sobre aspectes com la creació de la identitat digital, les relacions a través de la xarxa, etc.

Materials: Equip audiovisual amb accés a Internet; paperògraf per a la recollida d’idees.

Descripció de la dinàmica:

1. Reflexió inicial:

Amb l’objectiu de fomentar la reflexió entre els i les participants, es proposa iniciar la sessió projectant un dels vídeos del youtuber El Rubius.



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=cpMn7ftfDuA>

2. Debat grupal:

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? El seguïu?
- ✓ Per què penseu que és un influencer?

- ✓ Com penseu que és ell com a persona? El personatge i la persona són el mateix?
- ✓ Com definiríeu al Rubius?

3. El Rubius al descobert:

En tercer lloc, es proposa veure un resum de l'entrevista realitzada al youtuber al programa "El Rincón de pensar".



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=RIK5hSC9ZKU>

Un cop visualitzat el vídeo, es proposa revisar els conceptes sorgits al debat anterior amb l'objectiu que els i les participants reflexionin sobre la influència del que es fa a la xarxa sobre el món analògic. Per a això es proposen les següents preguntes:

- ✓ 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?
- ✓ La dinàmica digital de voler ser únic, ser com els altres, descobrir les influències, voler influir...
 - Què busco quan publico algun contingut? Què considero que és una recompensa? Què considero que és un fracàs?

*Petjada digital***1.5. Dinàmica participativa “La privacitat, una qüestió meva i dels altres”**

Es tracta d’una dinàmica participativa per treballar amb els i les joves en torn el concepte de privacitat online i fomentar la reflexió i el debat en torn el fet que, actualment, la privacitat ha esdevingut un dret individual que requereix la col·laboració col·lectiva.

Objectiu: Promoure la reflexió entre els i les participants sobre la importància de la privacitat.

La privacitat a la xarxa depèn, en una part, de les configuracions de seguretat i el tipus d’ús que realitzi l’individu, però també està influïda per les interaccions amb altres usuaris/es i l’ús que aquests/es en facin dels continguts que hom comparteix.

Missatges clau: la privacitat ja no només depèn de nosaltres, sinó que els altres també poden penjar imatges, videos, etc. en les que apareixem, etiquetar-nos, fer comentaris... de forma que la privacitat depèn, també, de la responsabilitat col·lectiva.

Metodologia: Es tracta d’una dinàmica participativa en la que els i les joves participants són els principals protagonistes. En aquesta, es simula el comportament de les xarxes socials, pel que fa a la viralització dels continguts, amb l’objectiu de fomentar el debat i la reflexió grupal sobre l’abast i els efectes de compartir un contingut determinat a la xarxa.

Materials: Equip audiovisual amb accés a Internet; targetes de personatges per a cada participant; targetes de continguts a compartir, ordinadors o material de dibuix (DINA3, rotuladors).²

Descripció de la dinàmica:**4. Reflexió inicial:**

“**Dave, l’endiví**”: Una fórmula per a iniciar el debat i la reflexió amb el grup de joves en torn la identitat i la petjada digital, és iniciar la sessió projectant i debatent sobre el contingut del video que podeu trobar al següent enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=qmnhcIKgVg0>

Per fomentar el debat, el dinamitzador/a pot llençar algunes de les següents preguntes:

- ✓ 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 només de vosaltres, o també de la resta?
- ✓ Què és per a vosaltres compartir de forma responsable?

² A l’annex 1, trobareu les targetes de personatges i de continguts

5. Role playing³

L'objectiu d'aquesta dinàmica és representar, a través del role playing, els efectes de la pèrdua de control i la viralització dels continguts que es comparteixen a través de les xarxes socials.

Tots els i les participants s'asseuen en rotllana. A cada participant se li entrega una targeta de personatge amb un color o combinació de colors. Així, si per exemple la dinàmica està pensada per a un grup de 16 participants, caldrà preparar targetes basades en 4 colors. 4 dels participants tindran una targeta que només tindrà un color, mentre que els 12 participants restants tindran targetes amb dos colors.

En primer lloc, es demana a un dels 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 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 (color) ho fa.

Quan s'hagi consultat a diversos participants, pot haver una quantitat significativa de persones aixecades. El dinamitzador/a serà l'encarregat de decidir quan atura la dinàmica.

Per a cadascuna d'aquestes rondes, es realitzarà una petita reflexió 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 que aquest contingut s'hagi compartit amb aquestes persones?", etc.].

6. Dissenyem un cartell amb consells i recomanacions

Un cop finalitzat el role playing, es demanarà als i les participants que per parelles o petits grups, dissenyin un cartell (ho poden fer tant amb ordinador, com amb paper i colors) en el que recullin consells i recomanacions que voldrien fer a joves de la seva edat sobre aquest tema.

7. Plenari

Els i les participants hauran de presentar els seus cartells a la resta de companys/es i compartir les reflexions, consells i recomanacions que han elaborat.

1.6. Dinàmica participativa "El valor de la privacitat"

³ Aquesta és una dinàmica adaptada a partir de materials didàctics d'Internet Segura For Kids (is4k) www.is4k.es

A través de l'experiment realitzat per una professora anglesa, es pot iniciar un debat amb joves en torn el valor de la intimitat i la privacitat, també a la xarxa. Per a aquest experiment la professora va penjar una imatge a la plataforma "snapchat" i demanava que fos compartida i que la resta d'usuaris fessin comentaris i indiquessin des de quina part del món ho feien, amb l'objectiu de mostrar als seus alumnes com es pot viralitzar una imatge.



A la imatge es veu com la professora sosté un cartell on diu "Aquesta és una foto 'privada' de Snapchat. Si us plau, compartiu-la, cliqueu m'agrada i comenteu on sou. Ajudeu-me a ensenyar als meus alumnes de primària en quina mesura aquesta és una foto privada en realitat". En pocs dies la imatge va arribar als 27.000 m'agrada des d'Anglaterra, Dinamarca o el Canadà, entre d'altres.

Aprofitant aquest recurs, es pot convidar a la reflexió i iniciar un debat amb els i les joves en relació a la viralització de continguts, la privacitat, la pèrdua de control sobre una publicació un cop està a la xarxa, etc.

Proposta de preguntes per fomentar el debat:

- ✓ Considereu que teniu el control d'allò que publiqueu a la xarxa?
- ✓ Quan pengeu un contingut o feu un comentari a les xarxes socials, penseu en "l'audiència" a la que pot arribar?
- ✓ Us heu trobat en alguna ocasió amb que una publicació s'ha compartit més del que esperàveu? Com us heu sentit?
- ✓ Què sabeu sobre la privacitat a la xarxa? Com la gestioneu?

1.7. Dinàmica participativa “Memòria infinita i col·lectiva”

Es tracta d'una dinàmica participativa per treballar amb els i les joves la petjada digital i la permanència de la informació a Internet.

Objectiu: Promoure la reflexió entre els i les participants sobre la petjada digital i la permanència de la informació a Internet.

Metodologia: Es tracta de desenvolupar una sessió de debat, en la que els principals protagonistes són els i les joves.

El dinamitzador/a només ordena el debat, llença preguntes per fomentar la reflexió, i contribueix a que tothom pugui expressar-se, opinar i, aportar idees.

Descripció de la dinàmica:

1. Repte de memòria:

Per iniciar la sessió, el dinamitzador/a demanarà als i les participants que s'agrupin per parelles o en petits grups (en funció del nombre total de participants). A cadascun d'aquests grups se li demana què pensin i escriguin allò més destacat que puguin recordar sobre allò que van fer en diferents períodes de temps:

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

2. La memòria infinita de la xarxa:

Un cop els i les joves ja han 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 (principalment a xarxes socials) sobre un dels companys/es de grup. Així, cada participant haurà de recopilar tota la informació possible d'un company/a (també, es pot optar per la opció que sigui la pròpia persona qui realitzi aquesta recerca sobre les seves pròpies dades).

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

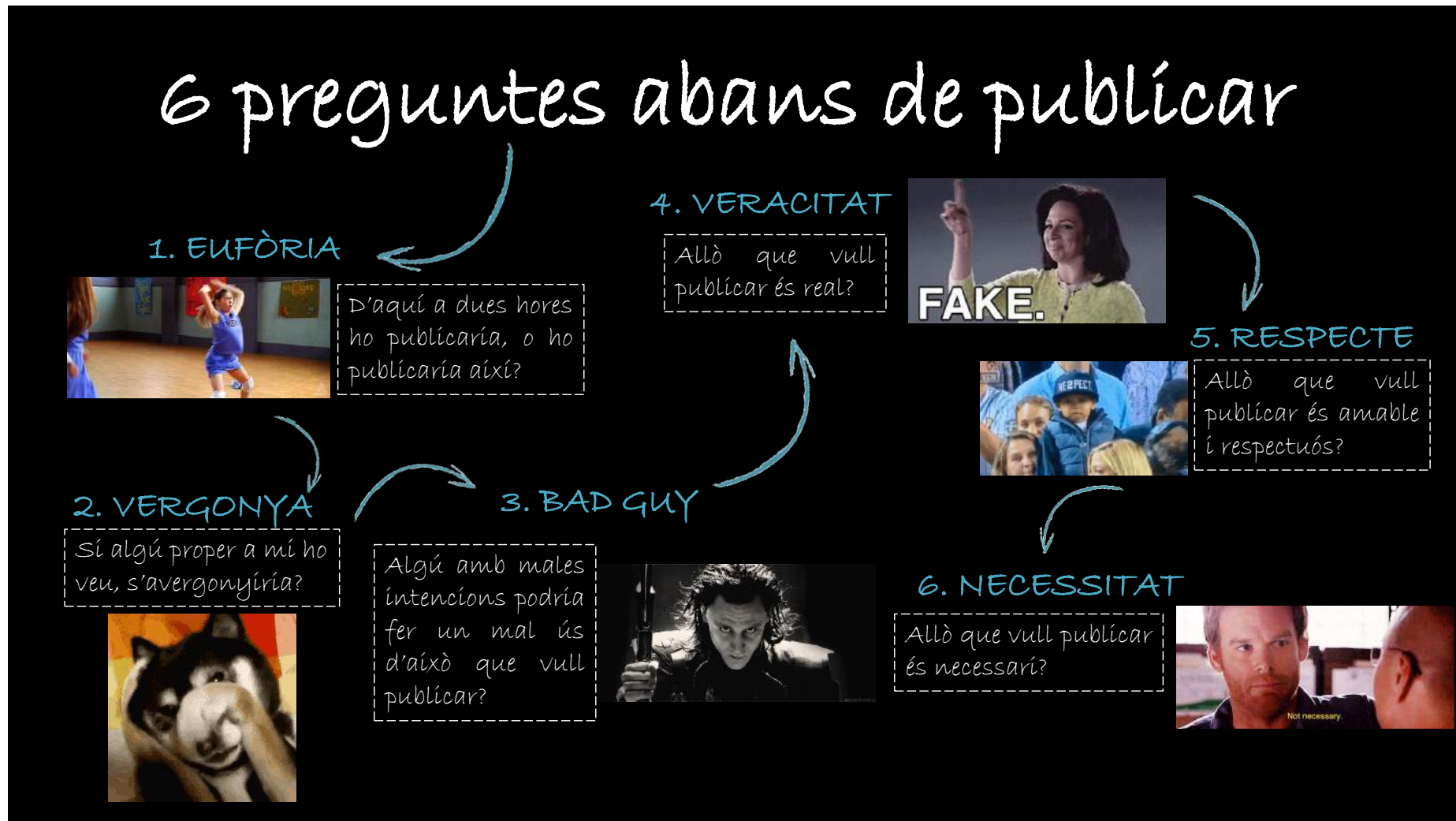
3. Reflexió. La xarxa que tot ho sap i mai oblida:

Per finalitzar la sessió, i una vegada contrastada la informació, el dinamitzador/a ha de fomentar el debat i la reflexió respecte a com queda enregistrat a la xarxa tot el que fem i, com no només hom 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 *analògica*.

A continuació, es recull una proposta de bateria de preguntes per fomentar el debat:

- ✓ La xarxa té més memòria que nosaltres mateixos?
- ✓ 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?
- ✓ A través d'aquesta informació, considereu que és important per vosaltres replantejar-vos quines dades aporteui a la xarxa sobre vosaltres mateixos?
- ✓ Hi ha cap aspecte que, amb la distància que ens proporciona el temps, ara no compartiríeu?

1.8. Infografia “6 preguntes abans de publicar”





LES RELACIONS A TRAVÉS DE LA XARXA

A continuació, es recullen recursos pel que fa a les relacions que s'estableixen a través de la xarxa:

2.1. Dinàmica participativa “El respecte, també a la xarxa”

Es tracta d'una aquesta dinàmica té com a objectiu treballar amb els i les joves un element cabdal de les relacions virtuals, el respecte, tot buscant la construcció de relacions adequades amb el grup d'iguals a la xarxa.

Objectiu: Promoure la reflexió entre els i les participants sobre la importància de construir relacions basades en el respecte a la xarxa. Així com treballar sobre la falsa percepció d'anònimat a la xarxa i la influència de la pressió de grup en la construcció de relacions conflictives.

Metodologia: Es tracta d'una dinàmica participativa en la que els i les joves participants són els principals protagonistes. En aquesta, es reflexiona sobre les relacions que es construeixen a la xarxa, i apostant per la vessant creativa es reflexiona sobre les formes d'abordar les relacions online.

Materials: Equip audiovisual amb accés a Internet; material de dibuix o accés a plataformes online com Canva, Pixton, GoAnimate, etc.

Descripció de la dinàmica:

1. **Reflexió inicial:** Per iniciar la dinàmica es proposa projectar un dels següents vídeos, adaptats en funció de l'edat del públic diana. El vídeo *For the Birds* està més indicat per treballar amb infants o primera adolescència per reflexionar en torn a la idea del respecte al diferent, en canvi el vídeo *Aprendre a dir no* està més indicat per a adolescents de més edat i joves per reflexionar en torn l'habilitat d'assertivitat.



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



Enllaç: <http://www.ccma.cat/tv3/alcanta/bricolatge-emocional/aprendre-a-dir-no/video/3017610/>

Un cop projectat el vídeo, el dinamitzador/a haurà de promoure el debat i la reflexió amb el grup de participants, tot intentant connectar les idees o aprenentatges que es poden extreure del vídeo amb les relacions que s'estableixen a través de la xarxa.

Per fer-ho, proposem algunes preguntes per incitar al debat:

- ✓ Què passa o què ens explica el vídeo?
- ✓ 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 que no construïm relacions positives també a la xarxa?

2. Disseny d'una vinyeta de còmic

Els i les participants s'hauran de dividir per parelles o petits grups 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](#)...

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 amic/ga o company de classe, no li ha consultat prèviament i aquesta persona no li ha agradat. La foto ha començat a circular per l’escola, ha arribat al barri i inclús a la família.. → Els i les participants han de crear una vinyeta en la 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 agrada 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 serien 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 envïis 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.

3. Presentació

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, el dinamitzador/a haurà de fomentar la debat en torn les principals idees que vagin apareixent.

4. Exposició

Les vinyetes creades pels i les participants poden quedar exposades, de forma que altres persones les puguin veure i aprendre d’allò il·lustrat.

2.2. Manual dels bons usos digitals

Es tracta d'una Guia de recomanacions i hàbits saludables davant les TIC del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.



Enllaç: <https://prezi.com/gybpcqpyjns/manual-de-bons-usos-digitals/>

2.3. Guia didàctica “Navega en positivo. Usa y disfruta la red”

Es tracta d'una guia de recursos pedagògics elaborada per la *Fundación General de la Universidad de la Laguna* que recull informació, accions, continguts i dinàmiques per treballar amb els i les joves des de diferents contextos educatius.



GUÍA DIDÁCTICA

NAVEGA EN POSITIVO. USA Y DISFRUTA LA RED

PROGRAMA INTERNET SIN RIESGOS 2013-2014

Enllaç: <https://www.internetsinriesgos.com/wp-content/uploads/2014/09/Gu%C3%ADa-did%C3%A1ctica-ISR.pdf>

2.4. Pantallas Amigas

Es tracta d'una iniciativa que té com a objectiu la promoció de l'ús segur i saludable de les noves tecnologies, així com el foment de la ciutadania digital responsable a la infància i l'adolescència. A la plana web es pot accedir a informació i recursos pedagògics sobre diferents temàtiques relatives a les TIC.



Enllaç: www.pantallasamigas.net

2.5. Curtmetratge “iDiot’s”

Es tracta d'un curtmetratge que posa d'evidència la societat de consum, sobretot en allò referent a les noves tecnologies. És un bon recurs per fomentar la reflexió en torn aspectes com la pressió social, les modes, el consum de pantalles, l'obsolescència programada, el consumisme, etc.



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=5Dn6g5ouQFE>

2.6. Curtmetratge “El doble check es Dios”

Es tracta d'un curtmetratge guanyador del Premi Filmin que pot resultar útil per treballar en torn la violència en la parella, especialment pel que fa a l'aparició de conductes de control.



Enllaç: https://www.youtube.com/watch?v=8tmB-wF_l3c

2.6. Projecte “EnREDate sin machismo”

Aquest projecte del Cabildo de Tenerife té com a principal objectiu la sensibilització envers les relacions igualitàries entre noies i nois. El projecte compta amb una [Guia didàctica](#), una [aplicació per a smartphones](#) i un [taller de suport per a l'ús de l'app](#).



Enllaç Guia didàctica: <http://enredatesinmachismo.com/wp-content/uploads/2014/11/GUIA-ESM-ULTREV.pdf>

Enllaç app: <https://play.google.com/store/apps/details?id=es.metriz.esm&hl=es>

Enllaç taller: <http://enredatesinmachismo.com/pildora-educativa-de-apoyo-a-la-app/>

2.7. Article “Més ‘likes’, més amics?”

Es tracta d'un article del diari Ara sobre la implicació dels “likes” com a recompensa immediata, tant pel que fa a la configuració de la identitat, com pel que fa a les relacions que s'estableixen a la xarxa.



Enllaç: https://criatures.ara.cat/adolescencia/Adolescents-hiperconnectats-amics-xarxa-relacions-personals_0_1942005798.html?utm_medium=social&utm_source=mail&utm_campaign=ara



POTENCIALITATS I RISCOS DE LES TIC

A continuació, es recullen recursos pel que fa als riscos en relació a les TIC:

3.1. Dinàmica participativa “Un role playing sobre cyberbullying

Es tracta d’una dinàmica participativa que té per objectiu reflexionar sobre les situacions de ciberassetjament i el paper dels testimonis treballant en torn els valors, l’empatia i l’autoconfiança.

Objectiu: Reflexionar sobre les situacions de ciberassetjament i el paper dels testimonis treballant en torn els valors, l’empatia i l’autoconfiança.

Metodologia: Es tracta d’una dinàmica participativa en la que els i les joves participants són els principals protagonistes. Aquesta consisteix en un *role playing* en el que cada participant ha de representar un paper determinat en una situació simulada de forma que haurà de comprendre les motivacions del personatge que representa, copsar la seva situació i realitzar propostes per a la presa de decisions.

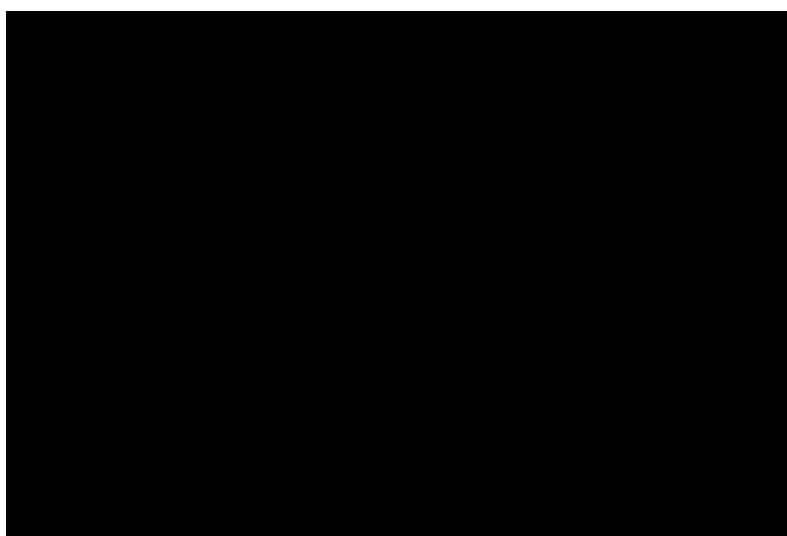
Materials: Targetes identificatives de personatge i ordinadors amb accés a Internet.

Descripció de la dinàmica:

8. Reflexió inicial:

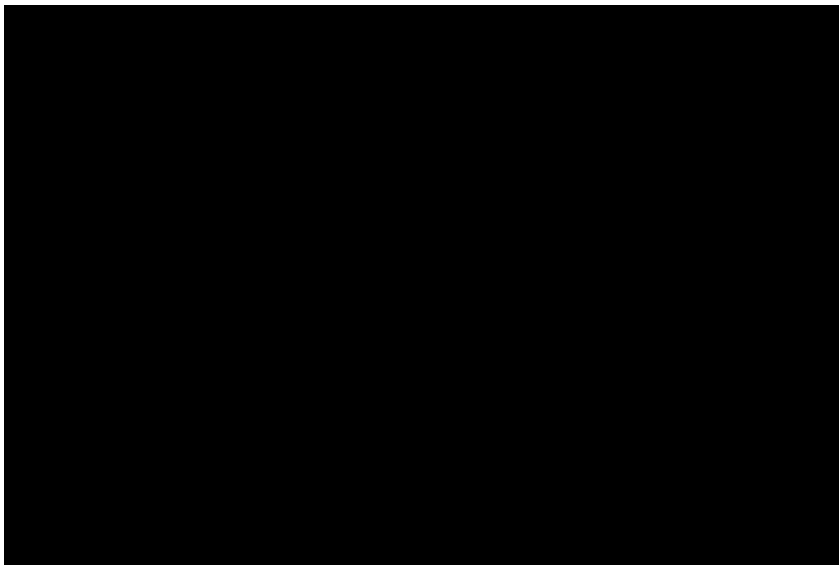
Es proposa iniciar la sessió amb una reflexió sobre el ciberassetjament, a través de la projecció de diferents vídeos com per exemple:

- ✓ “Ciberhostigamiento mediante uso agresivo de etiquetas”:



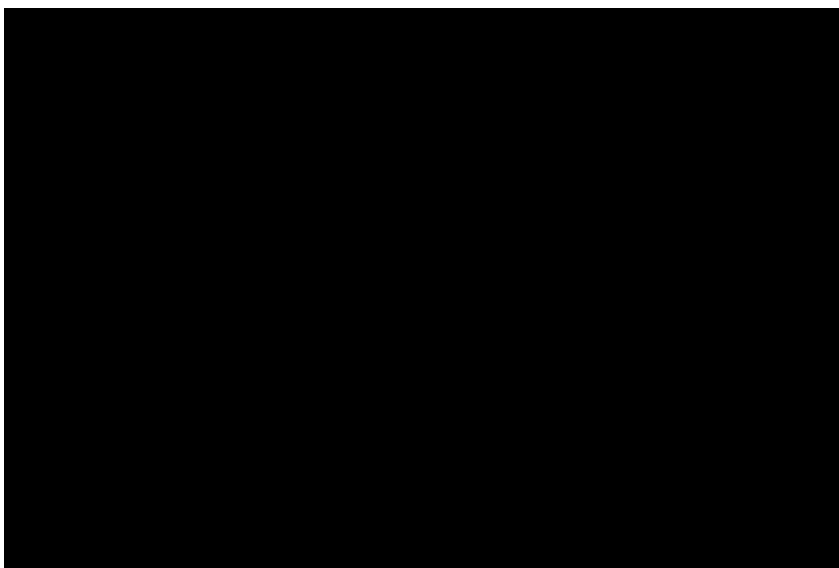
Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=gvhe4NBf3m8>

- ✓ “Ciberbullying: campaña de Pantallas Amigas, el Defensor del Menor y Metro Madrid”:



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=tX4WjDr5XcM>

- ✓ “Si no lo dices en persona, ¿por qué hacerlo por Internet?”:



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=4AlpaDSwWjQ>

A continuació es proposa una bateria de preguntes per fomentar el debat:

- ✓ Què destacaríeu dels vídeos que hem vist?
- ✓ Alguna vegada has vist com un company/a es burlava d'un altre, o l'insultava a través d'Internet, xarxes socials, app's...?
- ✓ Quina és la vostra reacció davant un cas de ciberassetjament?

- ✓ Per què creieu que es produeixen les situacions que hem vist als vídeos?
- ✓ Com es podrien prevenir i/o evitar aquestes situacions?

9. Role playing

El dinamitzador/a entrega a cada participant una targeta identificativa de personatge. Per a cada paper hauria d'haver-hi almenys dues persones, és a dir, una mateixa targeta de personatge per a dues persones. La resta de participants interpreten el paper de jurat.

El desenvolupament de la dinàmica, el marca el guió de judici. Tanmateix, aquest cas no presenta una única solució, ja que l'objectiu és la reflexió per part dels i les participants.

El cas que es sotmet “a judici” fa referència a uns comentaris ofensius sobre una foto compartida a la xarxa social *Instagram*.⁴

Personatges:

- | | |
|----------------|-------------------------|
| ○ Víctima | ○ Testimoni 3 |
| ○ Agressor/a 1 | ○ Secretari |
| ○ Agressor/a 2 | ○ Fiscal |
| ○ Agressor/a 3 | ○ Advocat de la defensa |
| ○ Testimoni 1 | ○ Jurat |
| ○ Testimoni 2 | ○ Jutge |

A l'annex 2 podeu trobar els materials necessaris per al desenvolupament de la dinàmica. Aquests inclouen:

- ✓ Les targetes de personatge en les que s'explica el rol que ha de representar cada persona.
- ✓ El guió del judici

⁴ Aquesta és una dinàmica adaptada a partir de materials didàctics d'Internet Segura For Kids (is4k) www.is4k.es

3.2. Guia “Les TIC i tu, una relació addictiva?”

Es tracta d’una guia elaborada pel Consell de la Joventut de Barcelona sobre la dependència o relació addictiva de les TIC.



Enllaç: http://www.cjb.cat/wp-content/uploads/2016/10/Guia_Addiccio_TIC_ISSUU.pdf

3.2. Guia per a joves “No te enredes en Internet”

Es tracta d’una guia per a joves elaborada per l’Agència Espanyola de Protecció de Dades.



Enllaç: <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/images/guias/guia-menor.compressed.pdf>

3.3. Guia per a joves “Se legal en Internet”

Es tracta d’una guia per a joves elaborada per l’Agència Espanyola de Protecció de Dades.



Enllaç: http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/images/guias/Guia_menores2016.pdf

3.4. Associació Educació per a l’Acció Crítica (EdPAC)

Ofereix recursos, tallers i informació sobre temes relatius a les TIC.



Enllaç: www.edpac.cat

3.5. Teatre social #1000likes

Es tracta d'un teatre fòrum sobre ciberassetjament en el que els espectadors/es es converteixen en participants de l'espectacle, es reflexiona i es debat sobre les situacions que es presenten a escena.



Enllaç: <http://nusteatre.org/es/1000likes-0>

3.6. Video “Enjuto Mojamuto: El peor día de mi vida”

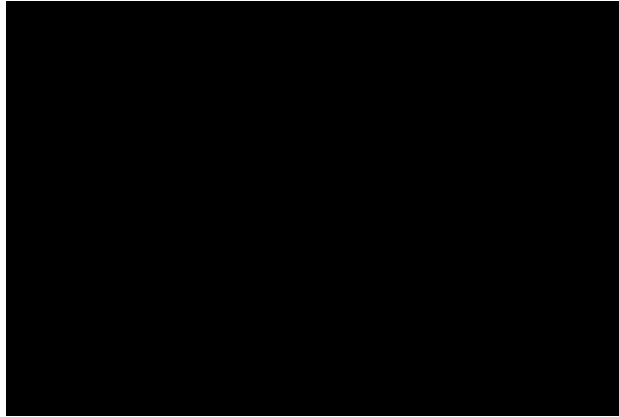
Es tracta d'un vídeo que parla sobre l'addicció o dependència a pantalles des d'una clau d'humor. Pot resultar un recurs útil per abordar aspectes relatius a la dedicació de temps a les pantalles.



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=2OBZHB5I89A>

3.7. Pel·lícula “Acoso en la red social”

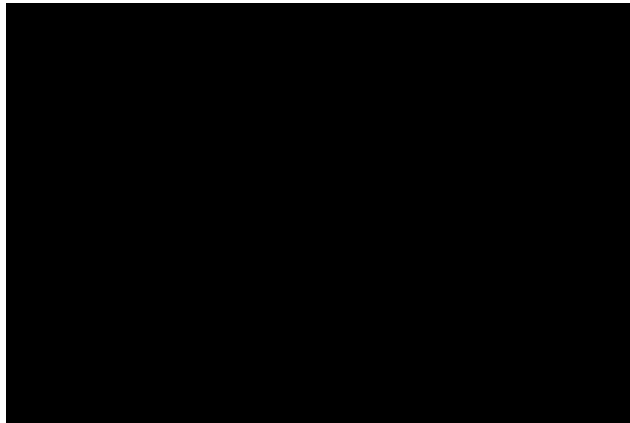
Es tracta d’una pel·lícula de 2011 que narra una situació de ciberassetjament d’una adolescents, oferint diferents punts de vista: la família, el grup d’amics/gues, el centre educatiu i la víctima



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=NMa5AinDxGY>

3.8. Sèrie “Black Mirror”

Es tracta d’una sèrie que imagina un futur relativament proper i el paper de les TIC en aquest. Molts dels seus capítols tenen com a base l’ús inadequat que fem de les noves tecnologies i Internet. És un bon recurs per fomentar la reflexió i la capacitat crítica. A tall d’exemple, a continuació trobareu un vídeo promocional d’un dels capítols.



Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=6d5GVwonuZk>

3.9. Test “M’estic passant amb les pantalles?”

Es tracta d’un breu test que contempla diferents preguntes que ajuden al jove a valorar si l’ús i consum de pantalles que porta a terme és adequat o si “s’està passant” en algun aspecte. Pot ser un bon recurs per iniciar una dinàmica o debat grupal reflexionant sobre l’ús propi de les TIC.

M’estic passant amb les pantalles?	Sí	No
Tots (o la gran majoria dels meus amics/gues són virtuals)		
Estic tot el temps pendent de quan em podré connectar		
Estic molt pendent dels <i>likes</i> i dels <i>followers</i>		
He deixat de fer coses per poder estar-me tot el dia connectat (han baixat les meves notes, ja no faig esport, ara surto menys amb els amics/gues...)		
Passo bona part de la nit despert/a		
A casa tenim moltes discussions per aquest tema		
A la xarxa sóc d’una manera, i en persona d’una altra manera molt diferent		
Sóc l’amo del postureig! (sovint dic coses a la xarxa que no són veritat)		
Em perdo coses perquè les estic fotografiant o gravant		
He tingut problemes a la xarxa, i sovint torno a caure en aquests errors		
No em preocupa això de la privacitat, jo no tinc res a amagar		
Quan li fan “bromes” a algú, jo hi participo, tot i que això pugui estar ferint a aquesta persona		
Pateixo molt si em quedo sense bateria o sense cobertura, o si em deixen sense mòbil		
Em connecto en secret per a què els pares no em renyin		
Em poso de mal humor si no em deixen jugar a videojocs, connectar-me...		
Dic mentides sobre el temps que dedico a estar connectat		
Cada vegada necessito estar connectat/da més temps per sentir-me satisfet/a		

Cal tenir en compte, que aquest no puntua ni determina un grau de dependència, sinó que, el seu objectiu és promoure la reflexió. Així, aquest test és una bona eina per incitar el debat i promoure l'autoreflexió sobre l'ús i consum de pantalles que cadascú en fa. D'aquesta manera, la persona que respon s'ha de fixar en aquelles preguntes en les que ha respost SÍ, de forma que pugui valorar quines alternatives té per modificar aquesta situació, com el/la fa sentir, etc.



LA COMUNICACIÓ ONLINE AMB ELS I LES JOVES

4.1. Google Suite per a Educació

Es tracta d'un servei de Google per a institucions educatives que permet que els seus usuaris/es comptin amb una adreça de correu electrònic, calendari, espai per a arxius, accés a Blogger, creador de planes web, etc. d'una forma senzilla i controlada. Podeu trobar més informació al següent enllaç: <https://edu.google.com/intl/es-419/products/productivity-tools/>

4.2. Glossari de conceptes

- ✓ **Audiència:** fa referència al grup de consumidors/es o usuaris/es per a qui es construeix o comparteix un contingut.
- ✓ **Bloqueig:** forma tècnica per obstruir l'accés a un contingut digital.
- ✓ **Ciberbullying (ciberassetjament):** fa referència a l'ús de les TIC com a mitjà per assetjar una persona o un grup.
- ✓ **Cyberstalking:** aquest concepte fa referència a l'assetjament, l'espionatge o persecució que es dona a una persona o grup, utilitzant la xarxa i els dispositius electrònic. Aquest assetjament es pot donar amb la investigació constant de la informació sobre una persona, acusacions falses, espionatge, amenaces de robatori de la identitat, i perjudici a la informació o l'equip que l'emmagatzema.
- ✓ **Dades obertes:** són totes aquelles dades primàries, és a dir, sense processar, que es troben en formats estàndards i interoperables que faciliten l'accés i la reutilització. Aquests estan custodiats per les entitats públiques i, són posats a disposició de qualsevol ciutadà de forma lliure i sense restriccions, amb l'objectiu que puguin ser reutilitzats i crear serveis derivats d'aquests.
- ✓ **Egosurfing:** fa referència a la recerca a través de la xarxa d'informació sobre un mateix.
- ✓ **Flaming:** fa referència a les discussions que es desenvolupen online i que pren un to insultant, de burles o desagradable cap a un usuari/a amb l'objectiu de fer-la empenyar o imposar els punts de vista de l'altre.
- ✓ **Griefing:** és un concepte emprat en l'àmbit dels videojocs per definir als usuaris/es que perjudiquen, de forma intencionada i sistemàtica, a altres jugadors/es.
- ✓ **Grooming:** Aquest concepte defineix les accions deliberades per part d'un adult que busca establir relacions d'amistat amb un infant, adolescent o jove, amb la intenció d'obtenir algun tipus de satisfacció sexual.
- ✓ **Malware:** descripció general d'un programa informàtic que té efectes no desitjats o maliciosos.

- ✓ **MMORPG:** es tracta dels Massive Multiplayer Online Role Play Game o jocs de rol online massius. Actualment és la tipologia de videojoc més emprada entre els adolescents i joves.
- ✓ **Oversharing (sobreexposició):** fa referència a la difusió d'informació elevada o excessiva, de forma que alguns dels perfils d'usuaris/es es converteixen en quasi un relat ininterromput de la seva quotidianitat, gairebé com un quadern de bitàcola online. També és un concepte que es sol utilitzar per fer referència a la incideència de pares i mares al compartir fotos, videos, publicacions, creació de perfils sobre els fills/es i, com aquesta contribueix a configurar la identitat digital d'aquests.
- ✓ **Pantalles:** es tracta d'aquells dispositius (smartphones, tauletes, ordinadors, videoconsoles, televisió, etc) que possibiliten una comunicació més visual i presenten com a funció principal l'entreteniment.
- ✓ **Phishing:** es tracta de la suplantació d'identitat en l'àmbit digital. Consisteix, doncs, en fer-se passar per una altra persona o entitat per aconseguir les seves dades personals i d'accés.
- ✓ **Sexting:** es tracta de l'enviament de continguts de tipus eròtic.
- ✓ **Sextorsió:** fa referència a l'amenaça d'enviar o publicar imatges o vídeos amb contingut sexual d'una persona a través de dispositius electrònics.
- ✓ **TIC:** les tecnologies de la informació i la comunicació, o noves tecnologies, són els elements o tècniques que s'utilitzen el tractament i la transmissió de la informació.
- ✓ **Trolling:** fa referència a les conductes malintencionades d'alguns usuaris/es que tenen com a objectiu generar polèmica amb les seves interaccions.
- ✓ **Xarxes socials (digitals):** es tracta de comunitats virtuals construïdes a través de plataformes a la xarxa. Aquestes agrupen i posen en contacte a persones que s'interrelacionen i comparteixen informació i, normalment, interessos comuns. Les xarxes socials tendeixen a incrementar el nombre de contactes de cada usuari/a a través del seu ús i les relacions que implica. En el cas dels i les joves, els motius principals d'ús es relacionen amb la socialització, la diversió, la creació d'identitat, la voluntat de compartir continguts diversos, expressar opinions, conèixer gent nova, etc.+

Hi ha diferents tipus de xarxes socials: les xarxes generals de relació (que tenen com a funció principal posar en contacte a persones) com Facebook, Twitter, Tuenti...; o les xarxes de contingut específic (es centren en un contingut o temàtica concreta) com Instagram, Youtube, LinkedIn, Vimeo, Flickr, etc.
- ✓ **Xat(s):** es tracta d'un sistema de comunicació per mitjà de la xarxa. Aquests permeten posar-se en contacte amb persones desconegudes d'arreu del planeta. Actualment els més utilitzats són: Messenger®, Skype®, GTalk®, ICQ®.



RECURSOS GENÈRICS

5.1. Guia de recomanacions metodològiques

Es tracta d'una breu guia en la que es recullen una sèrie de recomanacions metodològiques per a la intervenció amb adolescents i joves en l'àmbit de pantalles.

- ✓ **Bretxa digital:** a l'hora d'abordar la bretxa digital, cal tenir en compte que existeixen tres tipus:
 - D'accés: fa referència a la possibilitat d'accedir o no a les TIC i pantalles.
 - D'ús: fa referència a les competències digitals, és a dir, saber o no fer ús d'aquestes tecnologies.
 - De qualitat de l'ús: es fonamenta en les capacitats que té cada persona per utilitzar les eines que ofereix la xarxa.

En l'abordatge de la bretxa digital pel que fa a adolescents i joves, proposem abordar prioritàriament aspectes relatius a la qualitat de l'ús.

En aquest sentit, és important copsar quan s'aborden aquests temes amb els i les joves que la universalitat digital no és real, sinó que està condicionada per les desigualtats socials que aquests presenten. No només es produeixen desigualtats pel que fa a la capacitat d'accedir a la xarxa, sinó també en relació al usos i com això, al seu torn, es relaciona amb una major o menor capacitat per extreure un rèdit determinats. És a dir, tant les desigualtats a nivell socials com els diferents usos de la xarxa potencien l'existència d'una bretxa digital també entre els i les joves de forma que les capacitats, l'entorn, la xarxa de relacions, el capital cultural etc, incideixen també en les potencialitats de la xarxa per a uns o altres joves.

- ✓ **Abordar l'educació mediàtica en espais tant formals com informals:** les TIC han suposat un canvi intrínsec que provoca que l'abordatge de l'educació mediàtica no es pugui centrar exclusivament en ensenyar als i les joves a utilitzar aquestes eines digitals. En aquest sentit, es cabdal concebre que l'abordatge ha d'entendre les TIC no només com a eines, sinó com a entorn. Des d'aquesta perspectiva, doncs, proposem abordar les intervencions sobre pantalles des de l'òptica de la promoció de les habilitats i els recursos per interaccionar amb aquestes eines de forma autònoma i, sobretot, crítica. Així doncs, cal proveir als i les joves de “recursos per entendre el context digital en què

la societat contemporània es desenvolupa, ajudar a crear ciutadans que siguin crítics i que participin activament”⁵.

- ✓ **Copsar el significar que els i les joves atorguen a les tecnologies:** prenent en consideració que les TIC han esdevingut espais essencials de relació, socialització, i creació d’identitat, proposem no només conèixer les eines que els i les joves utilitzen més o els agraden més, sinó buscar entendre el perquè.
- ✓ **El gran objectiu, acompanyar:** front al control, la prohibició, la fiscalització, proposem abordar la intervenció en pantalles amb joves des de la perspectiva de l’acompanyament. És a dir, més que limitar el nombre d’ús d’aquestes tecnologies, cal conèixer per què són importants per a ells/es, què estan satisfent amb aquest ús i, en definitiva, contribuir en el seu aprenentatge sobre la vida en una societat digital que els permeti fer un ús que maximitzi les potencialitats i redueixi els riscos.

En aquest sentit, l’objectiu principal és “afavorir els usos responsables, potenciar usuaris autònoms i crítics, al mateix temps que establir els mecanismes bàsics de prevenció i atenció dels riscos i problemes derivats de l’ús”⁶.

- ✓ **Promoure la diversificació de consums fent visibles les alternatives:** front els consums que es poden considerar problemàtics, proposem treballar per fer visibles entre els i les joves les alternatives a aquests consums, explotar la diversitat de possibilitats d’ús i consum que ofereix la xarxa. En aquest sentit, un aspecte cabdal és també la promoció dels espais de desconexió, traslladant la idea que estar connectat no és el mateix que estar disponible les 24 hores del dia.
- ✓ **Promoure l’autodetecció de problemàtiques:** amb l’objectiu de fomentar la capacitat crítica i de decisió en l’àmbit virtual, proposem fomentar l’ús d’eines que permetin als i les joves, de forma reflexiva i autocrítica, valorar l’ús que fan de les tecnologies i possibilitar l’autodetecció de problemàtiques en aquest sentit.
- ✓ **Sobre la petjada digital:** és innegable la importància d’abordar amb els i les joves els aspectes relatius a la petjada digital, prendre consciència que “la xarxa ho sap to i mai ho oblida”; però, també esdevé cabdal entomar un debat sobre la necessitat que els i les adolescents, i els i les joves, disposin de la possibilitat d’experimentar amb la seva identitat a la xarxa, sense que això impliqui que tinguin “antecedents”. És a dir, proposem que l’abordatge de la petjada digital no es realitzi utilitzant com a mitjà de difusió del coneixement la por. El conjunt de la societat, ha de reconèixer el dret a equivocar-se i canviar, així com el dret a explorar i experimentar a la xarxa, sense que això els condicioni amb repercussions futures.

⁵ **Fernández Planells, Ariadna. [et al.]** (2016) *TIC i joves: Reflexions i reptes per al treball educatiu*, Catalunya, Departament de Treball, Afers Socials i Famílies IV. Títol V. Col·lecció: Aportacions; 54.

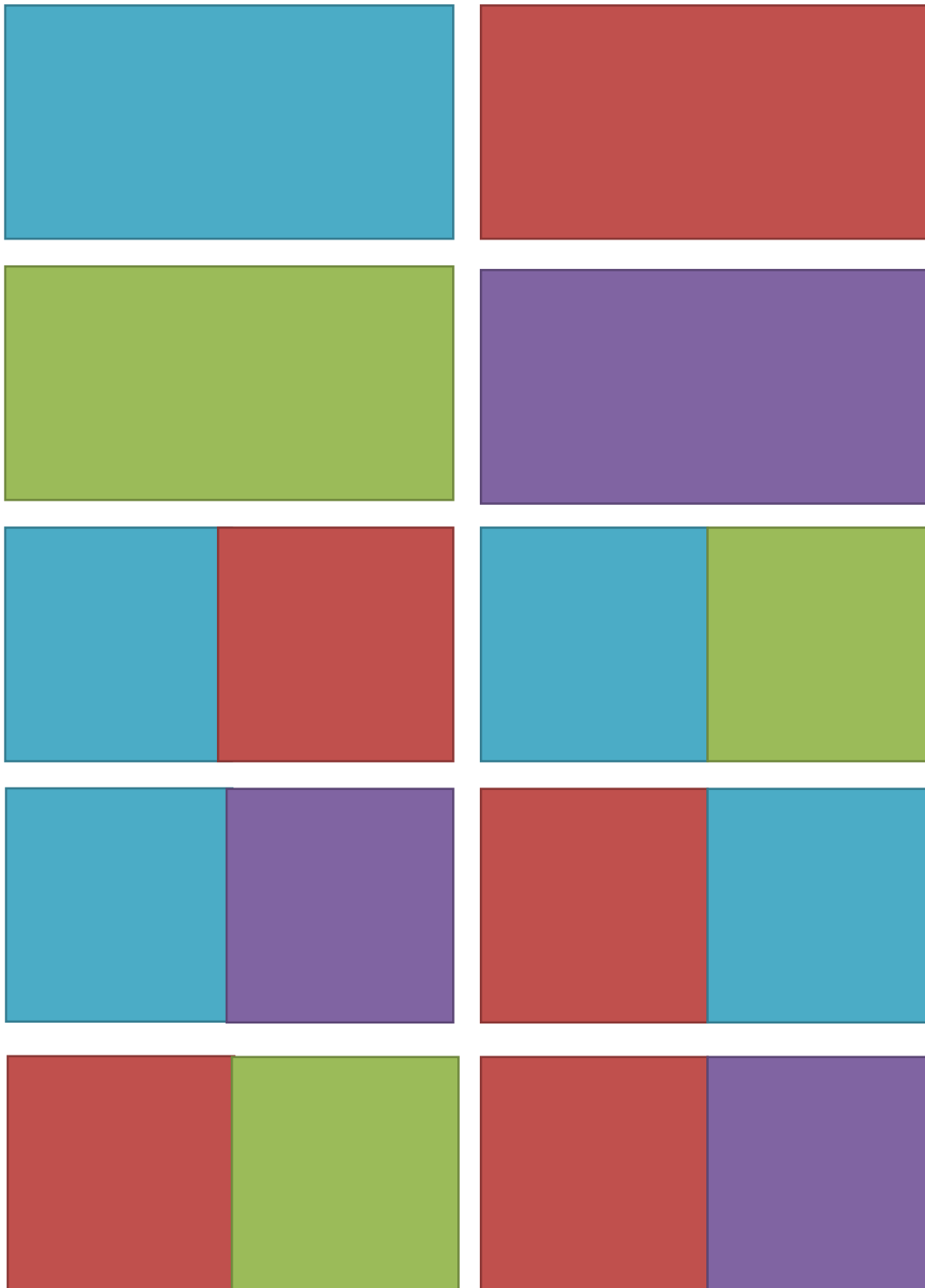
⁶ **Bernabeu, J. i Plaza, I.** (2015) *Adolescents també a la xarxa: Reptes de l’acció socioeducativa davant la generació 1x1. Els usos d’Internet i els smartphones per part d’adolescents escolaritzats a Granollers*, Ajuntament de Granollers.

- ✓ **Les intervencions personalitzades per sobre de les generalitzacions i magnificacions:**
en l'àmbit digital, com en molts altres, s'ha tendit a magnificar i generalitzar les problemàtiques que es poden donar. Tanmateix, és important abordar les problemàtiques quan es produeix, així com prevenir-les, però defugint d'entendre que tots els joves fan el mateix ús, de la mateixa manera i viuen els mateixos problemes.

ANNEX

Annex 1. Materials “La privacitat, una qüestió meva i dels altres”

Targetes de personatge:





Llegenda:

- ✓ Blau: amics/gues de l'escola o Institut
- ✓ Vermell: família
- ✓ Verd: persones del poble
- ✓ Lila: amics/gues de fora de l'escola o Institut

Targetes de continguts:





Una foto suggerent,
Ho comparteixo?



Una foto divertida,
Ho comparteixo?



Una broma a un company,
Ho comparteixo?



Una foto de festa,
Ho comparteixo?

Un rumor sobre un companya/a,
Ho comparteixo?



La meva opinió del capítol d'ahir,
Ho comparteixo?



Annex 2. Materials “Un role playing sobre ciberbullying”

Targetes de personatge o rols per al judici:

FISCAL Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: T’has de preparar per interrogar ala víctima, als acusats/des i als testimonis. El teu objectiu és demostrar que els acusats/des van fer els comentaris ofensius, insults i burles, així com el malestar que això ha provocat a la víctima.	ADVOCAT DE LA DEFENSA Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: T’has de preparar per interrogar ala víctima, als acusats/des i als testimonis. El teu objectiu és demostrar que no hi va haver ofensa (insults ni burles) en els comentaris dels acusats/des, així com tractar de minimitzar els danys que pugui haver sofert la víctima.
JURAT Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Has d’estar molt atent/a als fets i els arguments que descriuen totes les parts. El teu objectiu és determinar si cadascun dels acusats/des és culpable o no, en quin grau ho és, i quina compensació ha d’oferir cadascun a la víctima.	JURAT Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Has d’estar molt atent/a als fets i els arguments que descriuen totes les parts. El teu objectiu és determinar si cadascun dels acusats/des és culpable o no, en quin grau ho és, i quina compensació ha d’oferir cadascun a la víctima.
JURAT Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Has d’estar molt atent/a als fets i els arguments que descriuen totes les parts. El teu objectiu és determinar si cadascun dels acusats/des és culpable o no, en quin grau ho és, i quina compensació ha d’oferir cadascun a la víctima.	JURAT Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Has d’estar molt atent/a als fets i els arguments que descriuen totes les parts. El teu objectiu és determinar si cadascun dels acusats/des és culpable o no, en quin grau ho és, i quina compensació ha d’oferir cadascun a la víctima.

VÍCTIMA Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Tu ets la víctima. Per a tu tot això ha estat molt desagradable. Has demanat als acusats/des que retiressin aquests comentaris, però aquests/es han rigut de tu i no t’han fet cas. La teva reclamació és que els acusats/des esborrin aquests comentaris, et donin una disculpa formal i et compensin pels danys.	ACUSAT/DA 1 Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Has comentat la foto, tot i que mantens que no ha estat de manera ofensiva, sinó dient la veritat. A més, afirmes que és el que tots/es pensen i es pot veure que va haver més persones que van comentar la foto.
ACUSAT/DA 2 Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Negues haver fet els comentaris ofensius, únicament li vas donar un “like” al comentari que va fer l’acusat/da 1. Et justifiques en que li vas fer el “like” perquè admires a l’acusat/da 1, però assegures que el comentari no el vas arribar ni a llegir.	ACUSAT/DA 3 Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Et mostres penedit/da per haver fer aquest comentari. Tanmateix, et justifiques amb la teva condició d’estudiant nou, perquè buscaves encaixar en el grup. Assegures que l’acusat/da 1 et va animar a fer-ho, pel que tenies por de ser la següent víctima.
TESTIMONI Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Afirmes haver vist la foto original i els comentaris ofensius. Vas mostrar el teu suport a la víctima i el/la vas animar a denunciar en veure que l’acusat/da 1 es negava a retirar els comentaris burlant-se.	SECRETARI JUDICIAL Descripció del cas: “La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a” Rol: Has de prendre nota dels principals arguments de totes les parts al llarg del judici per fer un resum final en el moment en que t’ho demani el jutge.

JUTGE/SSA

Descripció del cas:

“La víctima va compartir una foto a Instagram on se la veia molt somrient. Tanmateix, diversos companys/es (acusats/des) han fet comentaris ofensius, l’han insultat i s’han burlat d’ell/a”

Rol:

Dirigeixes el judici, per tant has d’establir els torns per intervenir, mantens l’ordre i el respecte cap a les persones que estan parlant en tot moment, i resols les protestes o dubtes que puguin tenir les parts.
(Tens un guió del judici)

Guió del judici:

A continuació es proposa un model de guió del judici. La persona que fa de Jutge/ssa és l’encarregat/da de llegir el text (destacat en negreta) i marcar el torns de paraula. En cursiva es destaca qui ha d’intervenir en cada moment i que ha de fer.

- 1) Jutge: **“En el dia dels fets la víctima va compartir una foto a Instagram a la que van respondre els acusats/des amb comentaris ofensius, insults i burles. La víctima sol·licita a aquest tribunal que s’esborrin els comentaris, que els acusats/des es disculpin formalment, i que la compensin pels danys soferts.”**

“Que surtin a l’estrada la víctima i els testimonis, i que prengui la paraula el fiscal”.

(El Fiscal ha d’interrogar a la víctima i als testimonis sobre els fets i també sobre les conseqüències)

- 2) Jutge: **“Té la paraula l’advocat de la defensa”**

(L’advocat de la defensa ha d’interrogar d’interrogar a la víctima i als testimonis sobre els fets i també sobre les conseqüències)

- 3) Jutge: **“Poden retirar-se la víctima i els testimonis. Que surtin a l’estrada els acusats/des i que prengui la paraula el Fiscal”**

(El Fiscal ha d’interrogar als acusats/des sobre els fets i també sobre les conseqüències)

- 4) Jutge: **“Té la paraula l’advocat de la defensa”**

(L’advocat de la defensa ha d’interrogar als acusats/des sobre els fets i també sobre les conseqüències)

5) Jutge: “Poden retirar-se els acusats/des. Que surti el jurat a deliberar”

(El jurat delibera sobre la innocència o culpabilitat (o grau de culpabilitat) de cadascun dels acusats/des)

6) Jutge: “Té la paraula el secretari judicial per a recapitular els fets i les argumentacions”

(El secretari judicial resumeix els fets i els arguments de cada part)

7) Jutge: “El jurat té un veredict?”

(El jurat dona la seva opinió sobre cadascun dels acusats/des i la seva proposta de compensació per a la víctima)

8) Jutge: “Es tanca la sessió”



Amb el suport de:



**Ajuntament
de Barcelona**



**Diputació
Barcelona**

