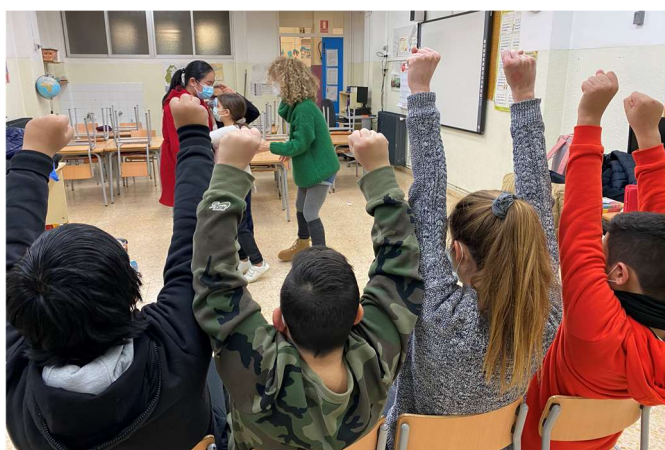


KOA TECNOLOGIA

KOA Tecnologia és un programa de promoció i prevenció pel bon ús de les tecnologies entre les comunitats educatives de primària. És un repte per a la nostra societat el foment d'un ús segur d'Internet, mòbils i videojocs i específicament protegir els nostres joves, implicant-los en iniciatives que persegueixin aquesta missió i en siguin protagonistes del seu propi aprenentatge i puguin ser agents de sensibilització. El fenomen tecnològic implica molts agents (joves, família, centres educatius i sanitaris, administració pública, empreses tecnològiques, etc.) i, per tant, és imprescindible acompanyar a les persones adultes que formen part de la comunitat dels joves, docents i famílies, per a què tinguin estratègies i recursos per abordar l'ús de les tecnologies des de l'oportunitat.



A QUI VA ADREÇAT

Comunitats educatives de primària de titularitat pública de Barcelona

ETAPA

Cicle superior

DURADA

Dos cursos escolars

CONTEXT

Les noves tecnologies estan contribuint a augmentar la nostra qualitat de vida, d'una banda, facilitant moltes de les gestions i comunicacions a distància, augmentant eficiència, i, d'altra banda, obtenint més opcions d'entreteniment, oci i d'ocupació del temps lliure. La implantació de les noves tecnologies en el món desenvolupat ha revolucionat les relacions socials i molts altres aspectes de la vida de les persones. Els joves, per la seva necessitat de pertànyer al grup, estan adquirint nous patrons de relació, comunicació, de comportament i unes eines tecnològiques pròpies. Actualment, s'observa una generació jove que té un millor domini dels mitjans digitals que els seus progenitors. És un decalatge sense precedents en la història.

Les noves tecnologies es presenten a través dels dispositius com internet, telèfons mòbils intel·ligents, jocs interactius, xarxes socials i/o videojocs. Tots ells han canviat en major o menor mesura la manera en què els joves es relacionen amb ells mateixos, entre ells i amb les altres generacions, és a dir amb tots els adults, sigui amb les seves mares, pares o altres familiars com amb els seus professors i mestres, professionals sanitaris, entrenadors, etc.



Totes aquestes tecnologies aporten beneficis que han contribuït a la seva ràpida implantació en la vida quotidiana de les famílies, però, és veritat que fer-ne un ús inadequat implica riscos per als més joves. En moltes ocasions, es pot presentar una disminució de la comunicació familiar si estigués present, o bé una obertura d'un món digital en el qual es troben noves formes de violència, o bé canvis en els patrons de comportament, dedicant-li excessiu temps a les diferents opcions tecnològiques d'entreteniment.

Així mateix, l'adolescència es caracteritza per una etapa en què es destaca pel desenvolupament del sentit de la seva pròpia eficàcia, del seu sentit de pertinença al grup i de responsabilitat, amb una necessitat creixent d'autonomia, una recerca de la seva pròpia identitat, una importància en augment de la influència dels seus amics i companys, i aquesta recerca de sensacions. La manera de socialització juga un rol important en el desenvolupament de l'ús de les tecnologies en joves, podent ser problemàtic o adequat.

Els centres de salut mental infantil i juvenil han vist un increment constant dels casos d'addicció i d'abús dels videojocs en l'última dècada. Així mateix, també han crescut els casos de joves que mostren patrons de comportament anòmals amb el joc i les apostes on-line. En les entrevistes efectuades amb professionals del sector de la salut mental, descriuen com aquest ús problemàtic de les tecnologies es presenta cada vegada més amb un elevat sedentarisme, major aïllament social, amb canvis contraproductius en els patrons de son i alimentació i en ocasions amb un distanciament en la relació amb el seu nucli familiar.

Experts en les àrees de protecció i seguretat destaquen com les xifres en joves mostren un augment de fenòmens delictius exclusius en canals digitals, com són el sexting (enviament de continguts de tipus sexual), el grooming (engany pederasta), el ciberbullying (ciberassetjament), suplantació de personalitat, vulneració de la protecció de dades, etc.

És un repte per a la nostra societat el foment d'un ús segur d'Internet, mòbils i videojocs i específicament protegir els nostres joves, implicant-los en iniciatives que persegueixin aquesta missió. El fenomen tecnològic implica molts agents (joves, família, centres educatius i sanitaris, administració pública, empreses tecnològiques, etc.) i, per tant, calen programes de promoció i prevenció que impliqui sinó a tothom, a la majoria d'ells.

OBJECTIUS

L'objectiu general del programa: Apoderar i conscienciar sobre el bon ús de les TIC a 5 escoles treballant amb els i les joves, la seva docència i les seves famílies durant dos cursos consecutius (5è i 6è).

El programa també recull altres objectius dins de la proposta, entre els que es destaquen:

- Acompanyar i enfortir les comunitats educatives a partir de compartir eines, recursos i vivències pel bon ús de les tecnologies amb joves d'entre 10 i 12 anys (5è i 6è de primària).
- Contribuir al desenvolupament d'habilitats per sostenir i potenciar el benestar individual i de grup dins i fora les xarxes, cultivant processos de resiliència, i de creixement personal i emocional des d'una perspectiva de prevenció, a través d'activitats vivencials que connectin amb els interessos.



- Promocionar la participació activa dels infants afavorint que aquest col·lectiu esdevingui el màxim protagonista i adopti un rol com agent de canvi. Generar un sentit crític enfront del contingut d'allò que veuen o juguen. No tots els continguts valen per al nostre cervell. Efectes de l'ús de les pantalles passives en el cervell.
- Potenciar la comunicació social, les relacions interpersonals que permet reconèixer i expressar necessitats i emocions per participar en l'entorn, expressar opinions i idees, i modificar el pensament propi i el de l'altre.
- Donar pautes als joves, famílies i docència perquè compreguin com afecten les pantalles al seu cervell i al dels seus fills i filles i què han de fer per al bon ús de les mateixes i que no els perjudiquin. Donar-los pautes per a diferenciar el món virtual del real. Aportar idees a l'oci digital: no tot està en les pantalles. Hi ha un món fora d'elles i donar-los eines de seguretat digital.
- Implicar a tota la comunitat educativa en les accions formatives i informatives relacionades.
- Contemplar la formació continuada a través d'eines, recursos i activitats complementàries, a fi de consolidar i reforçar les accions formatives.

A QUI VA ADREÇAT

Centres educatius públics de primària, amb implicació de la comunitat educativa: infants/joves de 5è i 6è de primària, docència i famílies.

DURADA

Dos cursos escolars (22-24)

DESCRIPCIÓ

L'eix principal del programa estableix: Prevenció universal i sensibilització envers l'ús adequat de les noves tecnologies per part d'infants de 5è i 6è de primària, i la seva comunitat educativa (famílies i professorat).

Es proposen espais per treballar en les àrees personal, escolar, familiar i social des de tres grans eixos per fomentar el bon ús de les pantalles a través dels joves, la docència i les famílies. Sobre els continguts estaran directament vinculats a 3 grans eixos:

- La gestió del temps (freqüència i temps dedicat a les pantalles)
- Continguts específics en relació al joc online, les xarxes socials i la sexualitat/pronografia, treballant els valors i habilitats socioafectives i personals
- Identificar i reflexionar sobre la relació que s'estableixen amb les pantalles, quins sentit els hi donem

La metodologia de treball serà adaptada a les necessitats de cada centre educatiu i transversal a les àrees de treball, entre les quals es destaca l'àrea de valors socials i ètics. Els recursos aportats i la metodologia amb els joves serà a partir de la reflexió crítica i el debat, generant espais per la vivència i l'experimentació, tenint diferents escenaris que enriqueixin l'aprenentatge



significatiu. A partir d'activitats experiencials com el teatre, el joc, els enigmes, la realitat virtual, etc es proporcionaran espais diversos que complementen l'aprenentatge significatiu i adaptat a les necessitats dels infants-joves. Es parteix que cada individu és el principals protagonista del seu aprenentatge i d'aquesta manera es dissenyen les sessions per ajudar al desenvolupament de la seva autonomia mitjançant l'aprenentatge entre iguals. EN concret amb els joves es vehicularà també la metodologia d'aprenentatge servei com element que promogui el sentiment de pertinença al grup i viure l'experiència del treball en equip, esdevenint un recurs sensibilitzador amb aquesta mateixa perspectiva comunitària.

Es tracta d'incorporar un projecte de forma transversal a 5 escoles de titularitat pública i entorns vulnerabilitzats, perllongat en el temps (curs 22-24) i avaluant impacte tant en els 250 joves, els 5 grups docents i el 30% de les famílies a través de 20 sessions dels joves durant els dos anys i 12 sessions d'escola i famílies (tenint a més a més recursos online cada dues setmanes per generar espais de continuïtat al projecte individualment i amb els joves de forma paral·lela).

FORMACIÓ ASSOCIADA

En concret amb **els joves les sessions es desenvoluparan de forma mensual i tenint una hora de durada**. En concret es treballarà durant els dos cursos escolars mitjançant una referents que treballarà conjuntament amb la docència del centre:

- Com aprèn el meu cervell?.
- Xarxes socials, el meu altre jo.
- Autoestima en el món online.
- (Ab)ús dels videojocs.
- Com es fan les sèries?
- Ciberbullying: rols d'assetjador, víctima o espectador?
- L'empremta digital, el meu futur.
- Preparació del concurs

Pel què fa a la **formació docent i de famílies, es treballaran 6 sessions al llarg dels dos cursos**, d'una durada d'una hora i mitja i a través d'especialistes experts en cadascuna de les temàtiques:

- Cervell i bons usos de pantalles
- Video Jocs i Autoestima i xarxes socials
- Ciberassetjament: prevenció, detecció i actuació
- Com acompanyar els nostres fills i filles en la seva vida digital?
- Hipersexualització a les xarxes socials.
- (Ab)ús dels videojocs i tecnoadiccions

QUÈ SE N'ESPERA

A partir dels dos cursos escolars, s'espera haver generat situacions, condicions i mesures que contribueixin a prevenir i minimitzar els riscos que impliquen les noves tecnologies per als infants



i adolescents, fomentant el bon ús de les pantalles alhora que es potencien els factors de protecció tan entre els joves com en els seus adults de referència, docència i famílies.

Amb aquest projecte volem impulsar accions transformadores per prevenir els conflictes i obstacles que ens trobem en la vida quotidiana (prou digitalitzada i que ho serà encara més) i per cercar noves formes de potenciar en positiu aquesta acció comunitària en el terreny de les pantalles. Aquest enfocament comunitari l'apliquem a través del treball en xarxa, els models de consens i aportant coneixement i recursos per a tota la comunitat (publicació d'articles, knowhow i exemples pràctics a incorporar a les formacions i accions d'acompanyament, debats interdisciplinaris sobre qüestions relacionades en el marc del diccionari de violències -amb una sessió específica per abordar les violències a l'àmbit digital). En aquest terreny, les qüestions sobre les quals s'aporten dades, realitats, experiències i aprenentatges (per mitjà també dels testimonials) són, precisament, sobre incidències digitals en la salut, l'educació, la cultura, els vincles emocionals i relacionals.

L'**avaluació** serà externa al programa i mesurarà l'impacte del programa en els tres col·lectius: Joves, docència i famílies.

Pel què fa a les famílies i professors i professores serà clau el grau d'adquisició de recursos així com el grau d'aplicabilitat d'estratègies i sostenibilitat.

Pel què fa als joves s'avaluarà el projecte des de la implementació del mateix fins l'impacte posant el focus tant en el contingut i metodologia correlacionant amb l'objectiu de promoció i prevenció, i valorant els efectes en el benestar emocional dels adolescents.

CONTACTE

Project Manager de KOA Programme: Maria González
Correu electrònic: mgonzalez@koaprogramme.org

Anabel Roselló
arosello.ceb@gencat.cat
Consorci d'Educació de Barcelona



FUNDACIÓ
**Aprendre
a Mirar**



ASSOCIACIÓ
**Consumidors
Audiovisuais**