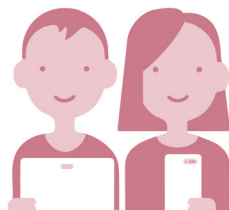


AJO MONZÓ



• ASSESSORIA •
CIUTADANIA DIGITAL
PER A JOVES

CATÀLEG DE TALLERS DE CIUTADANIA DIGITAL

ALUMNES D'ENSENYANÇA SECUNDÀRIA



**Professora
Ajo Monzó**

Psicòloga especialitzada en
educació

Fa anys que investiga la relació de
les TIC i els joves, els nadius digitals

És experta en pedagogia
informacional, treball en xarxa i
educació en la ciutadania digital,
així com en aprenentatge electrònic
(e-learning) i aprenentatge mixt
(blended learning)

IMPORTANT TENIR EN COMPTE ABANS DE SOL·LICITAR TALLERS:

- Durant el taller un professor/a o tutor/a hauran d'assirir-hi
 - Els tallers són flexibles, vol dir que són adaptables a situacions concretes d'interès pels centres
 - En els casos que la demanda de tallers respongui a situacions conflictives provinents d'Internet, s'entregarà al centre educatiu, la unitat didàctica programada i un informe amb les observacions i conclusions
 - Els casos conflictius s'hauran d'especificar a la demanda.
- En el cas del taller de salut emocional s'hauran de notificar els casos de malalties diagnosticades
 - Consulteu el document adjunt amb els preus i el mode de pagament

Els tallers s'han de sol·licitar: per correu electrònic a: **ajomonzo@gmail.com**

i per concretar les dates al **659 27 55 72** per Whatsapp o telefònicament

TALLER 1

FOTOS, VÍDEOS I JOCS EN DIGITAL

Taller què reflexiona sobre els perills d'exposar la imatge privada a Internet. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes que els aporten seguretat.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients de la seva presència a Internet
- Comprendre la importància de la contrasenya i els antivirus com a mitjà de protecció
- Comprendre la importància de la protecció de les dades, el concepte de privacitat i la protecció de la pròpia imatge
- Ser conscients dels perills de compartir "selfies" en llocs oberts, sexting, grooming
- Ser capaços de compartir imatges en llocs privats i respectar les imatges dels altres
- Ser capaços de reaccionar davant una situació no desitjada a Internet
- Ser capaços de demanar ajuda

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència en els infants sobre els perills que hi ha a Internet i la manera d'evitar-los.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet



TALLER 2

SEGURETAT A INTERNET I PROTECCIÓ DE DADES

Taller què reflexiona sobre els perills d'Internet i els dispositius per accedir-hi. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes que els aporten seguretat.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients de la seva presència a Internet.
- Comprendre la importància de la contrasenya i els antivirus com a mitjà de protecció
- Comprendre la importància de la protecció de les dades i el concepte de privacitat
- Ser conscients dels perills d'Internet, phishing, sexting, grooming
- Comprendre i tenir idea sobre el que és delictiu o no a Internet
- Ser capaços de detectar situacions de perill a Internet
- Ser capaços de reaccionar davant una situació de perill a Internet i conèixer els recursos per poder fer les denúncies pertinents.

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència sobre els perills que hi ha a Internet i la manera d'evitar-los.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO i secundària en general.
- **Durada:** 55 minuts. (Amb possibilitat de desplaçament al centre educatiu que ho demani)
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet

TALLER 3

IDENTITAT DIGITAL, COM CONTRUIR-LA

Taller què reflexiona sobre qui som a Internet, és a dir la Identitat digital. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes que els aporten seguretat.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients de la seva presència a Internet.
- Comprendre el concepte d'identitat digital i les seves varietats (identitat privada, pública i identitat de jocs)
- Comprendre la importància de la protecció de les dades i el concepte de privacitat
- Tenir coneixements bàsics sobre la construcció d'una identitat digital i els seus elements
- Comprendre i tenir idea sobre el significat de la suplantació d'identitat, com a delicte i saber els recursos per a prevenir-ho i denunciar-ho si es el cas

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència sobre els perills que hi ha a Internet i la manera d'evitar-los.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet



TALLER 4

CONVIVÈNCIA A INTERNET: CIBERBULLYING

Taller què reflexiona sobre els comportaments i les relacions que tenim a Internet. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes apropiades per les relacions dins Internet

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients dels comportaments a Internet
- Comprendre el concepte de Cyberbuying i les seves causes.
- Ser conscients del mal que provoca l'assetjament i comprendre la importància l'empatia amb els companys/es
- Ser capaços de detectar situacions d'assetjament a Internet
- Ser capaços de reaccionar davant una situació d'assetjament a Internet
- Ser capaços de denunciar el bullying i el ciberbullying

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència sobre els perills que hi ha a Internet i la manera d'evitar-los.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO i secundària en general.
- **Durada:** 55 minuts. (Amb possibilitat de desplaçament al centre educatiu que ho demani)
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet

TALLER 5

JUGAR EN LÍNIA

Taller que reflexiona sobre els jocs en línia i els dispositius per accedir-hi. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes saludables i segures.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients dels pros i els contres dels jocs amb dispositius digitals
- Saber situar-se davant l'ordinador i les consoles de manera correcta i saludable
- Ser conscients dels avantatges dels jocs presencials
- Ser capaços de detectar situacions d'addiccions als jocs
- Ser capaços de reaccionar davant una situació d'addiccions als jocs

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència en els infants sobre els pros i els contres dels jocs digitals.

- **Destinatari:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet



TALLER 6

JUGAR AMB DOBLERS EN LÍNIA, EL GAMBLING

Taller que reflexiona sobre els jocs amb doblers en línia. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes saludables i segures.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients del funcionament real de les apostes i el joc de risc amb doblers
- Saber els principals perills del joc de risc amb doblers (gambling)
- Ser conscients dels delictes que suposa jugar essent menor d'edat
- Ser conscient de les noves amenaces en l'ús del doblers a Internet (criptomonedes, pay to win, win to earn)
- Ser capaços de detectar estafes dins el marc del gambling
- Ser capaços de detectar situacions d'addiccions als jocs
- Ser capaços de reaccionar davant una situació d'addiccions als jocs
- Saber demanar ajuda

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència en els infants sobre els pros i els contres dels jocs digitals.

- **Destinatari:** Alumnes d'ESO i secundària en general.
- **Durada:** 55 minuts. (Amb possibilitat de desplaçament al centre educatiu que ho demani)
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet

TALLER 7

ATENCIÓ!!!!!!

Taller que reflexiona el concepte de multitasking i les dificultats d'atenció que generen les pantalles amb la gran oferta informativa i lúdica que ofereixen. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes saludables i segures.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients dels pros i els contres del multitasking
- Saber situar-se davant l'ordinador i les consoles de manera correcta i saludable
- Ser conscients dels avantatges de la coordinació entre pensament i acció
- Ser conscients dels perills de la manca d'atenció en les seves actuacions a Internet
- Ser capaços de gestionar situacions amb atenció

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet



TALLER 8

GESTIÓ DE LA INFORMACIÓ

Taller que reflexiona la importància de la correcta gestió de la informació a Internet, el pensament crític. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes saludables i segures.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients de les diferents maneres i llocs on cercar la informació a Internet
- Saber validar la informació trobada
- Conèixer el concepte de font d'informació
- Saber elaborar la informació correctament i pel nostre profit
- Saber compartir la informació amb ètica
- Saber avaluar els processos de recerca d'informació i els resultats obtinguts

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet per la professora i ordinadors o tablettes pels alumnes, al manco un per cada dos

TALLER 9

SABEM EL QUE ÉS UN FAKE?

Taller que reflexiona la importància del pensament crític aplicat a Internet. Al llarg del taller els alumnes generen una consciència sobre el tema i absteuen conductes saludables i segures.

Objectius d'aprenentatge

- Ser conscients de les mentides a Internet i les conseqüències de no detectar-les
- Conèixer el concepte de font d'informació segura
- Conèixer els recursos segurs per a la validació de la informació
- Saber validar la informació trobada
- Saber avaluar els processos de recerca d'informació i els resultats obtinguts

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència.

- **Destinatari:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet



TALLER 10

COMPETÈNCIES GLOBALES

“La capacitat i la predisposició per comprendre qüestions d'importància global i actuar-hi. Els estudiants competents globalment són persones que es mostren curioses i compromeses amb el món, capaces d'investigar sobre aspectes que van més enllà del seu entorn més immediat i de comprendre les seves pròpies perspectives culturals i les dels altres.”

Objectius d'aprenentatge

- Analitzar problemes oberts, complexos i, sovint, mal definits
- Reduir els problemes anteriors a problemes solubles tècnicament
- Estimar el resultat tot i contemplant un cert grau d'incertesa
- Dissenyar solucions creatives i innovadores
- Saber comunicar les solucions proposades a diferents públics i nivells
- Avaluar qualitat, limitacions, demandes i expectatives de la solució aportada
- Actuar amb eficàcia i eficiència per tal d'arribar a una solució en un temps determinat i emprant els recursos disponibles
- Respectar l'ètica i els estàndards professionals sota criteris de sostenibilitat

Metodologia

Mitjançant el diàleg entre el monitor i els alumnes, la discussió sobre vídeos, el joc i les dinàmiques educatives, provoquem consciència.

- **Destinatari:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet per la professora i ordinadors o tablettes pels alumnes, al manco un per cada dos

TALLER 11

TALLER D'INTEL·LIGÈNCIA EMOCIONAL (1)

L'objectiu d'aquest taller és el de proporcionar nocions bàsiques d'Intel·ligència Emocional introduint les principals habilitats i competències emocionals (percepció, etiquetatge, expressió i regulació emocional relacionades amb la gestió de les emocions).

Objectius d'aprenentatge

- Conèixer els diferents tipus d'intel·ligències
- Conèixer què són les emocions i els fenòmens afectius
- Millorar el coneixement de les emocions pròpies i la capacitat per a comunicar-les
- Identificar les emocions de les altres persones i ser capaç de generar empatia
- Desenvolupar l'habilitat per regular les pròpies emocions
- Prevenir els efectes nocius de les emocions negatives
- Desenvolupar l'habilitat per generar emocions positives

Metodologia

Activa i participativa, que fomenti l'anàlisi crítica dels diferents continguts i temes per així aconseguir canvis actitudinals positius. S'utilitzen dinàmiques i tècniques de debat i discussió, pluja d'idees, observació de fotografies i vídeos, anàlisi de casos i role- playing si s'escau.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, canó, Internet



TALLER 12

TALLER D'INTEL·LIGÈNCIA EMOCIONAL (2)

L'objectiu d'aquest taller és aprofundir en el concepte d'Intel·ligència Emocional desenvolupant les principals habilitats i competències emocionals (percepció, etiquetatge, expressió i regulació emocional), relacionades amb la gestió eficaç de les emocions.

Objectius d'aprenentatge

- Comprendre el concepte d'intel·ligències múltiples
- Comprendre el concepte d'intel·ligència emocional
- Millorar el coneixement de les emocions pròpies
- Identificar les emocions de les altres persones i generar empatia.
- Entendre la importància de la diferència en quant a les reaccions emocionals davant la mateixa situació.
- Desenvolupar l'habilitat per generar emocions positives
- Adoptar una actitud positiva davant la vida
- Aprendre a fluir

Metodologia

Activa i participativa, que fomenti l'anàlisi crítica dels diferents continguts i temes per així aconseguir canvis actitudinals positius. S'utilitzen dinàmiques i tècniques de debat i discussió, pluja d'idees, observació de fotografies i vídeos, anàlisi de casos i role- playing si s'escau.

- **Destinataris:** Alumnes d'ESO i secundària en general
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, canó, Internet

TALLER 13

TALLER DE PRESA DE DECISIONS

L'objectiu d'aquest taller és el de reflexionar sobre les raons per les que triam unes opcions o d'altres, proporcionar eines per a prendre decisions i la dificultat de fer-ho si no es compta amb informació suficient. Desenvolupar la capacitat de predir les conseqüències de les nostres accions

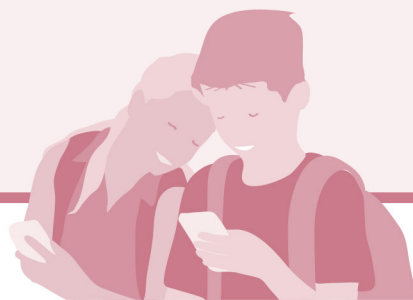
Objectius d'aprenentatge

- Reflexionar sobre com prenem decisions
- Aprendre diferents tècniques per decidir i els elements que dificulten el procés
- Establir metes a llarg termini i les estratègies per aconseguir-les
- Aprendre a predir les conseqüències de les nostres decisions i la importància de l'aprenentatge en els processos vitals.

Metodologia

Activa i participativa, que fomenti l'anàlisi crítica dels diferents continguts, per així aconseguir canvis actitudinals positius. S'utilitzen dinàmiques i tècniques de debat i discussió, pluja d'idees, observació de fotografies i vídeos, anàlisi de casos i role-playing si s'escau.

- **Destinatari:** Alumnat de 3r i 4t d'ESO i batxillerat
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet



TALLER 14

TALLER DE L'ART D'ESTIMAR

L'objectiu d'aquest taller és respondre a la necessitat d'aprendre l'art d'estimar i oferir reflexions i punts de referència sobre la capacitat d'estimar.

Objectius d'aprenentatge

- Comprendre el concepte d'estimar i capacitat d'estimar
- Comprendre el concepte de noblesa
- Comprendre el que significa un mal amor
- Conèixer i identificar els maltractaments de baix voltatge.
- Ser capaços d'entendre i practicar l'amor des del respecte a un mateix i a l'altre
- Ser capaços d'entendre la relació entre la felicitat i l'ètica
- Ser capaços d'entendre l'amor noble

Metodologia

Activa i participativa, que fomenti l'anàlisi crítica dels diferents continguts, per així aconseguir canvis actitudinals positius. S'utilitzen dinàmiques i tècniques de debat i discussió, pluja d'idees, observació de fotografies i vídeos, anàlisi de casos i joc de rol (role-playing), si escau.

- **Destinatari:** Alumnat de 3r i 4t d'ESO i batxillerat
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Ordinador, projector, Internet

TALLER 15

“TENIM CURA DE LA SALUT MENTAL”

El benestar emocional dels infants i joves és tan important com la seva salut física. Una bona salut mental els permet desenvolupar la capacitat de resistència per fer front a tot allò que la vida els llança i convertir-se en adults sans i complets.

Objectius d'aprenentatge

- Comprendre el concepte de salut mental i la seva relació amb la salut física
- Conèixer quins són els problemes de salut mental més freqüents.
- Conèixer aspectes i actituds que poden ajudar a mantenir mentalment bé els joves
- Conèixer alguns factors de risc que poden empitjorar la salut mental
- Comprendre la importància de saber parlar, escoltar i acceptar.
- Saber a qui demanar ajuda

Punts clau d'aprenentatge

- Tothom té salut mental, independentment de si té o no problemes/afeccions de salut mental
- Cadascú és únic
- Tots tenim factors que influeixen en com pensem i ens sentim sobre nosaltres mateixos

Metodologia

Activa i participativa, que fomenti l'anàlisi crítica dels diferents continguts, per així aconseguir canvis actitudinals positius. S'utilitzen dinàmiques i tècniques de debat i discussió, pluja d'idees, observació de fotografies i vídeos, anàlisi de casos i joc de rol (role-playing), si escau.

- **Destinataris:** Alumnat de 3r i 4t d'ESO i batxillerat
- **Durada:** 55 minuts
- **Nombre de places per taller:** Màxim 30
- **Material:** Pissarra digital, pissarra normal, vídeos, imatges, paper i retoladors

