

Consum de pantalles

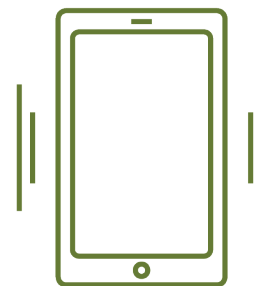
Dinàmica
Veritat o fals?



Consum de pantalles

Dinàmica

Veritat o fals?



Edat aproximada

Batxillerat i FP.



Durada

20-30 minuts.



Objectius generals

- Crear consciència de les conseqüències d'un mal ús del mòbil.
- Conèixer conceptes relacionats amb l'addicció al mòbil.



Objectius específics

- Dialogar a través de les experiències o coneixement que exposen les protagonistes de l'acció educativa.
- Ser conscient del mateix ús de les eines tecnològiques.
- Determinar la validesa de les frases que s'exposen d'acord el mateix coneixement respecte a la temàtica.
- Sintetitzar el coneixement après al llarg de la dinàmica.



Material necessari

Frases (format Kahoot, PowerPoint, altres).



Font

Pròpia.



Desenvolupament

La dinàmica consisteix que l'alumnat decideixi si les frases que se'ls presenten, són veritat o mentida; amb l'objectiu final de crear consciència i sensibilització dels riscos que comporta un ús abusiu del mòbil.

Frases:

1. La nomofòbia és un terme utilitzat per a fer referència a l'addicció al mòbil (V).
2. Un dels símptomes de l'addicció al mòbil pot ser la síndrome d'abstinència (V).
3. Gairebé el 37% dels adolescents passa més de 6 hores diàries amb el mòbil (V).
4. Un 7% dels adolescents creuen que la vida virtual és la real (V).
5. L'addicció als smartphones està reconeguda com una patologia per l'OMS (F).
6. "Phubbing" o "ignorafonada", fa referència a l'acte de menysprear algú estant més pendent del telèfon que de la persona (V).
7. Existeix una Escala d'Addicció als Smartphones (V).

Aquestes frases es poden presentar en format "kahoot", PowerPoint, etc. També es poden fer grups, donar-les un temps perquè reflexionin i després que el portaveu del grup expliqui per què han arribat a aquesta conclusió.



Avaluació

En aquest cas el procés d'avaluació es durà a terme durant l'activitat, recollint la informació que va compartint l'alumnat. Es farà una llista de control (si/no/observacions) per valorar el coneixement i experiències que van exposant. Alguns dels ítems que es poden avaluar són:

- L'alumnat desconeix els conceptes exposats.
- L'alumnat coneix els senyals relacionats amb l'addicció a les pantalles.
- Exposen experiències conegudes relacionades amb la temàtica / concepte.
- Comparteixen nous coneixements.
- Se senten identificades amb alguns signes propis de l'addicció al mòbil.
- Els interessa o busquen formes per adquirir hàbits "cibersaludables".
- Exposen conclusions extremes referent al que s'ha parlat i han après.