



COM FER UN BON ÚS DELS DISPOSITIUS MÒBILS I ELS VIDEOJOCES?

CREATIVATION CHALLENGE
FOR A BETTER WORLD

Cada vegada més, l'edat d'utilització dels dispositius mòbils (smartphones, tauletes, ordinadors, consoles, videojocs, etc.) és més precoç. La tecnologia forma part de la quotidianitat dels infants i joves, i és per això que els educadors assumeixen que els menors són nadius digitals. Ara bé, no ens podem deixar enganyar per aquest concepte perquè malgrat que aquests han nascut en una era digital, això no significa que coneguin el mitjà de forma idònia.

L'impacte de la revolució digital suposa una de les majors i més ràpides transformacions socials de la història de la humanitat, on Internet i els dispositius mòbils juguen un paper protagonista. El fet que la connexió a Internet s'hagi convertit en una infraestructura bàsica juntament amb l'accés massiu a aquestes noves tecnologies provoquen que s'estigui modificant la forma com els joves es relacionen, aprenen i juguen.

Per tot això, demorar l'accés dels nostres fills a la xarxa només comportarà una dificultat afegida al seu desenvolupament personal i professional. Un ús responsable, educatiu, creatiu i supervisat de les tecnologies pot ser molt beneficiós per a ells. Així doncs, cal tenir present que tot i que és necessari que els infants s'endinsin al món de la tecnologia, han d'emprendre aquest viatge sent conscients dels riscos que pot comportar un mal ús d'aquests dispositius.

OBJECTIU

El Repte Real que proposa l'**Hospital Sant Joan de Déu** té l'objectiu d'**identificar els riscos i les utilitats dels dispositius mòbils** per tal d'elaborar propostes sobre com fer-ne un **bon ús**.

Amb aquest repte es pretén contribuir a conscienciar la població sobre les conseqüències que comporta un maneig inadequat d'aquestes noves tecnologies, així com proposar situacions i noves maneres d'utilitzar-les de forma oportuna per un benefici comú de la societat.

ELEMENTS CLAU

A continuació us formulem un seguit de qüestions que inciten a reflexionar al voltant de la temàtica d'aquest repte:

· Com i per què **utilitzem els dispositius mòbils** cadascú de nosaltres (per **comunicar-nos, per jugar, per aprendre...**)? Ho fem de la mateixa manera? Penseu en **nous usos** que podrien tenir.

· Els dispositius mòbils poden ser un bon **recurs per l'aprenentatge**? Podem descobrir nous coneixements a partir de fonts **d'entreteniment**?

· Quines accions podem realitzar per tal de **conscienciar** sobre les **conseqüències que pot provocar un mal ús de les noves tecnologies**? Com es pot detectar si s'és **addicte** al mòbil? Quines **situacions s'han d'evitar** a l'hora de connectar-se a Internet i relacionar-s'hi amb altres persones?



INFORMACIÓ EXTRA

- Quadern FAROS "Les noves tecnologies en nens i adolescents": [+info](#)
- PlayCode Academy "Les 10 millors aplicacions educatives": [+info](#)
- La Vanguardia - Tendències "Enganxats als videojocs": [+info](#)

CONCURS

KIDS CHANGE THE WORLD

Proposem als nens i nenes participar en un concurs on podran **desenvolupar totes les seves capacitats creatives per inventar solucions als reptes del futur.**

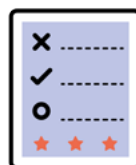
Dirigit als alumnes d'entre **5è de primària i 3r d'ESO** de centres educatius que treballin les seves capacitats creatives i innovadores.

OBJECTIUS GENERALS

- Activar el potencial creatiu de l'alumnat
- Practicar les fases del procés creatiu
- Participar en un projecte real
- Fomentar l'esperit emprenedor
- Promoure la innovació i la creativitat a l'aula
- Desenvolupar habilitats comunicatives

PREMIS

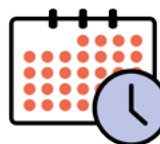
Les escoles finalistes rebran importants premis per seguir potenciant la creativitat a les aules: una dotació econòmica, lots de material educatiu, jocs creatius o formació especialitzada pels docents.



CRITERIS DE VALORACIÓ

S'avaluaran els diferents projectes presentats i es seleccionaran els 3 millors en funció dels següents criteris:

- **Factibilitat**
- **Utilitat**
- **Innovació**



TERMINIS

Data límit per presentar les propostes al concurs: **maig***

*Consultar data a la pàgina web

La confirmació de les propostes guanyadores serà la **segona setmana de juny de 2019.**



DRETS D'IMATGE I AUTORIA

Els alumnes que presenten els seus projectes al concurs han de tenir signades les **autoritzacions de drets d'imatge.**

L'escola, per la seva part, ha de tenir signat el **conveni de cessió de les idees** dels projectes perquè l'empresa o entitat que apadrina el repte en pugui fer ús si s'escau.

