

## Activitats per a projectes | Bloc 3: activitats amb col·laboració externa i de difusió

Primària: 6 a 12 anys

### Creem jocs en línia (e-games) sobre ciberseguretat



#### DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

Un/a membre de la policia local o nacional, un/a cibercooperant d'IS4K o bé una altra persona experta en seguretat en línia imparteix una xerrada als estudiants sobre ciberseguretat. Després, l'alumnat crea jocs en línia relacionats amb el que han après utilitzant diferents eines. Finalment, en una videotrucada amb els socis, els infants juguen als passatemps i expliquen com els han creat.

#### OBJECTIU DE L'ACTIVITAT

- Conèixer els riscos d'internet i com evitar-los.
- Crear jocs per prevenir el ciberassetjament i generar consciència.
- Fomentar el treball col·laboratiu i participar en activitats col·laboratives amb altres centres educatius europeus.

#### COMPETÈNCIES CLAU I TEMES TRANSVERSALS

- Competències socials i cíviques.
- Competència digital.
- Comunicació lingüística.
- Aprendre a aprendre.
- Educació del consumidor.
- Educació per als mitjans de comunicació.

#### CONTINGUTS CURRICULARS

- Ús de les TIC de manera eficient i responsable per a la cerca d'informació i presentació de les seves produccions.
- Cerca d'informació a la xarxa.

#### ASPECTES INCLUSIUS

L'alumnat treballarà en equips. Per a aquells infants que puguin necessitar més suport, es proposa una metodologia d'ajuda entre iguals.

## PRODUCTES/RESULTATS ESPERATS

Una col·lecció de jocs en línia sobre ciberseguretat i ciberassetjament creats per l'alumnat.

## DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

### PREPARACIÓ PRÈVIA

#### Fase 1. Preparació del taller o xerrada

El professorat contacta amb una persona experta per fer una xerrada a l'alumnat sobre ciberseguretat o ciberassetjament, ja sigui en línia o bé de manera presencial.

El professorat pot contactar amb la policia o la Guàrdia Civil a través del [Pla director per a la convivència i millora de la seguretat en els centres educatius i els seus entorns](#), organitzat pel Ministeri de l'Interior.



[Pla director per a la convivència i millora de la seguretat en els centres educatius i els seus entorns](#)

O bé pot visitar la pàgina de [Cibercooperants d'IS4K](#) i concretar un dia perquè un/a cibercooperant visiti el centre de manera gratuïta i faci una xerrada de conscienciació sobre l'ús segur i responsable de les TIC i la ciberseguretat.



[Cibercooperant d'IS4K](#)

Suggeriment: si el professorat té les autoritzacions d'enregistrament de les famílies de l'alumnat, es pot convidar els socis del projecte a assistir a aquesta xerrada en línia, a través de l'eina del TwinSpace de reunions en línia. De la mateixa manera, es pot gravar la sessió i compartir-la al TwinSpace si el/la docent té l'autorització d'enregistrament de la persona que imparteix la xerrada.

#### Fase 2. Preparació del TwinSpace

El professorat crea quatre pàgines dins del TwinSpace:

Una primera pàgina que conté informació sobre la planificació del projecte. Poden crear subpàgines per als objectius i continguts, la temporalització, els resultats esperats, etc.

Una segona pàgina d'activitats per allotjar l'autorització individual de les famílies per a la captació i pujada d'imatges/gravació de l'alumnat participant.

Una tercera pàgina on pugen tots els jocs en línia creats pels membres del projecte.

Una darrera pàgina per a l'avaluació de l'activitat.



Tutorial: [Com crear una pàgina d'activitats](#)



### **Fase 3. Invitació de l'alumnat al TwinSpace**

El professorat crea un compte perquè tot l'alumnat pugui accedir al TwinSpace.



Tutorial: [Com convidar alumnes al TwinSpace](#)



### **Fase 4. Preparació de reunions en línia**

El professorat soci programa una reunió en línia en la qual es comparteixen els jocs que ha creat l'alumnat.



Tutorial: [Com crear un esdeveniment en línia](#)

## **POSADA EN PRÀCTICA**

### **Fase 1. Taller/xerrada sobre ciberseguretat i ciberassetjament (1 sessió)**

Una persona experta en seguretat en línia visita el centre escolar per impartir a l'alumnat una xerrada sobre ciberseguretat i ciberassetjament.

Si el/la docent disposa de l'autorització d'enregistrament per part de la persona experta, pot convidar altres socis a aquest taller a través d'una reunió en línia amb l'eina «reunió en línia» del TwinSpace.



## Fase 2. Creació dels jocs en línia (3 sessions)

El professorat reparteix l'alumnat en equips de 3 o 4 persones.

Suggeriment: si a la classe hi ha infants que puguin presentar alguna dificultat, el/la docent els agruparà amb alumnes que els puguin ajudar.

El/la docent presenta a l'alumnat les propostes de jocs en línia que poden fer: penjat, sopa de lletres, mots encreuats, jocs de memòria, etc. Aquestes són algunes eines que es poden utilitzar:



Eina: [LearningApps](#)



Eina: [Jigsaw Planet](#)



Eina: [Genial.ly](#)



Eina: [Wordwall](#)



Eina: [Scratch](#)



Eina: [Kahoot](#)

L'alumnat s'agrupa per equips i decideix democràticament quin joc volen desenvolupar. També han de triar un representant que explicarà en què consisteix el joc més endavant.

El professorat crea uns comptes a les pàgines web perquè l'alumnat hi pugui accedir i crear els jocs.



### **Fase 3. Juguem als jocs creats pels companys i les companyes (1 sessió)**

#### **Preparació**

El professorat comparteix els jocs creats per l'alumnat a la pàgina de jocs del TwinSpace.

TwinSpace

#### **Activitat**

Els infants accedeixen al TwinSpace del projecte i juguen i aprenen amb els jocs que els seus socis han compartit.

TwinSpace



#### **Fase 4. Reunió en línia amb els socis del projecte per compartir els resultats i jugar als jocs (1 sessió)**

El professorat organitza una reunió al TwinSpace i tots els socis es connecten. La persona representant de cada equip presenta en què consisteix el seu joc i com l'han creat.

A continuació, tots els socis juguen en viu.







Suggeriment: si el professorat disposa de les autoritzacions d'enregistrament de l'alumnat, es pot gravar la videoconferència o fer captures de pantalla i compartir-ho en una pàgina del TwinSpace per mostrar evidència de la reunió.

TwinSpace

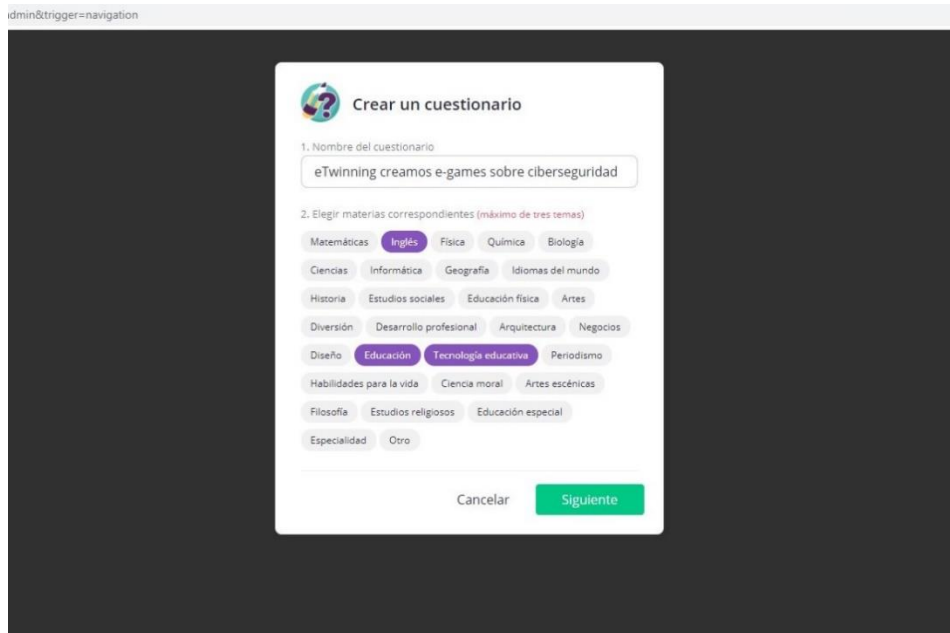
## AVALUACIÓ

### Preparació

El professorat prepara un qüestionari amb preguntes sobre ciberseguretat i preguntes sobre el desenvolupament del mateix projecte i ho comparteix en una pàgina del TwinSpace. Es pot utilitzar l'eina Quizizz o alguna de similar.



En aquesta mateixa pàgina un/a docent obre un debat per saber què han après durant aquesta activitat.



## Activitat

L'alumnat accedeix al TwinSpace, completa el qüestionari i respon a la conversa del debat.



Els resultats serveixen perquè el professorat determini el grau de consecució dels objectius per part de l'alumnat i per saber com ha anat el desenvolupament del projecte.

Cada docent analitza i comenta els resultats de la seva classe (pot descarregar un informe del mateix programa Quizizz) i els publica a la pàgina «avaluació».

## DIFUSIÓ

El professorat pot fer difusió de l'activitat pujant l'enllaç del TwinSpace al blog/pàgina web de l'escola i participant en les jornades d'internet segura, que solen ser a principis de febrer, i compartir amb la resta de la comunitat els jocs en línia que ha creat l'alumnat.



## EINES DEL TWINSPACE / EINES 2.0 EXTERNES

TwinSpace: pàgines, materials, reunions en línia i membres



Altres eines:

- Eines per crear jocs en línia: [LearningApps](https://learningapps.org/), [Jigsaw Planet](https://www.jigsawplanet.com/), [Genial.ly](https://www.genial.ly/), [Wordwall](https://www.wordwall.net/), [Scratch](https://scratch.mit.edu/) o [Kahoot](https://kahoot.com/)

<<https://learningapps.org/>>

<<https://www.jigsawplanet.com/>>

<<https://www.genial.ly/es>>

<<https://wordwall.net/>>

<<https://scratch.mit.edu/>>

<<https://kahoot.com/>>

- Eina per crear qüestionaris en línia: [Quizizz](https://quizizz.com/)

<<https://quizizz.com/>>