

PREMIS XVII EL CAC
A L'ESCOLA

CATEGORIA C
PROFESSORAT DE
CENTRES EDUCATIUS

**24H
OFFLINE**

UN PROJECTE AUDIOVISUAL DE

ELISABET CAMPUZANO

I

MARIA NOVELLA

CONTINGUTS

02

INTRODUCCIÓ DEL PROJECTE
Presentació • Idea • Preparació

03

OBJECTIUS

05

CONTEXT ON ES DESENVOLUPA

07

DESCRIPCIÓ DEL TREBALL

11

METODOLOGIA I RECURSOS

17

ESPECIFICACIÓ DE LES APLICACIONS EN EL SISTEMA EDUCATIU

19

LES AUTORES





INTRODUCCIÓ DEL PROJECTE



PRESENTACIÓ

24h Offline és un projecte audiovisual on estudiants de secundària de l'institut El Vern accepten el repte d'estar **un dia sense mòbil ni xarxes socials**. Al llarg d'aquesta singular jornada l'alumnat reportarà, en primera persona, les seves sensacions i reflexions davant d'una càmera *old school*.

IDEA

Arran d'observar la relació dels adolescents amb les xarxes socials, la professora de Cultura i Valors, Elisabet Campuzano, es va plantejar: És possible que un adolescent actual visqui offline per un dia?



PREPARACIÓ

El projecte es va concebre com un reportatge en primera persona, **estil Gonzo**, on l'alumnat havia d'enregistrar-se amb una càmera *old school* explicant la seva experiència d'estar 1 dia sense mòbil ni xarxes socials. Maria Novella, professora del mateix centre, va unir-se al projecte.

OBJECTIUS

QUE ES PRETENEN ASSOLIR

OBJECTIUS GENERALS

24h Offline és un projecte pedagògic que té diversos objectius, ja que engloba diferents àmbits: Digital, Lingüístic, Cultura i Valors, Personal i Social...

Donat que a l'institut El Vern no s'imparteix cap matèria específica en Comunicació Audiovisual, aquest projecte ha estat impulsat des de la matèria de Cultura i Valors.

L'objectiu general del projecte és **l'ús de la càmera com a eina per a la comunicació audiovisual**. Alhora que els alumnes també **coneixen el funcionament d'una càmera de vídeo tradicional des d'un punt de vista tècnic**: les parts de la videocàmera: el visor, l'objectiu, el micròfon; les funcions vtr/gravació i stand-by.



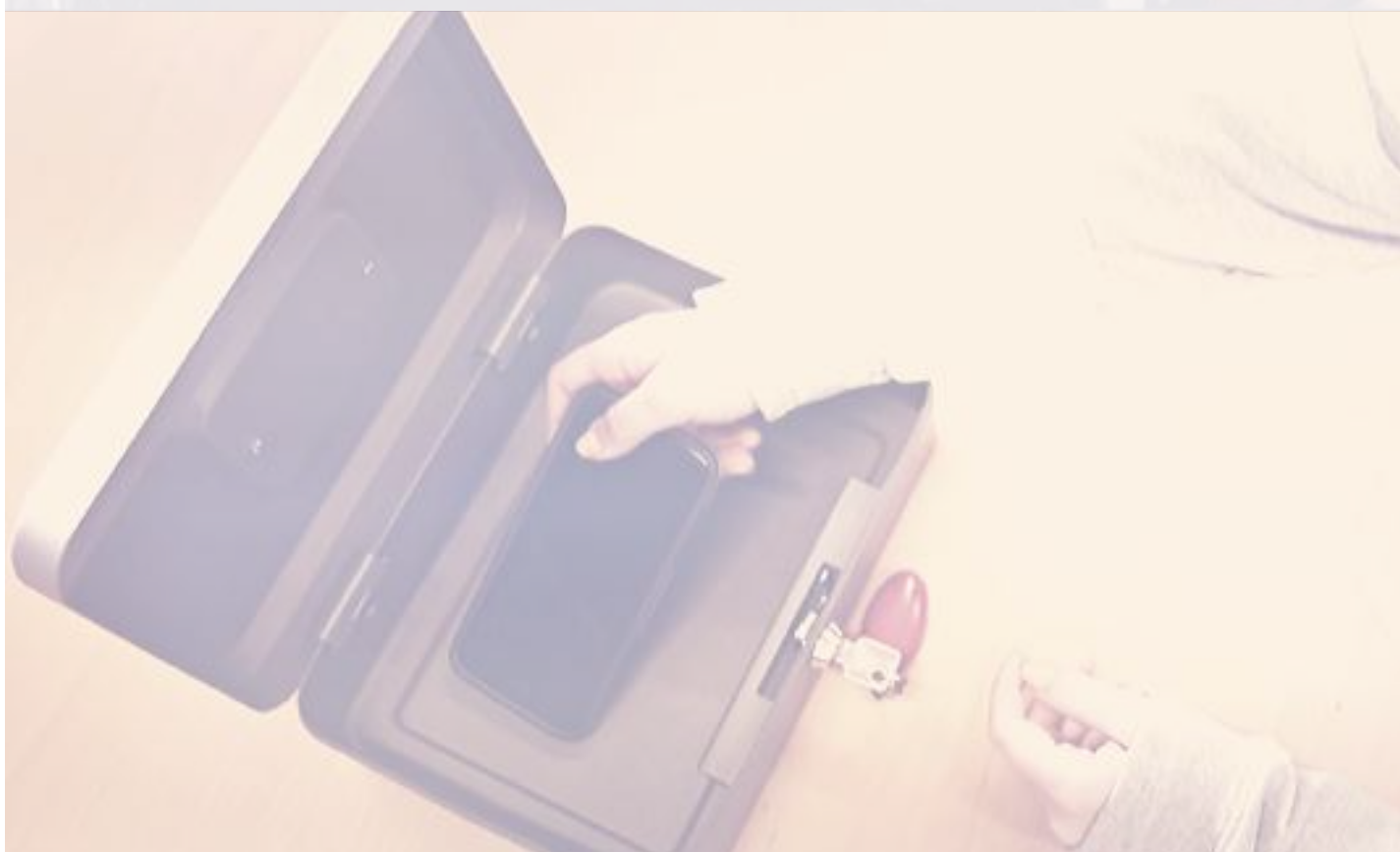
OBJECTIUS

QUE ES PRETENEN ASSOLIR

OBJECTIUS ESPECÍFICS

Tenint en compte la transversalitat del projecte es treballaran diferents objectius específics:

- Treballar l'habilitat comunicativa de l'alumnat.
- Millorar l'expressió oral, així com la narració de fets en primera persona.
- Reforçar l'autonomia envers a l'ús de les xarxes socials i dispositius digitals.
- Motivar la reflexió envers a l'entorn i als hàbits de la societat actual.
- Treballar l'autoconeixement quant a prendre consciència sobre el seu grau de dependència cap a les xarxes socials.
- Despertar l'esperit crític cap a la importància de les xarxes socials en el seu dia a dia.
- Fomentar les relacions interpersonals de qualitat.



CONTEXT

EN QUE ES DESENVOLUPA

24h Offline es du a terme amb alumnes de 3r d'ESO de l'institut El Vern. El centre escolar, situat a Lliçà de Vall, Barcelona, és un centre on s'imparteix exclusivament l'Educació Secundària Obligatòria i té 3 línies per nivell.

Lliçà de Vall, a la comarca el Vallès Oriental, és un municipi on la població és majoritàriament de classe mitjana i la complexitat d'alumnat és baixa. Hi ha poca diversitat cultural entre l'alumnat, cosa que fa que els grups siguin força homogenis en aquest aspecte.

A l'actual currículum del centre, s'hi descriuen diversos àmbits de coneixement, entre els quals hi ha l'àmbit de **cultura i valors ètics, impartida a tots els nivells de l'ESO.**

En aquest centre, la matèria de Valors Ètics a 3r de l'ESO té per objectiu desenvolupar en l'alumnat "competències personals, interpersonals i socioculturals", actituds imprescindibles per viure i conèixer en comunitat (decret 187/2015).



CONTEXT

EN QUE ES DESENVOLUPA

S'ajuda a fer reflexionar a l'alumnat per tal que consideri les conseqüències dels propis actes i els faci conscients de les responsabilitats que se'n deriven. (decret 187/2015). Tanmateix, hi ha com a objectiu millorar la capacitat de pensar críticament i fomentar el propi pensament.

La matèria de Cultura i Valors Ètics s'imparteix a 3r de l'ESO un dia a la setmana. Durant la sessió, les tres línies (A-B-C) es barregen formant 5 grups de manera que cada professor té un grup més reduït d'alumnes. Una ràtio d'uns 12 alumnes permet fer dinàmiques més participatives així com de cohesió del grup.

24h Offline es tracta d'un projecte que per la seva naturalesa interdisciplinària és adient treballar-lo des de Cultura i Valors, tot i que es treballen competències de diferents àmbits: lingüístic, digital, personal i social.



DESCRIPCIÓ DEL TREBALL

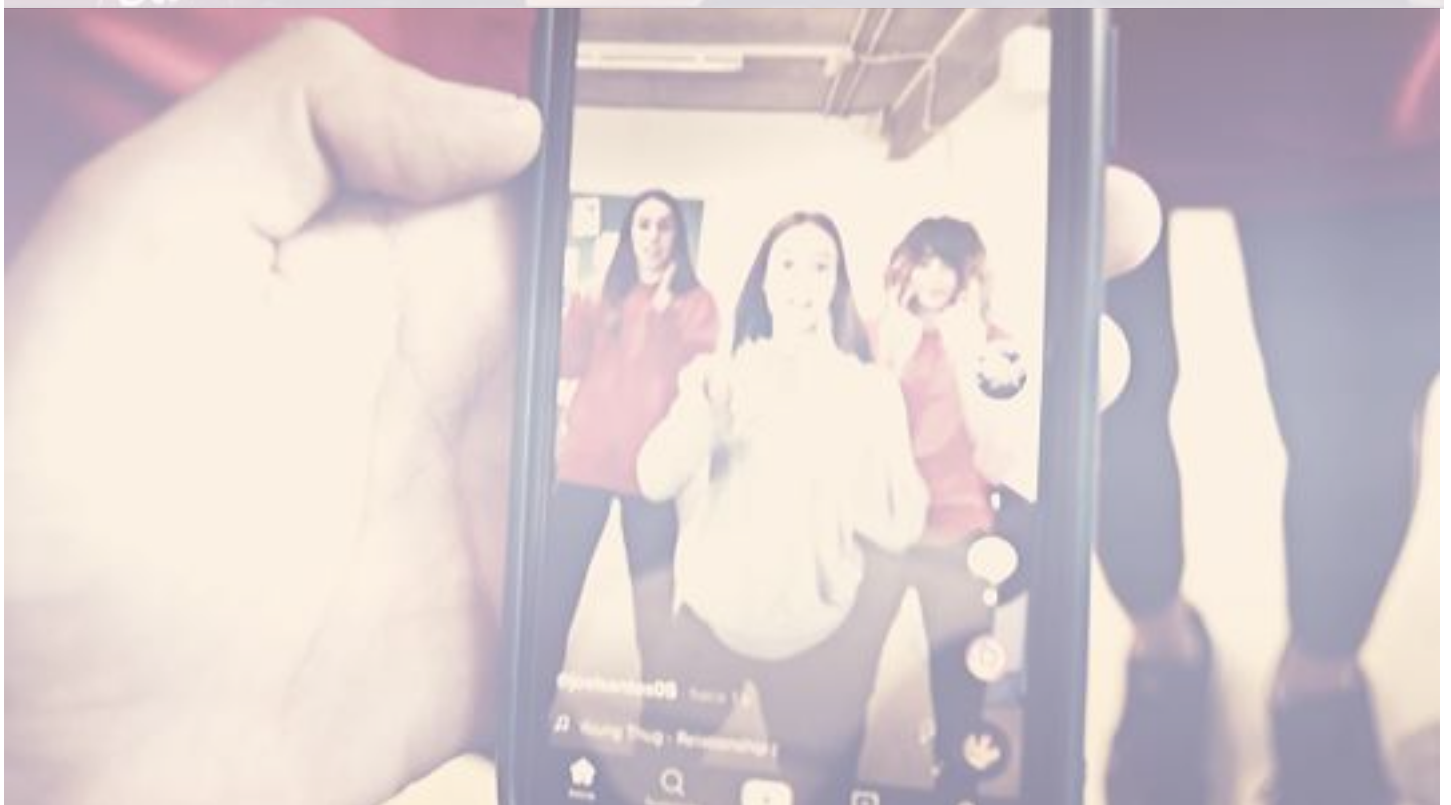
TANT DES DEL PUNT DE VISTA DE LA MATÈRIA OBJECTE DEL TREBALL COM DES DE L'APLICACIÓ PRÀCTICA AL CENTRE EDUCATIU

24h Offline és una peça audiovisual elaborada de manera conjunta entre professorat i alumnat. Considerant que les xarxes socials i els mòbils semblen ser imprescindibles ente els adolescents d'avui dia, hem volgut comprovar d'aprop quin és el grau de dependència que tenen les joves que han acceptat el repte de romandre un dia sense mòbil ni connexió a xarxes socials.

Aquest plantejament és íntegrament vivencial, ja que les alumnes participants han de gravar-se al llarg d'aquesta jornada, narrant a càmera, com s'ho fan per sobreviure al repte.

Les alumnes voluntàries a fer aquest reportatge són totes alumnes de 3r d'ESO, de la matèria de Valors, impartida 1h a la setmana.

Tot i ser un projecte realitzat des de la matèria de valors, es tracta d'una proposta pedagògica interdisciplinar on no només es treballen diferents àmbits competencials (lingüística, tecnològica, digital i social) sinó que les competències transversals de l'àmbit digital i de l'àmbit personal i social tenen una funció prioritària al llarg de tota la proposta.



DESCRIPCIÓ DEL TREBALL

Les competències vinculades a aquest àmbit transversal:

- **Àmbit digital:**

Les competències estan relacionades amb el paper que han de tenir les tecnologies digitals l'aprenentatge. La proposta pedagògica presentada està relacionada amb la dimensió de Ciutadania, hàbits, civisme i identitat digital:

- Competència 10. Fomentar hàbits d'ús saludable de les TIC vinculats a l'ergonomia per a la prevenció de riscos.
- Competència 11. Actuar de forma crítica i responsable en l'ús de les TIC, tot considerant aspectes ètics, legals, de seguretat, de sostenibilitat i d'identitat digital.



DESCRIPCIÓ DEL TREBALL

- **Àmbit personal i social:**

Les competències d'aquest àmbit estan relacionades amb aspectes del creixement i aprenentatge de l'alumne, el qual es troba en un procés maduratiu crucial per al seu desenvolupament integral, que es caracteritza pels diferents canvis físics, cognitius, emocionals, relacionals, morals, etc., que experimenta. L'assoliment d'aquestes competències ha de permetre que el jove construeix el seu propi projecte de vida per interactuar i participar en el context d'un món plural i canviant.

- Dimensió autoconeixement: Competència 1.
Prendre consciència d'un mateix i implicar-se en el procés de creixement personal.
- Dimensió aprendre a aprendre: Competència 3.
Desenvolupar habilitats i actituds que permetin afrontar els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida.
- Dimensió participació: Competència 4.
Participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable.



DESCRIPCIÓ DEL TREBALL

Altres àmbits competencials que es treballen al projecte:

Àmbit lingüístic:

- Dimensió comunicació oral: Competència 2. Planificar i produir textos orals de tipologia diversa adequats a la situació comunicativa. Competència 3. Emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.

Àmbit de Cultura i Valors:

- Dimensió personal: Competència 1. Actuar amb autonomia en la presa de decisions i ser responsable dels propis actes. Competència 3. Qüestionar-se i usar l'argumentació per superar prejudicis i per consolidar el pensament propi.
- Dimensió sociocultural: Competència 9. Analitzar críticament l'entorn (natural, científicotecnològic, social, polític, cultural) des de la perspectiva ètica, individualment i de manera col·lectiva.

Àmbit Social:

- Dimensió ciutadana: Competència 11. Formar-se un criteri propi sobre problemes socials rellevants per tal de desenvolupar un pensament crític.

METODOLOGIA

I RECURSOS

Primer de tot, es va fer un esquema del projecte, on es van determinar:

- Les hores que estarien les alumnes sense mòbil
- El calendari per planificar els dies de lliurament i recollida dels mòbils
- El material que necessitaríem
- Les normes a seguir del repte

El dia 23 de Gener 2020, a la sessió de Valors de 3r d'ESO, es va proposar a l'alumnat de fer el repte. Dels 10 estudiants, 9 van acceptar. Es va acordar que informessin a les famílies, tot i que en uns dies els hi trucaríem de manera personalitzada per donar-hi més detalls.

Seguidament es van recopilar dues càmeres Mini Dv i es van comprar cintes. Tenint només dues càmeres havíem de dissenyar un calendari per fer relleus en les gravacions i programar els dies de lliurament i recollida dels mòbils.

NOM ALUMNA/E	DIA DEIXA MÒBIL	DIA RECUPERA MÒBIL
Miguel Luna	Dijous 30 Gener 13h	Divendres 31 Gener 13h
Noa Peregrina	Divendres 31 Gener 13h	Dilluns 3 Febrer 13h
Laia Jimenez	Dilluns 3 Febrer 13h	Dimarts 4 Febrer 13h
Abril Puig	Dimarts 4 Febrer 13h	Dimecres 5 Febrer 13h
Aitana Arévalo	Dimecres 5 Febrer 13h	Dijous 6 Febrer 13h
Daniela Ortega	Dijous 6 Febrer 13h	Divendres 7 Febrer 13h
Valentina Jaurena	Dilluns 10 Febrer 13h	Dimarts 11 Febrer 13h
Yurema Navarro	Dimarts 11 Febrer 13h	Dimecres 12 Febrer 13h
Marina Ruiz	Dimecres 12 Febrer 13h	Dijous 13 Febrer 13h

METODOLOGIA

I RECURSOS

Es van redactar les normes i la dinàmica del repte a seguir al llarg de les 24 hores sense mòbil ni connexió a les xarxes socials:

NORMES:

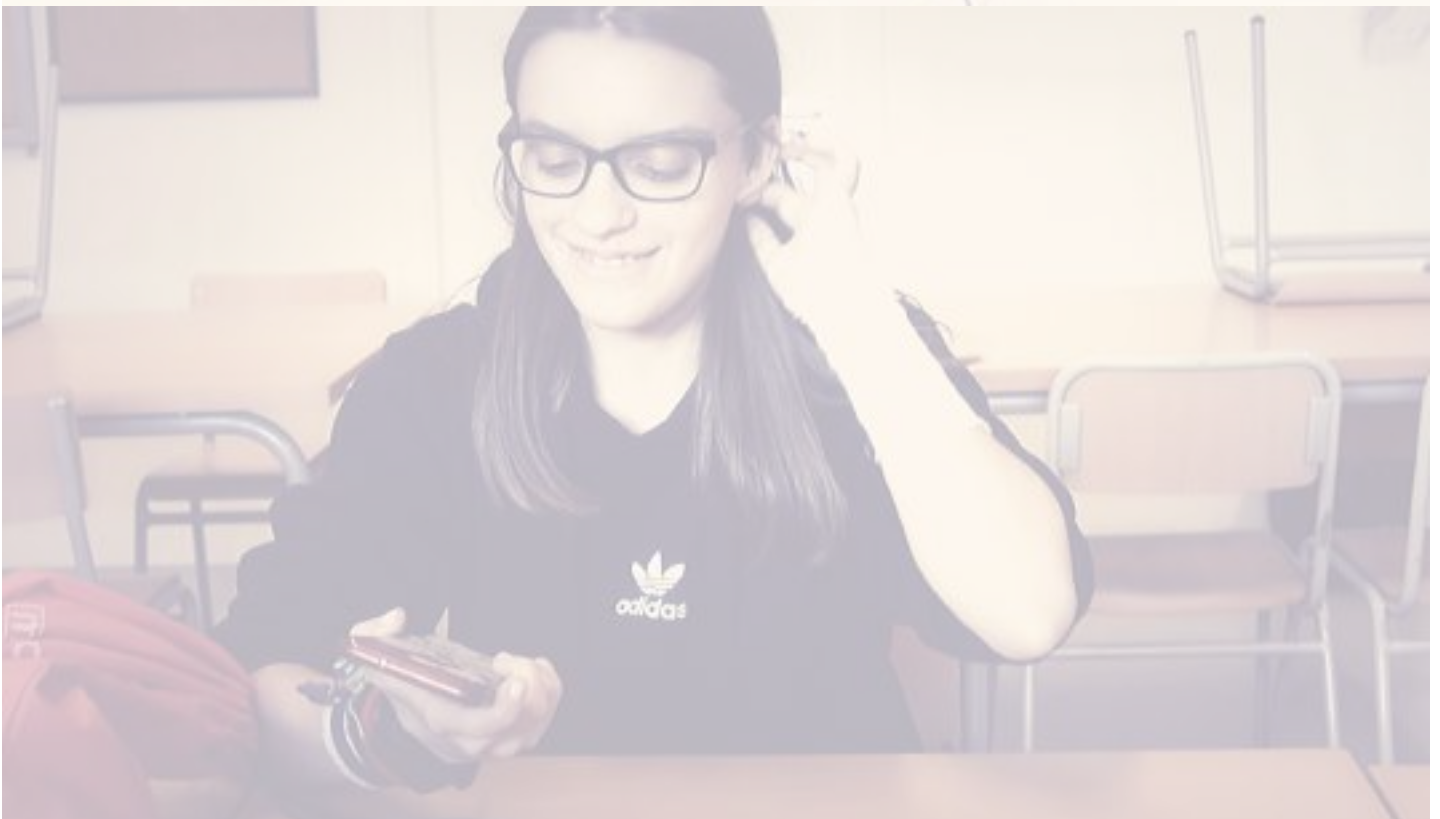
El dia i a l'hora senyalada haureu d'anar a l'aula Polivalent al 2n pati per fer l'entrega dels vostres mòbils i passades 24h haureu d'anar al mateix lloc per tal de recuperar-lo. No es farà entrega de cap mòbil a ningú que no sigui el propietari/ propietària. Un cop entregueu el vostre mòbil, tindreu vosaltres la clau de la caixa forta on es quedarà guarda't i una videocamera analògica (de cinta MinDv) amb la que haureu de gravar al llarg de les 24h la vostra experiència.

QUÈ NO PODEU FER?

Durant 24h no podreu accedir a cap tipus de xarxa social, ja sigui en tablet, portàtil, ordinador o videoconsola.

NO PODEU ENTRAR A:

INSTAGRAM, FACEBOOK, FACEBOOK MESSENGER, WHATSAPP, YOUTUBE, TWITTER, REDDIT, SNAPCHAT, WECHAT, HANGOUTS, TIK TOK, WEIBO, SKYPE, VIBER, TELEGRAM, TWITCH, MIXER.



METODOLOGIA

I RECURSOS

SEMPRE I QUAN S'INFORMI DAVANT LA CÀMERA, ESTÀ PERMÈS:

Consultar el email amb ordinador o tablet

Mirar la Tv Jugar a videojocs

Veure Netflix

Escollar música a Spotify, Ràdio o Cd/mp3.

ÉS A DIR, SI FEU QUALSEVOL D'AQUESTES COSES LES HEU DE DIR AL VOSTRE VÍDEO.

EL VIDEO:

En el moment que deixeu el vostre mòbil teniu una càmera "old school" que no té connexió a internet ni va amb targeta, sinó que funciona amb cinta MINIDV.

El funcionament és senzill. Rebreu instruccions el dia que us la lliuri.

Sobretot **CUIDEU-LA!** perquè és l'instrument que anirà de mà en mà.

Recordeu carregar la bateria i no extreure la cinta MINIDV.

CALDRÀ que feu un video **MINIM** de 5 **MINUTS** en **TOTAL** (en diferents moments del dia), però les "gravacions" obligatòries són:

*A les 15h

*A les 18h

*A les 21h

*A les 7h (abans d'anar a l'institut)

En aquests videos heu de parlar de les vostres estratègies per combatre el dia sense mòbil, les vostres sensacions, i activitats que heu canviat pel fet de no tenir el mòbil (com aixecar-se pel matí, quedar amb algú, escoltar música...)

METODOLOGIA

I RECURSOS

Després d'haver redactat les normes i la dinàmica del dia 24H Offline, es va trucar a cadascuna de les famílies dels participants per informar del projecte. Val a dir, que en tots els casos es van mostrar molt engrescats al fet que els seus fills i filles passessin un dia sense el mòbil.

Arribat el dia 30 de Gener, a la 13h, l'alumne Miguel Luna va ser el primer en alliberar-se del seu mòbil, agafar la càmera i fer el repte.

Malauradament, la càmera que van tenir el Miguel com una altra alumna tenia problemes a l'hora de gravar, i va acabar espatllant-se. És per aquest motiu que tant el Miguel Luna com la Laia Jiménez, tot i haver estat un dia Offline, no van poder reportar la seva experiència en vídeo.

Vam poder reemplaçar la càmera per una altra, i es va haver de modificar lleugerament el planning de gravacions. Finalment, al vídeo reportatge apareixen 7 dels 9 estudiants que van voler participar en el projecte. Tot i això, els hi reconeixem i agraïm la seva col·laboració en els crèdits.



METODOLOGIA

I RECURSOS

Tot el material enregistrat per fer aquest projecte s'ha estructurat seguint la aquesta pauta:

1) L'alumna es presenta en el dia pactat a la 13h (coincidint amb el segon descans) a l'aula polivalent. Allà l'esperen les professores Maria Novella i Elisabeth Campuzano.

2) En aquella reunió les professores graven amb una càmera reflex digital, una breu entrevista a l'alumna abans que deixi el seu mòbil.

3) L'alumna diposita el mòbil a una caixa forta tancada amb clau, i la clau se l'emporta l'alumna però la caixa forta romandrà al centre.

4) A continuació se li donen instruccions de funcionament de la càmera de Cinta MiniDv i per comprovar que l'alumna ha entès el funcionament, es grava ella mateixa amb la càmera una breu presentació dient el seu nom.

5) L'alumna marxa amb la clau de la caixa forta i amb la càmera de vídeo.

6) Passades 24 hores, l'alumna torna a la mateixa aula, on les professores graven una segona entrevista, lliura la càmera, i recupera el seu mòbil, es graven també les conclusions de l'alumna després d'haver superat el repte.

METODOLOGIA

I RECURSOS

Un cop que totes les alumnes passen pel repte 24h Offline, i lliuren les gravacions es fa el guió i l'storyboard previ al muntatge.

En el muntatge es combinen les gravacions de les alumnes, fetes amb càmeres Mini Dv, amb les gravacions de les entrevistes fetes amb una càmera fotogràfica reflex digital.

RECURSOS:

- Càmera Panasonic NV-GS27 (MiniDv)
- Càmera Canon XM1 (MiniDv)
- Càmera Nikon 5200 Digital
- Micròfon Rode
- Trípod
- 2 cintes MiniDV
- Caixa forta amb clau



ESPECIFICACIÓ

DE LES APLICACIONS AL SISTEMA EDUCATIU

En el món actual en el qual vivim els canvis tecnològics no només han evolucionat de manera exponencial en els darrers anys sinó que ho continuen fent de manera vertiginosa. L'escletxa tecnològica entre l'alumnat i el professorat es pot anar ampliant si no posem remei per ambdues parts.

La tecnologia, ha canviat radicalment la manera d'entendre'ns, de relacionar-nos, comunicar-nos i entretenir-nos. I com és obvi, l'educació s'ha vist afectada per aquests canvis que cada cop evidencien la necessitat d'adaptar noves estratègies educatives al procés d'aprenentatge. Considerem que aquesta generació no ha pogut experimentar l'era analògica i és per això, que amb aquest projecte s'ha volgut anar més enllà i **fer reflexionar a l'alumnat** sobre l'ús de la tecnologia i de les seves aplicacions a través de la manca d'aquestes.

No xarxes socials, no dispositius com el telèfon mòbil o ordinadors, no aplicacions com el tik tok, instagram, snapchat, etc... Per un dia hem procurat fer que les alumnes tornin a l'era de la **no immediatesa**.

És interessant destacar algunes de les reflexions reiterades en les seves experiències. Moltes d'elles han comentat que el fet de no tenir el mòbil els ha fet **aprofitar més el temps** i fer coses com tenir temps per acabar les feines de l'institut, ajudar a la seva germana a fer els deures, tenir una conversa de qualitat amb el seu pare, fer un flam, netejar i recollir l'habitació, llegir, fer coses més creatives, etc.

Totes van coincidir sentir un cert nivell de buit i angoixa quan eren conscients que no podien saber què estava passant "a l'altre costat del món". Totes han coincidit que recomanen l'experiència, sobretot entre adolescents com elles.

ESPECIFICACIÓ

DE LES APLICACIONS AL SISTEMA EDUCATIU

Dins del sistema educatiu actual, on s'han d'emfatitzar competències com ara: l'autonomia, la capacitat de reflexió, el desenvolupament d'un pensament crític, etc, considerem que du a la pràctica un projecte així és altament recomanable, sobretot per als dos cicles de l'ESO. A més, en tractar-se d'un projecte 100% vivencial, els alumnes aprenen de manera conscient i experimenten un seguit de situacions que els hi convida a la reflexió.

Els mòbils a les aules ha esdevingut un problema generalitzat a tots els centres educatius dels països avançats. Tot i que cada centre aplica la seva normativa interna, són molts els que opten per la prohibició total de l'ús dels mòbils a l'institut. Però, **no és millor educar que prohibir?** Des dels centres educatius hem de donar les eines perquè els joves aprenguin a viure sense la necessitat imperiosa de mirar constantment el mòbil per accedir a les xarxes socials.

De manera, que amb aquest **projecte de 24H Offline**, els adolescents es veuen reptats a **passar un dia sense el mòbil** ni sense accedir a cap xarxa social, i extreuen **les seves pròpies conclusions**.

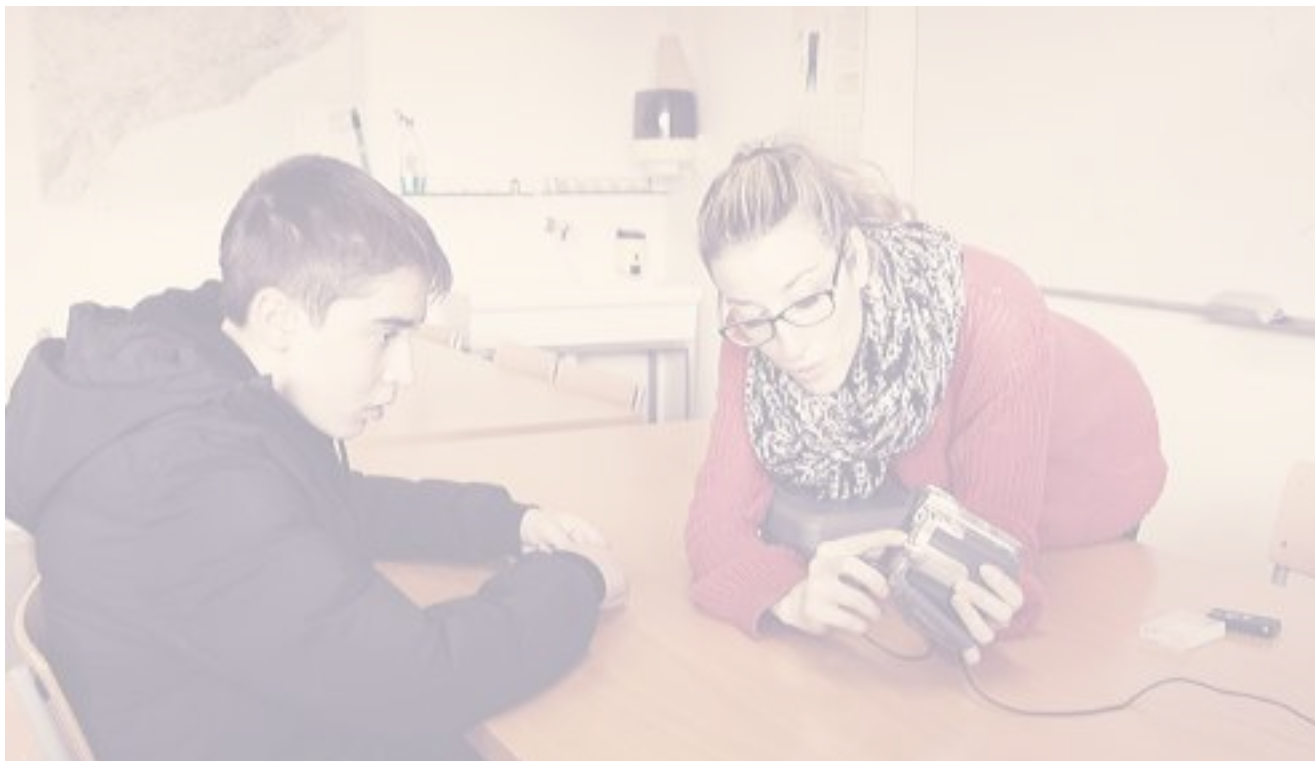
La nostra proposta és poder fer extensiu aquest projecte a d'altres centres de secundària, seguint la mateixa metodologia, i des de la matèria de Valors.

Educar des de les aules a fer un ús moderat del mòbil és una de les matèries pendents del sistema educatiu actual.

Una activitat tan necessària com de gran utilitat que ajuda a generar noves eines pedagògiques per a la tasca en la prevenció de conductes addictives amb les noves tecnologies i la conscienciació sobre un bon ús de les xarxes socials entre els joves d'avui.

LES AUTORES

Elisabet Campuzano, Llicenciada en Periodisme per la UAB i especialitzada en Audiovisuals. És professora de l'Institut El Vern on imparteix les matèries d'Anglès i de Valors ètics.



Maria Novella, Llicenciada en Antropologia Social i Cultural. És professora d'Història i de Valors ètics a l'Institut El Vern.



**24H
OFFLINE**