Recomanació 6è

Primària
Cicle superior

Durada
1.30 h

Consumim icones?



Les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC), han passat a ser imprescindibles en el nostre dia a dia, especialment en el dels joves. Aquests les han incorporat amb naturalitat a les seves vides: viuen amb Internet, xatejant, escoltant música, comunicant-se, visualitzant vídeos... Els/les joves són ja nadius digitals i cal dotar-los d'eines que els/les ajudin a gestionar el seu entorn virtual de manera responsable. El taller esdevé una plataforma de dinàmiques obertes que conviden els/les alumnes a la reflexió sobre les conseqüències, conscients i inconscients, dels seus actes en la utilització de les TIC.

Fil conductor

L'Escola del Consum de Catalunya i un artista s'uneixen en un projecte per descobrir quines són les icones del consum actualment. El taller comença amb un relat que planteja com els/les artistes del Pop Art van triar algunes icones de l'època com l'ampolla de la Coca-Cola per realitzar les seves obres.
I, planteja als alumnes el repte, de descobrir i decidir quines podrien ser les icones del consum actual, per tal de representar-les en obres artístiques elaborades a partir d'una de les tècniques més representatives del Pop Art: repetir les mateixes icones una vegada rere l'altra però amb diferents colors, intensitats…

Continguts estructurants

- Drets i Deures de la persona consumidora amb relació a la compra de Béns i contractació de Serveis a la xarxa (APP's).
- L'entorn virtual com un espai d'interacció,intercanvi i comunicació social.
- Les diverses maneres de gestionar l'espai virtual
- La cerca i producció d'informació en els diferents espais de l'entorn virtual: xarxes socials, jocs, missatgeria…

Orientacions didàctiques

Consumim icones…? És una pregunta que relaciona la descàrrega i l'ús diari d'aplicacions (APP's) i el consum. La importància i protagonisme de les noves tecnologies pels joves ha convertit els mòbils i les aplicacions (app) en els millors aliats d'aquest segment de població, el qual comprèn edats molt baixes. Per això és important reflexionar sobre els actes de consum en un entorn virtual on els joves esdevenen veritables prosumidors, és a dir, persones consumidores que consumeixen i que produeixen contingut en el mateix mitjà en el qual s'informen, s'entretenen, compren, coneixen gent i en el qual passen una gran part del seu temps.
En aquest escenari, és important conèixer en profunditat l'experiència dels joves amb les tecnologies per plantejar quina és la seva actitud davant d'aquest fenomen i aprofundir en quina gestió fan de l'entorn virtual.

Generalitat de Catalunya
Agència Catalana del Consum
Escola del Consum de Catalunya