

REALIDAD VIRTUAL: USO SEGURO DE LAS TECNOLOGÍAS

EL OBJETIVO PRINCIPAL

PREVENIR PROBLEMAS DERIVADOS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TELEVISIÓN, TELÉFONO MÓVIL, VIDEOJUEGO,...), INTERNET, REDES SOCIALES,... TANTO A NIVEL DE CONTENIDOS COMO LOS DERIVADOS DEL USO NO ADECUADO.



REALIDAD VIRTUAL

Ofrece la posibilidad de poder trabajar en **tres ámbitos**:

REDES SOCIALES

VIDEOJUEGOS

TELÉFONOS MÓVILES



Cada ámbito se trabaja en una actividad de 2 sesiones de 1 hora de duración cada una.

También se podría valorar realizar la actividad en una única sesión de 2 horas.

OBJETIVOS

- Prevenir los riesgos derivados del uso de las TICs a través del conocimiento.
- Formar a escolares en el uso responsable y seguro de las TICs (ordenadores, smartphones, consolas,...) y de las redes sociales, diferentes aplicaciones.
- Trabajar con los escolares valores tales como el respeto, la responsabilidad.
- Dar valor a la PRIVACIDAD (qué es) como elemento fundamental a la hora de conectarnos a la red.

VALORES

RESPONSABILIDAD

TOLERANCIA

RESPETO



PERSONAS DESTINATARIAS

- Educación Secundaria Obligatoria (1º/2º/3º/4º).
- Bachillerato (1º/2º).
- Formación Profesional Básica (1º/2º/3º).

ORGANIZACIÓN

Lugar

Centro que realice la solicitud.

Horario

A acordar entre el centro y ASAJER.

Duración

Dos horas (repartidas en sesiones de 1 hora o una sesión de 2 horas).

Idioma

Castellano, euskera.



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREHABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación ASAJER
Tel. 945 140 468
asajer@telefonica.net



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

ERREALITATE BIRTUALA: TEKNOLOGIEN ERABILERA EGOKIA

HELBURU NAGUSIA

INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIOAREN TEKNOLOGIAK (TELEBISTA, TELEFONO MUGIKORRA, BIDEOJOKOA), INTERNET ETA SARE SOZIALAK ERABILTZEAREN ONDORIOZKO ARAZOAK PREBENITzea, BAI EDUKIEI DAGOKIENEZ, BAI ERABILERA DESEGOKITIK ERATORRITAKOAK.



ERREALITATE BIRTUALA

Hiru eremuetan lan egiteko aukera ematen du:

SARE SOZIALAK

BIDEOJOKOAK

TELEFONO
MUGIKORRAK



Eremu bakoitza ordubeteko 2 saiko jarduera batean lantzen da.

Jarduera 2 orduko saio bakarrean egitea ere balora liteke.

HELBURUAK

- IKTak erabiltzearen ondoriozko arriskuak prebenitzea, ezagutzaren bidez.
- Ikasleak IKTak (ordenagailuak, smartphoneak, kontsolak,...) eta sare sozialak, hainbat aplikazio, modu arduratsuan eta seguruan erabiltzeko prestatzea.
- Errespetua eta erantzukizuna bezalako balioak lantzea ikasleekin.
- PRIBATUTASUNARI (zer den) baioa ematea sarera konektatzeko funtsezko elementu gisa.

BALOREAK

ERANTZUKIZUNA

ERRESPETUA

SEGURTASUNA



HARTZAILEAK

- Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza (1., 2., 3., 4. mailak).
- Batxilergoa (1. eta 2. mailak).
- Oinarrizko Lanbide Heziketa (1., 2., 3. mailak).

ANTOLAMENDUA

Lekua

Eskaera egiten duen ikastetxea.

Ordutegia

Ikastetxeak eta ASAJER elkarteak adostutakoa.

Iraupena

2 ordu (ordubeteko saioetan edo 2 orduko saioetan banatuta).

Hizkuntza

Euskara, gaztelania.



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREHABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Errehabilitazioan diren Arabako Jokalarien Elkarte ASAJER
Tel. 945 140 468
asajer@telefonica.net



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala