

La Xat-i

Punt Òmia Verdum

muntanyes@xarxa-omnia.org



Qui o què és la Xat-i?

La Xat-i és una activitat molt senzilla que consisteix en **descobrir qui s'amaga darrera de cada nick** o personatge a través d'un xat.

Està basat en el joc del qui és qui i on tot s'hi val, fins i tot **l'engany**.

El guanyador és aquella persona que **descobreix tots els personatges** a qui pertanyen o aquell que sigui capaç de descobrir i encertar la majoria d'ells.

Fecundació de la Xat-i (Origen)

Hi ha diversos factors:

- ✓ S'havia d'organitzar activitats que fossin **engrescadores, senzilles i ràpides** de preparar.
- ✓ Cal destacar el protagonisme del grup al qual anava dirigit: **infants usuaris habituals del messenger i els xats**.
- ✓ Es va partir de l'observació breu de les **motivacions** dels infants i **ús** que en fan d'internet.
- ✓ Proliferació en els mitjans de comunicació de casos de **pederàstia** per internet i altres enganys, confusions, etc.

Importància del grup al qual anava dirigida la Xat-i (A qui anava dirigida l'activitat)

Era un grup d'**infants** amb edats compreses entre 9 i 12 anys. Tot i que es pot organitzar amb **adolescents tot fent un joc de rol** (tal i com es fa a les jornades de dinamitzadors).

Aquest grup tenia **plena confiança** en els xats i el messenger com a mitjà per conèixer gent i fer amics.

Cal tenir en compte la **innocència** del grup com a característica principal.

La Xat-i

Punt Òmia Verdum

muntanyes@xarxa-omnia.org



Què es pretenia aconseguir amb la Xat-i? (Objectius)

- ✓ Ser més **responsables** a l'hora d'usar el messenger i els xats tot aprofitant la motivació que els hi generen aquestes eines.
- ✓ **Ser conscients dels enganys** que es poden produir a través de la xarxa.
- ✓ Iniciar i reforçar la pròpia **autonomia** en detriment de la vigilància perpètua, en favor a la pròpia responsabilitat.
- ✓ Adonar-se'n del concepte de la **innocència**.
- ✓ **Valorar** l'eina del xat amb pros i contres.

Com es cuina la Xat-i? (Metodologia)

S'utilitza el **joc com eina d'aprenentatge** entre els infants. Es tracta del divertit joc **d'investigació entre amics**.

Presentació del joc. La dinamitzadora explica en què consisteix l'activitat, l'objectiu i els elements que tindrem per jugar-hi.

S'expliquen **les normes del joc** com ara que el nick és el que et toca i que no es pot canviar.

S'indica **la web del xat** al qual s'accedirà. S'espera i es vigila que tots els infants estiguin a la mateixa sala, just abans de posar el nick.

El dinamitzador/a **reparteix el nick** en paper. Es pot fer posant els papers cap per avall sense que es vegin els noms i l'infant pot triar un dels papers. El nick repartit és **personal i intransferible**: només el pot llegir aquell qui l'ha rebut. Es recorda la norma: no es pot canviar el nick, és un joc i és la "carta" que t'ha tocat.

Es reparteix una **graella** amb la llista de tots els nicks repartits i un espai per poder posar el nom real del company "propietari" del nick.

Inscriuen el nick a la casella d'**ingrés** a la sala del xat.

Comença el joc.

La Xat-i

Punt Òmnia Verdum

muntanyes@xarxa-omnia.org



El camí fet (Desenvolupament del joc)

Com que es tracta d'una activitat que els hi agrada transformada en joc se la van prendre amb molta **motivació** i, alhora, molt **seriosament**.

En algun moment va caldre **insistir** que no es podia canviar el nick (encara que el que toqués fos un nick amb un nom de noia i l'infant fos en realitat un nen).

Entre ells intentaven explicar-se coses per saber qui era qui, però s'adonaven que si explicaven tot aleshores els descobrien abans que ells descobrissin els altres, i **no volien perdre**.

Dificultat afegida: la dinamitzadora posava cullerada al xat i es feia passar per un de més. A més, la dinamitzadora produïa enganys com ara dir a dos dels participants que aixequessin la mà i així sabrien qui era qui. Els infants ho feien però la dinamitzadora no, així que els dos es pensaven que el nick de la dinamitzadora pertanyia a l'altre company. Finalment, a l'esgotar-se el temps, **cap infant havia pogut omplir la graella**, i alguns dels nicks que havien relacionat amb els seus companys estaven equivocats perquè s'hi havia produït engany i confusió, fins i tot entre ells.

Conclusions que es van arribar

- ✓ Tot i conèixer-se entre ells, ser amics, amigues i companys, i estar en una mateixa sala, no van arribar a saber qui era qui. S'havien produït **enganys** entre ells mateixos o **confusions** i **ambigüitat** al no saber ben bé qui era qui. No havien guanyat ni amb pactes entre ells.
- ✓ **No ens podem creure** tot el que ens diuen per internet.
- ✓ És com el joc de les **màscares**: la realitat a internet es **distorsiona** o es **falseja**. Tothom s'amaga o, almenys, té **l'oportunitat d'amagar-se** darrera d'un personatge creat, que es pot no ajustar a la realitat.
- ✓ **No dir coses ni dades personals** com ara el nom, adreça o telèfon, perquè no sabem amb qui parlen en realitat (qui hi ha darrera la màscara?) ni tampoc les seves intencions.

La Xat-i

Punt Òmia Verdum

muntanyes@xarxa-omnia.org



- ✓ L'ús de l'eina del xat o el messenger es pot usar per passar una **estona divertida amb els amics** o companys de l'escola, però no per iniciar relacions ni conèixer gent. També és vàlida com a eina de treball (per fer deures, preguntar dubtes, etc).
- ✓ Internet no és "dolent", sinó **l'ús** que se'n fa.

* En segons quins casos, com ara en adolescents, es pot afegir a l'activitat recursos o fotos per a poder utilitzar-los i, fins i tot, treballar uns rols a desenvolupar, tot transformant la dinàmica en un **joc de rol**, tal i com farem a les jornades de dinamitzadors del 2007. També es pot treballar fent un **passi de vídeos** que facin reflexionar sobre l'ús que se'n fa d'internet i llegint **notícies sobre successos** relacionats amb la xarxa.