

**Informe de les sessions amb infants i adolescents
Terrassa 10 d'octubre de 2019**

#SOMNIA



PROCÉS PARTICIPATIU XARXA ÒMNIA

CONTINGUT

| | |
|---|----|
| 1. PRESENTACIÓ DEL PROCÉS | 2 |
| 2. OBJECTIUS GENERALS DEL PROCÉS | 3 |
| 3. EIXOS DEL DEBAT | 3 |
| 4. DESENVOLUPAMENT DE LES SESSIONS..... | 4 |
| 5. PARTICIPANTS..... | 4 |
| 6. CONCLUSIONS DEL DEBAT | 4 |
| 7. FOTOGRAFIES DE LES SESSIONS | 8 |
| INFANTS | 8 |
| ADOLESCENTS | 13 |



Dia: 10 d'octubre de 2019

Hora: 17:30 a 18:30 Adolescents ; 18.45 a 19.30 Infants

Lloc: CASAL CÍVIC PLA DEL BONAIRE; Carrer de Sabadell, s/n cant. ctra. de Matadepera, 08225
Terrassa

La dinamització i l'elaboració de l'informe de seguiment és a càrrec de la Fundació Ferrer i Guàrdia.

1. PRESENTACIÓ DEL PROCÉS

La "Xarxa Òmnia" és un programa universal d'intervenció social, que utilitzant com a instrument les eines TIC, cerca millorar i afavorir, tant individual com col·lectivament, la inclusió i la vinculació de les persones a la comunitat.

Els objectius del programa Òmnia són: enfortir l'autonomia de les persones mitjançant l'ús de les TIC, desenvolupant les seves capacitats; afavorir la seva vinculació a la comunitat; i potenciar la seva inclusió social, millorant la seva ocupabilitat.

Aquest programa té una xarxa formada per 113 punts, que són espais amb personal dinamitzador, en els que les persones i entitats de l'entorn del punt poden fer ús de la tecnologia per a crear vincle, coneixement i experiències de relació. Mitjançant projectes que usen les TIC com a eina per a lluitar contra la exclusió social, els Punts Òmnia són espais de socialització i de trobada.

Aquest any 2019 es compleixen 20 anys del programa Òmnia i en aquest temps ha aconseguit consolidar-se i esdevenir un referent en els territoris on està ubicat. Al llarg d'aquests anys la societat i els barris han canviat les formes d'encarar els nous reptes socials: el protagonisme de la ciutadania en la millora dels barris s'ha convertit en un element imprescindible.

El programa Òmnia no ha estat aliè a aquests canvis i, per la seva proximitat a l'entorn, ha estat un observador privilegiat de la transformació dels barris.

Els diferents actors que han participat al programa Òmnia al llarg d'aquests anys han estat una peça fonamental pel seu correcte funcionament i, sobretot, per la seva permanència en el temps.

El factor d'exclusió provocat pel coneixement digital insuficient pot afectar diverses persones i grups. Aquesta realitat fa que a Òmnia hi hagi una àmplia diversitat d'usuaris amb situacions i de procedència diferents, i aquests han de ser part activa del programa. L'espai Òmnia disminueix les diferències i n'afavoreix la normalització.

Volem aturar-nos per reflexionar al voltant del que el programa i els Punts Òmnia han treballat al llarg d'aquests anys i quins canvis han produït en les persones i els territoris, en definitiva, quin impacte han tingut.

A la vegada, volem també construir l'Òmnia del futur, adaptat a la nova realitat social i a l'evolució de les TIC, un Òmnia 4.0.

Per aconseguir-ho s'impulsarà, en col·laboració amb la Direcció General de Participació Ciutadana, un procés participatiu en el que tots els agents interessats: entitats gestores dels punts, personal dinamitzador, entitats i associacions del teixit social al voltant dels Punts Òmnia, els usuaris i les administracions vinculades al programa puguin reflexionar sobre el seu futur.

Hi ha projectades un total de 23 sessions territorialment distribuïdes que s'inicien l'11 de juliol i finalitzen el 29 d'octubre. En aquest període però, també es dinamitzarà el procés virtual a través de la plataforma participa.gencat.cat, per recollir aportacions en línia i es facilitarà un kit per al desenvolupament de sessions autogestionades.

2. OBJECTIUS GENERALS DEL PROCÉS

- Adaptar el programa Òmnia a la nova realitat social i al nou entorn tecnològic. Per a això, aspirem a fer una diagnosi compartida amb tots aquells que formeu part del programa.
- Adquirir aprenentatges per a aplicar a altres polítiques públiques de caràcter transversal.

3. EIXOS DEL DEBAT

El procés participatiu s'estructura al voltant de 4 grans eixos temàtics per donar resposta als objectius plantejats.

- **Línies de treball del programa Òmnia.** Per aconseguir els objectius del programa Òmnia, fins ara era clau potenciar l'aprenentatge, la inserció social i l'ús comunitari. Entenen que la correlació de les tres línies afavoria la inclusió social.
- **Rols dels actors del Programa Òmnia.** Definir els rols dels actors més implicats en el programa: dinamitzadors/es, entitats gestores, Administració Pública, usuaris, i treballar per l'apoderament de la ciutadania.
- **Metodologia d'intervenció comunitària i treball en xarxa.** La "Xarxa Òmnia" és un programa preventiu, socioeducatiu, comunitari i de suport a col·lectius amb major risc de vulnerabilitat. Per assolir aquests objectius el programa Òmnia utilitza la metodologia de la intervenció comunitària que, a través de la participació, el treball en xarxa i la transformació social busca la millora de la qualitat de vida de les persones i la construcció d'uns barris més acollidors i habitables. Com ha de relacionar-se el Punt Òmnia amb el seu entorn?
- **Lluitar contra l'exclusió social a través de l'ús de les TIC.** El programa defineix les TIC com instrument per assolir una millor inclusió i les posa a disposició de les persones. Òmnia és un programa social que utilitza les TIC, però en sí mateixes no són finalistes. Després de 20 anys es referma aquest objectiu? Cal reorientar-lo? Les TIC milloren la vida de les persones? El binomi tècnic social marcarà l'èxit del futur?



4. DESENVOLUPAMENT DE LES SESSIONS

En el cas d'infants es desenvolupa la dinàmica i el debat a partir d'un fil conductor en el que s'explica que s'han quedat adormits i adormides i estan somiant amb el futur Punt Òmnia. En el cas dels adolescents es desenvolupa la dinàmica i el debat a partir d'un fil conductor en el que s'explica que s'han trobat unes ulleres 3D, se les posen i a través d'elles poden visualitzar el futur Punt Òmnia. Tot i la diferència en el fil conductor, la dinàmica és la mateixa i les preguntes clau també.

1. **Distribució per grups:** es distribueixen els infants en petits grups (3-5).
2. **Introducció:** presentació del fil conductor.
3. **Dinàmica: (*)** es reparteixen les cartolines i s'expliquen les instruccions, a través de tres rondes relacionades amb els eixos de debat del procés participatiu.
4. **Posada en comú:** es van enganxant en un mural. En aquesta posada en comú es van classificant les aportacions repetides o similars.

(*)Dinàmica:

En la dinàmica en el cas dels infants, adaptant-se a la seva edat, entre 4-5 anys, es van fer tres rondes amb tres preguntes diferents i es va proposar que dibuixessin la seva resposta.

En la dinàmica en el cas dels adolescents, valorant la seva capacitat de reflexió, es van fer tres rondes amb tres preguntes diferents i es va proposar que escrivissin la seva resposta, només una resposta per cartolina. En la primera ronda, quan ja tenien les propostes escrites a la cartolina, l'havien de passar a la companya de la dreta, de manera que en el grup totes les persones podien fer aportacions a les propostes dels seus companys/es.

5. PARTICIPANTS

La sessió d'infants va comptar amb la participació de 14 persones d'entre 4 i 8 anys, usuàries del Punt Òmnia; de les quals 4 són nens i 10 són nenes.

La sessió d'adolescents va comptar amb la participació de 12 persones d'entre 12 i 14 anys, usuàries del Punt Òmnia; de les quals la meitat són nois i l'altra meitat noies.

6. CONCLUSIONS DEL DEBAT

a. Línies de treball del programa Òmnia

Responent a la pregunta "**quines activitats vols que es facin al Punt Òmnia**", i a través dels seus dibuixos, els infants van explicar que voldrien jugar a més jocs amb els ordinadors i fins i tot poder crear el seu propi joc. També es posa en valor el Punt Òmnia com espai per estar amb amics i amigues, passar-s'ho bé i aprendre coses. I, per últim, s'explica que volen fer servir els ordinadors per buscar informació, imatges i dibuixos.

A través de les propostes escrites i del debat, els i les adolescents expliquen que voldrien aprendre a fer robòtica i crear el seu propi robot, fer figures dels seus videojocs preferits, de superherois i de *lego* amb la impressora 3D. També es proposa mitjançant el Punt Òmnia poder conèixer gent famosa, des de *youtubers*, *influencers*, cantants...

D'altra banda, es proposa crear un sistema per poder comunicar-se per xat sense necessitar Wifi; així com crear el seu propi canal de *Youtube*, aprendre a fer programes i apps, crear un joc de ball interactiu. Es proposa crear una sala exclusiva per a videojocs i una altra sala de cinema; i preparar un *Scape Room* des del Punt Òmnia.

Es proposa també fer sortides a l'exterior, organitzar viatges des del Punt Òmnia, així com investigar sobre altres planetes i l'Univers i poder visitar-los a través de les TIC.

b. Rol dels actors del programa Òmnia

Responent a la pregunta “**què hauria de fer el/la dinamitzador/a en el Punt Òmnia i com ho hauria de fer**”, a través dels seus dibuixos, els infants expliquen que volen que la dinamitzadora els ensenyi a fer jocs d'ordinador, que dibuixi molt bé, que els expliqui les coses amb paciència i que els cuidi. Per últim, un dels infants més grans proposa que la dinamitzadora els ensenyi a fer imatges 3D i imprimir figures 3D amb l'ordinador.

Els i les adolescents, responent a la mateixa pregunta demanen poder ballar i tenir més temps per fer servir *Youtube*. Tenir més temps per jugar i no destinar tanta estona a fer deures. Així com que la persona dinamitzadora els ensenyi a fer les seves pròpies ulleres 3D i altres figures 3D. I que els porti a fer sortides i conèixer gent famosa. També que els ajudi a crear una app per xatejar sense necessitar Wifi.

En relació als dispositius, es proposa fer servir *tablets*, o ordinadors tàctils i mòbils que siguin propis de l'espai Punt Òmnia. També els agradaria tenir una impressora 3D, una *Nintendo Switch*, ulleres 3D, *Playstation 4*, una TV gran per jugar a videojocs i Wifi gratuït als carrers.

Els i les adolescents, reflexionant sobre el rol que volen tenir ells i elles, proposen ajudar a la persona dinamitzadora a decidir les activitats i projectes que faran.

c. Lluitar contra l'exclusió social a través de l'ús de les TIC

Responent a les preguntes “**per què són tan importants els ordinadors i les TIC en les activitats del Punt Òmnia; i per què les TIC milloren la vostra qualitat de vida**”, i a través dels seus dibuixos, els infants ens expliquen diferents històries. Hi ha dos opinions ben diferenciades: algunes persones comenten que no seria tan greu i que els ordinadors no són tan importants, sinó que el joc i la relació és el que més valoren del Punt Òmnia; i d'altres persones posen el grit al cel i consideren que si no funcionessin els ordinadors seria la fi del Punt Òmnia. Paral·lelament a aquestes reaccions, surten propostes de solucionar el problema i reparar els ordinadors amb l'ajuda de les famílies, de la dinamitzadora i d'eines diverses.

Els i les adolescents en resposta a aquestes preguntes, consideren que seria una situació molt alarmant, no podrien jugar ni distreure's, fer els deures ni estudiar. Consideren també que les TIC són molt útils a l'hora de buscar informació i a l'hora de comunicar-se a través de les xarxes socials. També consideren que les TIC són útils per aprendre de manera autònoma.

En aquest eix de debat, s'ha vist que els i les infants no donen tanta importància a les TIC i a mesura que van creixent es van vinculant més a aquestes, fins a crear una necessitat en l'adolescència tant per estudiar i fer treballs o deures, com per comunicar-se i divertir-se en les hores de temps lliure.

7. RECULL DE PROPOSTES

INFANTS

| Línies de treball del programa Òmnia | | | |
|--------------------------------------|--------------|---------------------------------------|---|
| | Tema | Proposta | Observacions |
| Aprenentatge | TIC | Crear jocs i jugar més | Jugar a més jocs amb els ordinadors i fins i tot poder crear el seu propi joc |
| Altres línies de treball | Accés lliure | Ordinadors per buscar coses d'interès | Fer servir els ordinadors per buscar informació, imatges i dibuixos d'interès per als infants |

| Rol dels actors del programa Òmnia | | |
|------------------------------------|--|--|
| Tema | Proposta | Observacions |
| Dinamitzadora: acompanyament | Habilitats socials de la dinamitzadora | Que dibuixi molt bé, que els expliqui les coses amb paciència i que els cuidi |
| | Aprendre a fer jocs d'ordinador | Que la dinamitzadora els ensenyi a fer jocs amb l'ordinador |
| | Aprendre a fer imatges i figures 3D | Que la dinamitzadora els ensenyi a fer imatges 3D i imprimir figures 3D amb l'ordinador. |

| Lluitar contra l'exclusió social a través de l'ús de les TIC | | |
|--|--|--|
| Tema | Proposta | Observacions |
| Treball en xarxa | Treball conjunt de la comunitat davant els problemes | Solucionar el problema i reparar els ordinadors amb l'ajuda de les famílies, de la dinamitzadora i d'eines diverses. |

ADOLESCENTS

| Línies de treball del programa Òmnia | | | |
|--------------------------------------|------|---|--------------|
| | Tema | Proposta | Observacions |
| Aprenentatge | TIC | Aprendre a fer robòtica i crear el seu propi robot | |
| | | Fer figures dels seus videojocs preferits, de superherois i de <i>lego</i> amb la impressora 3D | |
| | | Crear el seu propi canal de <i>Youtube</i> | |
| | | Crear un joc de ball interactiu | |
| | | Aprendre a fer programes i apps | |



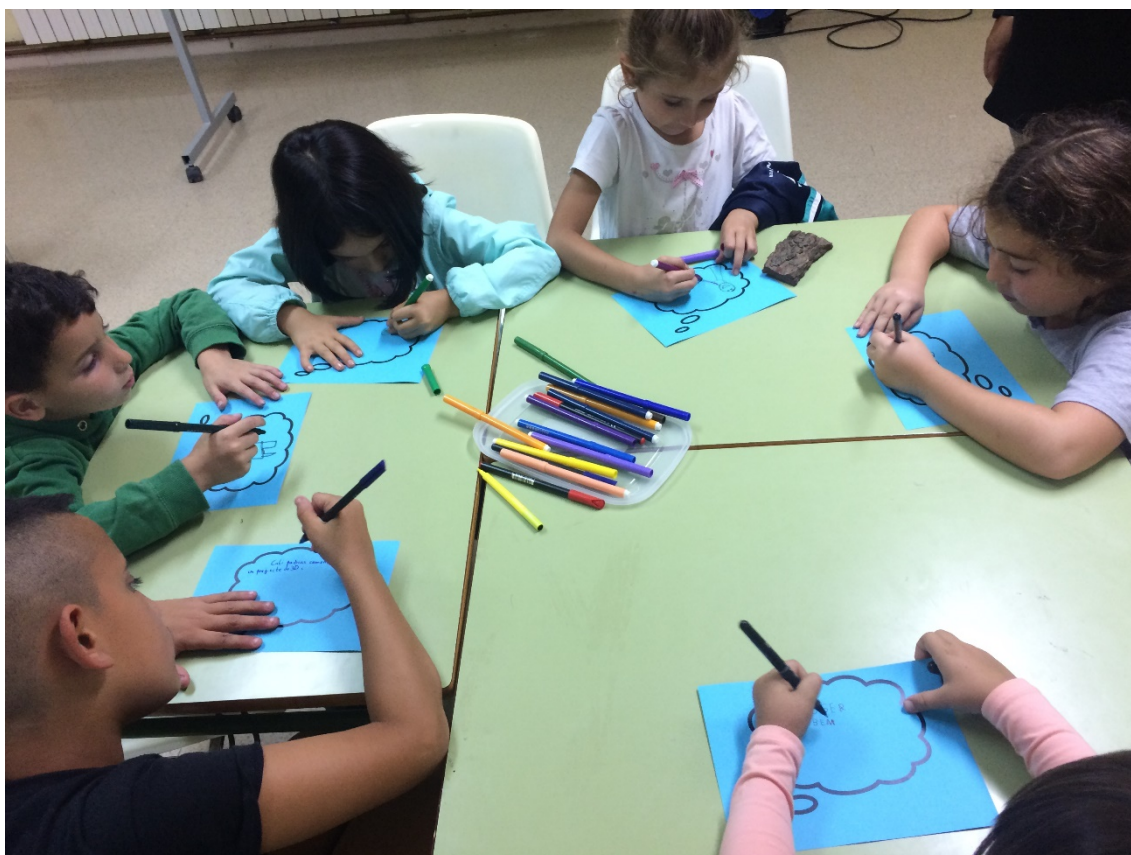
| | | | |
|---------------------------------|--|--|--|
| Acció comunitària | Projectes comunitaris | Preparar un Scape Room des del Punt Òmnia | |
| Altres línies de treball | Comunicació | Crear un sistema per poder comunicar-se per xat sense necessitar Wifi | |
| | Motivació | Mitjançant el Punt Òmnia poder conèixer persones famoses, des de youtubers, influencers, cantants... | |
| | Recursos i espais | Nous espais i usos | Crear una sala exclusiva per a videojocs i una altra sala de cinema |
| | | Incrementar la diversitat de dispositius TIC i recursos d'oci | Fer servir <i>tablets</i> , o ordinadors tàctils i mòbils que siguin propis de l'espai Punt Òmnia. També els hi agradaria tenir una impressora 3D, una <i>Nintendo Switch</i> , ulleres 3D, <i>Playstation 4</i> , una TV gran per jugar a videojocs i Wifi gratuït als carrers. |
| Accés lliure | Incrementar el temps destinat a activitats lliures | Poder ballar i tenir més temps per fer servir <i>Youtube</i> . Tenir més temps per jugar i no destinar tanta estona a fer deures | |

| Rol dels actors del programa Òmnia | | |
|---|--|---|
| Tema | Proposta | Observacions |
| Dinamitzadora: acompanyament | Aprendre a fer figures 3D | Que la persona dinamitzadora els ensenyi a fer les seves pròpies ulleres 3D i altres figures 3D |
| | Sortir al carrer | Que els porti a fer sortides al territori |
| | Crear una app per comunicar-se | Que els ajudi a crear una app per xatejar sense necessitar Wifi. |
| Participants: implicació | Més implicació dels i les adolescents en la planificació | Ajudar a la persona dinamitzadora a decidir les activitats i projectes que faran. |
| Nous agents | Convidar gent famosa | Convidar gent famosa o anar-la a visitar per motivar |

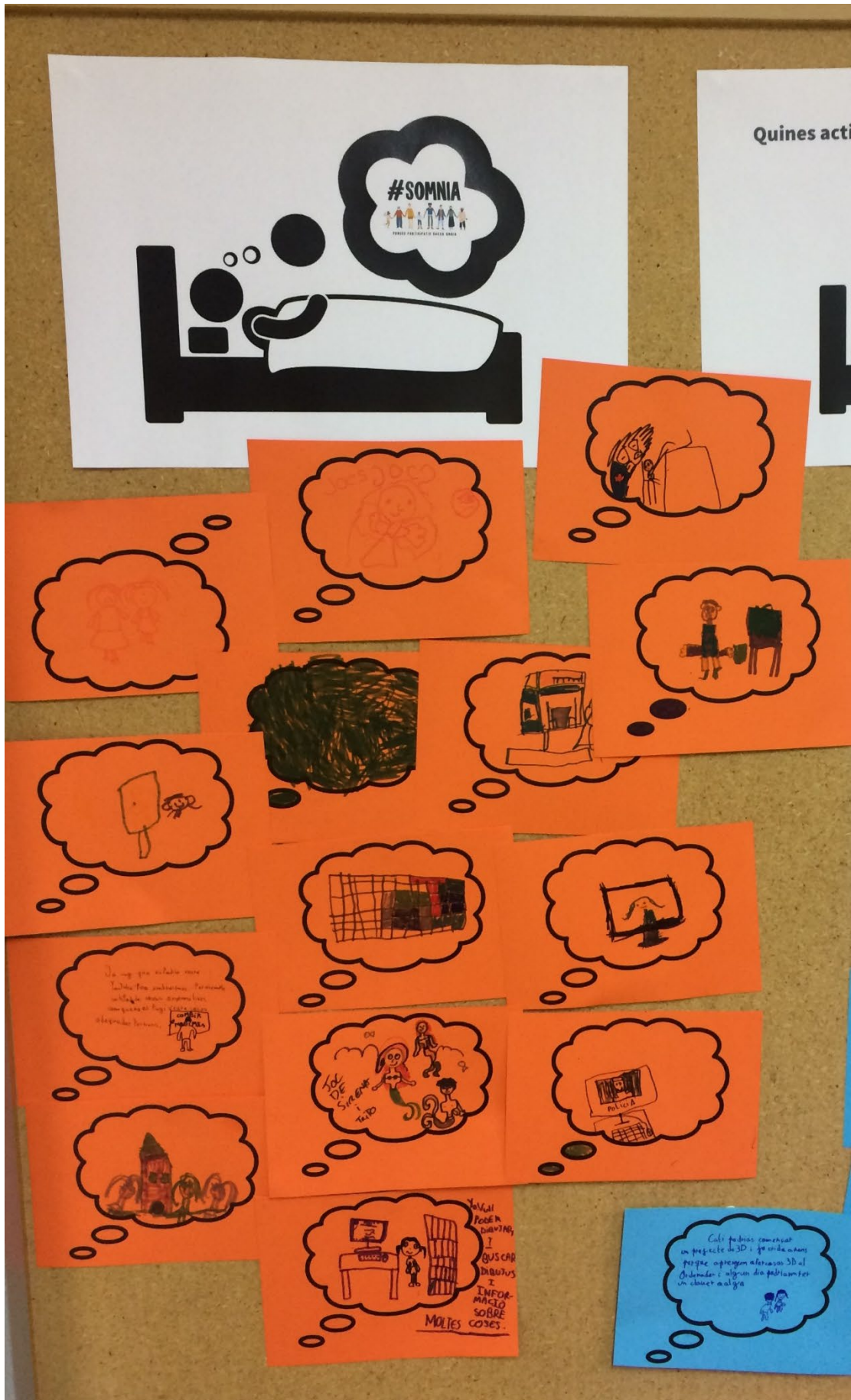


8. FOTOGRAFIES DE LES SESSIONS

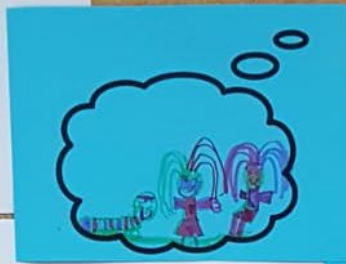
INFANTS



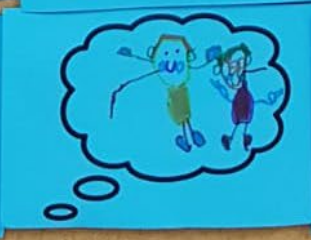




ACTIVITATS VOLS QUE ES FACIN AL PUNT ÒMNIÀ?



QUÈ HAURIA DE FER EL DINAMITZADOR/A EN EL PUNT ÒMNIÀ? COM HO HAURIA DE FER?



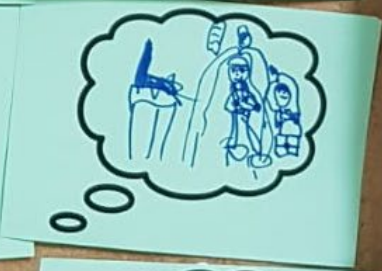
Per què són tan importants els ordinadors i les TIC en les activitats del Punt Òmia?

Per què les TIC milloren la vostra qualitat de vida?



El ordina-
dora son
importantes
per jugar a les
siremes. A les
si no hi ha ordinadors
no demanem!!!!

- MABIDIA
- MOL
- INOPORTA
- BUSCAR
- INFOMACION



Ve que els ordinadors son
importantes per poder comunicar-te
amb la gent i poder divertir-te i jugar
i si no hi ha ordinadors no podries
divertir-te amb que preferies
que hi hagi altre mabais



ADOLESCENTS

