

MANUAL DE DESCRIPCIÓ DE TOOLBOX EXPERIÈNCIES EDUCATIVES

V 1.1

2 de novembre del 2015

1. INTRODUCCIÓ

L'objectiu d'aquest document és donar pautes als avaluadors de la plataforma Toolbox per descriure les experiències educatives (o propostes didàctiques) realitzades amb el suport de dispositius mòbil. La descripció del desenvolupament d'una experiència necessita una estructura ben definida amb una correcta identificació del contingut per a cadascuna de les seves parts.

2. VINCULACIÓ DE L'APP AMB L'EXPERIÈNCIA


És necessari cercar l'aplicació principal que es fa servir a l'experiència per desplegar l'entorn de descripció.

La imatge mostra una captura de pantalla de la interfície d'usuari de Toolbox. A la part superior, hi ha un menú amb les opcions 'Inici', 'Avaluacions' i 'Experiències', amb 'Experiències' seleccionada. A sota, hi ha un subtítol 'Inici Les meves experiències'. El contingut principal és un formulari amb el títol 'Busqueu l'app principal vinculada a la vostra experiència'. Dins del formulari, hi ha un camp de text etiquetat 'App principal' amb un cursor al principi. A la dreta del formulari, hi ha un botó 'Envia'. A la part superior dreta de la pantalla, hi ha un altre botó 'Envia'.

3. DESCRIPCIÓ INICIAL

- **Nom de l'experiència.** Doneu un nom descriptiu coherent amb la finalitat de l'experiència.
- **Síntesi de la proposta.** Descriu breument la proposta educativa incidint en la seva temàtica, la metodologia, els recursos i els objectius. Hauria de tenir entre 50 i 100 paraules.
- **Autor(s) de l'experiència.** Nom i cognoms dels autors. El sistema crearà etiquetes per als diferents autors.
- **Escola de l'experiència.** El sistema buscarà el centre a partir de la introducció del nom. En cas que Toolbox no el trobi, introduïu Departament d'Ensenyament.
- **Nivell educatiu.** Assenyalau el nivell o nivells educatius als quals va dirigida aquesta aplicació.
- **Matèria.** Indiqueu matèria on s'ha desenvolupat aquesta experiència educativa.
- **Tipus de metodologia.** En cas que la proposta didàctica sigui un projecte continuat durant un període de temps llarg, marqueu l'opció **Projecte**. En aquest cas, haureu de seleccionar l'etiqueta Sense definir al camp Temporització
- **Temporització.** Seleccioneu del desplegable el nombre de sessions que s'han establert per desenvolupar aquest projecte.
- **Data.** Mes i any d'implementació de l'experiència.

App principal: [SoundCloud - Music & Audio](#)



Ajuda
 Com valorar apps?

Nom de l'experiència*

Síntesi de la proposta*

Autor(s) de l'experiència

Escola de l'experiència

Nivell educatiu

Materia

4. OBJECTIUS

Cal fer un llistat amb els objectius didàctics de l'experiència educativa. Eviteu els enunciats massa genèrics i remarqueu els objectius específics de l'experiència. Establiu un mínim de tres objectius.

Objectius*

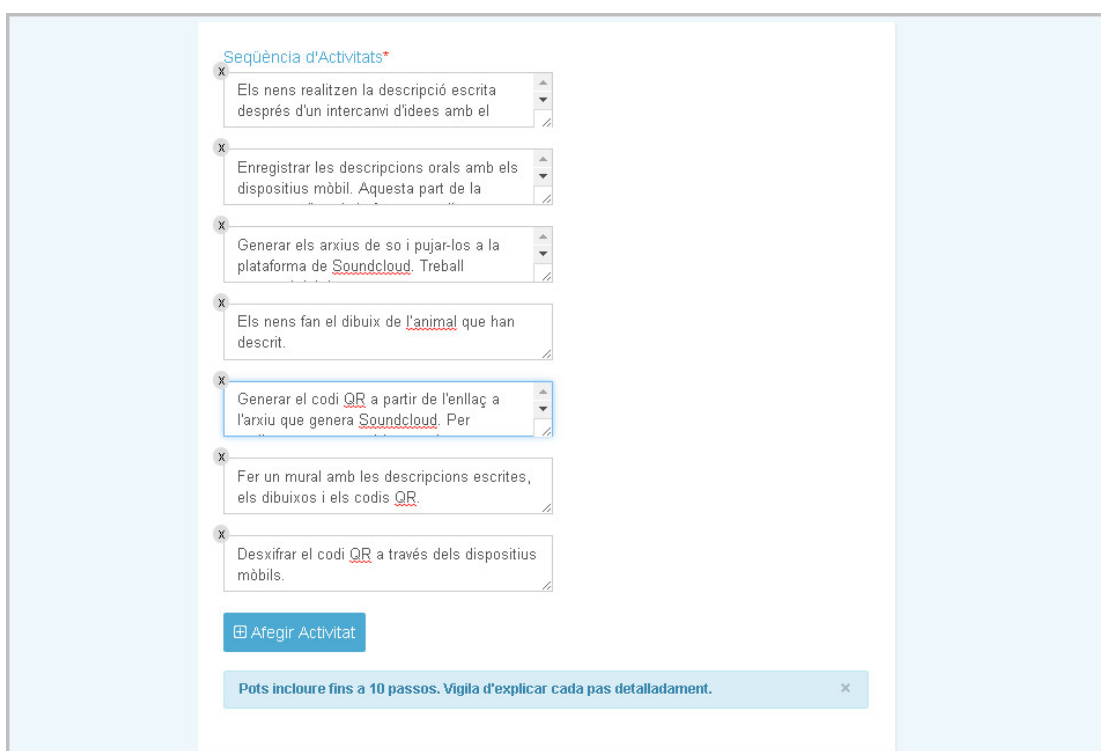
- Identificar un codi QR.
- Conèixer l'ús didàctic que es pot donar als dispositius mòbils.
- Organitzar la informació dels diferents texts; en aquest cas, la descripció.
- Conèixer l'ús de l'ordinador i utilitzar-lo per aprendre.
- Tenir cura del material personal i comú, donant-li un ús adequat.

Afegeix com a màxim 5 objectius

5. SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS

La **seqüència d'activitats** és una de les parts més importants de la descripció d'experiències educatives. Aquest apartat és l'element principal que permetrà que qualsevol usuari de Toolbox pugui entendre com s'ha desenvolupat i implementat l'experiència educativa.

És necessari seqüenciar totes les etapes de desenvolupament i implementació de l'experiència perquè l'estructura del pas a pas tingui sentit. La primera frase de cadascuna de les etapes es marcarà automàticament en negreta, a fi de comunicar quina és la idea principal de les diferents accions i activitats d'aprenentatge que s'integren a la seqüència.



6. TANCAMENT

- **Observacions i comentaris.** En aquesta part de l'entorn d'edició, l'avaluador introduirà informació contextual a l'activitat. És l'espai apropiat per introduir una breu valoració, suggeriments tècnics i d'organització o propostes de millora.
- **Paraules clau.** La introducció de paraules clau permet ampliar la classificació de l'experiència des de la perspectiva de l'avaluador, ja que permet destacar aspectes de l'experiència que s'escapen del camp estrictament curricular.
- **Altres apps utilitzades en l'experiència.** Sovint, a part de l'aplicació principal que actua com a eix de l'experiència, és necessari fer ús d'altres aplicacions mòbils que, tot i que poden tenir un paper secundari, són indispensables per a la consecució dels objectius. En cas que aquestes apps no estiguin dins del sistema de Toolbox serà necessari introduir la URL a l'espai **No la trobes?**

Observacions i comentaris

Es va trobar interessant introduir-hi l'ús de dispositius mòbils per donar un punt més de motivació. La proposta va ser rebuda amb molt èxit i els alumnes s'hi van bolcar completament. De fet, el treball de la descripció ja

Paraules clau

× àudio × codis QR

Altres apps utilitzades en l'experiència


× QuickMark Barcode Scanner (Android)

No la trobes? Afegeix les URL de les apps que no trobes al toolbox.

7. MATERIAL COMPLEMENTARI

En aquesta part de l'entorn d'edició, l'avaluador tindrà l'opció d'incloure material audiovisual i textual per ampliar la dimensió comunicativa de l'experiència educativa.

Imatges



Afegir imatges

Video associat (youtube/vimeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=uB1mUN3>

Fonts d'informació

<https://docs.google.com/presentation/d/11sN>

<http://>

<http://>

<http://>

<http://>

Adjuntar fitxer PDF

Tria un fitxer No s'ha triat cap fitxer

- **Imatges.** La primera imatge que l'avaluador afegeixi es visualitzarà a la caixa principal de l'experiència educativa. Per optimitzar el disseny visual, és necessari tenir entre cinc i sis imatges.
- **Vídeo associat.** En cas de tenir un clip de vídeo sobre el projecte, caldrà copiar i enganxar la URL de compartició dins d'aquest camp.
- **Fonts d'informació.** Espai vàlid per adjuntar qualsevol material digital vinculat (presentació, article, póster,...) a l'experiència.
- **Adjuntar fitxer PDF.** Espai per pujar documents complementaris vinculats a l'experiència que no estiguin en línia.

8. VISUALITZACIÓ DE LA DESCRIPCIÓ D'EXPERIÈNCIES

Codi QR i animals de granja
f t g+

Codi QR i animals de granja


FEBRER DE 2014

Materia
Llengua catalana i literatura

Eta
Educació primària

Temporització
3-5 sessions

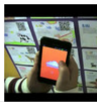
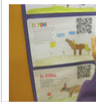


Metodologia
Projecte




Ramon Pons
Docent a l'aula

Síntesi de la proposta

L'activitat consisteix a fer una descripció d'un animal de granja i fer-ne un dibuix. Cadascun dels alumnes s'enregistra llegint la seva descripció amb el dispositiu mòbil. Els dispositius hauran de tenir instal·lada l'aplicació d'edició de so Soundcloud. Després de l'enregistrament, caldrà pujar els arxius de so al bloc d'aula. És necessari associar els arxius a un codi QR que s'haurà d'imprimir i associar a un dibuix. Els alumnes desxifraràn el codi QR amb l'aplicació QuickMark Reader per escoltar l'arxiu de so.







App principal



SoundCloud - Music & Audio

Apps secundàries



QuickMark Barcode Scanner

Paraules Clau

✓ codis QR ✓ àudio

Objectius

- ✓ Identificar un codi QR.
- ✓ Conèixer l'ús didàctic que es pot donar als dispositius mòbils.
- ✓ Organitzar la informació dels diferents texts; en aquest cas, la descripció.
- ✓ Conèixer l'ús de l'ordinador i utilitzar-lo per aprendre.
- ✓ Tenir cura del material personal i comú, donant-li un ús adequat.

Descripció inicial i objectius. La informació de l'app principal, les app secundàries i les paraules clau estan a la part dreta de la descripció de l'experiència. Les imatges es visualitzen just a sota de la síntesi.

Pas a pas (seqüència d'activitats):

- 1** Els nens realitzen la descripció escrita després d'un intercanvi d'idees amb el gran grup.
- 2** **Enregistrar les descripcions orals amb els dispositius mòbil.** Aquesta part de la proposta s'haurà de fer per parelles.
- 3** **Generar els arxius de so i pujar-los a la plataforma de Soundcloud.** Treball personal del docent.
- 4** Els nens fan el dibuix de l'animal que han descrit.
- 5** **Generar el codi QR a partir de l'enllaç a l'arxiu que genera Soundcloud.** Per realitzar aquesta activitat, serà indispensable fer servir una aplicació per generar codis QR.
- 6** Fer un mural amb les descripcions escrites, els dibuixos i els codis QR.
- 7** Desxifrar el codi QR a través dels dispositius mòbils.

Seqüència d'activitats. La primera frase de cadascun dels punts de la seqüència està en negreta.

Observacions

Es va trobar interessant introduir-hi l'ús de dispositius mòbils per donar un punt més de motivació. La proposta va ser rebuda amb molt èxit i els alumnes s'hi van bolcar completament. De fet, el treball de la descripció ja formava part del projecte. L'únic que hem afegit ha estat l'enregistrament de la veu dels alumnes i el treball amb codis QR. És important que els alumnes vegin que un mòbil o una tauleta pot ser un recurs més que es pot utilitzar a la classe, com un ordinador o una PDI. Els alumnes tenen 5 sessions de català a la setmana. Durant dues setmanes han estat treballant en aquesta activitat del projecte. S'ha procurat que es combinés el treball individual amb treball per parelles o petits grups per tal de fomentar la col·laboració i la cooperació. Els alumnes han anat treballant tots les mateixes activitats però una mica cadascú al seu ritme. Quan algú acabava una part de la feina, després de la supervisió i correcció del mestre, ja podia passar a la següent. Per poder organitzar-nos millor, comptàvem amb dos mestres, així mentre un estava a la classe vigilant i corregint als alumnes, l'altre podia anar a gravar en una aula buida i amb silenci. Les tasques s'han repartit entre l'aula de 3r, l'aula d'informàtica i una aula buida per poder gravar.

Referències



URL: <https://docs.google.co...>

Observacions i referències. Les referències inclouen material, ja sigui audiovisual o textual, en línia i documents pdf.