

## U3 - Maria

User takeaways:

- Certification is main driver
- Novice to LD but sensible towards what it means, she considers it a valuable approach
- Has a solution and not a user problem. She wants her students to create a PLE and her problem is to find the right tool. It's an educational challenge from her perspective.
- Heuristics very close to real heuristics!

### Short description

She joined the MOOC to improve her knowledge of technologies for teaching and learning and to learn about LDS. However, a key factor for her is also the possibility to obtain an accreditation.

She reports to be a novice in LDS but the concept sounds familiar to her:

“It's the first time I see these two words together [Learning Design] but after having read the introduction, I guess that more than once I've worked with this perspective. And I do really think that it can help us change things. [...] That there is a design of activities thought by an educator X for a group of students Y is a fundamental premise to make teaching and learning processes work. We have to move from reproducing to producing.”

Her educational challenge and focus throughout the different artefacts is to find the right ICT tool for her goal (have her students create their own PLE) and adapted to her educational setting. This emphasis on the tool as opposed to the learning activity is also seen in her heuristics artefact.

Her list of heuristics is organised in 3 groups: one related to the user interface characteristics of the ICT tool (i.e. the tool is intuitive and easy to use), one related to the functionalities of the tool to be used as PLE (i.e. all essential features of a PLE are available), and one related to the usage of the tool (i.e. the tool helps find solutions to errors). Thus, these heuristics are very close to the most common sets of rules of thumbs.

At the end of the course, she reflects:

“Regarding this design phase, it has been a long but fascinating path during which I've had to take many decisions starting from a very specific context, which has turned out to be very clarifying.”

And adds:

“The role of the designer is clear, even more when the education you want to offer respects the context in which it happens.”

### **Long description**

U2 and U3 teach at close-by schools and have also pursued the same studies: a bachelor's degree in Audiovisual Communication and a Masters degree in Education and Technology.

U3 is a female working in primary education and has been teaching for 9 years. She considers herself a good user of ICT tools and reports to experiment with as many as possible. She does not find obstacles in the implementation of ICT in education but notes two drawbacks: an abundance of scattered resources and training that does not fit her learning needs.

She reports to have joined and completed 1 MOOC previous to the HANDSON one and for her the certification / accreditation that can be obtained at the end of this course is a key factor.

Her initial plan was to dedicate 5 hours / week to the MOOC (presurvey) and ended up working 6 hours / week (postsurvey). Although “To design an ICT-based learning activity” was not a reason for joining the MOOC, she found the course very useful for this purpose. Her initial drivers were: “To improve my knowledge of ICTs (new technologies for teaching and learning)”, “To learn about Learning Design Studio” and “To be able to train other teachers after taking this course”, for all of which she found the course useful.

She reports to be a novice in LDS but the concept sounds familiar to her:

“It's the first time I see these two words together [Learning Design] but after having read the introduction, I guess that more than once I've worked with this perspective. And I do really think that it can help us change things. [...] That there is a design of activities thought by an educator X for a group of students Y is a fundamental premise to make teaching and learning processes work. We have to move from reproducing to producing.”

Her starting point in the DreamBazaar are the official digital competencies defined by the education department. From these 10 competencies, her focus is on the one defined as “Organize and utilise personal digital environments for learning and working.” She also refers to an educational law regarding the concept of digital portfolios. Her challenge is, thus, related to the introduction of a Personal Learning Environment (PLE) with her students so that they can gather all the learning tools they use as well as the evidences of their learning process.

The focus in her DreamBazaar artefact is on finding an ICT tool that her students can use (under 14 years of age, without an email address). This focus appears as well in the activity

related to the Learning Objectives; in which she defines the objectives as the tasks she needs to do to make her design challenge a reality.

Her list of heuristics is organised in 3 groups: one related to the user interface characteristics of the ICT tool (i.e. the tool is intuitive and easy to use), one related to the functionalities of the tool to be used as PLE (i.e. all essential features of a PLE are available), and one related to the usage of the tool (i.e. the tool helps find solutions to errors). Thus, these heuristics are very close to the most common sets of rules of thumbs.

Again in the Design Studio Report she defines the same tasks that she did previously as learning objectives. Despite introducing the challenge as “The student has to be the main character of the activity”, she reinstates her own tasks to make this happen. It’s in the Actions section where she defines what the students will need to do. In the Results section she writes:

“Regarding the results, we can talk once I’ve implemented the activity with the students. Regarding this design phase, it has been a long but fascinating path during which I’ve had to take many decisions starting from a very specific context, which has turned out to be very clarifying.”

On her Reflections, she adds:

“The role of the designer is clear, even more when the education you want to offer respects the context in which it happens.”

The evidences provided by U3 gather all the artefacts created during the MOOC as well as a report on the results of implementing the activity in her classroom. The report starts with her dream and moves to show screenshots of some of the PLEs created by the students. She also includes comments to her set of heuristics from a students, a colleague of hers and herself.

The last part of her evidences report is a short journal where she reflects on her experience. She discusses how she had a clear idea from the onset but then points out how difficult it was for her to find the right tool to implement it. She finishes on how positive the attitude of the students towards the PLE has been and how valuable the students find it to have a place to store their digital activities and to be able to share them with others.

## Below: RAW DATA USED TO CREATE THE DESCRIPTIONS

### User characteristics

Em costa dir quines són les meves preferències professionals donat el perfil generalista dels mestres, però pot ser degut a la meva formació acadèmica (llicenciada en comunicació audiovisual) tinc certa preferència per tot allò relacionat amb la imatge i amb l'e-learning; però també m'apassiona el món de les matemàtiques.

Aquest és el meu primer ePortfoli; espero poder-li treure el màxim rendiment possible.

Participants id	Gender	Age (from the scenario)	Education - POST	Educational level - POST	Modality of teaching	Years of teaching - PRE	Years of teaching - POST
U3	Female	30	Master	Primary education	Face to face	8	9

### ICT: Perceived knowledge and obstacles

Participants id	PRE - How would you describe your personal ICT skills (skills with new technologies)	POST - How would you describe your personal ICT skills (skills with new technologies)	How do you decide to integrate ICT into your teaching practices-
U3	A good user	A good user	I try to experiment with as many ICT tools as possible

### Obstacles

My lack of knowledge of technology-enhanced learning]	My own reluctance to acquire ICT skills]	A lack of pedagogical and technical support during the incorporation of ICT tools at the organisation/school/HEI]	The In-service training or Continuous Professional Development (CPD)]	(CPD) focused solely on the tools rather than on the whole pedagogical experience]	<b>The abundance of resources (but scattered) of information on ICT in Education]</b>	<b>In-service/CPD not sufficiently relevant to an individual teacher's specific needs]</b>
---	--	---	---	--	---	--

U3	1	1	2	2	2	3	3
----	---	---	---	---	---	---	---

## MOOC Experience and reasons for joining

	Over the last two years, how many other MOOCs have you joined- And how many of them did you complete- [Joined]	Over the last two years, how many other MOOCs have you joined- And how many of them did you complete- [Completed]	How important are these FACTORS for you when attending an online course- [Certification/accreditation] - <b>(1-Not important, 2, 3, 4, 5- Very important)</b>
U3	1	1	5

	How much time (hours/week) do you plan to devote on this MOOC-	How many hours a week did you dedicate to the course on average-
U3	5	6

	When decide to enroll in a MOOC, these are <b>the most important elements:</b> [Ranking 1]	What <b>concerns</b> do you have about the course- [Ranking 1]
U3	The course subject and contents	I am not sure it can fit my current educational challenges

## Reasons for joining the MOOC

	Pre - Reason (Yes / No)	Post - Reason (Yes / No)	Perceived level of usefulness ( 1 - Completely not useful, 2 - Not useful, 3 - Neutral, 4 - Useful, 5 - Very useful)
To improve my knowledge of ICTs (new technologies for teaching and learning)	Yes	Yes	Useful
To learn about Learning Design Studio	Yes	No	Useful

To be able to train other teachers after taking this course	Yes	No	Useful
To design an ICT-based learning activity	No	Yes	Very useful
To learn about specific creativity techniques	No	Yes	Useful
To be part of an international community of educators	No	Yes	Neutral
To obtain a certification or badge	No	No	Neutral
The course just looks interesting	No	Yes	Neutral
I don't know / I was just curious about it	No	Yes	Very useful

## Satisfaction with the COURSE & its elements

Post-survey questions: *Estimate your agreement with the following statements (1=Strongly disagree..... 5=Strongly agree)*

The course demanded more effort than I had originally planned	2
The course met my initial expectations.	4
I plan to reuse some of the techniques I learned during the course.	4
I enjoyed being part of a multilingual MOOC.	4
I will use the peer-review approach in my courses	4
I feel more comfortable introducing ICT tools in the classroom after the MOOC	4
I learned about ICT tools that I did not know before	4

Rate your overall satisfaction with the course!	8
Would you recommend the HANDSON MOOC to your colleagues/peers-	Yes
The learning activities proposed in the course have been useful to meet my learning needs	4
The pace of the course has been adequate	4
I have learnt about ICT tools that I will be able to apply to my lessons and activities	4
Overall, the course activities have been useful	4
The badges and certification of participation are good incentives	4

## Knowledge and feedback on LDS

**Join the language group you prefer to work with throughout the course:** Does “learning design” make sense to you? How similar is it to what you already do, and what interesting ideas does it bring which you would like to explore in your practice?

Oct 31, 2014

Hola a tothom,

En referència a les preguntes:

- **Creieu que el Design Learning ens pot ajudar a fer les coses de manera diferent?**

És la primera vegada que llegeixo aquestes dues paraules juntes però després de la introducció suposo que més d'una vegada he estat treballant des d'aquesta perspectiva, però sense saber-ho. I sí, fermament crec que ens pot ajudar a canviar les coses. Destacar aquesta clara visió d'adaptació a la societat actual, en la que indubtablement l'escola no pot estar en un segon pla.

- **Què creieu que us aportarà aprendre aquest procés pel disseny d'activitats amb TIC?**

El treball d'activitats TIC sempre parteix d'una alta motivació, cal, però, mantenir-la. Engagement? Per mi això és fonamental, que els alumnes vegin en tot moment que allò que estan fent és útil i, sobretot, que estiguin entusiasmats i implicats en el treball. Quan hi ha un disseny d'activitats i aquest està pensat per un docent X per a un grup d'alumnes Y és una premissa fonamental per a què el procés d'E/A rutlli.



- **I per últim, quan penseu en vosaltres com educadors, mestres o professors, us veieu com a dissenyadors?**

SÍ! Cal passar del reproduir al produir.

Salutacions ;-)

About Learning Design Studio

Estimate your agreement with the following statements

*(1=Strongly disagree..... 5= Strongly agree)*

How would you rate your current knowledge and understanding of: [Learning Design] - <b>(1-Novice, 2, 3, 4, 5-Expert) - PRE</b>	1
I had never heard of Learning Design Studio before	4
I easily understood what Learning Design Studio is	4
The tools and templates provided to work with Learning Design Studio were appropriate	4
The Learning Design Studio is not a useful approach for my teaching activities	4
Using Learning Design Studio can help me improve my educational practices	4
I will reuse the 'Learning Design Studio' methodology for the design of my lessons or courses	4
The Learning Design Studio is a valuable resource to include ICT in education	4

## Dreambazaar

### **The current situation (context)**

El Departament d'Ensenyament està presentant diversos documents de desplegament i concreció de les competències bàsiques. Un d'aquests fa referència a la identificació i desplegament de les competències bàsiques en l'àmbit digital.

En total s'han identificat 10 competències, les quals estan agrupades en 4 dimensions:

### **Dimensió instruments i aplicacions**



- **COMPETÈNCIA 1:** Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar.
- **COMPETÈNCIA 2:** Utilitzar les funcions bàsiques de les aplicacions d'edició de textos, tractament de dades numèriques i presentacions multimèdia.
- **COMPETÈNCIA 3:** Utilitzar programes i aplicacions de creació de dibuix i d'edició d'imatge fixa, so i imatge en moviment.

#### **Dimensió tractament de la informació i organització dels entorns de treball i d'aprenentatge**

- **COMPETÈNCIA 4:** Cercar, contrastar i seleccionar informació digital tot considerant diverses fonts i entorns digitals.
- **COMPETÈNCIA 5:** Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals.
- **COMPETÈNCIA 6:** Organitzar i emprar els propis entorns personals digitals de treball i d'aprenentatge.

#### **Dimensió comunicació interpersonal i col·laboració**

- **COMPETÈNCIA 7:** Realitzar comunicacions interpersonals virtuals i publicacions digitals.
- **COMPETÈNCIA 8:** Realitzar activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.

#### **Dimensió hàbits, civisme i identitat digital**

- **COMPETÈNCIA 9:** Desenvolupar hàbits d'ús saludable de la tecnologia.
- **COMPETÈNCIA 10:** Actuar de forma crítica, prudent i responsable en l'ús de les TIC, considerant aspectes ètics, legals, de seguretat, de sostenibilitat i d'identitat digital.

I justament em vull centrar en la competència 6: organitzar i emprar els propis entorns personals digitals de treball i d'aprenentatge.

En l'article 89 de la Llei d'Educació de Catalunya, s'estableix el concepte de dossier personal d'aprenentatge, portafolis digital, referit a l'alumnat en aquests termes: "El dossier personal d'aprenentatge emmagatzema el suport digital i fa accessibles els documents i els objectes digitals que resulten de la producció intel·lectual de cada alumne o alumna durant el procés d'aprenentatge, des del darrer cicle d'educació primària fins als ensenyaments postobligatoris. El contingut del dossier pot servir d'evidència en el procés d'avaluació".

#### **The change you would like to see (challenge)**

M'agradaria incorporar l'EPA (entorn personal d'aprenentatge) a les meves classes i que aquest sigui realment útil per a l'alumnat (5è de primària).

Incorporar-lo des d'una doble vessant:

- 1) Com a lloc de recollida d'**eines** de treball, cercadors, vídeos, actualitzacions de blocs i revistes, diccionaris, traductors, etc.
- 2) Com a lloc de recollida d'**evidències** del propi procés d'aprenentatge.

### **How you might go about bringing that change (solution)**


Trobar una plataforma que permeti crear aquest entorn, tenint en compte que els alumnes són menors de 14 anys i no es poden crear un compte de correu electrònic i aquest gairebé és necessari en moltes de les plataformes.

A banda de la part més tècnica, aconseguir que realment sigui un espai profitós per l'alumnat i sigui una evidència clara del seu aprenentatge.

### **Measures of success (evaluation)**

A través de rúbriques que permetin l'autoavaluació i la coavaluació de l'alumnat.

## Persona card

	<p><b>Name:</b> Pau  <b>Gender:</b> Masculí  <b>Age:</b> 10  <b>Viu amb la seva germana Júlia i els seus pares. Normalment va a dinar a casa dels seus avis perquè els seus pares treballen. Li encanta jugar amb videojocs i sortir a la plaça de davant de casa a jugar amb els amics.</b></p>
<p><b>Education and experience</b></p>	<p>Aquest curs està fent cinquè; no ha repetit cap curs. El seu rendiment és mitjà-alt, els seus pares hi estan molt a sobre i no deixen que es despisti. Dos dies a la setmana assisteix a classes de suport, no perquè ho necessiti sinó més aviat perquè els seus pares no poden estar per ell durant l'estona dels deures, i d'aquesta manera té una ajuda. A més, al migdia hi ha dos dies que fa l'extraescolar d'anglès a la mateixa escola.</p>
<p><b>Role and responsibilities</b></p>	<p>És el gran dels dos germans. Per tant a casa ha de donar l'exemple de germà gran. I el dóna.  A l'escola no li agrada gaire cridar l'atenció, més aviat intenta passar despercebut.</p>

<b>Technical skills</b>	A casa tenen ordinador i tablet, però l'ús està restringit. Té bones destreses en aquest sentit, sap buscar informació, donar-se d'alta en portals, descarregar-se fotografies, jugar a jocs, etc.
<b>Subject domain skills and knowledge</b>	Les assignatures que més li agraden són Educació Física i Informàtica. Amb la resta d'assignatures no té problemes però no mostra tant entusiasme.
<b>Motivation and desires</b>	Una de les principals motivacions que té per aprovar és que els seus pares l'acostumen a premiar quan treu bones notes. El plaer per aprendre encara està molt lluny, però es motiva amb facilitat.
<b>Goals and expectations</b>	Encara no té molt clar què li agradaria estudiar. Ara per ara diu que vol ser futbolista (del Barça!).
<b>Obstacles to their success</b>	Es deixa influenciar pels companys i companyes.
<b>Unique assets</b>	Valora molt l'opinió de l'adult i la té en compte.

## Analysing Context: Factors and Concerns

### Factors

<b>Material</b>	A l'escola hi ha 2 aules d'informàtica; totes les aules tenen ordinador+projector; disposen d'un carro amb 25 netbooks; i 3 pissarres digitals disposades a l'aula d'anglès, a la de música i a una aula de sisè.
	La classe de cinquè fa una hora a la setmana d'informàtica/audiovisuals.
	En Pau a casa té un ordinador i una tablet amb connexió a internet.
<b>Social</b>	L'escola acull famílies d'un nivell mitjà-baix.
	Les relacions que s'estableixen entre l'alumnat són bones.

	La classe d'informàtica/audiovisuals es fa amb la meitat del grup. L'altra meitat fa educació física amb la meitat de l'altre cinquè.
	El Pau té un molt bon amic que es diu Marc amb qui comparteix l'afició dels videojocs. No té problemes de relació amb la resta de companys i companyes.
<b>Intentional</b>	A l'escola hi ha una especial sensibilitat vers la comunicació audiovisual. Tant cicle mitjà com cicle superior ho treballen.
	Com s'ha dit, al Pau li encanta jugar amb videojocs, per aquesta raó està molt motivat amb el programa Scratch ja que ara és ell qui pot crear el seu videojoc.
	El Pau és el subdelegat de la classe.

## Concerns

### Pau: alumne de cinquè de primària

#### Concerns

#### Notes

Només es disposa de l'aula d'informàtica una hora a la setmana.

El carro amb els netbooks no funciona.

Cal buscar la raó per la qual no funcionen els netbooks perquè fa només 2 anys que van arribar a l'escola. D'aquesta manera es podria fer un treball més integrat a la mateixa aula.

A l'aula hi ha 4 alumnes que no disposen de connexió a internet.

Es poden connectar a la biblioteca municipal.

L'hora d'informàtica es compartida amb audiovisuals. Cal fer una programació molt acurada i concreta. Hi ha un excés de continguts a treballar en aquesta hora. Cal seleccionar aquells que siguin més rellevants i importants. El Pau està motivat pels regals que rep dels pares si aprova el curs. Cal aconseguir que valori la motivació intrínseca per la feina ben feta; plaer i gaudi pel que està fent sense necessitat de rebre regals.

## Defining learning objectives

**Theme:** Creació d'un Entorn Personal d'Aprenentatge (EPA)

### Learning objectives

*After finishing this learning activity you should be able to:*

- Trobar una **plataforma** que permeti crear un EPA tenint en compte que els seus usuaris són menors de 14 anys i com a conseqüència no poden crear-se un compte de correu electrònic propi.
- Oferir un model exemple d'EPA que inclogui tant el **recull d'eines** de treball, xarxes socials, actualitzacions de blocs i revistes, diccionaris, traductors, etc. així com també un **recull d'evidències** del propi procés d'aprenentatge.
- Confeccionar una **rúbrica** que permeti l'autoavaluació i la coavaluació de l'alumnat en relació a l'EPA.

## ACTIVITAT 12

### Map (Using Technology to Enrich the Process of Teaching and Learning)

- **How would your personas experience these solutions?**

Aquesta proposta ofereix una nova manera d'analitzar i organitzar la informació.

- **Would these learning activities work for them?**

Si, perquè a través de mapes mentals, tindran una nova visió d'organitzar el seu coneixement.

- **Are these learning activities adequate for the context of your personas?**

És una manera més; pot ser no per tots els alumnes és una bona eina, però conèixer-la i saber que existeix és bo. I si algun alumne vol organitzar el seu EPA a través d'un mapa conceptual, serà una bona activitat.

### Elaborar: Mi patrimonio y yo

- **How would your personas experience these solutions?**

D'aquesta proposta m'agraden les eines digitals que proposa: Glogster, Prezy i Realtimeboard.

- **Would these learning activities work for them?**

És una altra manera de presentar les evidències del propi procés d'aprenentatge, un dels objectius de l'EPA. A més, aquests tenen l'avantatge que són molt visuals.

- **Are these learning activities adequate for the context of your personas?**

No, perquè es necessita correu electrònic per accedir-hi i hi ha alumnes que no en tenen.

### Explore and Collaborate (Flipping the Teacher)

- **How would your personas experience these solutions?**

D'aquesta proposta em quedo amb la idea d' EXPLORE i COLLABORATE.

- **Would these learning activities work for them?**

Poder incloure un nou nivell, on l'alumnat pugui compartir les seves eines i fer un repositori d'eines de la classe.

- **Are these learning activities adequate for the context of your personas?**

Sí, amb el sentit de compartir els propis aprenentatges i les eines utilitzades.

## Heuristic Evaluation of e-Learning: Creació d'un Entorn Personal d'Aprenentatge (EPA)

**Thank you** for agreeing to help us evaluate "Creació d'un Entorn Personal d'Aprenentatge (EPA)". Today you will be asked to put yourself in the learner's seat, review the project, and note any design flaws you perceive.

### Introducing

La quantitat de material digital que genera actualment un alumne és significativa i a la vegada, les eines digitals que aquest usa són nombroses. Com organitzar-ho tot plegat per a què per a l'alumne sigui significatiu? La resposta l'hem trobada en la creació d'un portfoli. Aquesta eina es diferenciarà en dos nivells:

1. Lloc de recollida d'**eines** de treball, cercadors, vídeos, actualitzacions de blocs i revistes, diccionaris, traductors, etc.
2. Lloc de recollida d'**evidències** del propi procés d'aprenentatge.

A la vegada s'oferirà a l'alumne una rúbrica que permeti una autoavaluació i una coavaluació entre iguals.

### Your task

Es recomana a l'avaluador, primer de tot, que es familiaritzi amb el tema dels EPA.

L'avaluador ha de fer un anàlisi a diferents nivells:

- L'eina escollida per a crear el portfoli: cal fer una valoració per tal de determinar la seva adequació per a l'alumnat de cinquè de primària
- El model/exemple que s'ofereix a l'alumne com a guia del seu propi portfoli
- La rúbrica d'autoavaluació
- La rúbrica de coavaluació

Es recomana que abans de passar a l'avaluació, es llegeixin atentament els indicadors heurístics i es familiaritzin amb l'scoring sheet.

### The Heuristics

Els indicadors heurístics que cal que es tinguin en compte són:

- |  |
|--|
| 1. És una eina intuïtiva i fàcil d'utilitzar |
|--|

2. Mostra una estructura lògica
3. El menú de navegació és clar
4. El disseny és funcional i atractiu
5. Disposa d'un sistema lògic de cerca dels continguts propis

1. Recull tots els apartats imprescindibles de l'EPA
2. Queda clara la diferència entre el recull d'evidències i el recull d'eines
3. L'alumnat es fa una idea concisa del que se li demana
4. Hi ha un llistat de recursos que pot consultar
5. El disseny és funcional i atractiu

1. Ajuda a prendre consciència del propi procés d'E/A que s'està realitzant
2. Permet detectar els propis errors
3. Ajuda a trobar solucions als errors
4. S'avalua el procés i la globalitat

### **Rúbrica coavaluació**

1. Potencia la relació interpersonal
2. Promou la comunicació

## **Scenario**

### Objective

L'objectiu principal és que cada alumne sigui capaç de crear el seu EPA (Espai Personal d'Aprenentatge); en el que inclogui un repositori d'eines TIC que acostuma a utilitzar en el seu

dia a dia escolar i també serveixi com a lloc web on vagi guardant i mostrant evidències del seu procés d'aprenentatge.

## 1) Brainstorm components of your scenario

---

### **Actors:**

- Pau: Alumne de cinquè de primària. El seu rendiment és mitjà-alt; a casa té ordinador i tablet, però l'ús és restringit. Té bones destreses en aquest sentit, sap buscar informació, donar-se d'alta en portals, descarregar-se fotografies, jugar a jocs, etc.
- Maria: Mestra de 30 anys. Actualment és el novè curs que treballa. Fins ara sempre ho havia fet a Cicle Inicial, i aquest any s'estrena al Cicle Superior. Degut a la seva formació acadèmica (llicenciada en Comunicació Audiovisual i màster en Tecnologia Educativa) sempre ha cregut que és necessari que l'educació amplii horitzons i incorpori noves alfabetitzacions.

### **Goals:**

- Pau: Una de les principals motivacions que té per aprovar és que els seus pares l'acostumen a premiar quan treu bones notes. El plaer per aprendre encara està molt lluny, però es motiva amb facilitat. Encara no té molt clar que li agradaria estudiar. Ara per ara diu que vol ser futbolista.
- Maria: El principal objectiu és donar una educació de qualitat als seus alumnes i que aquesta sigui el més propera a la societat en la que estan vivint. A més, existeix una motivació intrínseca que ve donada per la mateixa tasca docent.

### **Settings:**

L'activitat es dona tant a l'aula d'informàtica on hi ha l'equipament informàtic més nou, però també a l'aula de cinquè, la qual pot disposar d'un carro de portàtils. A més, els alumnes a casa també poden (i fan) grans descobriments.

### **Objects:**

A l'escola hi ha 2 aules d'informàtica; totes les aules tenen ordinador+projector; disposen d'un carro amb 25 netbooks; i 3 pissarres digitals disposades a l'aula d'anglès, a la de música i a una aula de sisè.

### **Actions:**

La Maria arriba dilluns al matí a la classe d'audiovisuals/informàtica (en la qual hi ha la meitat de la classe perquè l'altra meitat fa Educació Física) i els hi explica que cadascú es crearà un EPA. Els hi ensenya un vídeo que està penjat al youtube que explica molt



bé quines són les funcions del mateix. En acabar els hi mostra un EPA exemple que ha creat per a què se'n puguin fer més a la idea.

### **Events:**

La major part dels alumnes reben amb entusiasme l'activitat. Ja tenen diverses activitats digitals que han fet fins a la data i que tenen ganes de mostrar-les. En Miquel expressa una realitat que l'incomoda quan sent la Gal·la que diu que aquella mateixa tarda buscarà el programa que va utilitzar la setmana passada per fer mapes conceptuals: en Miquel no té ordinador a casa. La Maria el tranquil·litza dient-li que a classe serà el moment per a crear i fer créixer l'EPA i si necessita més temps, a l'hora del pati o algun migdia de 12 a 13h es pot quedar a treballar a l'escola.

### **Results:**

Cada alumne tindrà un espai virtual en forma d'àlbum que servirà per mostrar el seu aprenentatge. D'aquesta manera s'evita que es perdi i que l'alumne pugui ser conscient del seu propi procés d'aprenentatge. A més, tindrà un calaix virtual a on guardar, per poder tornar a utilitzar després, un seguit d'eines digitals que acostuma a utilitzar o que ha utilitzat.

### **Your design:**

El rol de la Maria és la de guia, tot posant a l'abast les eines digitals que s'escauen més en cada moment. A més ofereix als seus alumnes un EPA que serveix de model per als seus alumnes.

## 2) Develop a narrative scenario/s

---

En Pau viu amb la seva germana Júlia i els seus pares. Li encanta jugar amb videojocs i sortir a la plaça de davant de casa a jugar amb els amics. Normalment no es queixa per anar a l'escola.

Avui és dilluns i com tots els dilluns costa una mica llevar-se. Pensa que a primera hora li toca Educació Física, això li agrada. No és el mateix començar la setmana amb matemàtiques que amb Educació Física. Esmorza i el seu avi el passa a recollir per acompanyar-lo a l'escola amb cotxe.

Quan arriba a l'escola es troba amb els companys de classe, comenten la victòria d'ahir del partit. Va ser una victòria especial; el seu entrenador no hi era perquè es va lesionar i li van dedicar els quatre gols que van fer. Amb el mateix tema de conversa arriben a classe. Fila ràpida i la meitat de la classe baixa al gimnàs.

Després d'Educació Física toca Audiovisuals. La setmana passada la mestra va comentar que ja era l'última setmana que treballarien amb l'Scratch. Què farien ara? La mestra els rep amb un BON DIA (per segona vegada) i els explica en què dedicaran les properes sessions.

(...)

En Pau pregunta a l'Elena que què és una EPA, no havia sentit mai aquesta paraula. S'engresquen i algun d'ells comenta que se li va esborrar tot el que tenia a l'USB i ara no té cap treball guardat. S'indigna. Rep una frase consoladora de la mestra i tota la classe comença a "construir" el seu EPA.

Fa una estona que estan treballant en el disseny. N'hi ha algun que no se'n surt però amb l'ajuda d'algun company o de la mestra, no hi ha problema. Hi ha un parell d'alumnes que estan molt motivats. Els hi agrada això que tothom vegi la seva feina.

### 3) Scrutinize your scenario & revise as necessary

---

- Serà l'EPA una bona manera per a fer participar l'alumnat del seu propi aprenentatge?
  - L'alumnat rebrà l'EPA com una eina facilitadora i no com una eina obligada?
  - L'eina escollida serà l'apropiada?
  - Tots els treballs realitzats per l'alumne seran susceptibles de ser penjats?
  - Cal tenir en compte alguna llicència per continguts de menors?
  - Tots els alumnes tindran les mateixes possibilitats d'accés?
- 

### 4) Invite others to comment on your scenarios

Companyes i companys, qualsevol comentari, crítica... serà benvinguda per a millorar el meu somni.

La vostra experiència és un tresor! :-) **GRÀCIES PER COMPARTIR**

## ENTORN PERSONAL d'APRENTATGE

### Abstract

Immersion de ple en la Societat de la Informació i el Coneixement, on la quantitat de material digital que genera l'alumne és considerable i l'ús que fa de les eines TIC és incalculable i davant del repte educatiu que planteja el Departament d'Ensenyament al voltant que cada alumne de Cicle Superior ha de disposar del seu propi EPA, la tutora de la classe de cinquè es planteja un somni educatiu per tal de donar resposta a aquesta realitat.

### Situation (Context)

Davant de qualsevol canvi o nova incorporació hi ha un seguit d'engranatges que cal començar a moure. En el món de l'educació els canvis són lents.

En l'article 89 de la Llei d'Educació de Catalunya, s'estableix el concepte de dossier personal d'aprenentatge, portafolis digital, referit a l'alumnat en aquests termes: "El dossier personal d'aprenentatge emmagatzema el suport digital i fa accessibles els documents i els objectes digitals que resulten de la producció intel·lectual de cada alumne o alumna durant el procés d'aprenentatge, des del darrer cicle d'educació primària fins als ensenyaments postobligatoris. El contingut del dossier pot servir d'evidència en el procés d'avaluació".

### Task (Challenge)

L'alumne ha de ser el principal protagonista de l'activitat. I la tasca gira al voltant de:

Trobar una plataforma que permeti crear un EPA tenint en compte que els seus usuaris són menors de 14 anys i com a conseqüència no poden crear-se un compte de correu electrònic propi.

Oferir un model exemple d'EPA que inclogui tant el recull d'eines de treball, xarxes socials, actualitzacions de blocs i revistes, diccionaris, traductors, etc. així com també un recull d'evidències del propi procés d'aprenentatge.

Confeccionar una rúbrica que permeti l'autoavaluació i la coavaluació de l'alumnat en relació a l'EPA.

### Theoretical / Pedagogical Framework

El Departament d'Ensenyament està presentant diversos documents de desplegament i concreció de les competències bàsiques. Un d'aquests fa referència a la identificació i desplegament de les competències bàsiques en l'àmbit digital.

En total s'han identificat 10 competències, les quals estan agrupades en 4 dimensions:

#### Dimensió instruments i aplicacions

COMPETÈNCIA 1: Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar.

COMPETÈNCIA 2: Utilitzar les funcions bàsiques de les aplicacions d'edició de textos, tractament de dades numèriques i presentacions multimèdia.

COMPETÈNCIA 3: Utilitzar programes i aplicacions de creació de dibuix i d'edició d'imatge

fixa, so i imatge en moviment.

Dimensió tractament de la informació i organització dels entorns de treball i d'aprenentatge

COMPETÈNCIA 4: Cercar, contrastar i seleccionar informació digital tot considerant diverses fonts i entorns digitals.

COMPETÈNCIA 5: Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals.

COMPETÈNCIA 6: Organitzar i emprar els propis entorns personals digitals de treball i d'aprenentatge.

Dimensió comunicació interpersonal i col·laboració

COMPETÈNCIA 7: Realitzar comunicacions interpersonals virtuals i publicacions digitals.

COMPETÈNCIA 8: Realitzar activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.

Dimensió hàbits, civisme i identitat digital

COMPETÈNCIA 9: Desenvolupar hàbits d'ús saludable de la tecnologia.

COMPETÈNCIA 10: Actuar de forma crítica, prudent i responsable en l'ús de les TIC, considerant aspectes ètics, legals, de seguretat, de sostenibilitat i d'identitat digital.

I justament aquesta activitat se centra en la competència 6: organitzar i emprar els propis entorns personals digitals de treball i d'aprenentatge.

Actions

Cada alumne ha de crear un EPA com a lloc individual, funcional i pràctic, amb una doble vessant:

1) Com a lloc de recollida d'eines de treball, cercadors, vídeos, actualitzacions de blocs i revistes, diccionaris, traductors, etc.

2) Com a lloc de recollida d'evidències del propi procés d'aprenentatge.

Results

Pel que fa als resultats de l'activitat en podem parlar una vegada l'hagi portat a terme amb els alumnes.

En quant a la fase de disseny, ha sigut un llarg però apassionant camí en el que ha calgut

prendre moltes decisions partint d'un context molt concret, fet que ha resultat molt clarificador durant tot el procés.

## Reflections

La figura del docent com a dissenyador és clara i més quan l'educació que vols oferir respecta el context on es produeix aquesta.