

## U5 - Bruna

### User takeaways

- Educational challenge centered around her needs
- Focus on which design tools to use to provide students with a better experience
- Neutral in most of her survey responses
- Does several revisions to most of the templates
- Interest in the creative part of the design process

### Short description

She has joined and completed 4 MOOCs prior to the HANDSON one and considers the accreditation opportunity to be a very important factor. She reports to be neither a novice nor an expert to Learning Design:

““Learning Design” gives a creative perspective to the design of a course. The task of the designer is to create a creative product and, above all, useful and practical for the user.”

Despite these reflections, her design challenge is very self-centered and, thus, focussed on the tools she uses for the design of the learning activities and how through them she will be able to provide to her students more interactive activities.

““Learning Design’ is similar to what I do in the sense that I prepare all materials to run the classes. What seems more interesting is the idea to use the correct tools to design the learning and reach, through a special or creative way, the “user”, who, in this case, are students.”

She realizes between 5 and 7 revisions most of her artefacts. Only the persona card, the learning objectives and the design studio report templates she revised them twice.

U5 describes the role of the evaluator in the heuristic evaluation task as an observer while students are working on the activity. The heuristics are the list of tasks that the students have to accomplish. Then, she turns the scoring sheet of the heuristic evaluation template into an evaluation rubric to use by the students while their peers are presenting their activities.

As she reports on her Design Studio Report,

“the design of the activity is created using available digital tools to put the students in the context and involve them in the teaching and learning process. The role of the teacher is to act as the guide in the activity”.

### Long description

U5 is a female with a Masters degree teaching in secondary education. She has been a teacher for 12 years and her settings are face to face with some support of ICT tools. She considers herself to be a good ICT user and reports to try to experiment with as many ICT tools as possible. She does not perceive any obstacle to applying ICT tools in her current educational practice.

She has joined and completed 4 MOOCs prior to the HANDSON one. She considers the certification / accreditation option as a very important factor. She estimates (presurvey) to need to dedicate 6 hours / week to the MOOC and then reports (weekly survey) a similar amount.

Although her reported satisfaction with the MOOC is high (8 out of 10) and she would recommend it to her colleagues / peers, she does not seem to have found it “very useful” for the statements suggested on the survey. For all the options, she replied: Useful. The fact that it was a multilingual MOOC is she enjoyed most.

“‘Learning Design’ gives a creative perspective to the design of a course. The task of the designer is to create a creative product and, above all, useful and practical for the user. ‘Learning Design’ is similar to what I do in the sense that I prepare all the materials to run the classes. What seems more interesting is the idea to use the correct tools to design the learning and reach, through a special or creative way, the “user”, who, in this case, are students.”

As with the rest of the questions in the postsurvey, her responses to the statements regarding the LDS are also neutral (3 out of 5).

She realizes several revisions to most of her artefacts. She reviews twice her persona card, the learning objectives and the design studio report templates. For the rest, she does between 5 and 7 iterations.

Her Dreambazaar shows 6 revisions. The biggest changes are between the first and the second, then, the modifications are small tweaks and text corrections. The design challenge she introduces is very self-centred: she uses Google Sites as a resource to gather all the course-related resources however she thinks that sometimes it’s hard to navigate through them and the stored files appear as a list with no thumb-nails of the files. Her focus is in the tools she uses for the design of the learning activities and how through them she will be able to provide to her students more interactive activities. The solution she strives towards is a redesign of an activity where she would like the students to be not just consumers but also creators.

Her activity is related to “Urbanism, architecture and interiorism” and is a treasure hunt around the world. Through Google Maps, Image and StreetView, they visit several cities in the world to study them. Her aim for the redesign is that the students can create a map that works as a guide to all visited works with a description of each visit.

U5 describes the role of the evaluator in the heuristic evaluation task as an observer while students are working on the activity. The heuristics are the list of tasks that the students have to accomplish. She turns the scoring sheet in the heuristic evaluation template in the evaluation rubric to use by the students while their peers are presenting their activities.

As she reports on her Design Studio Report, “the design of the activity is created using available digital tools to put the students in the context and involve them in the teaching and learning process. The role of the teacher is to act as the guide in the activity”.

Her evidence includes the work done by 3 pairs of students as well as the assessment of the activity by one of the students.

## Below: RAW DATA USED TO CREATE THE DESCRIPTIONS

### User characteristics

Participants id	Gender	Education	Educational level - PRE	Educational level - POST	Modality of teaching	Years of teaching - PRE	Years of teaching - POST
U5	Female	Master	Secondary and higher education	Secondary education	Face to face with some support of ICT tools	14	12

### ICT: Perceived knowledge and obstacles

Participant s 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 you teaching practices-
U5	A good user	A good user	I try to experiment with as many ICT tools as possible

**How would you rate the following OBSTACLES for applying ICT tools to education in your current educational practices - (1-None obstacle, 2, 3, 4, 5-Biggest obstacle)**

	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	The abundance of resources (but scattered) of information on ICT in Education]	In-service/CPD not sufficiently relevant to an individual teacher's specific needs]
--	---	--	---	---	---	--	---

					]		
U5	2	1	2	2	2	2	2

## 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>
U5	4	4	5

	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]
U5	The course subject and contents	I may not have enough knowledge about ICT tools

	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-
U5	6	35

## 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	Yes	Useful
To be able to train other teachers after taking this course	No	Yes	Useful
To design an ICT-based learning activity	Yes	Yes	Useful
To learn about specific creativity techniques	Yes	Yes	Useful
To be part of an international community of educators	Yes	Yes	Useful
To obtain a certification or badge	Yes	Yes	Useful
The course just looks interesting	No	Yes	Useful
I do not know / I was just curious about it	No	Yes	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.	3

I plan to reuse some of the techniques I learned during the course.	3
I enjoyed being part of a multilingual MOOC.	4
I will use the peer-review approach in my courses	3
I feel more comfortable introducing ICT tools in the classroom after the MOOC	3
I learned about ICT tools that I did not know before	3

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	3
The pace of the course has been adequate	3
I have learnt about ICT tools that I will be able to apply to my lessons and activities	3
Overall, the course activities have been useful	3
The badges and certification of participation are good incentives	3

## 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?

### Activitat 1

"Dissenyar l'aprenentatge" dona un punt de vista creatiu a programar la matèria. La funció del dissenyador és crear un producte creatiu i, sobre tot, útil i pràctic per l'usuari.

"Dissenyar l'aprenentatge" puc dir que és semblant al que faig en el sentit que preparo tot el material per realitzar les classes. El que em sembla més interessant és la idea d'utilitzar les eines correctes per dissenyar l'aprenentatge i arribar, d'una manera especial o creativa, a "l'usuari", que, en aquest cas, són els alumnes.

### 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] -	3
---	---

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

## DreamBazaar

### The current situation (context)

*Describe the material and social characteristics of the environment in which you operate. Where will your project take place? Who are the main actors involved? Include images, videos, sketches - anything that would help others understand the opportunities and constraints you are dealing with.*

Sóc professora d'Educació visual i plàstica i informàtica. Estem en mòduls pre-fabricats en espera de la construcció d'un edifici (previsió a llarg termini). Només s'imparteix la ESO de 1r a 4t i hi ha dues línies per nivell.

A l'institut s'impulsa la competència digital com a motor de canvis metodològics que facilitin un treball competencial a les aules. A cada aula hi ha pissarra digital (no conviu amb la pissarra convencional per falta d'espai). A les aules hi ha 1 ordinador cada 2 alumnes i cada professor disposa d'un netbook al centre. Treballem amb l'entorn Google apps for education. i cada component de la comunitat educativa (professorat i alumnat) disposa de correu electrònic del centre i de les eines que Google ofereix. Professorat i alumnat està habituat a fer servir eines digitals, com a mínim, de forma bàsica. Alguns professors també fan servir el Moodle del centre per a les classes.

Treiem profit dels recursos del centre per dissenyar aprenentatges?



En el meu cas, fa tres cursos que m'he acostumat a fer servir un Site per a cada matèria. En aquests Sites, compartits amb els alumnes, es fa el seguiment cada matèria, con una mena de guia del curs i amb un apartat d'arxius amb material addicional.

Sobretot, a Educació visual i plàstica, tenir les imatges, vídeos i altres recursos preparats sobre els conceptes a treballar resulta molt il·lustratiu i àgil.

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

*What do you hope to achieve? What would be different if you succeed?*

La utilització del Site és molt pràctica i immediata. A l'hora d'actualitzar els continguts m'agrada el Site ja que puc indexar informació i/o fer canvis d'ordre en qualsevol moment. Els inconvenients: De vegades la unitat o apartat queda molt llarg i és una mica difícil per navegar i les pàgines del Site que emmagatzemen fitxers ho fan en forma de llista, preferiria que sortís una petita miniatura de l'arxiu adjunt.

Què m'agradaria aconseguir?

En aquest sentit potser m'agradaria trobar un mètode per dissenyar les activitats d'aprenentatge de manera més visual i interactiva.

També m'agradaria trobar un recurs pràctic per fer un recull/arxiu de les creacions realitzades pels alumnes i que es poguessin fer servir d'exemple per altres anys. Quan els alumnes veuen exercicis (per exemple dibuixos) d'altres companys sempre creen una motivació especial.

Un altre desig seria, en alguns temes d'educació visual, treure més profit de la pissarra interactiva. Per exemple, en el tema del COLOR, que els alumnes puguin sortir a la pissarra a fer barreges de color fent servir els colors primaris per crear de secundaris i terciaris.

M'agradaria preparar una activitat interactiva per a cada unitat de la programació.

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

*What is your pedagogical approach? Which technologies will you use to implement it, and how?*

**Hauria de fer una recerca d'eines de disseny d'aprenentatge i triar una que s'adapti a les necessitats.**

**També un sistema d'arxiu de tasques fetes a l'aula, pràctic i fàcil d'accedir.**

**D'altra banda també hauria de fer una recerca d'aplicacions amb les que pugui crear activitats interactives relacionades amb les diferents unitats treballades a l'àrea d'Educació visual i plàstica.**

**En aquest sentit enfocaré la recerca cap a la unitat 8 de la meua programació d'Educació visual i plàstica de 4t d'ESO que tracta l'urbanisme, l'arquitectura i l'interiorisme.**

**Normalment, en aquest tema, realitzem una cacera del tresor utilitzant l'eina Google maps, el Google images i el Street view per visitar virtualment diferents ciutats del món, estudiar el seu urbanisme, diferents obres arquitectòniques i espais interiors destacables amb un gran repte final.**

**M'agradaria que els alumnes poguessin fer un mapa guia on puguin fer marques a les ciutats i a les obres visitades, fent una descripció de cada visita. Un exercici semblant en aquest de la Codeweek. <http://events.codeweek.eu/>**

**Measures of success (evaluation)**


*What would be the indicators that you have succeeded?*

**Si puc crear materials més visuals i dinàmics.**

**Si cada vegada més, a mida que remodeli la metodologia de l'aprenentatge, els alumnes poden participar més interactivament a les classes.**

**Assolir els objectius de la unitat proposada.**

## **Persona Card - Learning Design**

	<p><b>Name: Andrea</b>  <b>Gender: Femení</b>  <b>Age: 15 anys</b></p> <p><b>Viu amb els seus pares. No té germans. Li agrada molt ballar.</b></p>
<p><b>Education and experience</b></p>	<p>És estudiant de secundària, està fent 4t d'ESO. No ha repetit cap curs. El seu rendiment és mitjà. És bastant desorganitzada en els seus apunts i en els seus deures. Els seus pares estan molt a sobre i la motiven a estudiar.</p>
<p><b>Role and responsibilities</b></p>	<p>La seva principal responsabilitat és la consecució del títol de secundària. També ajuda a casa en les tasques diàries.</p> <p>Està força integrada entre els companys de la classe. Gairebé tots els companys de la classe es coneixen des de la primària.</p>
<p><b>Technical skills</b></p>	<p>És una usuària bastant avançada de les TIC. A casa té dos ordinadors i una tablet. Sempre està connectada. També li agrada molt la fotografia. El curs passat es va comprar una càmera reflex i, sempre que pot, la porta per fer fotografies.</p>
<p><b>Subject domain skills and knowledge</b></p>	<p>Les matèries que més li agraden són l'anglès, la informàtica i la plàstica. El que més li costa són les matemàtiques.</p>
<p><b>Motivation and desires</b></p>	<p>La seva principal motivació per aplicar-se en els estudis és que l'acostumen a premiar quan treu bones notes.</p>
<p><b>Goals and expectations</b></p>	<p>Voldria ser locutora de ràdio, li agrada molt. Vol estudiar un cicle formatiu de producció d'audiovisuals.</p>

<b>Obstacles to their success</b>	Els seus principals obstacles, la seva manca d'esforç per aconseguir els seus objectius. Necessita molta motivació. De vegades es deixa influenciar pels companys i companyes.
<b>Unique assets</b>	Si pot, ajuda els companys. Si hi ha objectius comuns amb altres companys també pot ser motivadora.

## Analysing Context: Factors and Concerns

### Factors

Factor	Notes
<b>Material</b>	Characteristics of the physical space and the tools and objects which the actors have access to.
	L'institut està en mòduls prefabricats, amb bona dotació TIC. A les aules hi ha pissarra digital interactiva i un ordinador cada dos alumnes.
	Viu en una urbanització allunyada uns 10 km del centre urbà.
	Disposa, a casa, de dos ordinadors i una tablet.
<b>Social</b>	Organisational structure, grouping of and relations between various actors, conventions and norms
	A l'aula hi ha 16 alumnes. És un grup heterogeni però amb un nivell bastant baix.
	El seguiment de la família és desigual.
	Nivell socioeconòmic mig- baix.
	Amb algunes situacions familiars complexes.
<b>Intentional</b>	Beliefs, desires, motivations, expectations, and mental or emotional barriers of individual actors.
	Els alumnes estan il·lusionats amb la matèria d'Educació visual i plàstica.

	Els alumnes, en general, no fan el seguiment de la matèria fora de l'aula, és a dir, fan pocs deures i tenen pocs hàbits d'estudi.
	Gaudeixen utilitzant les noves tecnologies.

## Concerns

### Andrea: Estudiant de 4t d'ESO

Concerns	Notes
Disposa d'ordinadors i d'internet a casa	El seu nivell d'usuari és alt
A classe està atenta i té bon comportament	Participa de les classes
Treball a casa	El seu treball a casa és força irregular
Motivació	Necessita motivació per preparar deures i proves

## Defining learning objectives

Theme:

Educació visual i plàstica. 4t ESO.

Unitat 8. Urbanisme, arquitectura i interiorisme.

## Learning objectives

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

- Conèixer els àmbits d'estudi i modulació de l'espai, la seva definició, funcions i característiques principals.
- Reconèixer l'arquitectura com a llenguatge d'expressió artística.
- Entendre les relacions que hi ha entre urbanisme, arquitectura i interiorisme pel que fa a la seva forma i funció.
- Apreciar la disposició de volums en l'entorn com a factor determinant de l'activitat humana.
- Analitzar els espais quotidians com a estructures subjectes a modificacions i millores.

## Activitat 12

### PRIMERA PART

#### Jigsaw i Interactive Stories

#### How would your personas experience these solutions?

**Jigsaw**- La construcció del coneixement utilitzant una eina simple, en línia, pot motivar a la persona a concentrar els conceptes de la unitat. **Interactive Stories**- Com una activitat entretinguda, diferent i motivadora.

#### Would these learning activities work for them?

**Jigsaw**- Sí perquè són activitats que requereixen el treball col·laboratiu de tot el grup. També, considero que aquestes activitats poden motivar el grup. **Interactive Stories**- Fer una creació multimèdia i treballar en equip, amb un mateix objectiu, és un mètode que pot funcionar molt bé per el grup.

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

**Jigsaw-** Sí, ja que tots els alumnes estan habituats a fer exercicis on-line i a fer cerques.

**Interactive Stories-** Sí, pot funcionar molt bé, encara que és un recurs que necessita una temporització molt acurada.

**SEGONA PART**

Anàlisi de l'LdS "Interactive Stories"

(<http://learningdesigns.uow.edu.au/exemplars/info/LD52/index.html>

([http://learningdesigns.uow.edu.au/exemplars /info/LD52/index.html](http://learningdesigns.uow.edu.au/exemplars/info/LD52/index.html)) )

**Test of the outcome?** - is there a 'Produce' activity, or some way the teacher can use to test whether outcomes are met?

Sí. La producció és una història interactiva multimèdia que graven els mateixos alumnes fa que aquests assoleixin diferents capacitats i competències a més dels objectius de la matèria, en el meu cas, d'Educació visual i plàstica. La "història interactiva" es pot avaluar fàcilment fent un seguiment de la evolució del projecte.

**Aligned?** - are outcome, activities, and produce activity aligned?

Sí, han d'estar molt pautades, com qualsevol producció audiovisual.

**Feedback?** – is there feedback from the teacher, other students, or the technology?

La retroalimentació i l'autoavaluació de l'activitat és contínua, per part dels mateixos alumnes i del professor. Quan es fa una producció, encara que molt pautada, sempre hi ha propostes de millora sobre la idea original, del contingut i de l'adequació de les tecnologies utilitzades.

**Technology?** - is there good use of technology?

Les tecnologies, en aquest cas, han d'ésser una eina fàcil per arribar al resultat. Que la mateixa eina no sigui un impediment per arribar a l'objectiu. Es pot fer servir una càmera de fotos (stop motion) o vídeo, un mòbil o la web cam. Programari molt senzill com el Movie Maker o aplicacions lliures o on-line (Kizoa, Animoto, Wideo.com, Magisto, PowToon o el Youtube editor...) que permeten una edició fàcil i intuïtiva.

# Heuristic Evaluation of e-Learning: Unitat 8: Urbanisme, arquitectura i interiorisme

*See the support document for instructions for using this template.*

Heuristic evaluation is a technique borrowed from usability research, where a group of experts is asked to assess a particular design using a given rubric (set of heuristics). It offers a low-cost rapid evaluation which often uncovers design flaws at an early stage.

Thank you for agreeing to help us evaluate Unitat 8: Urbanisme, arquitectura i interiorisme.

Today you will be asked to put yourself in the learner's seat, review the project, and note any design flaws you perceive.

## **Introducing Unitat 8: Urbanisme, arquitectura i interiorisme.**

*Add a paragraph or two introducing your LdS: what are you creating, who is the target audience, what do you aim to achieve?*

Es proposa als alumnes d'Educació Visual i Plàstica de 4t d'ESO una cacera del tresor.

Un recorregut urbanístic i arquitectònic al voltant del món. També es visita l'interior de diferents edificis destacables.

S'han d'analitzar els traçats urbanístics de les ciutats proposades, els materials, formes i tècniques arquitectòniques i en el disseny dels interiors.

S'han de contestar les preguntes i la gran pregunta, els tresors d'aquesta cacera.

Aquest exercici es realitzarà en petit grup (dos, màxim tres alumnes).

## **Your task**

*Instruct the evaluator how to perform the evaluation. Tell them what role they assume, and what actions they should take. Often, the instructions suggest that the evaluator first does a quick pass through the evaluated system, then goes through it systematically and monitors the heuristics (below). You might want to suggest that evaluators take a quick note of the design flaws they notice, then return to their score sheet at the end and fill in the gaps.*



L'avaluador haurà d'assumir el rol d'observador, deixant que els alumnes realitzin la seva cacera del tresor i contestant les preguntes, fent la visita guiada i contestant la gran pregunta. Els alumnes, a mida que van fent la visita guiada, hauran de crear un nou mapa de Google maps i hauran de posar pins als llocs visitats. L'última tasca, la gran pregunta, que correspon a la part creativa del treball, es coavaluarà mitjançant una rúbrica.

## The Heuristics

*Present the evaluator with a set of heuristics to apply as they review your LdS.*

*Review the heuristics sets in the appendix. Select the ones that are relevant to your LdS, edit them to better fit your context, and add your own.*

### **1- Indicadors heurístics per revisar l'activitat:**

- Visitar les diferents referències i contestar coherentment les preguntes realitzades assimilant els conceptes treballats a l'aula.
- Fer la visita guiada.
- Crear un nou mapa a Google maps i assenyalar correctament la ubicació dels llocs de referència.
- Contestar la gran pregunta.
- Crear el disseny d'una construcció segons les condicions sol·licitades a la gran pregunta.
- Fer una exposició oral presentant el seu disseny a la classe.
- Argumentar, correctament, el disseny creat.
- Avaluar i coavaluar la exposició oral.

### **2- Coavaluació de les exposicions orals.**

## Scoring sheet

*Provide evaluators with a scoring sheet to use during the evaluation.*

	INICI 1 punt	EN PROCÉS 2 punts	ASSOLIT 3 punts	EXCEL·LENT 4 punts	PUNTUACIÓ TOTAL
--	-----------------	----------------------	--------------------	-----------------------	--------------------

Preparació prèvia: Demostren que s'ho han preparat bé.					
Contingut: Expliquen coses interessants, les entenem bé.					
Explicació: Parlen clar i se'ls entén bé. (no llegeixen, expliquen)					
Durada: El temps s'ajusta al previst (uns 15 min.)					
Suport audiovisual (Presentació): amb imatges de qualitat i text llegible.					
La presentació aconsegueix les condicions proposades.					
Presenta les fonts d'informació (bibliografia i/o webgrafia).					

## Abstract

*After you complete all other sections, write a brief summary of the narrative.*

A continuació es mostrarà l'activitat preparada per a l'optativa d'Educació visual i plàstica de 4t d'ESO, a la unitat 8 de la programació, es presenta l'urbanisme, l'arquitectura i l'interiorisme.

## Situation (Context)

*Where and when did this narrative happen? What were the conditions and constraints that shaped the events? It is often convenient to organise the description of the situation / context along three dimensions:*

**Material** *What are the spatial characteristics of the settings? What tools and resources are available to protagonists?*

**Social** *Who are the protagonists, what are the relationships between them, and what are the social and institutional configurations in which they operate?*

**Intentional** *What are the protagonists beliefs, desires and intentions, which shape the problem space?*

Sóc professora d'Educació visual i plàstica i informàtica. Estem en mòduls pre-fabricats en espera de la construcció d'un edifici (previsió a llarg termini). Només s'imparteix la ESO de 1r a 4t i hi ha dues línies per nivell.

A l'institut s'impulsa la competència digital com a motor de canvis metodològics que facilitin un treball competencial a les aules. A cada aula hi ha pissarra digital (no conviu amb la pissarra convencional per falta d'espai). A les aules hi ha 1 ordinador cada 2 alumnes i cada professor disposa d'un netbook al centre. Treballem amb l'entorn Google apps for education i cada component de la comunitat educativa (professorat i alumnat) disposa de correu electrònic del centre i de les eines que Google ofereix. Professorat i alumnat està habituat a fer servir eines digitals, com a mínim, de forma bàsica. Alguns professors també fan servir el Moodle del centre per a les classes.

Traiem profit dels recursos del centre per dissenyar aprenentatges?

En el meu cas, fa tres cursos que m'he acostumat a fer servir un Site per a cada matèria. En aquests Sites, compartits amb els alumnes, es fa el seguiment cada matèria, con una mena de guia del curs i amb un apartat d'arxius amb material addicional.

**Sobre tot, a Educació visual i plàstica, tenir les imatges, vídeos i altres recursos preparats sobre els conceptes a treballar resulta molt il·lustratiu i àgil.**

**La utilització del Site és molt pràctica i immediata. A l'hora d'actualitzar els continguts m'agrada el Site ja que puc indexar informació i/o fer canvis d'ordre en qualsevol moment.**

**Què m'agradaria aconseguir?**

**M'agradaria preparar una activitat interactiva per a cada unitat de programació.**

## **Task (Challenge)**

*What is the change the designers intended to engender? What are the educational goals and objectives they set? Typically, this would be phrased primarily as a change in learners' knowledge or behaviour. As a derivative, the challenge could focus on providing teachers or learners with new resources (tools, content, and activities) which can potentially afford a desired change in knowledge or behaviour. You may find it difficult to draw a clear line between the situation and the task. The rule of thumb is that the task is what you are trying to change, the situation is what you accept as a given.*

**En aquest sentit enfocaré la recerca cap a la unitat 8 de la meva programació d'Educació visual i plàstica de 4t d'ESO que tracta l'urbanisme, l'arquitectura i l'interiorisme.**

**Normalment, en aquest tema, realitzem una cacera del tresor utilitzant l'eina Google maps, el Google images i el Street view per visitar virtualment diferents ciutats del món, estudiar el seu urbanisme, diferents obres arquitectòniques i espais interiors destacables amb un gran repte final.**

**M'agradaria que els alumnes poguèssin fer un mapa guia on puguin fer marques a les ciutats i a les obres visitades, fent una descripció de cada visita. Un exercici semblant en aquest de la Codeweek. <http://events.codeweek.eu/>**

# Theoretical / Pedagogical Framework

*The theoretical framework defines the process by which the designer approaches the challenge and the methods by which she evaluates the outcomes. This framework will often be derived from an external paradigm, i.e. one that is grounded in natural science, humanities or social science. For example, the criteria for desirability of outcomes may be ethically motivated (drawing on philosophy), the process of deriving a solution to the challenge may draw on neuro-cognitive science, and the methods of evaluation may be rooted in an ethnographic or sociological tradition.*

**A l'optativa d'Educació visual i plàstica de 4t d'ESO, a la unitat 8 de la programació, es presenta l'urbanisme, l'arquitectura i l'interiorisme com a disciplines relacionades entre elles i reconèixer l'arquitectura com a llenguatge d'expressió artística.**

## Actions

*What were the actions the designer took in order to address the challenge, and what were the consequent actions of the protagonists?*

*The events and actions constitute the core of the narrative, describing the designers' attempts to address the challenge and their effects as they unfold. These need to be reported with a credible reference to verifiable data. They are the main support for the claims embodied in the narrative. It is important to include not just the evidence of success, but also the unexpected obstacles that the designer encountered and the ways in which these were tackled.*

L'activitat és realitza per parelles. Es necessita un ordinador cada dos alumnes. S'ha de tenir el Site de la "Cacera del tresor" Urbanisme, arquitectura i interiorisme i el Google maps. Es realitzarà un viatge virtual pel món seguint la cacera del tresor proposada a un Site que tots els alumnes han d'anar seguint i contestant a les preguntes sobre les visites realitzades a ciutats i construccions (Eines: Google maps, Street view i Google images). Un cop realitzades les visites o durant les visites, els alumnes han de crear un nou mapa personal de Google maps marcant els pins dels llocs visitats per situar-se per on han passat en el seu recorregut.

Els alumnes s'engresquen en la recerca i s'entretenen fent visites virtuals per les ciutats.

Posteriorment hi haurà un altre part de la "Cacera del tresor", la part de creació.

Després de la part d'investigació i de creació de la cacera del tresor, els alumnes assimilen els continguts de la unitat, entenen els conceptes, exposen les seves idees i saben defensar les seves propostes.

El disseny de l'activitat es crea aprofitant les eines digitals actuals per posar els alumnes en situació i involucrar-los en el procés d'ensenyament-aprenentatge. El rol de la professora és la de guia de l'activitat.

## Results

*How were the objectives met? What were the unexpected outcomes, both positive and negative? What evidence do you have for the success and unexpected outcomes you report? The results are an assessment of the extent to which the task was achieved and the challenge was met, using whatever measures are appropriate to the nature of the challenge and the theoretical framework. The results should also include any unexpected but significant effects of the designers' actions, be they positive or negative. These could often open up new paths of exploration, either by illuminating uncharted challenges or by suggesting novel solutions.*

Aquesta "Cacera del tresor" s'ha portat a terme durant 3 cursos i ha donat resultats satisfactoris. Falta veure com funciona la creació d'un mapa "personal" per ubicar-se i veure el recorregut realitzats.

Els resultats finals es veuran a finals del segon trimestre, principis del tercer trimestre, quan es faci l'aplicació d'aquesta activitat a la unitat 8.

El principal objectiu de l'activitat és que els alumnes entenguin les relacions que hi ha entre urbanisme, arquitectura i interiorisme pel que fa a la seva forma i funció, veint exemples reals del nostre món i, posteriorment, projectant ells una construcció.

## Reflections

*Finally, and only after telling the story - provide your interpretation and analysis of the narrative above. What are the lessons that can be learned from it?*

Un cop portada a terme l'activitat sempre hi ha d'haver una avaluació i una auto-avaluació.

És important que els alumnes puguin aprendre els uns dels altres, de la seva pròpia experiència i, de les noves propostes del professorat.