

Mireia Elias Gras 43516453Q

Centre on s'ha desenvolupat l'experiència: Escola Palma de Mallorca, 08031794 (centre públic de tipologia C).

Títol del projecte: ENDEVINA QUI SÓC JO!

Nivell educatiu: Cicle inicial. 1r i 2n

Extracte:

A l'àrea de llengua Catalana, al Cicle Inicial, treballem de forma habitual la descripció d'un mateix. És una activitat que ens enriqueix i que ens educa a conèixer-nos millor, a explorar com som i com ens veuen els nostres companys.

Fent un pas més enllà, ens vam proposar el treball de col·laboració entre l'àrea de llengua i informàtica, per acostar els alumnes als nous formats de presentació digital de les seves creacions i desenvolupar al mateix temps, les competències comunicativa i digital.

A partir d'una descripció realitzada a l'àrea de llengua, i que seguia un esquema comú, els alumnes havien de fer-ne una exposició en un mural d'una forma creativa, fent servir les TIC. Per això vam presentar el mural resultant com un JOC per als pares i els companys de l'escola i vam aprofitar la JORNADA DE PORTES OBERTES per fer participar tothom.

Per començar, els alumnes de Cicle Inicial havien de crear un CODI QR i enllaçar-lo a un escrit, en el nostre cas, la descripció individual de cadascú, i crear un AVATAR, utilitzant aplicacions web gratuïtes com el POCOYZE i el DOPPELME.

Els pares i familiars, per a poder jugar a "ENDEVINA QUI SÓC JO!", s'haurien de descarregar un lector de CODIS QR i anar escanejant codis fins a trobar el del seu fill.

L'activitat es va proposar als nivells de 1r i 2n de Cicle Inicial, ja que la iniciativa va sorgir per part de la mestra que imparteix l'àrea d'informàtica d'aquest cicle i en comú acord amb les mestres tutores.

Responsable del projecte: Mireia Elias Gras

Col·laboradores: Montse Balcells i Fina Salomero

Objectius:

- Desenvolupar la competència comunicativa lingüística i audiovisual d'expressar per escrit, de forma entenedora i coherent, com és un mateix.
- Desenvolupar la competència artística de dissenyar un avatar a través de mitjans digitals.
- Desenvolupar la competència de tractament de la informació i competència digital, presentant una feina habitual el en currículum, en un altre llenguatge: el codi QR.

- Desenvolupar la competència en el coneixement i la interacció amb el món físic, mostrant la utilitat de CODIS QR del nostre entorn, aplicant el pensament científicotècnic per interpretar la informació, necessaris per viure i habitar el món.

Continguts:

- Elaboració d'una descripció d'un mateix.
- Recerca de característiques genuines i personals de cada individu que ens ajudaran a crear el nostre *AVATAR*. Ús d'aplicacions gratuïtes d'internet: *DOPPELME* i *POCOYAZE 2D*.
- Selecció del que acordem que digui la nostra descripció. Aspectes més rellevants.
- Iniciació a l'ús de dispositius mòbils.
- Creació de la nostra descripció-resum en un mitjà digital: l'ipad.
- Creació de codis QR enllaçats a un escrit, utilitzant el programa *QRATER* per a ipad.
- Domini del lector de codis QR *BIDI*.
- Composició d'un mural-JOC per fer participar les famílies

Àrees implicades: Llengua Catalana i Informàtica

Avaluació de l'alumnat:

- Mural-JOC exposat el dia de JORNADA DE PORTES OBERTES al centre, on es mostra la feina realitzada i acabada i on els alumnes AJUDEN els seus pares a utilitzar el lector de codis QR.
- Graella d'avaluació (a omplir per la mestra) amb una gradació en tres nivells. (Annex I)
- Rúbrica (a omplir per la mestra) amb una gradació de quatre nivells (Annex i)

Aspectes competencials treballats:

- **Competència comunicativa lingüística i audiovisual**
 - o Parlar i conversar
 - Exposició de característiques comunes i diferenciadores del propi perfil (com sóc?) de manera ordenada i comprensible.
 - o Escoltar i comprendre
 - Comprensió de la tasca a realitzar.
 - Interès, atenció i respecte per les intervencions dels altres i de la mestra.

- Habilitat per utilitzar eines informàtiques de comunicació a Internet.
 - Comprensió de terminologia complexa i específica del treball com ara: enllaçar, linkar, codi, avatar,...
 - o Llegir i comprendre
 - Comprensió de la informació escrita per ells mateixos, revisió del text per assegurar-nos que hi diu el que nosaltres volem.
 - Interès pels textos escrits com a mitjà de comunicació d'experiències.
 - o Escriure
 - Expressió d'idees de forma sintètica.
 - Utilització de manera autònoma de diferents recursos per auto corregir-se.
 - Utilització d'altres mitjans, programes que permeten produir textos amb un component de codi visual, QR.
- **Competència artística**
 - o Explorar i percebre
 - Observació i exploració de l'imatge d'un mateix i elecció de les eines i elements que tenim per assemblar-nos-hi.
 - Discriminació de materials, colors, formes, volums, línies, grandàries, impacte visual, i selecció de les adequades per produir un retrat digital.
 - Interès i curiositat per descobrir i gaudir de produccions plàstiques.
 - o Interpretar i crear
 - Elaboració d'un AVATAR a partir de la percepció sensorial, la imaginació, la realitat, les idees i les emocions, tot preveient els recursos necessaris i les possibilitats dels programes informàtics escollits i avançant amb confiança i satisfacció en la producció.
 - Utilització de recursos bàsics de les aplicacions web de tractament de d'edició gràfica, POCOYIZATE i DOPPELME, per elaborar imatges avatar.
 - **Competència del tractament de la informació i competència digital**
 - o Registre i processament de la descripció d'un mateix realitzada, amb ús de recursos digitals, proporcionats per l'aplicació QRAFTER, creador de CODIS QR.
 - o Ús d'eines TIC en diferents suports: ordinador i ipad.

Descripció detallada del projecte:

Des de la sessió d'informàtica vam engrescar l'alumnat de 1r i 2n del Cicle Inicial a presentar una activitat com a un JOC per a fer jugar els pares el dia de JORNADA DE PORTES OBERTES. Per fer-la més motivadora se'ls va proposar fer-la mitjançant l'ús de les TIC.

Tots van mostrar molt d'entusiasme des del primer moment.

Com que estàvem treballant amb alumnes petits, de 6 i 7 anys, vam explicar-los que havien de fer una descripció d'ells mateixos, però que, un cop feta, estaria amagada darrere d'un CODI QR, que és com una porta secreta que no deixa veure el que hi ha escrit, a no ser que en tinguis LA CLAU (en aquest cas, un lector de codis QR).

El treball havia de ser individual.

Tot seguit, vam explicar que, per tal que el JOC no fos tan difícil, donaríem una pista als pares. La pista consistiria en posar al costat del nostre CODI QR una imatge de com ens veiem nosaltres, però per comptes de fer un dibuix o enganxar una foto, crearíem un AVATAR. Així ens quedaria un mural ben vistós i bonic.

La mestra d'informàtica va dissenyar un guió del treball a realitzar.

Aspectes bàsics del contingut:

1. La descripció d'un mateix s'ha de realitzar a l'aula, per escrit (marges, bona lletra, idees ordenades) amb l'ajut de la tutora.
2. De la descripció feta n'extreurem només 3 o 4 aspectes i farem un guió comú (per tal de facilitar la feina a l'hora d'escriure-ho a l'ipad)
3. La descripció resultant tindrà de 4 a 6 línies i s'haurà de reescriure a l'app QRAFTER.
4. L'AVATAR que creem haurà de ser fidel a la nostra imatge. No val inventar perquè ha de ser una pista per al JOC.
5. Col·laborar en la tasca de retallar i enganxar codis i avatars per fer el gran mural-JOC

Un cop elaborada i corregida *la descripció d'un mateix*, vàrem establir un horari de sessions d'informàtica per realitzar el projecte.

Tots els alumnes del Cicle van aprendre a treballar a l'entorn ipad, amb les aplicacions de codi QR BIDI (com a lector molt simple i entenedor) i QRAFTER (com a creador de codis);

i amb els ordinadors de l'aula d'informàtica, en que vam treballar amb les aplicacions web per crear l'AVATAR. Com que volíem que el mural resultant fos atractiu i divers, vam treballar amb 2 aplicacions web diferents. DOPPELME la vam agafar a proposta de la web edu365, i POCOYZE (pocoyizate) ja la coneixíem al centre, a proposta del professorat.

La creació de CODIS QR és un procés mecànic molt senzill, i tots els alumnes se'n van sortir satisfactòriament. Un cop fets els codis, els vam desar un a un com a imatge al carret de fotos de l'ipad, que després vam passar a un PC (amb l'USB) per a poder-les imprimir.

Cada AVATAR també el vam desar amb el nom i imprimir.

I l'última tasca, per a realitzar el mural JOC final, va ser la de retallar, unir les dues parts de la feina i plastificar.

De tot el treball realitzat, en vam anar gravant les imatges per tal de tenir el making off de la feina feta. Aquest VÍDEO el tenim penjat a la web de l'escola i també el vam passar el dia de JORNADA DE PORTES OBERTES.

Temporització:

Mes de gener

(grup sencer a l'aula ordinària)

1^a sessió: presentació de la proposta. Inici de l'elaboració de la descripció (llapis i paper)

2^a sessió: finalització de la descripció. Presentació del guió d'elaboració del JOC-mural.

Mes de febrer

Totes les sessions d'informàtica les vam dedicar a l'elaboració dels AVATARS. Sessions de ¾ h. i de mig grup.

Mes de març

1^a sessió: explicar què és un codi QR, llegir codis QR de catàlegs i altres fonts, escanejant amb el BIDI.

2^a i 3^a sessió: escriure la descripció resumida a l'ipad, crear el CODI QR i desar.

4^a sessió: construir el JOC-mural per la JORNADA DE PORTES OBERTES de l'escola.

Mes d'abril:

Penjar el VÍDEO del treball realitzat a l'aula, a la web del centre.

Recursos i equipament necessari

Els recursos TIC emprats han estat els ordinadors de l'aula d'informàtica, la multicolorista en color i els 10 ipads de l'escola.

Implementació del projecte

Enllaç en línia: <https://youtu.be/1HodRsdUxN4>

Grau d'implicació i participació del professorat:

Des de les aules de 1r i 2n, les tutores han fet tot el treball previ d'escriure la descripció d'un mateix, amb llapis i paper, de forma coherent i ordenada.

Des de les sessions d'informàtica impartides per la mestra especialista, s'ha assessorat als alumnes: en la utilització de les aplicacions, en el procés d'impressió de les imatges i en el disseny del mural JOC.

Des de l' experiència del professor de 6è i de la mestra bibliotecària de l'any passat, s'ha dissenyat la programació i la rúbrica.

Grau d'implicació i participació de les famílies:

La mestra d'informàtica va passar una circular a les famílies informant-los del projecte i de la necessitat de baixar-se l'aplicació de lector de codis QR BIDI, per tal que el dia de PORTES OBERTES de l'escola tots poguessin JUGAR i compartir el projecte amb els seus fills.
Aquest full es recull a l'Annex II.

Observacions:

Valorem aquesta pràctica docent molt positivament ja que ha facilitat establir connexions entre diferents àrees i competències i ha resultat molt adequada al nivell dels alumnes.

Creiem que amb aquest projecte treballem per satisfer dos grans reptes escolars:

- encertar en el disseny de situacions d'ensenyament aprenentatge, capaces de mobilitzar els interessos i les capacitats del alumnes
- i encertar en concebre una educació que asseguri la codificació i descodificació de l'entorn de l'alumne i que atengui no només el llenguatge verbal, sinó altres tipus de llenguatge, codis i formats que ens permeten maniobrar amb idees, imatges, impressions, percepcions, sensacions, etc. per conformar experiències d'interpretació i expressió de la realitat.

Agraïm el suport de la direcció del centre que ens incentiva a dur a terme experiències enriquidores..

ANNEX I

Criteris d'avaluació

- Nivell de participació i autonomia en la realització del projecte.
- Manipulació de l'ipad per trobar les aplicacions i fer les tasques encomanades.
- Creació de l'avatar fent servir les apps adequades en el temps encomanat
- Explicar el mural: ENDEVINA QUI SÓC JO! I jugar amb els pares ajudant-los a llegir codis QR amb el BIDI

Instrument d'avaluació:

- Graella d'avaluació (per posar nota als alumnes)
- Rúbrica (documentació interna, útil per als mestres)

GRAELLA D'AVALUACIÓ: ENDEVINA QUI SÓC JO!

Alumnes	PARTICIPACIÓ			AUTONOMIA			MANIPULAR L'IPAD			CREAR AVATAR			FER I EXPLICAR MURAL-JOC		
	MB	B	Amb ajuda	MB	B	Amb ajuda	MB	B	Amb ajuda	MB	B	Amb ajuda	MB	B	Amb ajuda

ATENCIÓ A LA DIVERSITAT:

- Després de l'explicació general, donar atenció, en grup petit, repetint els processos amb un ritme m'çes lent garantitzant l'atenció.
- Facilitar l'ajut necessari per garantir lèxit dekl resultat. Tots els alumnes aconseguiran tenir el seu AVATAR i el seu CODI QR.

Rúbrica Joc digital de la descripció d'un mateix	Nom:			
Criteris d'avaluació	Objectiu: Fer un mural per exposar el treball TIC realitzat Recordar i interioritzar les eines digitals utilitzades			
	Nivell 3 (expert)	Nivell 2 (avançat)	Nivell 1 (aprenent)	Nivell 0 (novell)
Donar resposta a la primera proposta de treball	Ha estat atent/a, i ha seguit les explicacions de la mestra.	Ha seguit les explicacions de la mestra de forma incompleta.	No presta atenció. Cal repetir-li les explicacions diverses vegades.	No presta atenció i no segueix les explicacions de la mestra.
Manipular l'ipad	Ha mostrat autonomia, ha trobat les aplicacions i ha realitzat les tasques encomanades de forma correcta.	Ha realitzat les tasques encomanades de forma correcta, però ha necessitat ajuda.	Ha necessitat molta ajuda. Té por. Es perd sovint i no recorda les tasques ni les aplicacions.	No ha volgut participar.
Crear un avatar	Ha estat creatiu/va, ha sabut trobar les eines i ha acabat la tasca en el temps encomanat.	Ha estat creatiu/va però li costava de trobar algunes eines.	Ha demanat molta ajuda per trobar les eines i s'ha excedit del temps assignat.	S'ha mostrat totalment dependent de la mestra o d'un altre company.
Fer i explicar el mural: endevina qui sóc!	Ha participat activament en l'elaboració del mural i en jugar amb els pares, ajudant-los a llegir codis QR amb el BIDI.	Ha participat en l'elaboració del mural, però no ha fet participar els seus pares.	Ha participat molt poc.	No ha participat en l'elaboració del mural ni ha mostrat interès per jugar i per mostrar als seus pares la feina feta.

ANNEX II



Escola
Palma de Mallorca

ConSORCI d'Educació
de Barcelona

Benvolguts pares i mares i famílies de 1r i 2n,

Aquest any, per la Jornada de Portes Obertes de la nostra escola, Palma de Mallorca, us volem proposar un joc!

Els vostres fills i filles han realitzat una feina a informàtica: han creat el seu propi avatar i han creat un codi QR on s'amaga la seva descripció.

Hem explicat als alumnes, que el codi QR és un codi secret, que necessita un lector per desxifrar-lo, i per això us demanem la vostra col·laboració i que us descarregueu al mòbil una aplicació gratuïta que es diu ***BIDI***, i que és imprescindible per a poder fer el joc amb els vostres fills i filles!! Us esperem a tots el dia **3 de març**, a partir de les 17h, davant de l'aula d'informàtica!!

Que en gaudiu molt!!!

