CODI QR I ANIMALS DE GRANJA

1. Identificació del centre

Escola: El Sitjar

Localització: Linyola

Context Social: El Sitjar és un centre situat en una zona rural, un poble petit anomenat Linyola i té uns 2700 habitants. Hi ha 260 alumnes entre els 3 i els 12 anys d'edat i treballen 20 mestres. La majoria dels alumnes viuen al poble encara que també hi ha alumnes immigrants procedents d'altres països com: Marroc, Romania i Polònia.

2. Presentació del grup o persones implicades en l'experiència

Els protagonistes d'aquesta activitat són els alumnes de 3r. És una classe de 20 alumnes, 13 nenes i 7 nens. Són un grup molt participatiu i treballador.

Mestre implicat en l'experiència: David González (tutor de 3r i mestre d'anglès).

3. Temàtica, especialitat i nivell/etapa on es desenvolupa la proposta

Temàtica: **CODI QR**

Especialitat: activitat duta a terme dins l'àrea de llengua catalana.

Nivell/etapa on es desenvolupa la proposta: 3r curs de primària.

4. Procés de disseny, desenvolupament, implementació i avaluació de l'experiència

Introducció. Origen de la proposta i breu justificació

Un dia a la classe, mentre llegim un llibre de lectura, a la contraportada un alumne hi veu un **codi QR** i pregunta què és. D'altres alumnes s'hi afegeixen dient que n'han vist als iogurts, a les revistes… Molts els han vist, però no saben que són. En aquell moment, neix aquesta activitat.

Durant el 1r trimestre, hem treballat el **projecte** dels animals de granja. Som una escola rural, envoltada de granges i camps, per tant, es tracta d'un tema molt proper als alumnes. En el projecte s' hi realitzen diferents tipus d'activitats: recerques i activitats en totes les àrees, es visiten dues granges properes a l'escola: una hípica i una granja de vaques, entrevista a un granger…

Aquesta proposta, concretament, està emmarcada dins l'assignatura de llengua catalana.

Objectius a assolir i competències a desenvolupar

Competències que es desenvolupen en aquesta activitat:

- Competència comunicativa lingüística i audiovisual.
- Tractament de la informació i competència digital.
- Competència d'aprendre a aprendre.
- Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic.
- Competència social i ciutadana.
- Competència artística i cultural.

Objectius que s’assoleixen:

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

Disseny. Com es localitzen, desenvolupen o organitzen els recursos que es fan servir en el desenvolupament de l'experiència

Abans de fer l'activitat, es va enviar una circular a les famílies, demanant la seva col·laboració per dur a terme aquesta experiència educativa mlearning. Se'ls hi demanava que deixessin els seus dispositius mòbils als seus fills per poder realitzar-la. La resposta va ser positiva per part d'algunes famílies. S'ha d' agrair l'esforç que varen fer ja que es tracta d'alumnes de 7 i 8 anys i no sempre és fàcil deixar un mòbil o tauleta quan hi pot contenir informació personal.

Des de que arribaven a l'escola fins que marxaven, els mòbils i tauletes les guardava el mestre, per evitar pèrdues o trencadisses.

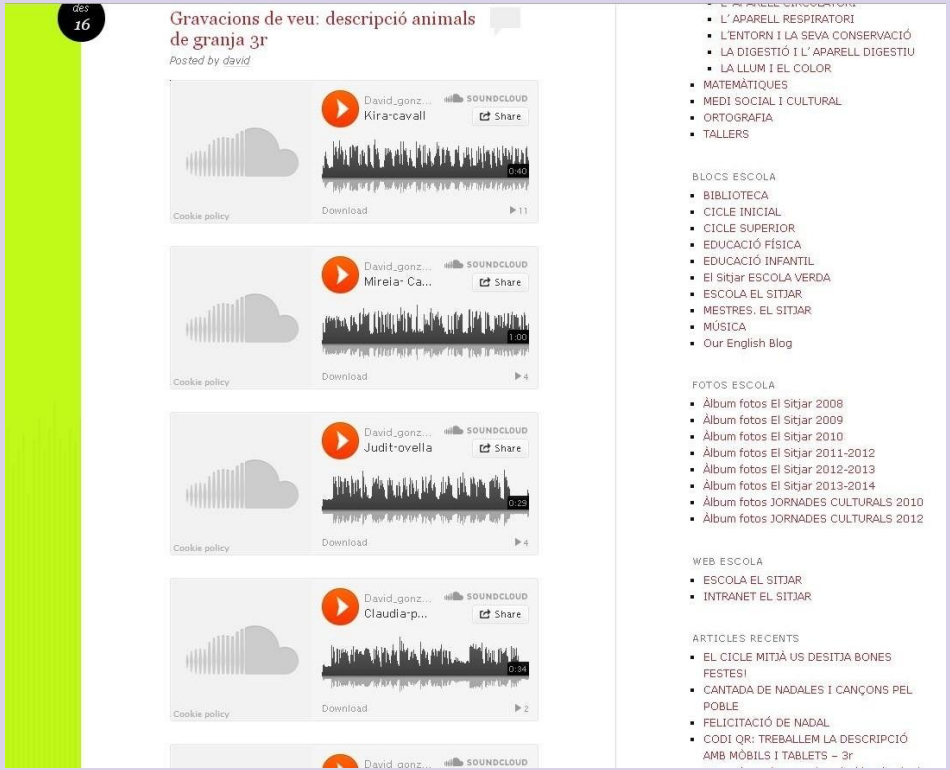
Els alumnes que no van poder portar cap dispositiu utilitzaven el del mestre.

Es van utilitzar aplicacions compatibles i gratuïtes amb qualsevol sistema operatiu.

L’activitat consisteix en fer una descripció d’un animal de granja i fer-ne un dibuix. A més, cada alumne es gravarà la seva veu llegint la descripció. Aquesta gravació es farà amb el mòbil o tauleta. Necessitarem que els dispositius tinguin instal·lada l’aplicació **SoundCloud**, que és gratuïta.

Penjarem els arxius de so al bloc del Cicle Mitjà (http://blocs.xtec.cat/ceipelsitjarcm). Crearem codis QR per a cada alumne. Un cop creat, els imprimirem i els empegarem a cada dibuix. Amb una altra aplicació que s' hauria de tenir instal·lada i també és gratuïta, **QuickMark Reader**, els alumnes desxifraran el codi QR amb els seus dispositius mòbils i els portarà a la pàgina web del bloc de l' escola a escoltar el seu arxiu de so que està penjat al bloc.

Finalment, es va fer un mural al passadís de l'escola perque els alumnes d'altres cursos ho poguessin consultar.



Planificació. Com s'ha integrat l'experiència en la temporalització del curs

Com ja s'ha comentat, durant el primer trimestre al Cicle Mitjà es realitza el projecte dels animals de granja. Es va trobar interessant introduir-hi l'ús de dispositius mòbils per donar-hi 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 hi hem afegit ha estat el gravar la veu dels alumnes i desxifrar el codi 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 dos 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.

Desenvolupament. Principals accions, aspectes organitzatius implicats,... Descripció de les decisions i accions

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, contàvem 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.

Passos que s'han seguit per dur a terme l'experiència

1. Fer descripció a la llibreta
2. Gravar-se la veu amb els dispositius, per parelles.
3. Passar la descripció a l'ordinador
4. Fer el dibuix de l'animal que han descrit.
5. Fer un mural.
6. Desxifrar el codi QR i escoltar-se.

Avaluació de l'experiència de centre

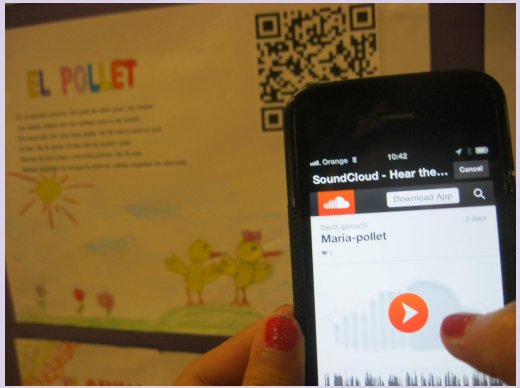
La valoració que se'n fa d'aquesta experiència mlearning és **molt positiva**. Els alumnes d'aquestes edats sempre estan oberts a noves activitats i maneres de treballar. I és important que siguin conscient de l'ús que se'n pot fer dels dispositius mòbils.

En un principi, teníem cert respecte a la reacció de les famílies. Ja hem dit que es tracta de nens i nenes de 7 i 8 anys. Per aquest motiu es va fer una circular explicant l'activitat detalladament.

Algunes famílies van respondre molt bé i vam poder treballar amb els seus dispositius. Malauradament, la red WIFI de la nostra escola no funciona massa bé i alguns dels dispositius que van portar els alumnes no els vam poder utilitzar ja que no tenen connexió 3G.

És la primera experiència d'aquest tipus que es fa al nostre centre, però de ben segur, no serà la última.

Imatges del procés



Al següent enllaç hi trobareu un video sobre l’experiència: http://www.youtube.com/watch?v=uB1mUN37y04