

GROWING APP

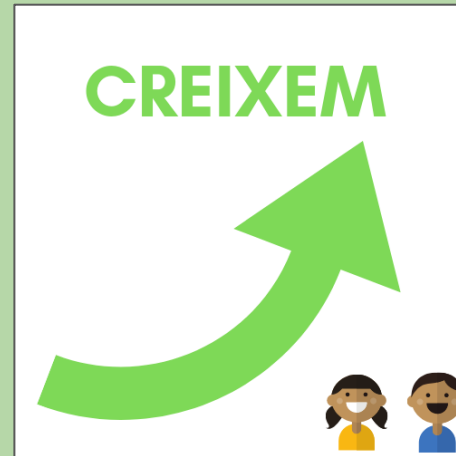
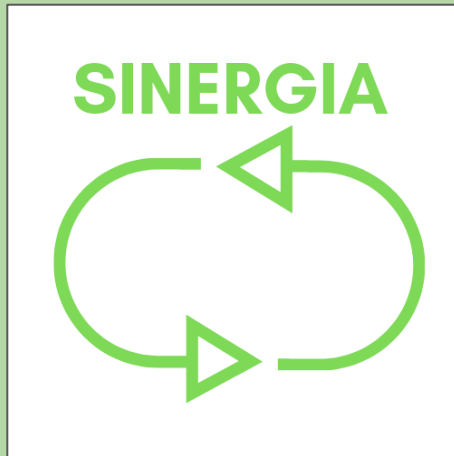
CONSTRUIENT,
APRENENT JUNTOS.



Origen i descripció del projecte

Growing App Experience és una proposta que s'arrela en la primera jornada de la 2^a edició de [l'EduHack](#).

- Reflexió sobre el potencial educatiu dels dispositius mòbils a l'aula.
- No només és important consumir contingut. sinó també potenciar la creació.
- Motivació.
- Simbiosi entre centres adscrits Escola - Institut.



Pilotatge d'experiències

Sant Just Desvern:

- Escola Montserrat
- Institut Sant Just

El Prat de Llobregat:

- **Escola Charles Darwin**
- **Institut Salvador Dalí**

GROWING APP



[Escola Charles Darwin](#)



[IES Salvador Dalí](#)

El Prat de Llobregat

Experiència al Prat de Llobregat

Agents implicats

Escola Charles Darwin:

Mestres de l'escola implicats al projecte amb la col·laboració de la resta del Claustre.

IES Salvador Dalí:

Professors del departament de tecnologia i responsable del Servei Comunitari.

Col·laboració:

Serveis Educatius Baix Llobregat IV

Programa Mschools (Àrea de Tecnologies per a l'Aprenentatge i el Coneixement)

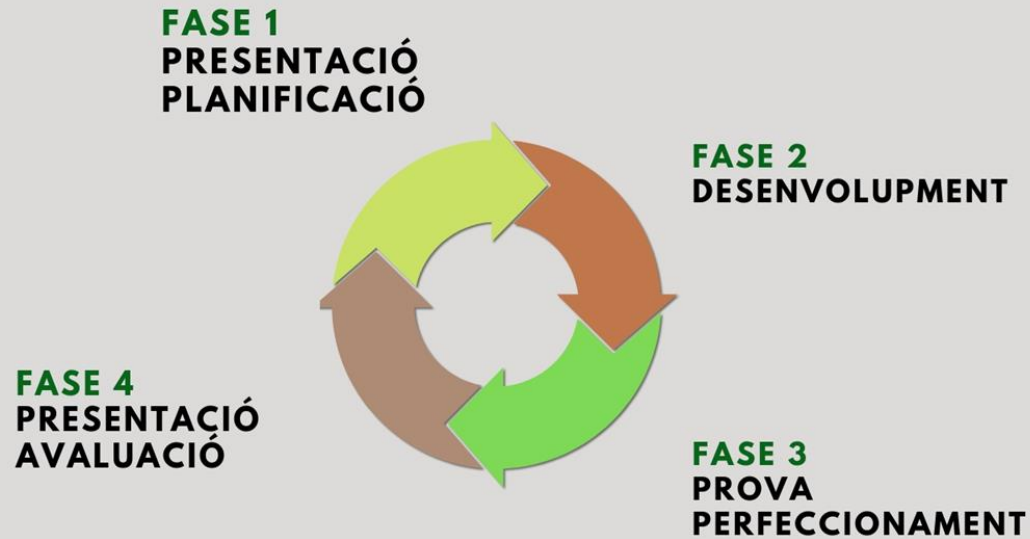
Objectius

Alumnes d'Infantil i Primària	Alumnes d'ESO	Professionals
• Treballar la creativitat a l'hora de detectar necessitats d'Apps funcionals. • Introduir les tecnologies en el procés d'aprenentatge com a eines innovadores i motivadores. • Fomentar la participació dels alumnes i el treball cooperatiu. • Establir vincles amb els alumnes dissenyadors de les apps.	• Establir vincles amb els infants usuaris de les apps i professionals. • Treballar la creativitat. • Aplicar els coneixements amb una finalitat concreta.	• Establir vies de comunicació i connexió entre centres d'adscripció. • Afavorir la col·laboració entre centres i entre alumnes de diferents etapes.

Data de inici i calendari d'execució II

FEBRER	- Continuació del disseny de les Apps. - Disseny del primer esborrany. - Lliurament del primer esborrany a les escoles (mitjançant eines de comunicació digital).
MARÇ	- Retroacció de l'experiència del mestre (possibles modificacions, millores) - Segona trobada presencial per valorar l'experiència i posar en marxa les Apps creades.
ABRIL	- Posada en pràctica amb els alumnes. - Retroacció de l'experiència amb els alumnes. - Revisió i possibles modificacions de les Apps creades pels alumnes segons l'experiència i la retroacció dels professionals.
MAIG	- Presentació de les Apps creades. Visita dels alumnes de l'institut a l'escola a presentar les Apps que han dissenyat i posterior prova amb els alumnes en uns tallers/racons.
JUNY	- Cloenda del projecte i autoavaluació, tant per part dels alumnes (si ha estat satisfactori, si han assolit els continguts i objectius del nivell) com per part dels professionals (si la comunicació ha estat suficient, si les trobades han estat encertades).

Fases del projecte



Fase 1



Projecte inicial

PROPOSTA PETICIÓ D'APPS A L'INSTITUT			
NIVELL A QUI VA ADREÇAT		ÀREA QUE VOLEM TREBALLAR	
CONTINGUTS CLAU			
OBJECTIUS APP (què volem aconseguir amb l'App)			
DESCRIPCIÓ D'ACTIVITATS (podeu especificar algun exemple: jclic, app ja feta...)			

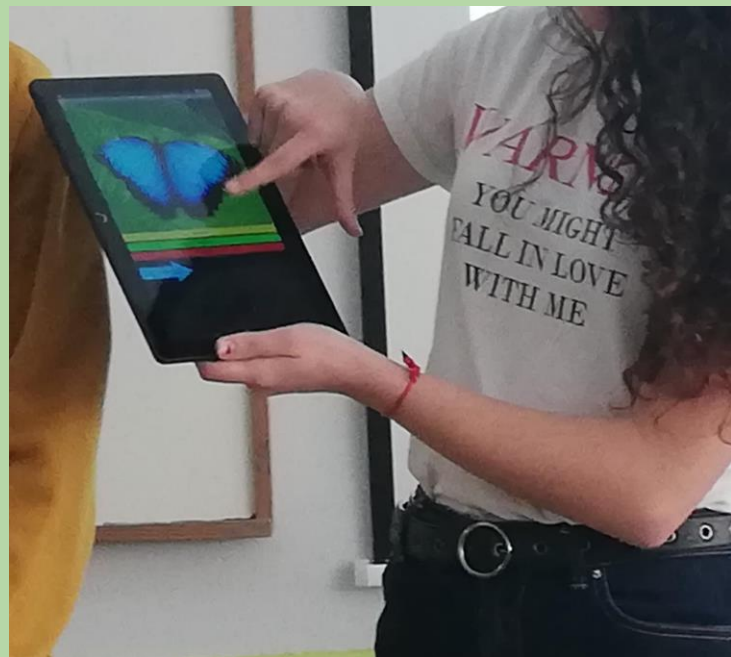
Proposta de petició d'App

PROPOSTA PETICIÓ D'APPS A L'INSTITUT			
NIVELL A QUI VA ADREÇAT	EDUCACIÓ INFANTIL	ÀREA QUE VOLEM TREBALLAR	MEDI - LA PRIMAVERA
CONTINGUTS CLAU I ACTIVITATS (EXEMPLES)	APARTAT 1 (nivell 1): INSECTES - Visionet fotos d'insectes de primavera. Per exemple: abella, papallona, mosquit, marieta ... Al clicar a la foto que se senti la paraula.  PAPALLONA - Memory d'insectes 6 peces (3 parelles d'insectes) - Buscar paraula (foto+nom - nom)  PAPALLONA - Puzzles de 6 peces - Simetries d'insectes (triar quina és la part que li falta) - Completar insectes. Per exemple, posar banyes a la papallona, punts a la marieta - Pintar un insecte de colors. - Ombrs d'insectes (foto real i relacionar amb la seva ombra)  - Sèries de 2 elements  APARTAT 2 (nivell 2): PLANTES AROMÀTIQUES - Visionet fotos de plantes aromàtiques. Al clicar a la foto que se senti la paraula. Imatges + veu (com en el nivell 1 però amb plantes aromàtiques) romaní, lavanda, oreneta, ferigola...		

Fase 2



Primer contacte alumnat Dalí-Darwin

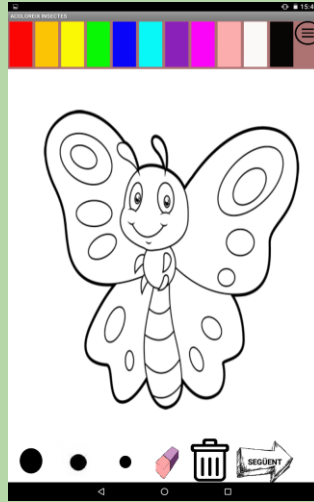
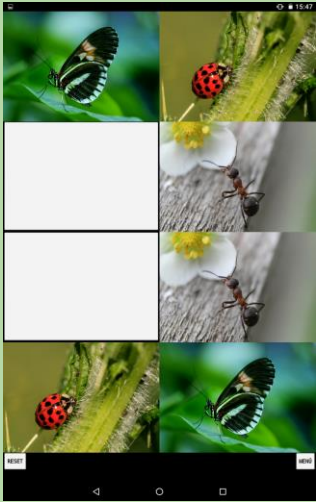


Presentació primer disseny App
als mestres responsables

Fase 3

Fase 4

Visita dels alumnes de l'institut a l'escola on posen en pràctica les apps, amb les millores ja realitzades, amb els alumnes d'educació infantil i primària.



Avaluació per part de tots els agents implicats en el projecte a través d'uns formularis per poder realitzar un posterior anàlisi de l'experiència.

Recursos, actius educatius, col·laboracions

Aplicació App Inventor:



Banc d'imatges i camps semàntics



Tauletes tàctils



Tot aquest projecte s'emmarca dins del **SERVEI COMUNITARI** portat a terme a l'institut.



Valoració



Impressions recollides de l'alumnat



Impressions recollides del professorat

Grau d'impacte

1. Implicació de l'alumnat en el disseny, planificació i gestió de les activitats proposades.
2. Les aplicacions s'ajusten a les expectatives de l'usuari des del punt de vista funcional i estètic.
3. Grau d'implicació, participació i satisfacció de l'alumnat en el projecte.
4. Grau de col·laboració entre centres i entre alumnes de diferents etapes.

CONSTRUINT,
APRENT JUNT.

Blog del projecte



GROWING APP

CONSTRUIT,
APRENENT JUNTOS.

