

DISCOVER

www.DiscoverDigital.eu



GUIA PER A L'ENSENYAMENT DIGITAL I MÒBIL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ha quedat demostrat que les **tecnologies digitals** **tenen un gran potencial com a impulsores de millores** en tots els tipus d'educació, però han de desenvolupar un paper particularment important en l'educació no formal per a estudiants adults desfavorits.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

CONTINGUTS

| | | |
|-----------|--|----|
| 01 | Introducció | 6 |
| 02 | Valor de l'aprenentatge digital a l'educació d'adults | 10 |
| 03 | Com trobar i avaluar eines digitals | 16 |
| 04 | Les 10 millors eines digitals per a educadors d'adults | 20 |
| 05 | Com crear un entorn de suport digital | 38 |



01

INTRODUCCIÓ



Ha quedat demostrat que les **tecnologies digitals tenen un gran potencial com a impulsors de millores** en tots els tipus d'educació, però han de desenvolupar un paper particularment important en l'educació no formal per a estudiants adults desafavorits. Entre molts altres beneficis:

Existeixen enormes oportunitats per augmentar l'escala i l'impacte de l'educació d'adults, però moltes organitzacions lluiten per integrar les eines digitals.

Es produeix una paradoxa: tenim generacions d'europaus que porten vides digitals actives amb telèfons intel·ligents i tabletetes, sempre disposats a usar-los per explorar, crear i aprendre; i una generació de líders comunitaris i educadors insegurs de com utilitzar els múltiples recursos tecnològics al seu abast.

DISCOVER és un projecte que millorarà i ampliarà l'oferta d'oportunitats d'aprenentatge d'alta qualitat que els formadors d'adults podran oferir als adults amb poques habilitats o poc qualificats.

1

empoderen les persones a fer-se càrrec del seu **propri aprenentatge i col·laboració amb altres;**

2

ofereixen activitats per aprendre de manera interactiva i flexible en diferents estils d'aprenentatge;

3

augmenten l'accés; **els recursos en línia gratuïts** combinats amb telèfons intel·ligents amplien la participació, involucren els alumnes "amb els quals se'ns fa difícil contactar" i faciliten un suport personalitzat;

4

enriqueixen la valoració, **l'avaluació i el reconeixement dels assoliments.**

Per millorar les oportunitats d'aprenentatge dels adults a través de la tecnologia digital, cal primer de tot desenvolupar les habilitats d'ensenyament digital dels formadors d'adults. Per tant, l'objectiu general de DISCOVER és proveir els formadors d'adults de la comunitat educativa d'una formació d'alta qualitat sobre tècniques d'ensenyament digital que siguin eficaces per poder alhora augmentar l'ús de les eines d'aprenentatge digital en la seva feina diària i impulsar millores en la qualitat i els resultats dels seus programes educatius.

Desenvolupem i difonem aquesta Guia per a l'Ensenyament Digital i Mòbil (IO1) per als educadors sobre la importància estratègica de la pedagogia i les competències que se'ls requereix en tant que educadors del segle XXI.

La Guia per a l'Ensenyament Digital i Mòbil conté quatre seccions.

01

La primera secció explora el "**Valor de l'aprenentatge digital a l'educació d'adults**". En aquesta secció demostrem els beneficis obtinguts amb l'ús de la tecnologia digital com eina en l'educació d'adults.

03

La tercera secció presenta les "**Les 10 millors eines digitals per a formadors d'adults**". Aquestes deu eines digitals busquen capacitar els formadors per fer-se càrrec del seu propi aprenentatge i desenvolupament.

02

La segona secció examina "**Com trobar i avaluar eines digitals**". Aquesta secció guiarà els formadors d'adults per trobar eines d'ensenyament apropiades i efectives en un entorn que pot arribar a ser aclaparador.

04

La secció final presenta les condicions necessàries que permeten l'exploració de "**Com crear un entorn de suport digital**". En ella es presenten els principis fonamentals de la pedagogia digital per als formadors i gestors d'educació d'adults, incloent-hi l'entorn polític, la investigació actualitzada i estudis de casos sobre l'ús de les eines digitals.

DISCOVER vol promoure L'EDUCACIÓ OBERTA I LES PRÀCTIQUES INNOVADORES EN UNA ERA DIGITAL. Esperem que DISCOVER motivi i equipi els formadors d'adults amb el coneixement i les habilitats per superar les barreres i integrar millor l'ensenyament i l'aprenentatge digital en benefici dels estudiants adults.



02

VALOR DE
L'APRENTATGE
DIGITAL A
L'EDUCACIÓ
D'ADULTS



En aquesta secció explorem els **beneficis obtinguts amb l'ús de la tecnologia digital** com a eina en l'educació d'adults.

Parlar sobre el Valor de l'Aprenentatge Digital en l'educació comporta una dificultat que és intrínseca al concepte d'Educació de Persones Adultes, a la diversitat de modalitats que engloba i les diverses realitats socials i de concepció entre els diferents països europeus.

No obstant, podem establir uns elements comuns com ara la necessitat creixent de la població de capacitar-se digitalment acudint a les diferents propostes disponibles (formal, no-formal o informal) o la profunda transformació que la revolució digital està causant en el món educatiu i més concretament

en el cas que ens ocupa, en la formació de persones adultes.

I això és així atès que un dels trets característics de la societat actual, pel que fa als països més desenvolupats, és la forta impregnació de la tecnologia digital en molts àmbits de la vida diària de les persones: laboral, social, personal... Ens trobem amb una societat altament tecnificada, en constant canvi a una velocitat mai vista, que lluny d'alentir-se s'accelera cada dia més.

A les portes d'una nova revolució industrial, podem preveure la implantació i generalització de diverses tecnologies en els propers anys, que afectaran pràcticament tots els àmbits de la vida dels ciutadans i ciutadanes europees: Internet de les coses,

intel·ligència artificial, Big Data, realitat augmentada i realitat virtual, robòtica, etc.

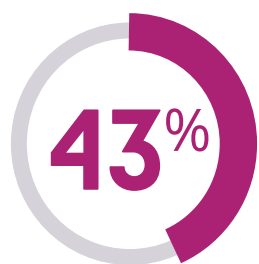
Els canvis socials que s'estan produint, no únicament afecten a les eines emprades, sinó que van molt més enllà modificant la forma de relacionar-se les persones entre elles i amb les institucions (e-govern; compres i altres gestions en línia; automatització de les tasques, entre d'altres en l'àmbit domèstic; substitució de persones per màquines en la realització de tasques i tràmits; plataformes de participació social en línia, etc.), canviant els seus costums i els seus hàbits.

A nivell laboral les transformacions també seran profundes, amb una important modificació del mercat laboral. L'aparició de noves ocupacions i la desaparició d'altres requerirà cada cop menys treballadors poc qualificats, en front d'una creixent demanda de treballadors amb unes habilitats i competències fins fa pocs anys poc o gens valorades. El mercat laboral requerirà persones amb una gran capacitat de reciclatge i adaptació a nous entorns de treball i a noves eines digitals, en un món cada cop més globalitzat.



Davant d'aquest nou paradigma, el risc d'aparició de diverses modalitats de fractura digital que condueixin a la exclusió laboral i/o social a determinades persones o grups socials és molt elevat. **Cal doncs, formar la població adulta, especialment els grups amb major risc d'exclusió social per l'anomenada bretxa digital,** amb l'objectiu últim d'avançar cap a una societat més justa i equitativa, parant especial atenció als col·lectius més vulnerables.

D'altra banda, tal com es diu al manifest *EAEA (Associació Europea d'Educació d'Adults)* per a l'educació d'adults al segle XXI: **"El poder i l'alegria d'aprendre"**



LA POBLACIÓ ADULTA
EUROPEA



**NO TÉ LES
COMPETÈNCIES
DIGITALS
BÀSIQUES**

L'educació en general, i més precisament, l'educació d'adults no pot ignorar aquesta realitat.

Al contrari, ha de tenir un paper clau en la potenciació digital de la població. A més a més, el poder transformador de les tecnologies digitals va molt més enllà de la seva inclusió com a subjectes d'estudi en les diferents propostes de formació dirigides a la població adulta, també afecta gairebé tots els aspectes dels processos de formació actuals i del futur. Podem veure aquests canvis en l'aparició de nous formats i de noves maneres d'accedir als recursos educatius, també en la promoció de nous mètodes d'ensenyament (b-learning, m-learning, aprenentatge semipresencial, aprenentatge a distància, etc.) així com en l'expansió de diferents metodologies d'aprenentatge que, amb el suport de les tecnologies digitals, prenen una nova dimensió (aprenentatge basat en projectes, ludificació, classe inversa, pensament de dissenyador...)

Pel que fa la capacitació digital de la població, **la formació no s'ha de limitar únicament a l'ús dels dispositius i les aplicacions digitals**

A més a més, ha de promoure l'ús crític i responsable de la tecnologia digital, tot reflexionant sobre les conseqüències de la utilització d'aquestes tecnologies i les implicacions de la seva implantació a nivell social. En aquest sentit és de gran ajuda el Marc Europeu de Competència Digital (DigCom) desenvolupat per la Comissió Europea com un document de referència per definir què significa ser digitalment competent.



D'altra banda, la implantació de la tecnologia digital, i molt especialment d'Internet, ha fet aparèixer **noves maneres d'accedir al coneixement i**, en conseqüència, **noves formes d'aprenentatge no-formal i informal.**

Fins i tot, l'aprenentatge formal ha sofert una important transformació amb l'impuls de modalitats de formació minoritàries en temps passats, però que actualment estan guanyant un pes creixent especialment pel que fa a la formació al llarg de la vida. Entre elles cal destacar la formació semipresencial i la formació a distància. Aquestes modalitats, si bé requereixen unes habilitats i una autonomia que no està a l'abast de totes les persones, és especialment interessant per una bona part de la població adulta que, per manca de temps o per llunyania als centres de formació, sense elles quedarien privades de la possibilitat de continuar formant-se. Pel que fa a la formació presencial, els beneficis de la incorporació de les tecnologies a les aules no s'esdevenen pel simple ús d'aquestes eines sinó que rau en la capacitat transformadora de les activitats que s'hi desenvolupen, facilitant la implantació de metodologies que afavoreixin el procés d'aprenentatge dels estudiants, amb la finalitat de què esdevinguin ciutadans autònoms, integrats socialment i amb capacitat per continuar formant-se al llarg de la vida.

Amb aquest objectiu cal assegurar que tots els alumnes tinguin accés a les eines **digitals per tal d'aplicar aquestes noves habilitats** que els **aportaran beneficis i recompenses associades**

Aquests beneficis inclouran:

No obstant, tot i aquests avantatges, DISCOVER ha vist que cal superar les reticències de molts educadors i educadores pel que fa a la implantació de les eines digitals en els processos educatius. Aquest fet s'estudiarà més a fons en la secció final.

01

La millora en la retenció del coneixement, el compromís, la col·laboració i el desenvolupament **d'habilitats per a tota la vida de l'estudiant**

02

A més a més, **la tecnologia pot ajudar a transformar** l'ensenyament incorporant un nou model de formació connectada, vinculant els educadors amb els seus alumnes i millorant les pràctiques formatives i l'aprenentatge personalitzat.

Ara n'hi ha prou amb afirmar que poden ser diverses les causes d'aquest fet, entre altres:

01

poc convenciment dels seus avantatges,

02

manca de formació en l'ús didàctic de la tecnologia digital

03

manca de confiança en el correcte funcionament de la tecnologia al seu abast,

04

desconeixement de l'aplicació de metodologies d'aprenentatge que afavoreixin l'ús dels dispositius digitals,

05

manca de temps per redissenyar propostes didàctiques,

06

manca de suport dels centres educatius, etc.

Fins i tot si la considerem essencial, la capacitat digital docent del professorat per si sola no és suficient. **Recolzant un dels objectius principals del projecte, que és promoure la comunicació oberta entre totes les agències,** DISCOVER iniciarà una conversa que pot assegurar l'enfocament sistèmic necessari per a la immersió total de les eines digitals en l'educació d'adults.



L'objectiu principal de l'obtenció d'aquest suport de les administracions i institucions educatives és crear les **condicions necessàries per tal que els docents puguin desenvolupar les seves habilitats.**

Aquesta és la raó principal per la qual els espais per a la reflexió i coordinació dels educadors d'adults són tan importants, igual que és fonamental promoure el treball en xarxa amb altres docents i altres institucions educatives i/o culturals.

Es poden incloure activitats com:



Formacions contínues d'actualització del professorat en les diferents vessants que engloba la competència digital docent.



Proveïment de dispositius i aplicacions digitals.



Assegurar les condicions tècniques adequades perquè la tecnologia emprada funcioni correctament, evitant situacions d'estrès dels docents que puguin ser contraproductius.

Perquè tot això sigui possible un altre element fonamental és la governança de la implantació i de la gestió de la tecnologia en els centres formatius, que ha d'estar en mans dels seus equips rectors, el quals, a més a més, han d'exercir un lideratge pedagògic fort que impulsi l'aprenentatge digital i que han d'acompanyar al professorat en aquest procés. Proporcionalment aquests equips líders en entorns d'educació d'adults, tant formals com informals, han tenir uns coneixements i una formació adequada i disposar de l'acompanyament necessari de les administracions.



03

COM TROBAR I
AVALUAR EINES
DIGITALS

Els educadors busquen contínuament maneres noves i **millorades que els ajudin a què funcionin les seves aules i entorns** d'aprenentatge. Sempre intenten millorar les pròpies habilitats per implicar més els estudiants en el material d'aprenentatge. Tal com es pot veure en el proper capítol, **la tecnologia és un mitjà meravellós per assolir aquest objectiu**, però a vegades la gran varietat i tipus poden ser aclaparadors.

A mida que els sistemes educatius adults i per a la comunitat s'orienten cap als entorns d'aprenentatge digital, és més important que mai estar atent als tipus de contingut digital que tant el professorat com els estudiants utilitzen. Amb una gran quantitat de contingut digital educatiu disponible, pot resultar aclaparador trobar un conjunt d'eines efectives que també siguin fàcils d'utilitzar.

Un objectiu d'aquesta guia és trobar les millors eines d'ensenyament per a l'alumnat. DISCOVER reconeix que hi ha moltes opcions, algunes de franc per als elements més bàsics, però d'altres són de pagament o per subscripció, i, per descomptat, n'hi ha de bones, dolentes i indiferents.



Quan es tracta d'avaluar contingut digital, es vol buscar el millor contingut digital disponible, dit d'una altra manera, es vol evitar que el contingut sigui simplement una versió electrònica del llibre de text sense cap valor afegit per a l'alumnat.

Creiem que cal avaluar el contingut de les següents àrees:

AVALUAR LA QUALITAT ACADÈMICA



La preocupació principal hauria de ser la qualitat acadèmica del contingut. Hauria d'estar ben escrit i alineat amb els estàndards i els currículums de les institucions educatives. A més a més, el contingut ha de ser creïble i rigorós. Malauradament, hi ha continguts educatius poc fiables quan es tracta de presentar informació objectiva als estudiants. Si el contingut no es manté actualitzat, també és un problema per als estudiants.

AVALUAR LA INTERFÍCIE D'USUARI



Encara que el contingut digital sigui excel·lent, no serà útil per als estudiants si és difícil d'usar. Per tant, és fonamental provar la interfície d'usuari. Cal tenir en compte, entre altres:

- És fàcil navegar?
- Els estudiants podran navegar pels materials i trobar el seu camí a través del contingut amb facilitat?
- També cal buscar contingut digital que estigui optimitzat per a diversos dispositius

AVALUAR LES POSSIBILITATS D'INDIVIDUALITZACIÓ



A mesura que la tecnologia s'ha desenvolupat, és més fàcil permetre la individualització. Per exemple, mitjançant l'avaluació, la tecnologia ha de determinar les necessitats de l'alumnat. Els estudiants han de ser capaços d'utilitzar el contingut digital de manera independent i posteriorment tenir l'oportunitat de reforçar les seves habilitats. A més a més, el contingut no només ha de proporcionar una varietat d'opcions d'avaluació, sinó també la capacitat de rastrejar les dades per a la revisió del professorat.

AVALUAR ELS ELEMENTS INTERACTIUS



El contingut digital ha de ser innovador i fomentar la creativitat. Per tant, s'ha de prestar atenció als gràfics i als elements interactius. Tanmateix, també s'ha de prestar molta atenció a la quantitat d'interacció que hi ha. Per exemple, proporciona massa estimulació o massa poca? S'ha de triar un producte que millori l'aprenentatge en lloc de dificultar-lo.

Finalment, és imprescindible escollir contingut digital estratègicament en equip. L'avaluació de contingut no és una tasca per a un sol educador. Cal un equip de professorat, especialistes en currículum i especialistes digitals per determinar quins productes s'adapten millor a les necessitats dels estudiants. En el proper capítol DISCOVER explorarà les deu millors eines, basant-se en aquests paràmetres d'avaluació.



04

LES 10 MILLORS EINES DIGITALS PER A EDUCADORS D'ADULTS

En aquesta secció DISCOVER identifica i explora deu eines digitals que permetran als formadors fer-se càrrec del seu propi aprenentatge i desenvolupament.

Les eines presentades ajudaran als formadors d'adults a col·laborar amb altres, oferint alhora un aprenentatge flexible i activitats interactives que s'adaptin a diferents estils d'aprenentatge. La majoria d'aquestes eines són gratuïtes (o tenen una versió gratuïta) i funcionen perfectament tant en telèfons intel·ligents com en tauletes electròniques, per la qual cosa són ideals per involucrar estudiants "difícils d'arribar".

DISCOVER ha creat **quatre categories d' "activitats docents"** i ha inclòs diferents eines digitals en cadascuna d'elles. D'aquesta manera els formadors d'adults poden seleccionar la millor eina per a la tasca que tinguin entre mans.

01 PREPARACIÓ

- Investigar el tema – compilar / seleccionar la informació
- No et compliquis la vida innecessàriament – Busca classes preexistents

02 PRESENTACIÓ

- Crea la teva primera classe/ presentació digital

03 INTERACCIÓ I AVALUACIÓ

- Feedback/retroalimentació instantània, han après?

04 BIBLIOTECA DIGITAL

- El vostre repositori al núvol – Emmagatzemeu els vostres recursos d'aprenentatge digital

El més important és que DISCOVER ha desenvolupat una via recomanada per a formadors d'adults basada en el seu **nivell de competència i/o confiança digital en l'ús de les eines i les tècniques d'ensenyament digital**

VIA 1

Principiant absolut -
Completament nou en l'esfera digital, una mica espantat/ aprensiu.

La Via 1 ensenyarà al "Principiant absolut" com fer una presentació emprant el PowerPoint o el TED Ed. Des del nostre punt de vista aquestes dues eines són les més fàcils d'utilitzar

VIA 2

Principiant -
Una mica d'experiència, ha emprat PowerPoint.

La Via 2 et portarà un pas endavant, ensenyant al "Principiant" com crear una presentació/classe digital (igual que a la Via 1) amb el pas extra d'afegir una Eina Interactiva i d'Avaluació que permetrà al formador comprovar si els alumnes estan involucrats en la seva classe.

VIA 3

Semiavançat -
Ha utilitzat el PowerPoint, està familiaritzat amb l'aprenentatge en línia

La Via 3 per al "Semiavançat" incorporarà les 4 categories (Preparació, Presentació, Interacció i Avaluació, i la Biblioteca Digital) mostrant al formador com tornar-se completament digital en la creació de la seva classe.



INSTANTÀNIA DE LA VIA D'APRENENTATGE

Principiant absolut

VIA 1

Categoria

Pas 1 PRESENTACIÓ

Crea la teva pròpia classe digital

Introduint l'Eina

Pas 1

PowerPoint o TED Ed

VIA 2

Categoria

Pas 1 PRESENTACIÓ

Crea la teva pròpia classe digital

Introduint l'Eina

Pas 1

PowerPoint o TED Ed
(igual que a la Via 1)

Pas 2 INTERACCIÓ I AVALUACIÓ

Retroalimentació a l'instant, han après?

Pas 2

Kahoot o Quizlet

VIA 3

Categoria

Pas 1 PREPARACIÓ

- Investigar el vostre tema - compilar / seleccionar la investigació
- No et compliquis la vida innecessàriament - Busca una classe preexistent

Introduint l'Eina

Pas 1 PREPARACIÓ

- Compilació/selecció de la investigació - Diigo o Pearltrees
- Biblioteca de classes preelaborades - TED Ed o Nearpod

Pas 2 PRESENTACIÓ

Crea la teva pròpia classe digital
(utilitzant una eina més avançada que els usos de la via 1)

Pas 2 PRESENTACIÓ

Powtoon o ScreenCast-O-matic

Pas 3 INTERACCIÓ I AVALUACIÓ

Retroalimentació instantània, s'han involucrat i han après?

Pas 3 INTERACCIÓ i AVALUACIÓ

Kahoot o Quizlet

Pas 4 BIBLIOTECA DIGITAL

El teu repositori al núvol, facilita la col·laboració

Pas 4 BIBLIOTECA DIGITAL

Dropbox o Google Drive

Semiavançat

Ets principiant absolut?

Potser notes una mica d'aprensió quan es tracta d'utilitzar tecnologies digitals, doncs el propòsit d'aquesta via és introduir-te a poc a poc al món digital creant una presentació.

Recomanem **PowerPoint** i **TED Ed** ja que les considerem les dues eines més fàcils per fer una presentació. Tot seguit mostrarem breument com usar ambdues eines, així com vídeos i ressenyes que ressalten la seva utilitat. Encara que siguis principiant absolut, has de tenir al menys accés a un ordinador o un portàtil per tenir a l'abast aquestes eines. Prova una de les eines que hem seleccionat a continuació... i benvingut al món digital!



Microsoft PowerPoint és sens dubte l'aplicació més emprada per fer presentacions. És molt probable que vegis presentacions en PowerPoint utilitzades per a tot, des de les companyies més grans del món fins als mestres d'escola que comparteixen classes. Moltes vegades hem vist com menystenien PowerPoint. Molts el critiquen com una eina avorrida i que només l'utilitzen oradors mal preparats... però no cal buscar pretextos per a una feina mal feta. Com qualsevol altra eina, el PowerPoint és increïblement útil quan es fa servir adequadament. El pots utilitzar com a auxiliar.



INSPIRA'T!

Aquesta és una conferència TED Ed de David JP Phillips, que ha arribat a més de 2 milions de visualitzacions. Ell discuteix sobre la importància d'utilitzar PowerPoint com a eina de presentació de manera que sigui efectiva, i perquè és essencial evitar fer presentacions de PowerPoint que no siguin atractives... Aquest vídeo dura uns 20 minuts que valen la pena si desitges INSPIRAR-TE!. Fes clic a l'enllaç dessor:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"Utilitzo PowerPoint diàriament com a eina d'ensenyament. Prefereixo PowerPoint a qualsevol altre software similar perquè és fàcil d'usar i el rendiment general és més fluid!"

Tiffany Brinton



TEDEd

La plataforma **TED Ed** permet als usuaris agafar qualsevol classe TED Ed o vídeo educatiu TED Talk i crear fàcilment lliçons, preguntes i discussions personalitzades al voltant del vídeo. Després els usuaris poden compartir aquestes lliçons, de forma pública o privada, i realitzar un seguiment del seu impacte en el món, en una classe o en un estudiant individual. Com que TED Ed és una aplicació en línia evidentment requereix accés a Internet



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, que suma més de 400,000 visualitzacions, descriu la importància per als professors de crear presentacions i classes utilitzant TED Ed que són captivadores i informatives. El clip dura 2 minuts. Si vols **INSPIRAR-TE** en l'ús de TED Ed fes clic a l'enllaç:



"He utilitzat TED Ed per crear una classe per ajudar als alumnes a entendre un concepte complicat. TED Ed era atractiu, concís i em va ajudar a respondre les seves preguntes."

Josh W. (Educador)

Ets principiant? Potser tens experiència en el món digital, per exemple has utilitzat el PowerPoint, però ara estàs preparat per al pas següent.

Aquesta via t'ajudarà a crear una classe digital més avançada, fer una presentació utilitzant el Pas 1–PowerPoint TED Ed, seguit del Pas 2–utilitzar una eina interactiva/d'avaluació, ja sigui **Kahoot o Quizlet**.

Aquest segon pas permet al formador rebre un feedback o retroalimentació instantània i comprovar si la seva presentació ha involucrat als seus alumnes.

Kahoot!

Kahoot! és un sistema gratuït basat en jocs que ofereix una forma atractiva d'avaluar l'aprenentatge i el coneixement dels alumnes i l'audiència. Kahoot fa que l'aprenentatge de nous temes sigui interactiu i divertit, i fomenta la participació d'adults de totes les edats. Kahoot pot adaptar-se a una àmplia varietat de temes i idiomes. Formadors i educadors de tot el món recomanen Kahoot no només pel seu potencial pedagògic sinó també perquè és molt senzill de configurar i navegar, la qual cosa significa que és molt més probable que es pugui utilitzar sobre una base diària i/o setmanal. Aprofita la naturalesa competitiva del teu alumnat, interactua amb ells i avalua la seva comprensió d'alguns temes. Concentra't en les necessitats de les persones i adapta els teus materials per assegurar-te que compleixes amb els requisits.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, que arriba gairebé a les 15,000 visites, analitza com Kahoot pot involucrar i avaluar l'alumnat i la importància que aquesta eina pot arribar a tenir en qualsevol entorn d'aprenentatge. El clip dura 4 minuts. Per INSPIRAR-TE fes clic a l'enllaç:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"Kahoot és excel·lent! Kahoot ha portat la resposta de l'oient al nivell següent ja que els usuaris s'enganxen a la seva pantalla interactiva i a la configuració del mode de joc. Als usuaris i als administradors els encanta perquè dona un feedback o una retroalimentació instantània als oients"

Russell P (Consultor Aprenentatge digital, Autònom)

Pas 1 - PRESENTACIÓ

Utilitza o PowerPoint o TED Ed como es descriu a la **Via 1** “Principiant absolut” per crear la teva presentació digital.

Pas 2 - INTERACCIÓ I AVALUACIÓ

Retroalimentació a l’instant. Què han après?

Quizlet

Quizlet és una aplicació d’estudi basada en el mòbil i la web, que permet als alumnes estudiar els continguts a través d’eines i jocs d’aprenentatge. Quizlet pot generar automàticament jocs i proves interactives per al material que s’hi hagi introduït. Cinc o deu minuts de treball preparatori inicial introduint informació per avançat, poden generar literalment hores d’activitats avaluades automàticament a dins i a fora de l’aula, en ordinadors, telèfons intel·ligents, tabletas electròniques i fins i tot exercicis impresos amb paper i llapis.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo té gairebé 110,000 visualitzacions. El va penjar “Cult of Pedagogy” que s’especialitza en plataformes digitals per a l’ensenyament. El clip, que dura només 4 minuts, exposa els beneficis i l’ús de Quizlet per a professorat i alumnat. Per INSPIRAR-TE fes clic a l’enllaç:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

“Soc una gran fan de Quizlet perquè és una eina bàsica d’estudi que ajuda a la memorització, però fent molt més que això. La utilitzo com a eina de suport i millora de la comunicació i la col·laboració, i és cert que augmenta el compromís. El que m’agrada és poder monitoritzar el progrés i saber en quines àrees haig d’insistir”

Alexandra G. (professora auxiliar)

VIA 3

Ets semiavançat? Si tens algun tipus d'experiència utilitzant eines digitals com són el PowerPoint i d'altres plataformes d'aprenentatge en línia, llavors aquesta Via és per a tu. Aquesta Via desenvoluparà la teva confiança digital i et permetrà crear una lliçó utilitzant únicament tecnologia digital.

PAS
01

PREPARACIÓ

Es presenta de **dues formes**:

- A. Prepara't per la teva lliçó en línia catalogant i compaginant la teva investigació en un únic lloc en línia utilitzant **Diigo o Pearltrees**.
- B. Prepara la teva classe investigant classes preexistents en **Nearpod o TED Ed** que pots usar posteriorment a la teva classe o inspirar-te del contingut per fer la teva

PAS
02

PRESENTACIÓ

Fes la teva pròpia presentació digital més avançada utilitzant **Powtoon o ScreenCast-O-matic**.

PAS
03

EINA D'INTERACCIÓ I AVALUACIÓ

Afegir **Quizlet o Kahoot** a la teva classe et proporciona un Feedback o retroalimentació en temps real, que et permet veure si els teus alumnes s'estan involucrant i estan aprenent.

PAS
04

BIBLIOTECA DIGITAL

Un lloc per emmagatzemar les teves classes, les teves investigacions i que facilitarà la col·laboració amb els teus companys de feina i altres educadors utilitzant **Dropbox o WeTransfer**.

- A. Beneficis per als alumnes: permet l'accés des de fora de l'aula i facilita l'aprenentatge flexible per als estils de vida ocupats dels estudiants, i al mateix temps acomoda l'alumnat dels diferents tipus i velocitats.
- B. Beneficis per al formador: permet que l'educador estigui més preparat per a la classe, fomenta la col·laboració entre companys, i facilita una millor comprensió de com els estudiants estan portant les lliçons.



PREPARACIÓ

A. Catalogar la investigació - Un lloc per desar i recopilar la teva investigació en línia

diigo

Diigo és una poderosa eina per capturar, emmagatzemar, recuperar i compartir. Hi ha moltes possibilitats amb Diigo, que inclouen desar llocs web importants i aconseguir-hi accés directe des de qualsevol ordinador, categoritzant els llocs web amb títols, notes, etiquetes amb paraules clau, llistes i grups. També pots guardar una captura de pantalla d'un lloc web i veure com ha anant canviant amb el temps i anotar llocs web amb ressaltats o "notes adhesives" virtuals. Diigo és una eina excel·lent per desenvolupar una varietat d'habilitats diferents i pot ser utilitzat per augmentar la confiança en la investigació. Ajuda als usuaris a recopilar materials i recursos de suport d'alta qualitat.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo té més de 14,000 visualitzacions. El va penjar "Cult of Pedagogy", especialista en plataformes digitals per a l'ensenyament. El vídeo demostra els nombrosos beneficis de Diigo. Per INSPIRAR-TE i provar Diigo només cal que facis clic a l'enllaç:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"M'encanta com m'ha facilitat la presa i compartició d'apunts quan faig les meves investigacions en línia. Abans d'això utilitzava tres eines diferents per fer el seguiment del material d'investigació que estava llegint, marcar els enllaços temporalment i compartir el contingut. Diigo fa tot això en un únic lloc, cosa que és fantàstica"

Surrender S (Manager) Technology and Services Company



Pearltrees és una eina de curació de continguts visual que permet als usuaris organitzar, explorar i compartir qualsevol URL que es trobi en línia així com pujar fotos personals, arxius i notes... també es coneix com a marcador social. Des de la preparació fins a les activitats de la reunió, el sistema organitzatiu de col·laboració, Pearltrees permet a l'usuari digitalitzar tots els seus projectes amb una facilitat i coherència incomparables. Crea recopilacions privades per preparar-te abans de reunions o per millorar una classe.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, amb més de 31,000 visites, desvela perquè Pearltrees és una plataforma útil per a que l'educador guardi i recopilï la seva investigació. Fes clic a l'enllaç dessorat per INSPIRAR-TE en l'ús de Pearltrees en menys d'1 minut:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"Estic tan entusiasmada! Utilitzaria Pearltrees setmanalment per arxivar articles pels meus interessos personals i professionals, compartir articles i tasques"

Kim J (Educador)

TEDEd

Ted Ed va ser introduït anteriorment en la Via 1 com a eina de presentació; no obstant, és molt més que una eina només per al propòsit de presentació. TED Ed té una riquesa de lliçons ja creades per altres educadors i usuaris, i aquestes lliçons estan allà per a poder-les explorar i aprofitar la seva ajuda gratuïtament. Aquest és un aspecte molt útil del TED Ed que permet als formadors preparar-se per a les seves lliçons i inspirar-se sobre el tema.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, que ha arribat a més de 400,000 visualitzacions, descriu el significat que té per al professorat crear presentacions i lliçons utilitzant TED Ed, que és atractiu i informatiu. El clip dura 2 minuts. Si vols INSPIRAR-TE en l'ús de TED Ed fes-hi clic



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

“Aquesta és una gran eina d'ensenyament quan s'utilitza com a eina de suport o enriquiment. La utilitzo quan necessito trobar contingut o quan un vídeo curt és apropiat per introduir i/o recolzar un nou contingut”

Dennis K (Departament d'Educació de NYC)



Nearpod és una plataforma de participació que captiva la teva audiència amb activitats interactives i permet conèixer de forma instantània l'aprenentatge a través d'avaluacions formatives. Els educadors i formadors poden aprofitar el contingut en què ja han dedicat hores en el seu desenvolupament utilitzant la funció d'importació de PDF com a base per a una presentació de Nearpod. Rebràs un feedback o comentari de retroalimentació immediat sobre el que la teva audiència ha après mitjançant la funció Enquesta, Prova o Pregunta Oberta. També hi ha una col·lecció de lliçons gratuïtes ja creades sobre diferents temes que els professors poden utilitzar durant la seva classe o quan estan planificant una classe.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, que ha arribat gairebé a 135,000 visualitzacions, analitza totes les característiques i beneficis que Nearpod ofereix als formadors, com les moltes lliçons preexistents. El clip només dura 3 minuts, i val molt la pena invertir aquest temps per INSPIRAR-TE i provar aquesta gran eina! Fes clic a l'enllaç dessota:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

*“M'encanta poder tenir accés a totes aquestes lliçons que ja estan fetes – em facilita molt la planificació!
Però també resulta molt fàcil crear les teves pròpies.
La meva part favorita és que moltes funcions requereixen que cada estudiant respongui d'una manera o altra, ja sigui una enquesta, un dibuix, una resposta breu, o un qüestionari”*

Rachel P (Educador)

PRESENTACIÓ

Creua la teua pròpia classe digital (utilitzant una eina més avançada que els usos de la via 1)



Powtoon és un programa d'animació i presentació que es pot utilitzar per fer que el contingut sigui més atractiu, interactiu i captivador, alhora que ofereix un aspecte molt professional. Permet als usuaris explicar temes amb un impacte efectiu mitjançant un breu i senzill Powtoon. Les funcions de veu i de text es poden afegir amb gran facilitat, el quadre de text pot ser simple o l'usuari pot utilitzar un dels quadres de text especialment dissenyats amb forma i animació per fer més atractiva la seva presentació i/o vídeo. Powtoon té una àmplia biblioteca d'objectes, fons i caràcters, que es pot combinar amb la possibilitat d'importar les teves pròpies imatges si és necessari.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, que ha arribat gairebé a 15,000 visualitzacions, va ser pujat per la creadora professional de vídeos Jen Jager i revisa els beneficis i la importància que pot tenir Powtoon quan es fa una presentació utilitzant aquest programa. El clip dura 17 minuts que, malgrat ser bastant llarg, valen molt la pena. Per INSPIRAR-TE i intentar usar Powtoon tu mateix, fes clic a l'enllaç:



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

“ Powtoon és una pràctica aplicació en línia de creació de vídeo i animació, que ofereix molts temes innovadors i meravellosament dissenyats per crear un vídeo animat. Ajuda a produir un vídeo en línia a través de la teua imaginació ”

Ryan K (Marketing Manager)



ScreenCast-O-matic és un programari de captura de pantalla de vídeo i àudio que es pot usar per crear vídeo des de la teva pantalla (per exemple, petits recorreguts per conferències o cursos). Es pot utilitzar en línia o descarregar i instal·lar. Existeixen dues versions d'aquest programa, la gratuïta i la de subscripció. El servei de subscripció permet pujar vídeos directament a Google Drive, Dropbox i altres espais, tot i que també es pot fer manualment amb la versió gratuïta.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo, que ha arribat a unes 35,000 visualitzacions, analitza les funcions de ScreenCast-O-matic i demostra els beneficis de usar-lo com a eina de presentació. El clip només dura 2 minuts. Fes clic sobre l'enllaç i INSPIRA'T per provar ScreenCast-O-matic!



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"M'encanta com n'és de fàcil utilitzar ScreenCast-O-matic. El software és intuïtiu i flueix fàcilment a les poques vegades d'utilitzar-lo. Quan tinc l'oportunitat d'utilitzar-lo, les eines d'edició tan senzilles, faciliten molt acabar una captura sense haver d'editar-la en un altre software i llavors pujar-la."

Sean D (CEOSmall-Business)

INTERACCIÓ I AVALUACIÓ

Consulta la Via 2 més amunt per a la descripció de com es poden utilitzar les mateixes (**Kahoot i Quizlet**)



Dropbox és una de les solucions d'emmagatzematge al núvol més senzilles i és famós per la seva facilitat d'ús. Segons Dropbox, més de 6,000 institucions educatives a tot el món utilitzen aquest software basat en el núvol. Dropbox s'usa a moltes escoles com a emmagatzematge compartit de tot tipus de documents, recursos, i planificacions de lliçons. L'enorme benefici es troba en el fet que amb ell els arxius estan en una localització accessible a tots els subscriptors que hagin estat aprovats. Dropbox permet que els arxius estiguin emmagatzemats de manera segura per ser visualitzats només per les parts invitades i que diferents persones a l'hora puguin treballar sobre els documents. .



INSPIRA'T!

"Six Figure Mastermind", una instructora de negocis, va publicar aquest vídeo que té gairebé 23,000 visitants. Parla dels avantatges i les funcions de Dropbox, i la importància que pot tenir en qualsevol equip, a més dels avantatges organitzatius personals. El clip dura 6 minuts. Així doncs, INSPIRA'T i intenta-ho tu mateix!



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"L'utilitzo diàriament per a tots els documents i projectes de clients. M'encanta perquè sé que sempre hi haurà una còpia de seguretat si sorgeix un problema. No he de preocupar-me per perdre arxius o treballs. Els clients també l'utilitzen, i això ens facilita molt la compartició d'arxius."

Michelle Messenger Garrett
(Escriptora/Creadora de Contingut/
Consultora de Relacions Públiques)

El teu repositori al núvol,
facilita la col·laboració



Google Drive permet a l'usuari emmagatzemar qualsevol arxiu, incloent-hi fotos, històries, dissenys, dibuixos, enregistraments, vídeos i molt més. Les primeres 15 GB d'emmagatzematge són gratuïtes amb un compte Google. Google Drive permet als usuaris veure el seu material des de qualsevol lloc, ja que es pot accedir als arxius de Drive des de qualsevol telèfon intel·ligent, tableta electrònica o ordinador. Així doncs, siguis on siguis, els teus arxius et segueixen. A més a més, Drive facilita el compartir arxius i carpetes de manera que els usuaris puguin ràpidament convidar altres usuaris a visualitzar, baixar i col·laborar en tots els arxius que vulguin sense fer cap adjunt al correu electrònic.



INSPIRA'T!

Aquest vídeo ha arribat a gairebé 20,000 visualitzacions i va ser penjat per "Cult of Pedagogy", experts en el camp de plataformes educatives digitals. El vídeo analitza els beneficis i les funcions del Google Drive, amb una referència específica a la col·laboració dels formadors. El vídeo dura 6 minuts. Així doncs només cal que facis clic a l'enllaç i INSPIRA'T a utilitzar Google Drive!



FESCLIC
PER VEURE I
APRENDRE

"Google Drive és un dels serveis de sincronització i emmagatzematge de núvol més enginyosos, més folgat i amb més funcions, amb excel·lents capacitats de col·laboració en la línia de la productivitat."

Michael Muchmore





05

COM CREAR UN
ENTORN DE
SUPPORT DIGITAL



L'educació no-formal és un tipus d'aprenentatge participatiu i una via que va augmentant progressivament per trobar les necessitats de l'individu i de la societat en general. Atén les diferents necessitats d'aprenentatge, algunes vegades específiques d'un context, de la majoria d'adults, amb una disposició particular per a aquells amb antecedents socioeconòmics baixos.

Indubtablement l'educació formal és un model educatiu més estructurat, no obstant l'educació no-formal també pot caracteritzar-se per propòsits clarament definits, amb un grau de flexibilitat i d'obertura al canvi. No obstant, hi ha una àrea on això no es reflecteix, l'educació no-formal no ha estat en sintonia amb l'avanç digital.

En aquest projecte explorem perquè passa això. Examinem les actituds dels educadors i els legisladors i la rellevància d'aquesta desconexió digital respecte a les necessitats dels grups que serveix. El propòsit del projecte DISCOVER és despertar consciència i promoure un major ús de les tecnologies digitals, desmitificant-les, amb l'objectiu d'implementar una estructura d'aprenentatge digital accessible amb proveïdors

d'educació segurs de sí mateixos. Com ja vam indicar a la secció 2, aquest sector educatiu en constant evolució no es pot arriscar a esdevenir obsolet i irrellevant pel sector demogràfic que pretén recolzar.

Hi ha evidències concloents de què la tecnologia pot millorar el compromís, el coneixement, la retenció, la comprensió i també encoratja l'aprenentatge individual, així com la col·laboració activa. Per concloure, la tecnologia està destinada a complir els objectius d'aprenentatge. Tot i així, tal com ja es va reconèixer en les seccions anteriors, existeix un clar dèficit digital en aquesta àrea. Amb la finalitat d'establir els paràmetres per a la promoció de tecnologies digitals per a educadors d'adults, DISCOVER ha dut a terme una revisió bibliogràfica i ho ha combinat amb una investigació dirigida pel NLDCHP, que comprèn tres grups focals i tres entrevistes.

El propòsit de tot això és copsar els diversos problemes, examinar les possibles estratègies que ajudin a informar recomanacions per desenvolupar un enfocament adaptatiu i crear un entorn i servei d'aprenentatge amb recolzament digital.

A aquesta secció final, DISCOVER presenta als educadors però també als gestors d'educació, inclosos els representants de l'entorn polític, els principis bàsics de la pedagogia per a l'educació d'adults, així com la revisió **d'investigacions i estudis actualitzats** sobre l'ús de les eines digitals.

OBJECTIUS DE L'ESTUDI

01

Avaluar l'ús actual de la digitalització en el treball educatiu basat en la comunitat.

02

Actituds/preocupacions /barreres envers l'ús digital.

03

Factors motivacionals per a la usabilitat/el compromís de l'usuari

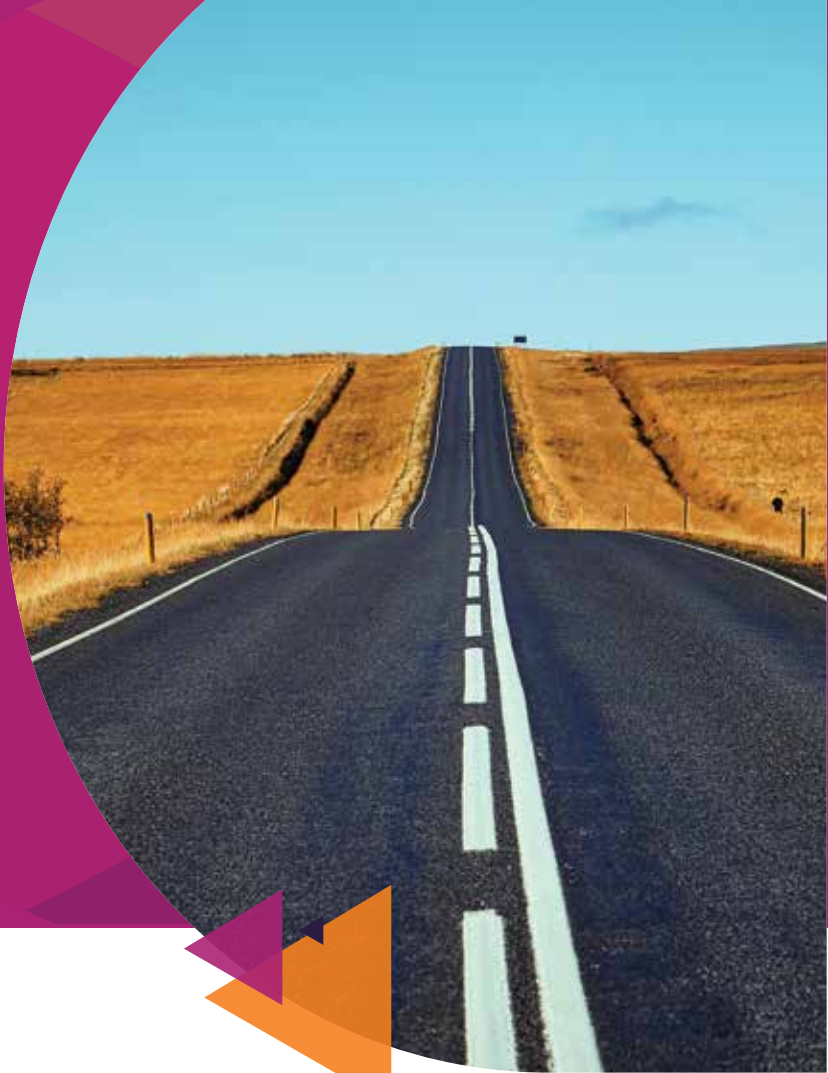
04

Suggeriments per desenvolupar una experiència digital positiva i adaptativa que encoratgi els proveïdors a utilitzar recursos i suports digitals.

05

Recomanacions, avaluació i valoració.

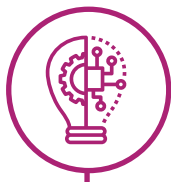
La metodologia de DISCOVER **consisteix en dissenyar la investigació, recol·lectar dades, analitzar i informar dels resultats.** Les dades es van obtenir d'un grup d'individus seleccionats per a aquest propòsit, compost per educadors de la comunitat d'adults. Cada sessió va ser enregistrada en àudio i transcrita textualment, complint amb totes les consideracions ètiques i amb la participació voluntària. Basant-nos en l'anàlisi qualitativa de les dades transcrites, i en la revisió bibliogràfica, van sorgir els temes següents.



LES RAONS DEL DÈFICIT DIGITAL SÓN LES SEGÜENTS:



Incompetència personal i por al fracàs.



Falta de formació/habilitats que es practiquen poc degut als canvis tan ràpids en la tecnologia /recursos que no són fàcils d'emprar/por a no ser escoltats.



Risc, privacitat i temes de seguretat.



La tecnologia considerada inferior a la interacció humana en projectes basats en la comunitat i entorns educatius.



Un sentit de responsabilitat social, ja que la tecnologia pot fer i fa que algunes professions esdevinguin obsoletes.

Va sorgir un tema recurrent: “Simplement no soc prou bo en tecnologia”. Alguns enquestats d’edat més avançada van revelar que es sentien intimidats, particularment per la generació més jove, considerant aquesta com una reflexió perjudicial sobre les seves habilitats docents. Aquesta és la raó per la qual, aquest projecte descriurà i intentarà capacitar els formadors d’adults per a què es facin càrrec del seu propi aprenentatge i desenvolupament.

Les eines descrites en aquesta guia ajudaran als educadors d’adults a col·laborar amb d’altres, oferint un aprenentatge flexible i activitats interactives que són idealment adequades per als diferents estils d’ensenyament. D’aquesta manera es poden fomentar mètodes per ajudar al professorat d’adults a sentir-se segurs i empoderats en lloc “d’intimidats” i “bastant desmoralitzats”.

Un punt que es va plantejar és no donar per fet que tots els estudiants tindrien un telèfon intel·ligent precisament perquè molts provenen d’àrees amb necessitat socioeconòmica. Això cal tenir-ho molt en compte per permetre la seva participació digital i evitar qualsevol situació de possible vergonya per als estudiants.

No obstant es va augmentar la consciència de tot això durant el procés de recerca, quan una enquestada va contactar amb NLDCHP després d’una sessió focal i va declarar que estava començant a utilitzar “Audioboo”, una plataforma web i mòbil que permet enregistrar i compartir àudio amb tothom utilitzant un ordinador. Malgrat que al principi estava nerviosa, anava superant les seves pors i reserves inicials, i se sentia cada vegada més segura i en control.

La investigació va revelar les **preocupacions i els desafiaments dels educadors**, i en resposta a això algunes propostes seran considerades d’acord amb les finalitats i objectius del projecte DISCOVER.

01

Las autoritats locals i els responsables polítics haurien de proporcionar una gama d’oportunitats vocacionals / no-formals per dotar als educadors de manera que puguin desenvolupar un nou conjunt d’habilitats digitals amb l’objectiu d’utilitzar la tecnologia amb confiança i eficàcia.

02

Assegurar que aquesta formació i els recursos que s’apliquen siguin rellevants, fàcils d’usar i de suport, però que no s’utilitzin “trucs o últimes modes”

03

Tenir en compte les ansietats i reserves articulades pels proveïdors de serveis. Fer per manera que les pors s’articulin i s’abordin de manera solidària.

04



Salvaguardar i observar les normes de seguretat i consolidar el compromís dels pares quan correspongui.

05

Un enfocament més adequat per oferir aprenentatge personalitzat, eines i serveis com aplicacions, jocs i llocs web, aprenentatge en línia a distància, i una font de referència de les TIC.

06

Avaluació continuada, desenvolupament i accessibilitat en una infraestructura de TIC.



Como ja s'ha dit, l'objectiu d'aquest estudi és crear un entorn de suport digital per millorar, donar forma i realçar l'educació no-formal, mitjançant la implementació considerada de recursos, contingut i metodologia digitals adequats a l'educació.

Es pondera la creença de què la digitalització pot millorar no pas obstaculitzar l'experiència d'aprenentatge, i pot fins i tot reduir la càrrega laboral, l'estrès de la planificació i l'entrega de les programacions. Així doncs, apreciar el poder i l'enriquiment de la tecnologia pot aportar molt, tant al formador com a l'estudiant.

A aquests nivells inicials del projecte, DISCOVER reconeix que la tecnologia pot fer i ha fet l'aprenentatge més convenient i més agradable, i, el més important, més efectiu. Els desafiaments, que tenim al davant, són garantir que els formadors d'adults entenguin que ignorar realment la tecnologia no és una opció a llarg termini, i que, en fer-ho, els educadors negarien a l'alumnat les oportunitats d'aprenentatge sense precedents que la tecnologia digital proporciona clarament.

A més a més, al interactuar amb educadors, directores, autoritats locals i responsables polítics, DISCOVER busca ser instrumental en el disseny i desenvolupament del mateix entorn buscat pels educadors d'adults, que els permeti aprofitar la tecnologia digital i al mateix temps possibilitar el recolzament, la governança i la protecció que requereix.

'Audioboo'

Audioboo és una plataforma d'àudio que facilita als educadors crear i compartir podcasts amb estudiants, pares i qualsevol altra persona. Funciona en aparells IOS (iPad, iPod Touch, iPhone).

DISCOVER

www.DiscoverDigital.eu

www.DiscoverDigital.eu

SOCIS DEL PROJECTE

