

Remix The School (Distributed)

Transformando centros educativos
en innovadores sociales digitales

Formación sin coste (incluye bootcamp, acceso
a contenido de aprendizaje y kit de materiales)



Con el apoyo de:



Presentación

El proyecto Remix the School Distributed se plantea como una **plataforma para proporcionar experiencias maker, STEAM y de aprendizaje activo a centros educativos**, de forma que éstos puedan valorarla y aprovecharla como palanca de transformación de su modelo pedagógico y poder dar soluciones imaginativas, basadas en el diseño, la co-creación y tecnologías digitales, a problemas locales. La idea es crear una comunidad práctica que comparta el conocimiento generado y sea el inicio de un ecosistema sostenible, verde y creativo en toda Cataluña.

Introducir a los niños las **7 R del desarrollo sostenible** (reducir, reutilizar, reciclar, respetar, reparar, reflexionar y rechazar) e invitarlos a expresarse artísticamente mientras aprenden a **diseñar sus propios biomateriales** con residuos de alimentos mediante técnicas artesanales y de fabricación digital.



Reducir
Reutilizar
Reciclar
Respetar
Reparar
Reflexionar
Rechazar

Objetivos



Introducir conceptos básicos de economía circular a través de las disciplinas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas), el aprendizaje activo, vivencial con una aproximación socio-emocional.



Formar y acompañar a docentes en la metodología RTS (Remix the School) que mejora la autoeficacia de lxs estudiantes hacia el STEAM a través del modelo de enseñanza 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate y Evaluate), el aprendizaje basado en proyectos maker utilizando los principios de la circularidad, la fabricación de biomateriales y la comunidad educativa como contexto.



Introducir conceptos básicos de diseño y fabricación digital.



Redefinir a través de procesos de elaboración, las ideas preconcebidas que podemos tener del diseño de objetos y los materiales.



Fomentar las vocaciones científico tecnológicas y matemáticas en estudiantes de infantil, primaria y secundaria.



Mejorar la percepción social del STEAM.

Science

Technology

Engineering

Arts

Mathematics



Fomentar el aprendizaje por medio de la interacción social rompiendo los muros de la escuela, haciéndola más abierta al barrio y capacitando a las personas del ecosistema educativo para que sean innovadoras sociales digitales e impulsoras del cambio en su entorno local.



Contribuir al desarrollo de la competencia digital docente.



Remix The School forma y acompaña docentes, estudiantes y familias a desarrollar las siguientes dimensiones de aprendizaje:

Individual

Habilidades “makers”

Pensamiento crítico y resolución de problemas

Iniciativa e intencionalidad

Comunidad (Circular)

Impacto colectivo

Compromiso social y emocional



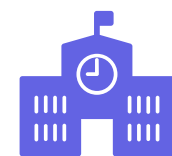
Destinatario

RTS es un programa de formación gratuito y diseñado para docentes de centros educativos que imparten Educación Primaria (tercer ciclo - 5o y 6o) y/o Educación Secundaria (1o y 2o ESO).

Al finalizar este programa lxs docentes recibirán una acreditación de Fab Lab Barcelona (* pendiente de recibir la aprobación oficial de la Generalitat de Catalunya (CESIRE))

Método de Ejecución

Semipresencial



10

Escuelas

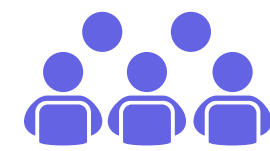
Centros del Área Metropolitana de Barcelona



20

Docentes

Docentes de 5o y 6o (Primaria) o 1o 2o de ESO (2 docente / centro)



800

Estudiantes

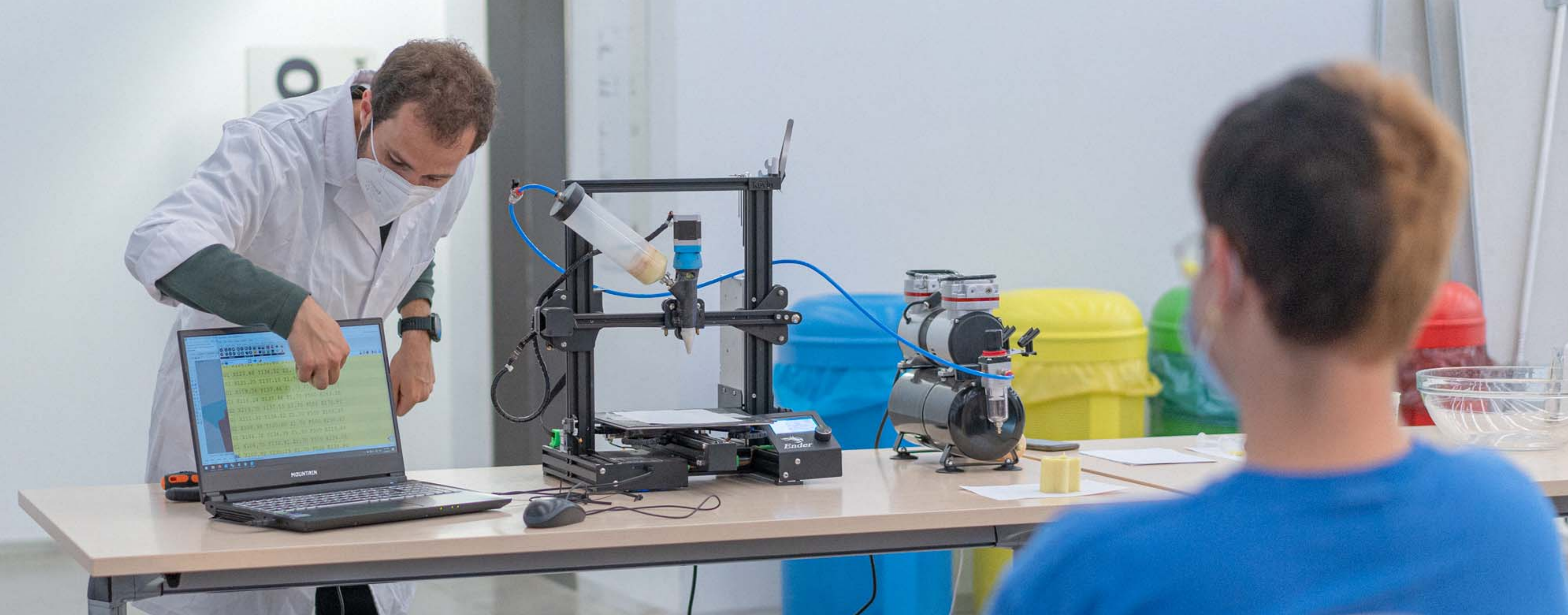
Máximo de 40 estudiantes/ docente por centro educativo



20

Tamaño Aula

El programa incluye material y kits para un total de (20) estudiantes por clase (aproximadamente).



Metodología

Portfolio de experiencia de aprendizaje

Cada profesor construye un portafolio donde documenta su dominio en los diferentes módulos realizados individualmente y su integración práctica en clase o centro educativo.

Bootcamps

Jornada intensiva y presencial en el Fab Lab Barcelona, un espacio ideal para vivir una experiencia de aprendizaje activo a través de la co-creación, la reflexión, el intercambio de conocimiento, la resolución de problemas, la práctica maker y el diseño de biomateriales.

Mentoría y revisiones globales

Sesiones de seguimiento con todos los participantes del programa semanales de una (1) hora de duración donde se promueve que los estudiantes expongan sus progresos, fallos y dudas de la tarea semanal, hecho hasta el momento.

Soporte a los estudiantes y evaluación

Seguimiento continuo, revisión y evaluación del progreso de los estudiantes en sus tareas bisemanales y las intervenciones durante el 3er trimestre.

Conferencias y sesiones con expertos

Webinars entre ex-estudiantes y profesionales de la red de fab labs, expertos en el sector para contextualizar, inspirar y mostrar la diversidad de aplicaciones del mundo de la fabricación digital, los materiales o iniciativas verdes y sostenibles del sector.

Duración

El proyecto “Remix The School Distributed” tiene una duración de 10 meses con una dedicación aproximada de 38h divididas en 3 fases:



Fase 1

Análisis y Definición

Modelo Se realizarán 2 sesiones online (webinars) para presentar el programa y aclarar dudas.

Dedicación 4 h

Octubre a Noviembre: Periodo de Inscripción

Octubre – Enero 2022

Módulo 0 Bootcamp – Experiencia Positiva

Jornada intensiva y presencial en el Fab Lab Barcelona, un espacio ideal para vivir una experiencia de aprendizaje activo a través de la co-creación, la reflexión, el intercambio de conocimiento entre lxs participantes, la resolución de problemas, la práctica maker y el diseño de biomateriales.

Fase 2

Enero – abril 2022

Programa Distribuido

A continuación se describen los distintos módulos formativos que conformarán el programa.

Modelo Virtual

Duración 12 semanas **Dedicación** estimada de 2h/módulo

Módulo 1 Introducción y Principios de la Economía Circular

El objetivo principal de este módulo es presentar a todos los actores del proyecto: el Fablab, los distintos participantes y sus comunidades locales así como los objetivos de aprendizaje, las herramientas y algunos aplicativos en aula.

Módulo 2 Entender el Problema - Desperdicio Alimentario

El objetivo de este módulo es la introducción a los biomateriales, los alimentos y los residuos plásticos (serie de talleres dirigidos por los profesores con los estudiantes para presentar el proyecto y los problemas de los alimentos y los residuos plásticos).

Módulo 3 Comunidad de Prácticas

Desarrollar prácticas más circulares y fortalecer las redes sociales a través de la investigación práctica, aprendiendo y trabajando con los residuos. Buscando formas de co-crear con las comunidades locales.



Módulo 4 Biomateriales

En este módulo se trabaja la creación de biomateriales a partir de los desechos orgánicos recogidos en el módulo anterior (desperdicios de casa, la propia escuela o locales de barrio, como los posos de café o las pieles de naranjas).

Módulo 5 Comunicación y Disseminación

En este módulo introducimos metodología de aplicación en el aula para fomentar la imaginación y la creatividad en lxs alumnxs.

Módulo 6 Impacto

El objetivo es compartir los resultados de los proyectos, para generar el máximo impacto positivo para que las propuestas tengan continuidad, en las siguientes fases.

Fase 3

Abril – Junio 2022

Acompañamiento y Consolidación

Modelo Virtual

Duración 12 semanas. Dedicación estimada de 10h

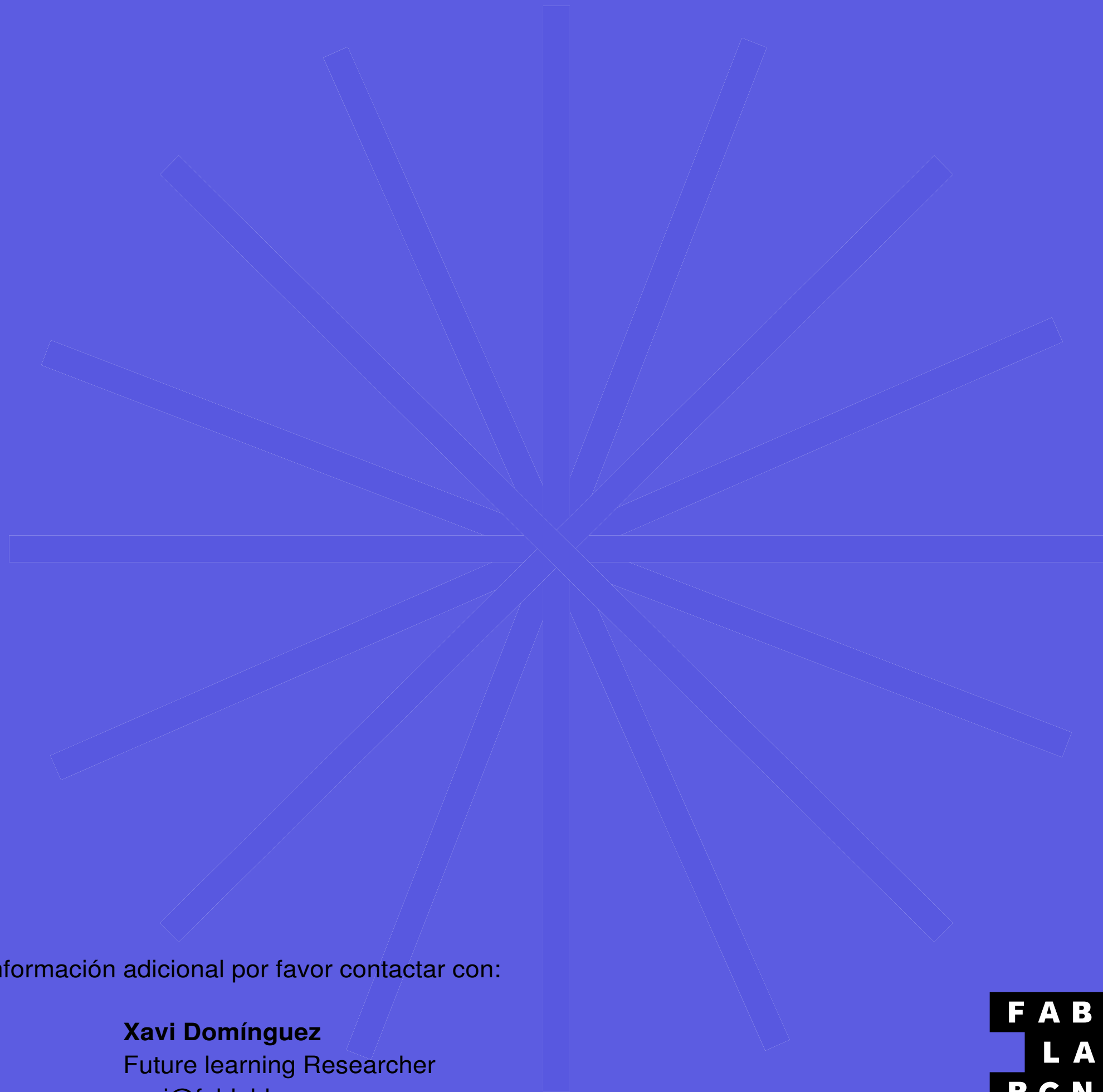
Una vez formada el grupo motor del proyecto (embajadores de diferentes centros educativos) y entendidas las bases de la comunidad práctica y del movimiento maker y su potencial para generar propuestas transformadoras circulares (intervenciones). Esta segunda fase se plantea como un acompañamiento a los docentes y sus comunidades para realizar un proyecto innovador (challenge), en que los jóvenes socialmente responsables, ciudadanos y comunidades colaboran practicando los distintos módulos de la Fase 1, con el objetivo de generar proyectos y dinámicas sostenibles que impacten en el barrio.

- 1** La consolidación del equipo docente y su comunidad práctica que actuarán como promotores del proyecto.
- 2** Acompañar y apoyar a los docentes en este proceso de cambio que supone la incorporación y uso de tecnologías circulares en el entorno educativo.
- 3** Incorporar el resto de profesorado mediante la co-creación de contenidos y guías didácticas de aplicación en el aula, transversales a las materias e integradas al currículum.



¿Quieres formar parte de esta iniciativa?

INSCRÍBETE



Contacto

Para cualquier duda o información adicional por favor contactar con:

Santi Fuentemilla
Future Learning Lead
santi@fablabbcn.org

Xavi Domínguez
Future learning Researcher
xavi@fablabbcn.org



Con el apoyo de:

