



UX for Teachers

Eina d'avaluació

ANY:
2023

REALITZAT PER:
Learnable (Itàlia)
Akoè Educació Coop. V.
(Espanya)
Budakov Films (Bulgària)

www.uxforteachers.eu



Co-funded by
the European Union

“UX FOR TEACHERS - Millorar l'educació digital amb el Disseny d'experiència d'usuari”.

Eina d'avaluació del projecte UX for Teachers

Per a qualsevol pregunta sobre aquest resultat o el projecte del qual procedeix, contacte amb

Giulio Gabbianelli,
Learnable SC via dei Fonditori, 3 61122 Pesaro (PU)
Email: giulio@learnable-europe.eu

L'edició d'aquest resultat va finalitzar al desembre de 2023

Pàgina web del projecte: <https://www.uxforteachers.eu/>

UX FOR TEACHERS és una associació de cooperació Erasmus+ en l'àmbit de l'educació escolar.

Número de projecte: 2022-2-IT02-KA210-SCH-000097023

El suport de la Comissió Europea a la producció d'aquesta publicació no constitueix una aprovació dels continguts, que reflecteixen únicament les opinions dels autors, i la Comissió no es fa responsable de l'ús que pugui fer-se de la informació continguda en aquesta.

Aquest resultat ha sigut creat gràcies a la col·laboració de tota l'associació UX FOR TEACHERS: Learnable (IT)-coordinador del projecte, Akoe Educació Coop. V. (ES), Budakov Films (BG).

Aquest resultat està sota una llicència creative commons attributionnoncommercial-share alike 4.0 international



Eina d'avaluació



Credits - ThisisEngineering RAEng on Unsplash

Aquesta Eina d'Avaluació és un producte del projecte UX For Teachers, un projecte d'Associació de Cooperació a petita escala Erasmus+ KA210 en el sector de l'Educació Escolar, cofinançat per la Comissió Europea.

El projecte té com a objectiu enfortir el paper del professorat de secundària, formadors i educadors en el disseny d'entorns digitals centrats en l'estudiant, activitats i materials, explotant el potencial del UX design amb la finalitat de millorar el compromís i l'eficàcia de l'aprenentatge a distància a les escoles.

El document proporciona una sèrie de materials per a avaluar el nivell d'interactivitat, facilitat d'ús, disseny, accessibilitat i eficàcia dels entorns, materials i activitats en línia. L'eina d'avaluació pot ajudar el professorat a analitzar la percepció de l'alumnat i crear materials digitals més atractius.

COM UTILITZAR -HO?



AVALUAR

Utilitze les recomanacions per a avaluar els materials i entorns digitals que pense utilitzar en classe.



MILLORA

Millora els seus materials digitals basant-se en l'autoavaluació realitzada mitjançant l'ús de la UX for Teachers Recomanacions.



PREGUNTE AL SEU ALUMNAT

Reculla les seues opinions mitjançant el qüestionari UX For Teachers

Recomanacions per al professorat

Les següents recomanacions es basen en un estudi qualitatiu i quantitatiu realitzat pel projecte UX for Teachers. Aquestes idees ajudaran els professors a aprofitar tot el potencial dels sistemes educatius en línia i les eines digitals i a optimitzar l'experiència d'usuari (UX) per als seus alumnes.

01

Familiaritze's amb els sistemes en línia i les eines digitals

Comence per explorar i comprendre a fons totes les característiques i funcionalitats dels sistemes en línia i els recursos digitals que està utilitzant. Aquest coneixement en profunditat li permetrà aprofitar al màxim les seues capacitats i fer que el seu ensenyament siga més eficaç.

02

Organitzar els continguts

Aprofite al màxim les característiques organitzatives de les eines i sistemes digitals, com a mòduls, carpetes i subseccions, per a estructurar els teus continguts de manera lògica. Aquest enfocament facilitarà una navegació fluida al seu alumnat, fent més fàcil trobar la informació que necessiten.

03

Prepare una informació clara sobre l'activitat

Presente la informació de la seua activitat, inclosos el programa, els objectius i els criteris de qualificació, en un format clar i fàcil d'entendre. Utilitze títols, vinyetes i elements visuals per a millorar la llegibilitat i la comprensió.

04

Integre elements multimèdia en els materials educatius

Integre elements multimèdia atractius com a vídeos, clips d'àudio i presentacions interactives per a crear una experiència d'aprenentatge dinàmica i immersiva per als seus alumnes.

05

Mantindre una comunicació regular

Aprofite les funcions de missatgeria o anuncis del LMS per a mantindre una comunicació regular amb el seu alumnat. L'enviament de recordatoris, actualitzacions i aclariments mantindrà a tots informats i compromesos.

06

Prepare avaluacions interactives

Aprofite les eines d'avaluació digital per a crear proves i tasques interactives. Els comentaris en temps real permetran als estudiants mesurar el seu progrés i l'ajudaran a avaluar el seu rendiment de manera eficaç.

07

Facilite fòrums de debat i col·laboració

Fomente la participació activa i l'aprenentatge entre iguals creant fòrums de debat o espais de col·laboració. Això cultiva un sentit de comunitat i millora el compromís dels estudiants.

08

Seguiment del progrés dels estudiants

Utilitze les funcions d'anàlisi i seguiment per a supervisar el progrés de l'alumnat. La valuosa informació obtinguda l'ajudrà a identificar als estudiants amb dificultats i intervindre quan siga necessari.

09

Dissenye els cursos tenint en compte la inclusió

Dissenye la seua activitat tenint en compte l'accessibilitat, assegurant-se que tots els materials siguen inclusivament per als estudiants amb necessitats específiques. En adherir-se als principis del disseny universal, crearà un aprenentatge equitatiu

10

Responga a les preguntes

Estiga disponible en línia i comprove amb freqüència la seua safata d'entrada per a veure si hi ha missatges dels seus estudiants. Respondre a les preguntes només durant les classes no serà suficient.

Qüestionari per a estudiants

Aquest qüestionari pot utilitzar-se per a recaptar l'opinió dels seus alumnes sobre la seua experiència en l'ús de materials o entorns educatius digitals. Pretén analitzar 5 elements diferents: interactivitat, facilitat d'ús, disseny, accessibilitat i eficàcia. Els resultats poden ser útils per a comprendre la percepció dels alumnes i millorar els materials en conseqüència.

Per favor, valore les següents afirmacions relatives als seus recursos de formació en línia basant-se en la seua experiència:

Se li demana que valore cada pregunta basant-se en la seua experiència amb la plataforma utilitzant l'escala proporcionada, on 1 representa "Pobra" i 5 representa "Excel·lent".

Gràcies pels seus valuosos comentaris.

01

Interactivitat

Q1. Les eines digitals t'ajuden a treballar juntament amb altres estudiants.

1	2	3	4	5
(Deficient)	(Regular)	(Aceptable)	(Bo)	(Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q2. Els elements interactius (vídeo, imatges, enregistraments d'àudio, etc.) faciliten l'aprenentatge de coses noves.

1	2	3	4	5
(Deficient)	(Regular)	(Aceptable)	(Bo)	(Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

02

Facilitat d'ús

Q3. Trobar continguts, menús o documents específics és intuïtiu i senzill.

1	2	3	4	5
(Deficient)	(Regular)	(Aceptable)	(Bo)	(Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q4. Les classes estan organitzades de manera clara i lògica.

1	2	3	4	5
(Deficient)	(Regular)	(Aceptable)	(Bo)	(Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

03

Disseny

Q5. El disseny visual és atractiu i estèticament agradable.

1	2	3	4	5
(Deficient)	(Regular)	(Aceptable)	(Bo)	(Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q6. L'ús de vídeo, àudio i altres elements multimèdia ajuda a aprendre coses noves.

1	2	3	4	5
(Deficient)	(Regular)	(Aceptable)	(Bo)	(Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

04

Accessibilitat

Q7. El contingut és fàcilment accessible tant en ordinadors com en dispositius mòbils.

1 (Deficient)	2 (Regular)	3 (Aceptable)	4 (Bo)	5 (Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q8. L'aprenentatge és possible per a estudiants amb discapacitat (per exemple, lectors de pantalla per a cecs, subtítols per a persones amb discapacitat auditiva, etc.).

1 (Deficient)	2 (Regular)	3 (Aceptable)	4 (Bo)	5 (Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

05

Eficàcia

Q9. Amb els recursos en línia s'aprenen i comprenen els continguts de forma ràpida i eficaç.

1 (Deficient)	2 (Regular)	3 (Aceptable)	4 (Bo)	5 (Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q10. El pot seguir fàcilment el teu progrés mentre s'aprén.

1 (Deficient)	2 (Regular)	3 (Aceptable)	4 (Bo)	5 (Excel·lent)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Basant-nos en la puntuació global dels continguts digitals, podem classificar el rendiment de la següent manera:

Excel·lent: 4,50 - 5,00

Bo: 3,50 - 4,49

Aceptable: 2,50 - 3,49

Deficient: 1,00 - 2,49

Amb aquesta escala, els materials d'ensenyament en línia que reben una puntuació mitjana de 5 (Excel·lent) de tots els participants en totes les preguntes obtindrien una qualificació global de "Excel·lent". De la mateixa manera, els materials que reben una puntuació mitjana d'1 (Deficient) de tots els participants en totes les preguntes rebran una qualificació global de "deficient".

La puntuació global es basa en la mitjana dels cinc criteris de qualificació. No obstant això, tots els criteris poden considerar-se per separat. Per exemple: Els materials que han rebut una qualificació global Bona, poden haver rebut una qualificació Pobra en Accessibilitat. En identificar aquest problema, els professors rebran informació sobre la necessitat de facilitar l'accés als seus recursos.