

## Editorial

En el primer número d'aquest curs 2015-2016, la revista *Segell* tracta els diferents vessants educatius i d'aprenentatge a través de la tecnologia a les nostres escoles. És un exemplar més extens del que és habitual, ja que vol donar cabuda a tots els centres de la ICCIC, als docents i a l'alumnat.

Com ja és *vox populi*, la tecnologia ha arribat per quedar-s'hi. Davant d'aquesta realitat, ha calgut, en primer lloc, un temps d'adaptació i transformació del procés d'aprenentatge a les escoles i, per tant, la formació dels docents.

Aquest procés ha tingut dues fases principals: la primera ha estat la irrupció de les màquines a l'aula, que van anar modificant l'entorn d'aprenentatge, ja que l'alumnat podia trobar els continguts curriculars al seu ordinador, i la segona, més revolucionària, la irrupció d'Internet com a plataforma de cerca d'informació i, també, en el vessant comunicatiu, de les xarxes socials, que ofereixen la possibilitat d'estar connectat amb tot el món.

L'entrevista a Josep M. Mominó, professor de la Universitat Oberta de Catalunya i membre de la comissió pedagògica del Patronat de la Fundació ICCIC, ens mostra la seva visió sobre l'evolució de la tecnologia en el món formatiu, en aquest cas universitari. Vull destacar també el reportatge sobre aquesta Universitat amb motiu del 20è aniversari de la seva creació, que mostra l'evolució de la primera universitat en xarxa, el seu model educatiu i el campus virtual.

Les escoles ens expliquen com s'aplica la tecnologia en el procés d'aprenentatge de l'alumnat. A educació secundària obligatòria, Thau Sant Cugat i Thau Barcelona mostren, d'una banda, el vessant tecnològic constructiu, com la robòtica i el cotxe elèctric i, de l'altra, aspectes com la programació informàtica o l'ús del microscopi digital. A parvulari de Thau Sant Cugat, podem veure què ha representat per als nens i nenes l'ús dels iPads. Des de l'Escola de Batxillerats s'expliquen les possibilitats que ofereix la tecnologia a l'alumnat en l'elaboració de treballs de recerca, com

ara enviar una sonda a l'estratosfera o l'activitat de georecerca amb un dispositiu mòbil GPS a Sant Llorenç del Munt, dins del Seminari de ciències socials.

Els articles del professorat mostren la realitat virtual incorporada a l'escola i a l'aprenentatge, mitjançant el model Steam, i també una visió crítica i acurada sobre si sempre cal utilitzar les tecnologies o, si és preferible, especialment en l'aprenentatge de la música, optar per altres mitjans —en aquest cas, pels instruments. És palès que, a les nostres escoles, la tecnologia té el paper que li correspon en cada moment i està al servei de l'aprenentatge i, per tant, segons l'activitat a exercir i aprendre, hi tindrà més o menys cabuda i importància.

Les activitats extraescolars també ofereixen a l'alumnat la possibilitat de despertar l'interès per la ciència i la tecnologia amb activitats innovadores i divertides. Per assolir aquest objectiu, els responsables dels programes educatius LEGO Education Robotix utilitzen eines i metodologies d'aquest programa, com ara el robot Mindstorms, que permet un aprenentatge constructiu i una programació intuïtiva.

Aquesta realitat virtual ha transformat el concepte d'aprenentatge i, d'alguna manera, ha facilitat el procés de canvi i l'evolució del rol del docent i l'alumnat, i per tant la funció de l'escola en un concepte més general. Sovint hi ha una tendència a voler enfrontar i separar dues cultures que formen part de la mateixa realitat: analògic *versus* digital, però el millor és saber aprofitar les virtuts de tots dos conceptes per fer-nos millors persones, millors docents i millors alumnes.

Us convidem a una lectura tranquil·la i plena de noves propostes i activitats que permeten viure i aprendre amb unes eines que han portat l'educació més enllà de les parets de l'escola.

Frederic Raurell  
Director general