



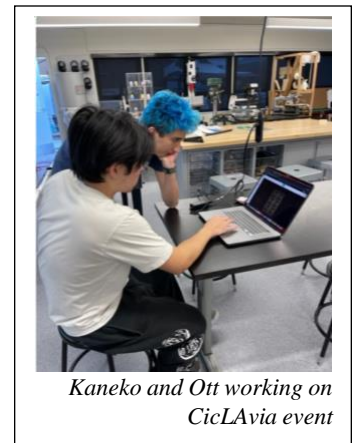
SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT NEWS RELEASE

CONTACT: Gail Pinsker
310.450.8338, ext. 70230
gpinsker@smmusd.org

FOR IMMEDIATE RELEASE
Feb. 13, 2022

Graduating Samohi PBL Students Collaborate with SMC Students for CicLAvia Community Event

Hudson Kaneko and Cooper Ott, two students from the first graduating class of Santa Monica High School (Samohi) project-based learning (PBL) pathway, had the opportunity to collaborate with students from Santa Monica College's (SMC) IxD design for community change class and cognitive psychology class to produce a unique marketing and interactive experience for CicLAvia's December 2022 South Los Angeles event. The collaboration highlighted the potential for PBL students to do real world learning with experts with the support of community partners.



Kaneko and Ott working on CicLAvia event

“Collaborating with the students of SMC was very fun and I was able to learn from their knowledge,” said Kaneko. “Being able to help them with their project with the resources we had was a unique opportunity that we normally wouldn't have.”



Puzzle that Kaneko and Ott created

The PBL pathway, which recently moved to the SMC campus, has made connections with multiple SMC departments to further the learning through interest and senior thesis elective classes. This unique opportunity enables high schoolers to work with industry experts as advisors and mentors through internships, service, and build real world experiences to further their interests and passions. Therefore, when CicLAvia, a non-profit organization that catalyzes vibrant public spaces, active transportation and good health through car-free streets, asked SMC students to reinvent the sponsor and participant experience for a December event which featured 7.25 miles of free open streets in South LA, PBL students were able to participate.

“I was able to learn how to identify the needs and restraints a client gives you and how you create a design based on them. I also learned about the event itself as prior to this project I did not know what CicLAvia was at all,” said Ott. “Overall, this project allowed me to see how designs are created in the real world and what the relationship between the designer and client is like.”

Kaneko and Ott have participated in the innovation studio (i-studio) at PBL since they were freshman and learned how to use the technology, prototyping and creative tools to produce artifacts for their academic classes. Accordingly, when the SMC students needed a way to produce puzzles for an interactive experience, Kaneko and Ott stepped up to use their expertise in design and technology and the resources of the i-studio to produce over 100 puzzles using the laser cutter, cardboard and wood.

“The most challenging part of this project was the time restraint as we had to print 100 puzzles and 100 frames in a little over one week,” said Ott. “It was also challenging to make sure our lasercutter’s settings were set efficiently and effectively as if there was too little power it wouldn’t cut through but if there was too much it would burn the image.”

Kaneko and Ott observed the college senior class mid-term presentations where CicLAvia stakeholders provided feedback to the proposals, met with the SMC students to brainstorm solutions, worked for over 20 hours over two weeks to produce the puzzles, volunteered at the event to witness the actual participant experience, contributed to marketing materials and attended the final presentation.

“The most important thing I learned was how the project process differs from high school to college. I was able to see firsthand how a college-level project is executed and presented,” said Kaneko.

Kaneko hopes to get into USC’s Iovine and Young program which uses similar project-based learning. He is currently developing an app that utilizes artificial intelligence and psychology to help users build habits. Ott wants to attend a four-year university and study computer engineering.

Watch a video of the CicLAvia project featuring Kaneko and Ott [here](#).



Written by Diana Bouchaaya, Communications Specialist

#

SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT
1651 16TH Street, Santa Monica, CA 90404
ph: 310.450.8338

www.smmusd.org

Follow us on Twitter: @SMMUSD

Follow us on Instagram: @smmusd_official



SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT

SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT NEWS RELEASE

CONTACT: Gail Pinsker
310.450.8338, ext. 70230
gpinsker@smmusd.org

FOR IMMEDIATE RELEASE
Feb. 13, 2022

Alumnos de Samohi PBL del último año colaborar con estudiantes de SMC para el evento de la comunidad CicLAvia

Hudson Kaneko y Cooper Ott, dos estudiantes de la primera promoción del trayecto de aprendizaje basado en proyectos (PBL) de Santa Monica High School (Samohi), tuvieron la oportunidad de colaborar con estudiantes de la clase de diseño para el cambio comunitario IxD y la clase de psicología cognitiva de Santa Monica College (SMC) para producir una experiencia interactiva única de marketing para el evento de CicLAvia de diciembre de 2022 en el sur de Los Ángeles. La colaboración destacó el potencial de los estudiantes de PBL para poner en marcha el aprendizaje del mundo real con expertos y con el apoyo de la comunidad



Kaneko y Ott trabajan para el evento CicLAvia

"Colaborar con los estudiantes del SMC fue muy divertido y pude aprender de sus conocimientos", dijo Kaneko. "Poder ayudarles con su proyecto con los recursos que teníamos fue una oportunidad única que normalmente no tendríamos".



Rompecabezas creado por Kaneko y Ott

El trayecto educativo PBL, que recientemente se trasladó al campus de SMC, ha establecido conexiones con múltiples departamentos del SMC para fomentar el aprendizaje a través de clases optativas de interés y de tesis de último curso. Esta oportunidad única permite a los estudiantes de la preparatoria trabajar con expertos de la industria como asesores y mentores a través de prácticas, servicios, y construir experiencias del mundo real para promover sus intereses y pasiones. Por lo tanto, cuando CicLAvia, una organización sin fines de lucro que cataliza los espacios públicos vibrantes, el transporte activo y la buena salud a través de calles sin automóviles, le pidió a los estudiantes de SMC que reinventaran al patrocinador y la experiencia de los participantes para un evento que tuvo lugar en diciembre y contó con 7,25 millas de calles abiertas libres en el sur de Los Ángeles, los estudiantes de PBL pudieron participar.

"Pude aprender a identificar las necesidades y limitaciones que te plantea un cliente y a crear un diseño basado en ellas. También aprendí sobre el evento en sí, ya que antes de este proyecto no sabía en absoluto qué era CicLAvia", dijo Ott. "En general, este proyecto me

permitió ver cómo se crean los diseños en el mundo real y cómo es la relación entre el diseñador y el cliente".

Kaneko y Ott han participado en el estudio de innovación (i-studio) de PBL desde que eran alumnos de primer año y aprendieron a utilizar la tecnología, la creación de prototipos y las herramientas creativas para producir artefactos para sus clases académicas. Por eso, cuando los estudiantes de SMC necesitaron una forma de producir rompecabezas para una experiencia interactiva, Kaneko y Ott se pusieron manos a la obra y utilizaron su experiencia en diseño y tecnología y los recursos del i-studio para producir más de 100 rompecabezas utilizando una cortadora láser, cartón y madera.

"Lo más difícil de este proyecto fue la limitación de tiempo, ya que tuvimos que imprimir 100 rompecabezas y 100 fotogramas en poco más de una semana", explica Ott. "También fue un reto asegurarnos de que los ajustes de nuestra cortadora láser se adaptaran de forma eficiente y eficaz, ya que si había poca potencia no cortaba, pero si había demasiada quemaba la imagen".

Kaneko y Ott observaron las presentaciones a la mitad del semestre de los alumnos de último curso de la universidad, en las que las partes interesadas de CicLAvia aportaron sus comentarios a las propuestas, se reunieron con los alumnos del SMC para aportar soluciones, trabajaron durante más de 20 horas a lo largo de dos semanas para producir los rompecabezas, fueron voluntarios en el evento para presenciar la experiencia real de los participantes, contribuyeron a los materiales de marketing y asistieron a la presentación final.

"Lo más importante que aprendí fue cómo difiere el proceso de un proyecto de la escuela preparatoria a la universidad. Pude ver a primera vista cómo se ejecuta y presenta un proyecto de nivel universitario", dijo Kaneko.

Kaneko espera entrar en el programa *Irvine and Young* de USC, que utiliza un aprendizaje similar basado en proyectos. Actualmente está desarrollando una aplicación que utiliza la inteligencia artificial y la psicología para ayudar a los usuarios a crear hábitos. Ott quiere asistir a una universidad de cuatro años y estudiar ingeniería informática.

A continuación, puede acceder al video del proyecto CicLAvia de Kaneko y Ott: [aquí](#).



Redactado por Diana Bouchaaya, Especialista en comunicaciones

#