Co.De.

Модул 2 – Съвместно проектиране на обучението чрез ролеви игри

Модул 2.4 — Инструментът за съвместно проектиране на урочен план

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.
Номер на проекта: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Съдържание

1 Представяне на инструмента
Платформата за ролеви игри на Co.De.

2 Стъпка 1: Подготовка
Поставяне на цели и определяне на роли

3 Стъпка 2: Сценарий на действието
Проектиране на конфликта и средата

4 Стъпка 3: Резултатът
Артефакти и критерии за оценка

5 Стъпка 4: Обсъждане
Структуриране на размисъла

6 Обобщение и следващи стъпки
Преминаване към външни ресурси

Съфинансирано от Европейския съюз

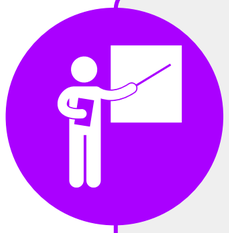
Co.De.

Представяне на инструмента (The Canvas)

Какво представлява това? Шаблон за стъпка по стъпка за структуриране на сесия за съвместно проектиране чрез ролеви игри

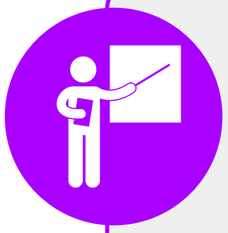
Защо да го използвате? За да се гарантира съгласуваност между „забавлението“ от актьорството и **конкретните учебни цели**

4-те стълба на инструмента



Контекст

- Проблем от реалния живот



Актьорски състав

- Заинтересовани страни (лица)



Конфликт

- Напрежението, което трябва да се разреши



Заключение

- Конкретното решение

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Стъпка 1: Подготовка Цели и роли

Определете „защо“

Изберете компетенции (например, Емпатия, Преговори) от рамката на ЕС.

Определете „Кой“

Създайте 3-4 различни роли с противоречащи си **скрити намерения**. Съвет: Избягвайте „Добро срещу Зло“; стремете се към перспективата „Валидно срещу Валидно“

Определете ограниченията

Времеви ограничения, бюджет или физически граници

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Стъпка 2: Сценарият на действието

„Поводното събитие"

Как започва симулацията? (например, тревожен имейл, репортаж за гореща новина)...

Околната среда

Физически: Разположение на стаята (кръгли маси срещу противоположни страни).
Цифрово: Онлайн табла (Miro/Padlet) за записване на решения

Правила за участие

Кой говори и кога? Как се гласуват решенията?

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Стъпки 3 и 4: Резултати и обобщение

Артефактът („Какво“)

- Учениците трябва да създадат нещо осезаемо (проект за политика, прототип, манифест)

Обсъждането („И какво от това?“)

- **Излизане от ролята:** Излизане от образа.
- **Въпроси за размисъл:** „Какво беше разочароващо?“, „Чий глас беше пренебрегнат?“, „Как това се отнася към реалния училищен живот?“

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Обобщение и следващи стъпки

Обобщение

Инструментът превръща една обща идея в строг педагогически план, като използва 4-те стълба (Контекст, Актьорски състав, Конфликт, Заключение)

Предстоящи събития и следващи стъпки

Външни ресурси: Къде да намерите съществуващи сценарии и изследвания

Последно напомняне

Използвайте този инструмент, за да се подготвите за крайната си оценка

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Източници

https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Разбиране чрез проектиране*
https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ Bolton, G., & Heathcote, D. (1999). *Искате ли да използвате ролеви игри? Нов подход към планирането*
https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). *Максимизиране на ученето: Използване на ролеви игри в класната стая*
https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html *Maier, H. (2002). Ролеви игри: структури и образователни цели*
http://elearnit.pbworks.com/w/file/fetch/71563514/Online%20role%20plays%20Article.pdf *Расел, К. и Шепърд, Дж. (2010). Онлайн среди за ролеви игри във висшето образование*

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Завършихте модул 2.4

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.
Номер на проекта: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.