Co.De.

Модул 2 – Съвместно проектиране на обучението чрез ролеви игри

Модул 2.2 — Подходящ контекст, цел и умения

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 Идеални условия
Къде ролевите игри дават най-добри резултати

2 Педагогически цели
Определяне на „Защо?

3 Компетенции на учителя
Умения, необходими за ефективно фасилитиране

4 Развитие на уменията на учениците
Резултати от обучението и инициативност

5 Условия в класната стая и интеграция
Подготовка за успех

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Идеални ситуации за ролеви игри

Най-подходящи сценарии

- Проектно-ориентирано и изследователско обучение
- Гражданско образование, етика и медийна грамотност
- Дигитално гражданство и компромиси в областта на STEM

Гъвкаво предоставяне

- Може да се адаптира за хибридни или дигитални среди с помощта на платформи за съвместна работа като Miro или Jamboard.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Педагогически цели

Съгласуване на целите: Винаги използвайте ясни критерии, за да гарантирате, че резултатите от симулацията съответстват на конкретните учебни цели

Основни цели

Генериране на идеи – Откриване на творчески решения чрез различни персонажи

Решаване на проблеми – справяне със сложни училищни проблеми

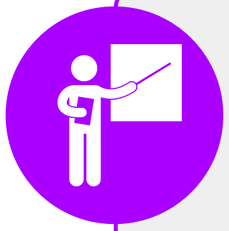
Вземане на решения – Постигане на консенсус чрез преговори

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

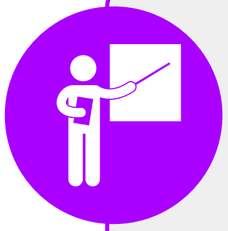
Компетенции на учителите

Промяната: Умения, необходими за ефективно фасилитиране



Умения за фасилитиране

- Управление на приобщаващ диалог и изготвяне на структурирани протоколи



Професионална осведоменост

- Етична осведоменост относно авторството и справедливостта

- Провеждане на обосновани с факти разбори след симулацията

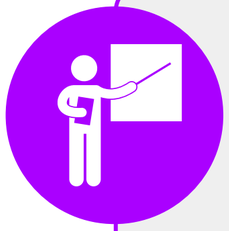
- Умение за управление на циклите на итерация и подобряване на обратната връзка от студентите

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

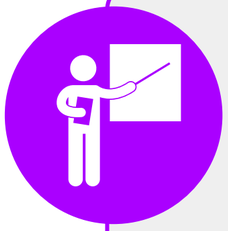
Развитие на уменията на учениците

Резултати от обучението и инициативност



Междуличностни умения

- Дълбока емпатия, способност за възприемане на гледната точка на другите и напреднали комуникационни умения



Саморегулация и инициативност

- Развитие на критичен анализ и лична инициативност

- Съвместни преговори и вземане на решения

- Повишаване на дигиталната грамотност чрез инструменти за сътрудничество

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Условия в класната стая и интеграция

Фактори за успех

Запазено време

Осигуряване на пространство както за действие, така и за размисъл

Ясни роли

Използване на конкретни средства и видими критерии

Безопасна култура

Атмосфера без осъждане

Практически примери

- 15-секундни „презентации на роли“ или 2-минутни „мини-преговори“.
- Използване на цифрови лепящи се бележки и гласуване с емоджита за бързи решения.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Източници

https://hthgse.edu/how-to-codesign-with-students-a-five-step-guide-by-students-for-teachers/ Как да сътрудничим с учениците – пет стъпки от ученици за учители
https://www.facinghistory.org/resource-library/co-design-your-classroom-your-students Предоставя примери за практическо интегриране в класната стая.
https://link.springer.com/article/10.1007/s13384-024-00799-w Обсъжда компетенциите, необходими за прилагане на съвместното проектиране в обучението на учители.
https://www.coursera.org/learn/co-design-for-all Показва как методите могат да бъдат адаптирани към реални сценарии.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Завършихте модул 2.2

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.