Co.De.

Modulo 7 - Apprendimento di co-progettazione attraverso i test utente

Unità 7.2 - Adattamento al contesto/scopo/abilità

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

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Sommario

1 Contesti rilevanti per l'applicazione dei test utente

2 Scopo pedagogico della metodologia

3 Lezioni apprese dall'implementazione dei test utente

4 Quadro di competenze per i test utente

5 Prerequisiti per un test utente efficace

6 Esempi pratici di abilità in azione

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Contesti rilevanti per l'applicazione dei test utente

I test utente sono più efficaci negli ambienti di apprendimento in cui la valutazione, la riflessione e il miglioramento interativo costituiscono parte integrante del processo educativo. Sono particolarmente indicati quando:

Co-funded by the European Union

Co.De.

Introduzione di nuovi strumenti digitali, piattaforme o applicazioni per l’apprendimento.

Sperimentazione di ambienti di apprendimento fisici, come la disposizione delle aule o delle postazioni di lavoro.

Implementazione di approcci pedagogici innovativi (ad esempio, apprendimento basato su progetti, moduli STEM, attività di impegno civico).

Garanzia che i materiali soddisfino le diverse esigenze degli studenti e i requisiti di accessibilità.

Perfezionamento dei prototipi creati dagli studenti nell’ambito di progetti di design, ICT, imprenditorialità o alfabetizzazione digitale.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

In questi contesti, i test con gli utenti contribuiscono a un approccio strutturato e basato sull'evidenza per comprendere come gli studenti interagiscono con le risorse e come queste possano essere migliorate in modo collaborativo.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scopo pedagogico della metodologia

I test utente supportano molteplici finalità educative, migliorando sia la progettazione didattica sia lo sviluppo degli studenti:

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scopo pedagogico

- Rafforzare l'autonomia degli studenti, posizionandoli come valutatori e contributori attivi.
- Incoraggiare un processo decisionale basato su evidenze, consentendo agli studenti di giustificare le proprie raccomandazioni.
- Promuovere il pensiero critico e riflessivo attraverso l'osservazione e la valutazione sistematiche.
- Sviluppare pratiche di apprendimento interative, fondamentali per il design thinking e l'apprendimento esperienziale.
- Favorire l'inclusione offrendo a tutti gli studenti una piattaforma per esprimere difficoltà, preferenze ed esigenze.
- Promuovere la comunicazione e la collaborazione, elementi essenziali per un lavoro di gruppo efficace.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

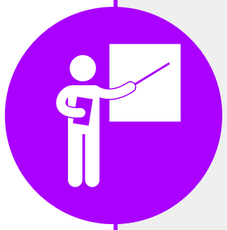
Attraverso questi obiettivi, i test con gli utenti rafforzano la pedagogia della co-progettazione e si allineano ai modelli educativi partecipativi e centrati sullo studente.

Co-funded by
the European Union

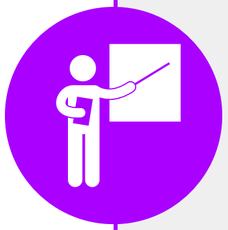
Co.De.

Lezioni apprese dall'implementazione dei test utente

La metodologia ha dimostrato numerosi vantaggi e fornito importanti spunti in diversi contesti di apprendimento:



Il coinvolgimento esperienziale aumenta la motivazione e rafforza il senso di responsabilità degli studenti.



I cicli di feedback strutturati portano a un miglioramento continuo degli strumenti e dei processi di apprendimento.



L’interazione sviluppa adattabilità, resilienza e una mentalità orientata alla crescita.

Co-funded by the European Union

Co.De.

La collaborazione tra pari migliora l’empatia, la comunicazione e la risoluzione collettiva dei problemi.

Un coinvolgimento autentico nella co-creazione sviluppa capacità di osservazione, analisi e processo decisionale.

Queste evidenze confermano il valore dei test con gli utenti come metodologia pratica ed efficace per le aule scolastiche contemporanee.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Quadro di competenze per i test utente

Per applicare efficacemente la metodologia, sono necessarie competenze specifiche sia per gli insegnanti sia per gli studenti.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competenze degli insegnanti

1. Capacità di facilitare un feedback strutturato e di guidare una critica costruttiva.
2. Capacità di osservare le interazioni degli studenti e di sintetizzare i dati qualitativi.
3. Competenza nella gestione di cicli di perfezionamento interativi e nella conduzione di sessioni di riflessione.
4. Competenze nel promuovere un ambiente sicuro che incoraggi un feedback autentico.
5. Consapevolezza in materia di accessibilità, progettazione inclusiva e diversità degli studenti.

Co.De.

Competenze dell'apprendente

1. Pensiero critico applicato all’identificazione dei punti di forza e di debolezza di strumenti o ambienti.
2. Comunicazione efficace di osservazioni, feedback e suggerimenti di miglioramento.
3. Processo decisionale collaborativo e revisione tra pari rispettosa.
4. Interpretazione analitica di problematiche relative all'usabilità o all'accessibilità.
5. Capacità di partecipare a processi iterativi di perfezionamento e di valutarne i risultati.

Co.De.

Prerequisiti per un test utente efficace

L'implementazione efficace richiede determinate condizioni:

01-Chiara spiegazione degli obiettivi e dei risultati attesi.

02- Strumenti semplici e strutturati per raccogliere feedback.

03- Sicurezza psicologica che consenta una comunicazione aperta e onesta.

04- Tempo sufficiente dedicato all'analisi e all'iterazione.

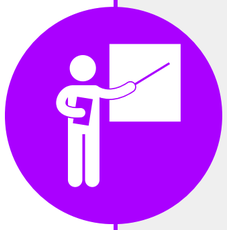
05- Materiali e ambienti accessibili e adatti a tutti gli studenti.

Questi prerequisiti garantiscono che il processo sia efficiente, inclusivo e di impatto pedagogico.

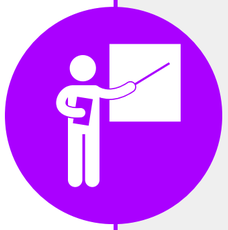
Co-funded by the European Union

Co.De.

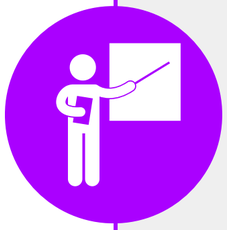
Esempi pratici di abilità in azione



Uno studente che testa un modulo digitale individua incoerenze nelle istruzioni e propone una formulazione più chiara.



Un gruppo che valuta la disposizione dell'aula rileva una visibilità ridotta in alcune aree e suggerisce di riconfigurare i banchi.



Gli studenti che analizzano il sito web di una scuola individuano criticità nella navigazione e progettano una struttura di menu più intuitiva.



Un team che testa un allestimento sperimentale individua problemi di sicurezza e raccomanda una riorganizzazione dei materiali.

Questi esempi illustrano come la metodologia promuova le capacità analitiche, comunicative e creative in situazioni reali.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 7.2

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

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.