Co.De.

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

Unità 7.3 – Esempi di scenari

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 Scenario di apprendimento 1

2 Scenario di apprendimento 2

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario di apprendimento 1

Migliorare una nuova app educativa attraverso test con gli utenti.

Astratto

IT - Unit 7.1 - Introduction Co-design learning through User Testing .pdf
PDF

Co-funded by the European Union

Co.De.

Parole chiave

Co-progettazione, app educativa, test di usabilità, interazione, coinvolgimento degli studenti

Co-funded by
the European Union

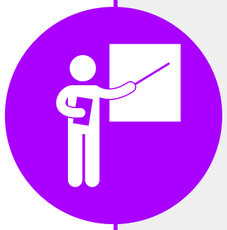
Co.De.

Indice riassuntivo

1. Oggetto: Le TIC nell'istruzione, apprendimento misto (blended learning)
2. Argomento: Usabilità e perfezionamento dei contenuti degli strumenti digitali
3. Età degli studenti: 16+
4. Tempo di preparazione: 1 ora
5. Tempo di insegnamento: 3 ore
6. Materiali online: versione prototipo dell'app, moduli Google per la raccolta di feedback.
7. Materiali offline: moduli di feedback stampati, note di osservazione

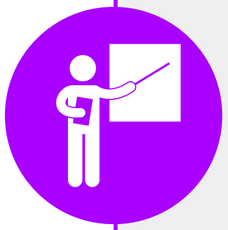
Co.De.

Integrazione nel curriculum



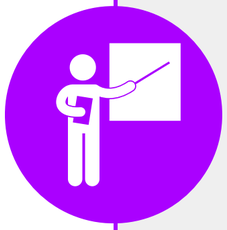
- Moduli di TIC e alfabetizzazione digitale; apprendimento basato su progetti.

Obiettivo della lezione



- Gli studenti contribuiscono attivamente al miglioramento degli strumenti di apprendimento digitale attraverso la co-progettazione e la sperimentazione.

Esito della lezione



- Gli studenti sviluppano competenze digitali, pensiero analitico e capacità di perfezionamento collaborativo.

Metodologia e competenze chiave



- Competenze digitali, comunicazione, collaborazione, pensiero critico.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Attività

Introduzione (15 min):

L'insegnante presenta l'app e definisce gli obiettivi.

2. Fase di test (60 min):

Gli studenti utilizzano l'app durante le attività in classe.

3. Raccolta di feedback (30 min):

Sondaggi individuali e discussioni di gruppo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Attività

4. Analisi e sintesi (45 min):

I gruppi classificano il feedback in base a usabilità, contenuto e coinvolgimento.

5. Proposta di interazione (30 min):

Gli studenti propongono soluzioni ai problemi individuati.

6. Riflessione (15 min):

Discutere la responsabilità condivisa nel miglioramento degli strumenti didattici.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario di apprendimento 2

Sperimentare la disposizione dell'aula per l'apprendimento collaborativo

Astratto

Questo scenario coinvolge gli studenti nella co-progettazione e nella sperimentazione di diverse disposizioni dei posti a sedere in classe, con l'obiettivo di migliorare collaborazione, comunicazione e concentrazione.
Invece di testare uno strumento digitale, gli studenti sperimentano ambienti di apprendimento fisici, testando diverse configurazioni (ad esempio, a cerchio, a gruppi, in fila) e fornendo un feedback strutturato.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Parole chiave

Progettazione congiunta, ambiente di classe, collaborazione, progettazione centrata sullo studente

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Indice riassuntivo

1. Ambito: Progettazione didattica, abilità sociali, ambienti di apprendimento
2. Argomento: Impatto della disposizione dell’aula sulla collaborazione e sui risultati di apprendimento
3. Età degli studenti: 15+
4. Tempo di preparazione: 30 minuti
5. Tempo di insegnamento: 2 ore e 45 minuti
6. Materiali: banchi/sedie mobili, lavagne a fogli mobili, moduli di feedback, post-it, macchina fotografica (facoltativa, per documentare la disposizione degli spazi)

Co.De.

Integrazione nel curriculum

- Può essere integrato in moduli di scienze sociali, educazione civica o apprendimento basato su progetti, in cui gli studenti riflettono su come l'ambiente influenzi il coinvolgimento e l'inclusione.

Obiettivo della lezione

- L'obiettivo è incoraggiare gli studenti a riflettere criticamente su come gli spazi fisici di apprendimento influenzino l'interazione e l'apprendimento stesso, e metterli in condizione di riprogettare tali spazi attraverso test con gli utenti.

Esito della lezione

- Gli studenti comprendono il ruolo dell'ambiente nel plasmare le esperienze di apprendimento; sviluppano capacità di collaborazione, osservazione e valutazione riflessiva.

Metodologia e competenze chiave

- Pensiero critico, collaborazione, risoluzione dei problemi e design thinking applicati allo spazio.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Attività

Introduzione (15 min):

L'insegnante introduce il concetto di progettazione dell'aula e spiega che gli studenti testeranno le diverse disposizioni degli spazi come se fossero utenti effettivi.

2. Configurazione di base (20 min):

Gli studenti iniziano con la disposizione tradizionale a file e svolgono una breve attività collaborativa (ad esempio, un compito di problem solving di gruppo). Registrano difficoltà e aspetti positivi.

3. Test di layout alternativi (2 × 30 min):

Configurazione 1: gruppi di 4-5 studenti.
Configurazione 2: disposizione a cerchio o a U.
Gli studenti ripetono un'attività collaborativa simile in ciascuna configurazione, registrando le proprie esperienze.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Attività

4. Raccolta di feedback (30 min)

I gruppi compilano moduli di feedback confrontando le diverse configurazioni (criteri: collaborazione, concentrazione, comfort, coinvolgimento, inclusione).

5. Analisi e discussione (30 min):

L'insegnante guida la classe in una riflessione su quale layout ha funzionato meglio, perché e quali miglioramenti potrebbero essere apportati.

6. Proposta di interazione (15 min):

Gli studenti propongono una soluzione ibrida o modificata (di loro ideazione).

Co-funded by the European Union

Co.De.

Attività

7. Riflessione (10 min):

L'insegnante collega il processo ai principi della co-progettazione: gli utenti (studenti) testano e modellano l'ambiente di apprendimento.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 7.3

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.