Co.De.

Modulo 8:Apprendimento di co-progettazione attraverso crowdsourcing

Unità 8.2 – Il crowdsourcing nell’istruzione: contesto, finalità e competenze

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 Crowdsourcing educativo: oltre il concetto

2 Scegliere il contesto giusto

3 Definizione dello scopo

4 Competenze per gli insegnanti

6 Progettazione di un ambiente di apprendimento basato sul crowdsourcing

Co-funded by the European Union

Co.De.

Apprendimento di co-progettazione tramite crowdsourcing

Unità 8.2 Il crowdsourcing nell'istruzione: contesto, finalità e competenze da adattare

Obiettivo dell'unità

Comprendere come implementare il crowdsourcing educativo per co-progettare ambienti di apprendimento significativi e partecipativi nelle scuole secondarie.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Obiettivi di apprendimento

Al termine di questa unità, gli insegnanti saranno in grado di:

1. Individuare i contesti in cui il crowdsourcing migliora i risultati dell'apprendimento
2. Definire lo scopo delle attività di crowdsourcing nell'insegnamento
3. Riconoscere le competenze e le abilità necessarie per applicare questa metodologia
4. Progettare strategie didattiche che promuovano la collaborazione e la creazione di conoscenza condivisa.

Co-funded by the European Union

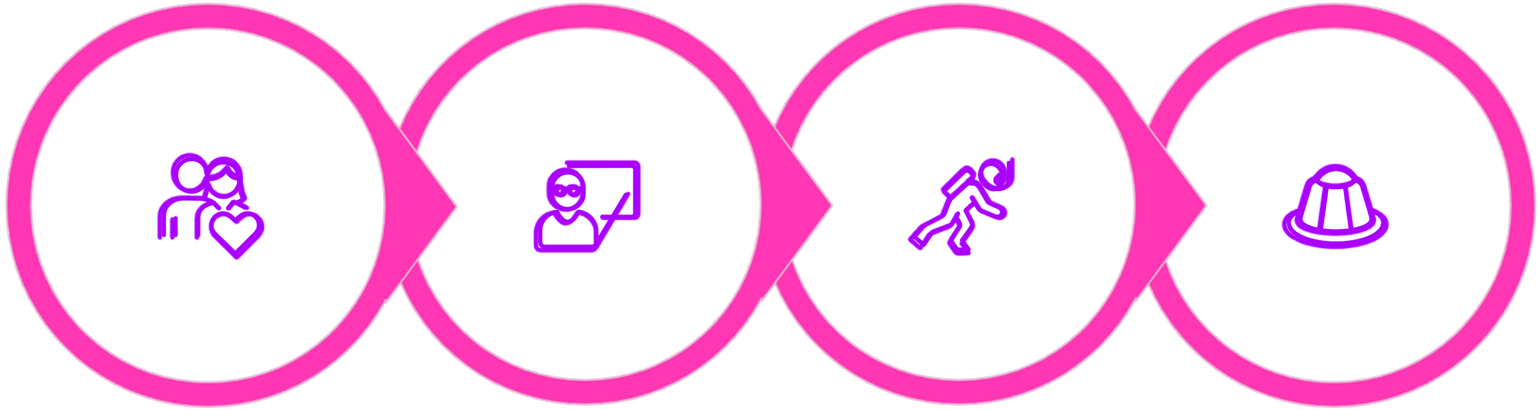
Co.De.

Crowdsourcing educativo:

Oltre il concetto

Il crowdsourcing educativo trasforma gli studenti da discenti passivi in partecipanti attivi.

Li invita a generare idee, risolvere problemi o co-creare materiali che vadano a beneficio dell'intera classe o della comunità scolastica.



Contributo libero

Moderazione da parte degli insegnanti

Input diversificato

Collaborazione trasparente

Gli studenti propongono progetti di sostenibilità e votano quelli da realizzare, sviluppando senso di responsabilità e apprendimento concreto.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scegliere il contesto giusto

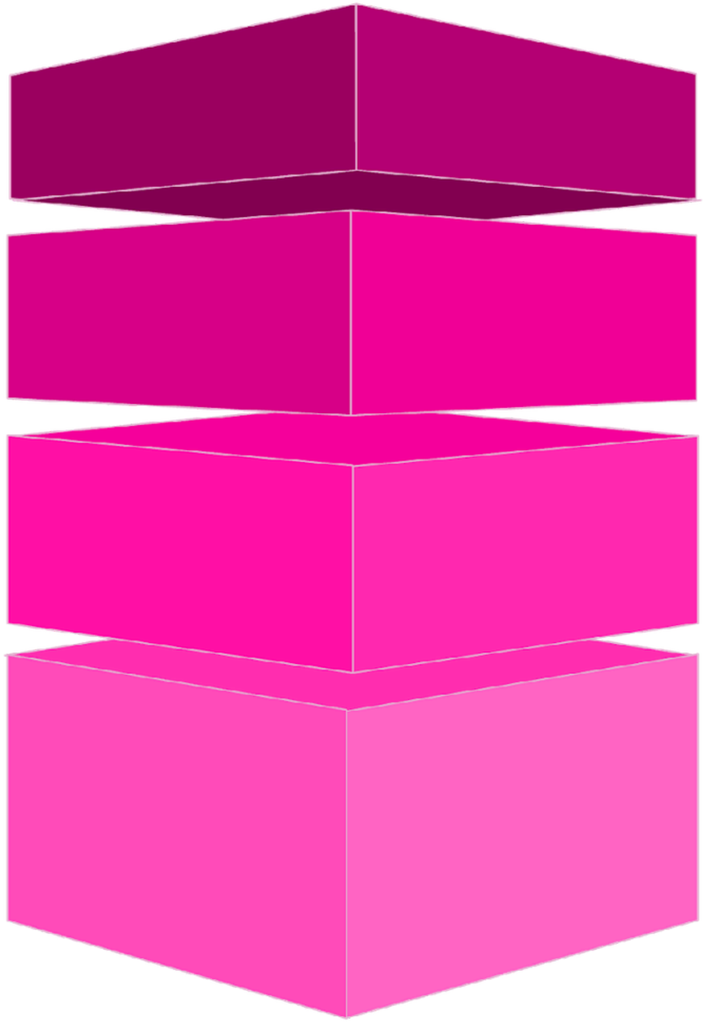
Il crowdsourcing funziona particolarmente bene in contesti di apprendimento basati su progetti, ricerca o interdisciplinarità.

Sfide del mondo reale

Affrontare direttamente problemi pratici e scenari complessi.

Progetti multimediali

Creare contenuti coinvolgenti utilizzando diversi formati multimediali.



Regole create in collaborazione

Sviluppare linee guida condivise attraverso uno sforzo collaborativo.

Ricerca tra pari

Condurre indagini e analisi tra pari.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definizione dello scopo

Per essere efficace, il crowdsourcing deve perseguire un chiaro scopo pedagogico.

Generazione di idee

Raccolta di idee creative per progetti o soluzioni

Edificio della conoscenza

Raccolta di risultati di ricerca o contenuti creati da altri ricercatori

Il processo decisionale

Selezione degli argomenti o valutazione delle proposte di progetto

Risoluzione dei problemi

Progettare in modo collaborativo soluzioni innovative alle sfide

Ciascuno scopo sviluppa specifiche abilità cognitive e sociali negli studenti.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competenze per gli insegnanti

Nel crowdsourcing, gli insegnanti svolgono un ruolo di facilitazione e coordinamento. Per guidare efficacemente gli studenti, devono sviluppare:

Competenze di facilitazione digitale

Gestione di piattaforme online, strumenti e spazi di lavoro condivisi

Gestione della collaborazione

Bilanciare i contributi, moderare gli input, garantire l'inclusione

Alfabetizzazione etica e dei dati

Comprendere la paternità, la proprietà intellettuale e la partecipazione sicura

Competenze di feedback e riflessione

Trasformare i contributi in risultati di apprendimento strutturati

Risultato: Gli insegnanti si evolvono da trasmettitori di contenuti a progettisti e moderatori dell'apprendimento.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competenze sviluppate negli studenti

Il crowdsourcing favorisce lo sviluppo olistico delle competenze, fondamentale per l'apprendimento del XXI secolo.

Attraverso il crowdsourcing educativo, gli studenti sviluppano:

Creatività e innovazione

– proporre idee originali

Pensiero critico

– valutare e perfezionare il contributo dei colleghi

Collaborazione e comunicazione

– coordinare le attività e condividere le conoscenze

Alfabetizzazione digitale

– utilizzare gli strumenti online in modo responsabile ed efficace

Autoregolamentazione e capacità di agire

– gestire il proprio ruolo in un processo collettivo

Queste competenze sono in linea con le competenze chiave dell'UE per l'apprendimento permanente.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Progettazione di un ambiente di apprendimento collaborativo

Per implementare efficacemente il crowdsourcing, gli insegnanti possono seguire un modello di classe in 5 fasi:



Definire la sfida

Formulare una domanda o un argomento in modo collaborativo



Raccogli idee

Utilizzare strumenti digitali (sondaggi, documenti condivisi, Padlet, ecc.).



Organizzare l'input

Raggruppare e analizzare i contributi degli studenti



Selezionare e perfezionare

Utilizzare il voto tra pari o la moderazione degli insegnanti.



Implementare e riflettere

Trasforma le idee selezionate in azioni o progetti

Questo processo trasforma la classe in un laboratorio di co-creazione.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Esempio di attività: "Progetta il nostro spazio di apprendimento ideale"

Contesto:

Gli studenti delle scuole secondarie collaborano alla creazione di idee per migliorare l'ambiente della loro classe.



Passaggi:

1. L'insegnante lancia la sfida: "Come possiamo rendere la nostra classe più coinvolgente?"
1. Gli studenti inviano le loro idee tramite una piattaforma digitale.
1. La classe si raggruppa e vota le 3 idee migliori.
1. I gruppi sviluppano piccoli prototipi (ad esempio, layout, decorazioni, condivisione delle risorse).
1. Riflessioni finali sulla collaborazione e sui risultati

Competenze rafforzate: lavoro di squadra, collaborazione digitale, comunicazione, pensiero progettuale.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

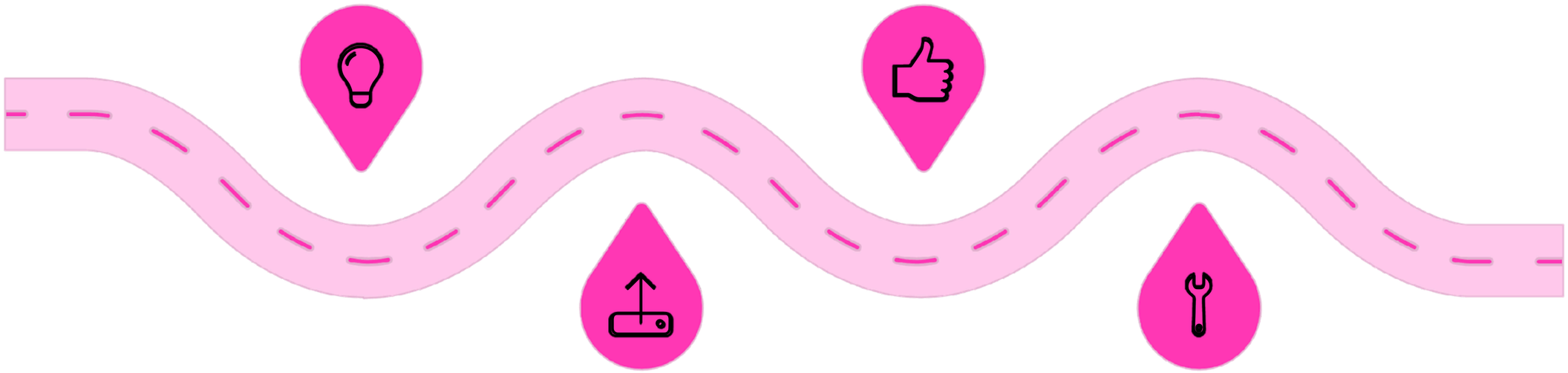
Passaggi: "Progettiamo il nostro spazio di apprendimento ideale"

Introduzione alla sfida

L'insegnante pone una domanda di coinvolgimento

Raggruppamento e votazione

La classe raggruppa le idee e ne seleziona tre



Invia idee

Gli studenti aggiungono suggerimenti online

Prototipazione e riflessione

Piccoli esperimenti seguiti da una riflessione.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riflessioni e spunti di riflessione

- Crowdsourcing = inclusione + partecipazione + creatività
- Promuove l'apprendimento collaborativo attraverso la condivisione del potere e della responsabilità.
- Gli insegnanti agiscono come facilitatori dell'intelligenza collettiva
- Gli studenti sviluppano competenze di collaborazione, innovazione e pensiero critico.

Domanda di riflessione per gli insegnanti:

Quale problema nella tua classe potrebbe essere risolto attraverso un'attività di crowdsourcing che coinvolga i tuoi studenti?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 8.2 Crowdsourcing nell'istruzione: contestualizzazione, finalità e competenze

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