Co.De.

Modulo 8: Apprendimento di co-progettazione attraverso crowdsourcing

Unità 8.3 - 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 1: "Progetto scolastico sostenibile"

2 Scenario 2: "Progettare insieme la prossima lezione di storia"

3 Scenario 3: "Sfida di risoluzione dei problemi della comunità"

4 Scenario 4: "Narrazione digitale tramite crowdsourcing"

6 Scenario 5: "La matematica nella vita reale"

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Obiettivi di apprendimento

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

Descrivere come può essere strutturato il crowdsourcing educativo

Comprendere come il crowdsourcing educativo può essere strutturato in un contesto scolastico.

Applicare la metodologia

Applicare la metodologia a diversi argomenti o temi.

Riconoscere i ruoli

Riconoscere i ruoli degli studenti e degli insegnanti durante ogni fase.

Valutare l'impatto

Valutare in che modo tali attività promuovono il coinvolgimento, la collaborazione e la creatività.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 1: "Progetto scolastico sostenibile"

Argomento principale:

Educazione scientifica e civica

Contesto:

Gli studenti esplorano diverse soluzioni per rendere la loro scuola più sostenibile dal punto di vista ambientale.

Passaggi:

1

L'insegnante lancia una sfida

"Come possiamo rendere la nostra scuola più ecologica?"

2

Gli studenti propongono idee

Gli studenti inviano le loro idee tramite una piattaforma online (ad esempio, Padlet, Miro).

3

I gruppi di classi raggruppano i temi

I gruppi classe si riuniscono e discutono di temi ricorrenti (energia, riciclaggio, trasporti).

4

Gli studenti votano

Gli studenti votano le 3 idee migliori.

5

I team elaborano i piani

Ogni team elabora un mini-piano di progetto.

6

Presentazione collettiva

Presentazione e riflessione collettiva.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 2: "Progettare insieme la prossima lezione di storia"

Argomento principale:

Storia / Studi sociali

Contesto:

Anziché assegnare un argomento, l'insegnante invita gli studenti a decidere quale aspetto della storia del XX secolo approfondire.

Processo:

L'insegnante pubblica una domanda guida

Quale evento o tema del XX secolo ritieni più rilevante oggi e perché?

Gli studenti contribuiscono e votano

Gli studenti contribuiscono e votano le proposte più interessanti.

Piano di lezione da progettare in collaborazione

La classe partecipa attivamente alla progettazione della lezione: selezionando materiali, strumenti multimediali e modalità di discussione.

L'insegnante fornisce una struttura

L'insegnante fornisce una struttura e garantisce il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 3: "Sfida di risoluzione dei problemi della comunità"

Argomento principale:

Interdisciplinare (STEM, Arte, Cittadinanza)

Contesto:

La scuola collabora con l'amministrazione comunale locale per individuare idee innovative per il miglioramento della comunità.

Passaggi:

L'insegnante lancia una sfida

L'insegnante annuncia una sfida concreta (ad esempio, riduzione dei rifiuti, spazi pubblici).

Gli studenti effettuano ricerche e caricano

Gli studenti svolgono ricerche su problematiche locali e caricano le proprie idee su un documento online condiviso.

Collaborazione interclassista

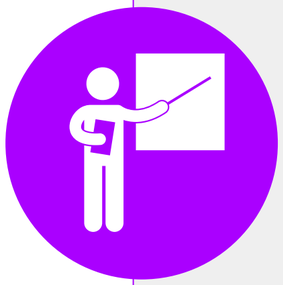
Collaborazione interclasse: i gruppi uniscono proposte simili.

Parere degli esperti

Il Comune o gli esperti forniscono un parere sulla fattibilità.

Perfeziona e presenta

Gli studenti perfezionano i loro progetti e presentano pubblicamente le soluzioni.



Risultati di apprendimento:

- Impegno civico
- Pensiero progettuale
- Apprendimento applicato

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 4: "Narrazione digitale tramite crowdsourcing"

Argomento principale:

Lingua e letteratura / Alfabetizzazione mediatica

Contesto:

Gli studenti creano insieme una storia digitale o una sceneggiatura video.



Risultati di apprendimento: creatività, alfabetizzazione mediatica, competenza narrativa, collaborazione.

Processo:

1

L'insegnante introduce il tema

L'insegnante introduce il tema (ad esempio, inclusione, istruzione futura).

2

Gli studenti contribuiscono con idee

Gli studenti contribuiscono con personaggi, idee per la trama e elementi visivi attraverso uno strumento di brainstorming online.

3

Insegnanti moderatori

L'insegnante modera e organizza i contributi.

4

Il gruppo editoriale perfeziona

Un piccolo gruppo editoriale perfeziona e finalizza l'articolo.

5

Produzione collaborativa

La classe produce il risultato digitale in modo collaborativo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 5: "La matematica nella vita reale"

Argomento principale:

Matematica / Apprendimento applicato

Contesto:

Gli studenti individuano come la matematica contribuisca a risolvere le sfide quotidiane.



Risultati di apprendimento: pensiero analitico, applicazione delle conoscenze, creatività, comunicazione.

Passaggi:

L'insegnante pone una domanda

"Dove vedi la matematica nella vita reale?"

I gruppi selezionano i casi

I gruppi classe selezionano da 3 a 5 casi e spiegano il concetto matematico che sta alla base di ciascuno.

Creare una mostra

Alcuni esempi selezionati vengono utilizzati per la creazione congiunta di una mostra o di un opuscolo digitale dal titolo "La matematica nella vita".

Gli studenti inviano esempi

Gli studenti inviano i loro esempi tramite strumenti collaborativi.

I colleghi valutano

I colleghi valutano e votano gli esempi più creativi.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Ruoli chiave degli insegnanti nell'implementazione

Per garantire il successo, gli insegnanti agiscono come:

Facilitatori

Formulare domande aperte e moderare i contributi.

Curatori

Organizzazione e convalida dei contributi.

Guide

Allineare le idee generate dagli studenti con gli obiettivi del curriculum.

Professionisti riflessivi

Incoraggiare il feedback e il miglioramento.

Suggerimento: il successo dipende dall'equilibrio: concedere autonomia agli studenti mantenendo al contempo una guida pedagogica.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Riflessione e valutazione

Domande di riflessione per gli insegnanti:

- Quale scenario si adatterebbe meglio alla tua area disciplinare e al profilo dei tuoi studenti?
- Come puoi adattare i passaggi al tempo a tua disposizione e agli strumenti digitali che utilizzi?
- Quali competenze rafforzeranno i vostri studenti attraverso le attività di crowdsourcing?

Raccomandazione di valutazione:

Incoraggiate gli insegnanti a documentare ogni progetto di crowdsourcing (obiettivi, fasi, risultati) e a riflettere su:

- Coinvolgimento degli studenti
- Qualità della collaborazione
- Rilevanza dei risultati rispetto agli obiettivi di apprendimento

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 8.3 - Scenari di esempio

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