Modulul 2 – Învățare prin co-design prin joc de rol

Unitatea 2.3 – Scenarii exemplificative

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

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin însă exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Numărul proiectului: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Cuprins

1 Scenariul A: Reconfigurarea spațiului
(„Cantina visurilor”)

2 Scenariul B: Politică școlară
(Dezbaterea privind „cetățenia digitală”)

3 Scenariul C: Proiectarea curriculumului
(Planificarea „Săptămânii proiectelor”)

4 Adaptarea complexității
De la micro-scenarii la macro-scenarii

5 Sinteză și pașii următori
Pregătirea pentru instrumentul de proiectare

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenariul A: Reconfigurarea spațiului — „Cantina visurilor”

Context



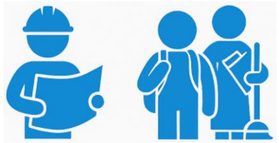
- Cantina școlii este zgomotoasă și dezorganizată.

Provocarea



- Reconfigurați spațiul pentru a îmbunătăți circulația și starea de bine.

Roluri



- **Arhitectul:** se concentrează pe buget și pe regulile de siguranță.
- **Elevul:** își dorește confort, servire rapidă și muzică.
- **Personalul școlii:** are nevoie de curățenie ușor de realizat și de cozi organizate.

Obiectiv de învățare



- Înțelegerea diferenței dintre **limite** și **dorințe** — **STEM și gândire prin design.**

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenariul B: Politică școlară — „Codul privind smartphone-urile”

Context



- Există conflicte legate de utilizarea telefoanelor mobile la ore și în pauze.

Provocarea



- Co-creați o „politică de utilizare echitabilă”, acceptabilă pentru toți.

Roluri



- **Părintele:** este îngrijorat de dependența de ecrane și de cyberbullying.
- **Profesorul:** are nevoie de atenție și de mai puține distrageri în timpul lecțiilor.
- **Elevul influencer:** vede telefoanele ca instrumente creative pentru realizarea de conținut.

Obiectivul de învățare



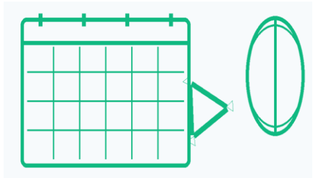
- **Negociere civică și cetățenie digitală.**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul C: Proiectarea curriculumului — „Săptămâna verde”

Context



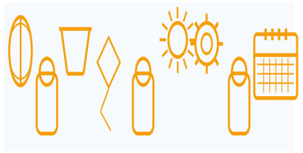
- Școala dorește să organizeze o săptămână dedicată sustenabilității.

Provocarea



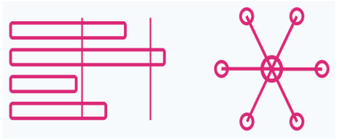
- Selectați activități care să fie atractive, educative și cu costuri reduse.

Roluri



- **ONG-ul local:** dorește ateliere științifice cu impact.
- **Elevul dezinteresat:** își dorește activități distractive, în aer liber, fără prelegeri.
- **Administrația școlii:** este preocupată de orare și logistică.

Obiectivul de învățare



- **Management de proiect și implicarea comunității.**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Adaptarea complexității - scalabilitate

Micro-scenarii (15-30 min)

- Concentrare pe o singură problemă, de exemplu: „Unde ar trebui amplasate coșurile pentru reciclare?”
- Roluri limitate: 2–3 personae
- Spațiu suficient atât pentru acțiune, cât și pentru reflecție

Macro-scenarii (bazate pe proiecte)

- Desfășurare pe mai multe sesiuni, de exemplu: „Proiectarea noii biblioteci a școlii”
- Include cercetare, intervievarea unor factori interesați reali și realizarea de prototipuri

Regulă-cheie

- Complexitatea trebuie să corespundă vârstei și nivelului de autonomie al elevilor.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Sinteză și pașii următori

Recapitulare

Scenariile le permit elevilor să exerseze empatia în spații sigure — fizice, legate de politici școlare sau curriculare.

Legătura cu Unitatea 2.4

„Acum că avem scenariile, cum le structurăm?”

Urmează: instrumentul pentru proiectarea scenariilor de învățare — șablon și ghid.

Evaluare

Păstrați aceste exemple în minte pentru quizul modulului.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referințe

https://www.researchgate.net/publication/230727807_A_sound_foundation_What_we_know_about_the_impact_of_environments_on_learning_and_the_implications_for_Building_Schools_for_the_Future *O bază solidă? Ce știm despre impactul mediilor asupra învățării.*
https://iste.org/blog/essential-elements-of-digital-citizenship Cetățenia digitală în școli: nouă elemente pe care toți elevii ar trebui să le cunoască.
https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf Participarea copiilor: de la implicare simbolică la cetățenie.
https://www.sparqs.ac.uk/ch/E3%20Student%20Participation%20in%20Curriculum%20Design%20-%20Catherine%20Bovill.pdf *Un model de participare activă a elevilor la proiectarea curriculumului.*
https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Beyond%2520Net%2520Zero%2520-%2520A%2520Systemic%2520Design%2520Approach.pdf Dincolo de Net Zero: o abordare sistemică a designului.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Ați finalizat Unitatea 2.3

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

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin însă exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.
Numărul proiectului: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.