Co.De.

# Modulul 7 – Învățare prin co-design prin testare cu utilizatori

## Unitatea 7.3 – 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 de învățare 1

2 Scenariul de învățare 2



Co-funded by
the European Union


Co.De.

# Scenariul de învățare 1

Îmbunătățirea unei noi aplicații educaționale prin testare cu utilizatori

## Rezumat

Acest scenariu îi implică pe elevi în testarea unei noi aplicații educaționale utilizate în învățarea mixtă. Prin feedback structurat și iterație, elevii co-proiectează îmbunătățirea navigării, a conținutului și a funcțiilor de implicare.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Cuvinte-cheie

Co-design, aplicație educațională, testare a ușurinței de utilizare, iterație, implicarea elevilor

Co-funded by
the European Union

Co.De.



# Tabel sintetic

1. **Disciplină:** TIC în educație, învățare mixtă
2. **Temă:** Ușurința de utilizare și rafinarea conținutului instrumentelor digitale
3. **Vârsta elevilor:** 16+
4. **Timp de pregătire:** 1 oră
5. **Timp de predare:** 3 ore
6. **Materiale online:** versiune-prototip a aplicației, Google Forms pentru feedback
7. **Materiale offline:** formulare de feedback tipărite, note de observare

Co.De.

## Integrare în curriculum

- Module TIC și de alfabetizare digitală; învățare bazată pe proiecte.

## Scopul lecției

- Elevii îmbunătățesc în mod activ instrumentele digitale de învățare prin testare de tip co-design.

## Rezultatul lecției

- Elevii își dezvoltă alfabetizarea digitală, gândirea analitică și competențele de rafinare colaborativă.

## Metodologie și competențe-cheie

- Competențe digitale, comunicare, colaborare, gândire critică.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Activități

### 1. Introducere (15 min):

Profesorul prezintă aplicația și stabilește obiectivele.

### 2. Etapa de testare (60 min):

Elevii utilizează aplicația în cadrul activităților de la clasă.

### 3. Colectarea feedbackului (30 min):

Chestionare individuale și discuții de grup.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Activități

**4. Analiză și sinteză (45 min):**

Grupurile clasifică feedbackul în funcție de ușurința de utilizare, conținut și implicare.

**5. Propunere de iterație (30 min):**

Elevii propun soluții pentru problemele identificate.

**6. Reflecție (15 min):**

Se discută asumarea comună în îmbunătățirea instrumentelor educaționale.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Scenariul de învățare 2

## Testarea organizării sălii de clasă pentru învățarea colaborativă

### Rezumat

Acest scenariu îi implică pe elevi în co-proiectarea și testarea diferitelor aranjamente ale băncilor în clasă, pentru a îmbunătăți colaborarea, comunicarea și concentrarea. În loc să testeze un instrument digital, elevii testează medii fizice de învățare, experimentând diferite organizări ale spațiului, de exemplu cerc, grupuri sau rânduri, și oferind feedback structurat.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Cuvinte-cheie

Co-design, mediul clasei, colaborare, design centrat pe elev

Co-funded by the European Union

Co.De.



# Tabel sintetic

1. **Disciplină:** design educațional, competențe sociale, medii de învățare
2. **Temă:** impactul organizării sălii de clasă asupra colaborării și rezultatelor învățării
3. **Vârsta elevilor:** 15+
4. **Timp de pregătire:** 30 de minute
5. **Timp de predare:** 2 ore și 45 de minute
6. **Materiale:** bănci/scaune mobile, flipcharturi, formulare de feedback, bilețele adezive, cameră foto — opțional, pentru documentarea aranjamentelor

Co.De.

## Integrare în curriculum

- Poate fi integrat în științe sociale, educație civică sau module de învățare bazată pe proiecte, în care elevii reflectează asupra modului în care mediile de învățare influențează implicarea și incluziunea.

## Scopul lecției

- Încurajarea elevilor să reflecteze critic asupra modului în care spațiile fizice de învățare influențează interacțiunea și învățarea, precum și responsabilizarea lor în reproiectarea acestor spații prin testare cu utilizatori.

## Rezultatul lecției

- Elevii înțeleg rolul mediului în modelarea experiențelor de învățare; își dezvoltă competențe de colaborare, observare și evaluare reflexivă.

## Metodologie și competențe-cheie

- Gândire critică, colaborare, rezolvare de probleme și gândire prin design aplicată spațiului.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Activități

### 1. Introducere (15 min):

Profesorul introduce conceptul de design al sălii de clasă și explică faptul că elevii vor testa diferite aranjamente ca utilizatori.

### 2. Organizarea inițială (20 min):

Elevii încep cu aranjamentul tradițional „în rânduri” și realizează o scurtă activitate colaborativă, de exemplu o sarcină de rezolvare de probleme în grup. Ei notează dificultățile și aspectele pozitive.

### 3. Testarea unor aranjamente alternative (2 × 30 min):

**Aranjamentul 1:** grupuri de 4–5 elevi.
**Aranjamentul 2:** cerc sau formă de U.

Elevii repetă o sarcină colaborativă similară în fiecare aranjament, notându-și experiențele.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Activități

### 4. Colectarea feedbackului (30 min)

Grupurile completează formulare de feedback comparând aranjamentele după criterii precum colaborarea, concentrarea, confortul, implicarea și incluziunea

### 5. Analiză și discuție (30 min):

Profesorul ghidează reflecția întregii clase asupra aranjamentului care a funcționat cel mai bine, a motivelor și a îmbunătățirilor posibile.

### 6. Propunere de iterație (15 min):

Elevii propun un aranjament hibrid sau modificat, creat de ei.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Activități

**7. Reflecție (10 min):**

Profesorul conectează procesul cu principiile co-designului: utilizatorii, adică elevii, testează și modelează mediul de învățare.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Ați finalizat Unitatea 7.3

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.