Co.De.

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

Unitatea 7.4 – Instrument pentru proiectarea unui scenariu de învățare / plan de lecție cu testare cu utilizatori

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 Scopul instrumentului

2 Ghid pas cu pas pentru utilizarea instrumentului

3 Listă de verificare pentru testarea cu utilizatori

Co-funded by
the European Union

Co.De.

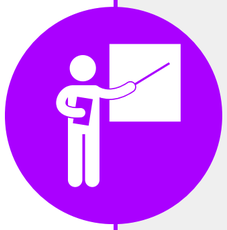
Scopul instrumentului

Instrumentul de proiectare pentru testarea cu utilizatori a fost dezvoltat pentru a sprijini educatorii în integrarea sistematică a testării cu utilizatori în planificarea lecțiilor și în proiectarea instruirii. Scopul acestuia este să:

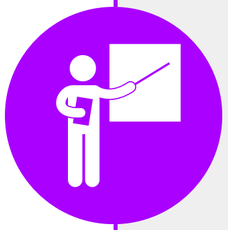
Co-funded by
the European Union

Co.De.

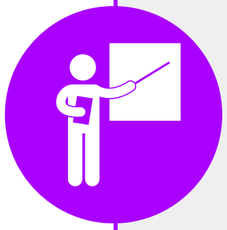
Prin acest instrument, educatorii se pot asigura că testarea cu utilizatori devine un element integrat și intenționat al experienței de învățare.



Oferă un cadru structurat pentru planificarea, desfășurarea și evaluarea activităților de testare cu utilizatori.



Sprijină colectarea consecventă și comparabilă a feedbackului din partea cursanților/elevilor.



Facilitează un proces clar și iterativ de rafinare a resurselor, materialelor sau mediilor de învățare.



Consolidează practicile de co-design, ghidând profesorii printr-un ciclu transparent de îmbunătățire, bazat pe dovezi.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Ghid pas cu pas pentru utilizarea instrumentului

Step 1 – Definirea obiectivelor

Step 2 – Pregătirea prototipului și a mediului de testare

Step 3 – Desfășurarea sesiunii de testare cu utilizatori

Step 4 – Distribuirea și colectarea feedbackului

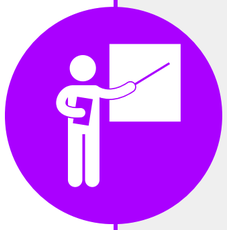
Step 5 – Analizarea feedbackului

Step 6 – Iterarea și rafinarea

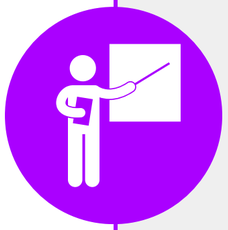
Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasul 1 – Definirea obiectivelor



- Stabiliți obiectivele de învățare și scopul testării, de exemplu: ușurința de utilizare, claritatea, accesibilitatea, implicarea.



- Identificați competențele vizate, de exemplu: gândirea critică, comunicarea, alfabetizarea digitală.



- Clarificați rezultatele așteptate ale învățării și rolul pe care cursanții/elevii îl vor avea în timpul testării.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasul 2 – Pregătirea prototipului și a mediului de testare



- Selectați sau creați prototipul care urmează să fie testat, de exemplu: instrument digital, organizarea sălii de clasă, material tipărit, activitate de învățare.



- Asigurați accesibilitatea și pregătirea tuturor materialelor.



- Pregătiți cursanții/elevii explicând așteptările, regulile pentru oferirea feedbackului și scopul co-designului.

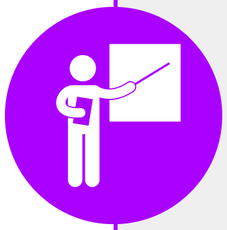


- Decideți structura activității: testare individuală, rotație pe grupuri sau evaluare cu întreaga clasă.

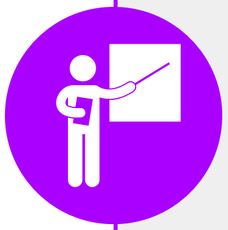
Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasul 3 – Desfășurarea sesiunii de testare cu utilizatori



- Permiteți cursanților/elevilor să interacționeze liber cu prototipul.



- Încurajați metoda „gândirii cu voce tare”, pentru a surprinde impresiile imediate ale utilizatorilor.



- Evitați influențarea sau ghidarea cursanților/elevilor; concentrați-vă pe comportamentul autentic al utilizatorilor.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasul 4 – Distribuirea și colectarea feedbackului

Utilizați instrumentele de feedback pregătite: formulare, ghiduri de discuție, grile de observare.

Feedbackul poate include:



- **Ușurința de utilizare:** ușurința navigării, claritatea instrucțiunilor



- **Implicarea:** motivație, nivel de interes



- **Accesibilitatea:** bariere pentru diferite categorii de cursanți/elevi

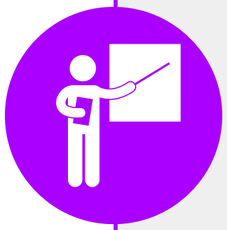


- **Calitatea experienței utilizatorului:** confort, eficiență, satisfacție

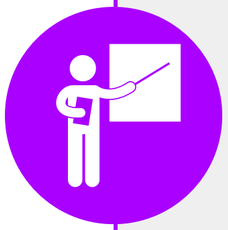
Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasul 5 – Analizarea feedbackului



- Organizați datele pe teme și identificați tiparele recurente.



- Comparați observațiile individuale cu cele ale grupurilor.

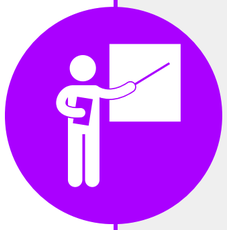


- Evaluați ce elemente necesită rafinare și care funcționează eficient.

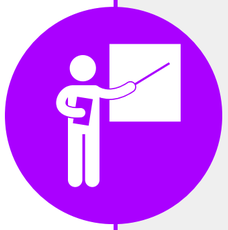
Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasul 6 – Iterarea și rafinarea



- Implementați îmbunătățiri pe baza feedbackului oferit de cursanți/elevi.



- Comunicați schimbările cursanților/elevilor și implicați-i în stabilirea pașilor următori.



- Programați o testare ulterioară dacă au fost introduse modificări substanțiale.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Listă de verificare pentru testarea cu utilizatori

Această listă de verificare îi sprijină pe educatori să asigure pregătirea și desfășurarea corectă a unei activități de testare cu utilizatori.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Înainte de testare

1. Obiectivele de învățare sunt clar definite.
2. Prototipul este pregătit și accesibil.
3. Instrucțiunile pentru cursanți/elevi sunt elaborate.
4. Instrumentele de feedback sunt pregătite: formulare, rubrici, grile
5. Este alocat timp pentru analiză și iterație.
6. Incluziunea și accesibilitatea sunt luate în considerare.
7. Strategia de grupare a clasei este stabilită.

Co.De.

În timpul testării

1. Cursanții/elevii sunt încurajați să „gândească cu voce tare”.
2. Profesorul observă fără a interveni.
3. Sunt notate comportamentele-cheie: confuzie, ușurință în utilizare, modele de navigare.
4. Feedbackul este colectat consecvent de la toți participanții.

Co.De.

După testare

1. Feedbackul este organizat și analizat.
2. Sunt luate decizii privind iterația.
3. Îmbunătățirile sunt documentate.
4. Este stabilit un plan pentru testare ulterioară, dacă este necesar.

Co.De.

Ați finalizat Unitatea 7.4

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.