Co.De.

Modulul 8 – Învățare prin co-design prin crowdsourcing

Unitatea 8.2 – Crowdsourcingul în educație: adaptarea la context, scop și competențe

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 Crowdsourcingul educațional: dincolo de concept

2 Alegerea contextului potrivit

3 Definirea scopului

4 Competențe pentru profesori

6 Proiectarea unui mediu de învățare bazat pe crowdsourcing

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Învățare prin co-design prin crowdsourcing

Unitatea 8.2 – Crowdsourcingul în educație: adaptarea la context, scop și competențe

Scopul unității

Înțelegerea modului în care poate fi implementat crowdsourcingul educațional pentru a co-proiecta medii de învățare semnificative și participative în învățământul secundar.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Obiectivele învățării

După finalizarea acestei unități, profesorii vor putea să:

1. Identifice contexte în care crowdsourcingul îmbunătățește rezultatele învățării.
2. Definească scopul activităților de crowdsourcing în predare.
3. Recunoască competențele și abilitățile necesare pentru aplicarea acestei metodologii.
4. Proiecteze strategii de clasă care promovează colaborarea și crearea comună a cunoașterii.

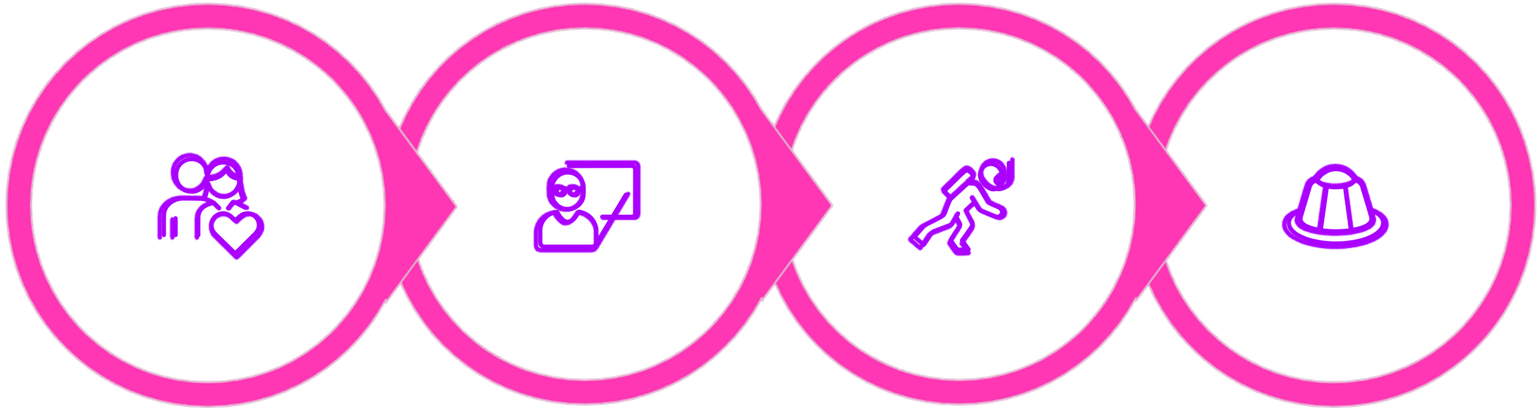
Co-funded by the European Union

Co.De.

Crowdsourcingul educațional:
dincolo de concept

Crowdsourcingul educațional îi transformă pe **elevi** din cursanți pasivi în **contributori activi**.

Acesta îi invită să genereze idei, să rezolve probleme sau să co-creeze materiale care aduc beneficii întregii clase sau comunității școlare.



Contribuție deschisă

Moderarea profesorului

Contribuții diverse

Colaborare transparentă

Exemplu: Elevii propun proiecte de sustenabilitate și votează care dintre acestea să fie implementat, dezvoltând astfel asumarea și învățarea conectată la lumea reală.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Alegerea contextului potrivit

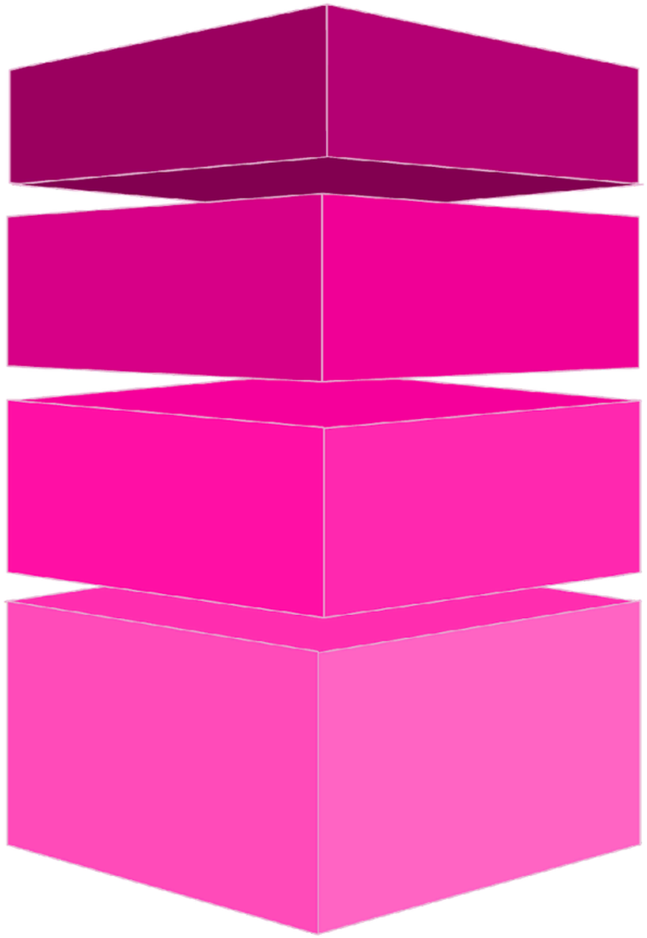
Crowdsourcingul funcționează cel mai bine în contexte de învățare bazată pe **proiecte**, **învățare prin investigație** sau **învățare interdisciplinară**.

Provocări din lumea reală

Abordarea directă a unor probleme practice și a unor scenarii complexe.

Proiecte multimedia

Crearea de conținut atractiv folosind formate media diverse.



Reguli co-create

Elaborarea unor orientări comune prin efort colaborativ.

Cercetare între colegi

Realizarea de investigații și analize între elevi, ca parteneri egali.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definirea scopului

Pentru a fi eficient, crowdsourcingul trebuie să servească unui **scop pedagogic clar.**

Generarea de idei

Colectarea unor concepte creative pentru proiecte sau soluții.

Construirea cunoașterii

Colectarea rezultatelor cercetării sau a conținutului creat de colegi.

Luarea deciziilor

Selectarea temelor sau evaluarea propunerilor de proiecte.

Rezolvarea problemelor

Proiectarea colaborativă a unor răspunsuri inovatoare la provocări.

Fiecare scop dezvoltă **competențe cognitive și sociale** specifice în rândul elevilor.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competențe pentru profesori

Profesorii au un rol de facilitare și orchestrare în crowdsourcing. Pentru a ghida elevii în mod eficient, aceștia trebuie să dezvolte:

Competențe de facilitare digitală

Gestionarea platformelor online, a instrumentelor și a spațiilor de lucru partajate.

Etică și alfabetizare privind datele

Înțelegerea autoratului, a proprietății intelectuale și a participării în siguranță.

Managementul colaborării

Echilibrarea contribuțiilor, moderarea intervențiilor și asigurarea incluziunii.

Competențe de feedback și reflecție

Transformarea contribuțiilor în rezultate de învățare structurate.

Rezultat: Profesorii evoluează de la rolul de transmițători de conținut la cel de **designeri și moderatori ai învățării.**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competențe dezvoltate la elevi

Crowdsourcingul sprijină dezvoltarea holistică a competențelor, esențială pentru învățarea secolului XXI.

Prin crowdsourcing educațional, elevii dezvoltă:

Creativitate și inovare

– propunerea unor idei originale

Gândire critică

– evaluarea și rafinarea contribuțiilor colegilor

Colaborare și comunicare

– coordonarea sarcinilor și împărtășirea ideilor

Allfabetizarea digitală

– utilizarea responsabilă și eficientă a instrumentelor online

Autoreglare și autonomie

– gestionarea propriului rol într-un proces colectiv

Aceste competențe se aliniază direct cu **competențele-cheie ale Uniunii Europene pentru învățarea pe tot parcursul vieții.**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Proiectarea unui mediu de învățare bazat pe crowdsourcing

Pentru a implementa eficient crowdsourcingul, profesorii pot urma un model de clasă **în cinci pași:**



Definirea provocării

Formulați în mod colaborativ o întrebare sau o temă.



Colectarea ideilor

Utilizați instrumente digitale: sondaje, documente partajate, Padlet etc.



Organizarea contribuțiilor

Grupați și analizați propunerile elevilor.



Selectarea și rafinarea

Folosiți votul între colegi sau moderarea profesorului.



Implementarea și reflecția

Transformați ideile selectate în acțiuni sau proiecte.

Acest proces transformă clasa într-un **laborator de co-creare.**

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Activitate exemplificativă: „Proiectăm spațiul nostru ideal de învățare”

Context:

Elevii din învățământul secundar co-creează idei pentru îmbunătățirea mediului clasei.



Pași:

1. Profesorul introduce provocarea: „Cum putem face clasa noastră mai atractivă?”
2. Elevii trimit idei printr-o platformă digitală.
3. Clasa grupează ideile și votează cele mai bune trei propuneri.
4. Grupurile dezvoltă mici prototipuri, de exemplu organizarea spațiului, decorarea clasei sau distribuirea resurselor.
5. Reflecție finală asupra colaborării și rezultatelor.

Competențe consolidate: lucru în echipă, colaborare digitală, comunicare, gândire prin design.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

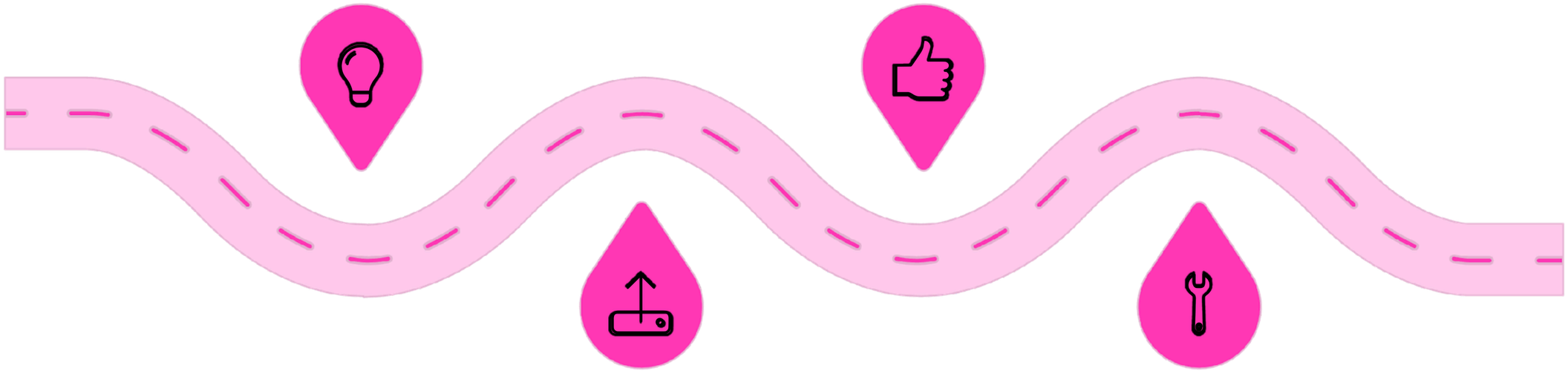
Pași: „Proiectăm spațiul nostru ideal de învățare”

Introducerea provocării

Profesorul formulează o întrebare legată de implicare.

Grupare și vot

Clasa grupează ideile și selectează trei.



Trimiterea ideilor

Elevii adaugă sugestii online.

Prototipare și reflecție

Mici testări urmate de reflecție.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflecție și idei-cheie

- Crowdsourcing = incluziune + participare + creativitate
- Acesta îmbunătățește învățarea prin co-design prin împărțirea puterii și a responsabilității.
- Profesorii acționează ca facilitatori ai inteligenței colective.
- Elevii își dezvoltă competențe de colaborare, inovare și gândire critică.

Întrebare de reflecție pentru profesori:

Ce provocare din clasa dumneavoastră ar putea fi rezolvată printr-o activitate de crowdsourcing care să îi implice pe elevi?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Ați finalizat Unitatea 8.2 – Crowdsourcingul în educație: adaptarea la context, scop și competențe

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