Modulul 8 – Învățare prin co-design prin crowdsourcing

Unitatea 8.3 – 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 1: „Proiect pentru o școală sustenabilă”

2 Scenariul 2: „Co-proiectarea următoarei lecții de istorie”

3 Scenariul 3: „Provocare pentru rezolvarea unei probleme comunitare”

4 Scenariul 4: „Povestire digitală prin crowdsourcing”

6 Scenariul 5: „Matematica în viața reală”

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Obiectivele învățării

Până la finalul acestei unități, profesorii vor putea să:

Descrie modul în care poate fi structurat crowdsourcingul educațional

Să înțeleagă cum poate fi organizat crowdsourcingul educațional într-un scenariu de clasă.

Aplice metodologia

Să aplice metodologia la diferite discipline sau teme.

Recunoască rolurile

Să recunoască rolurile elevilor și profesorilor în fiecare etapă.

Evalueze impactul

Să evalueze modul în care astfel de activități stimulează implicarea, colaborarea și creativitatea.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenariul 1: „Proiect pentru o școală sustenabilă”

Domeniu disciplinar: Științe și educație civică

Context: Elevii explorează modalități prin care școala lor poate deveni mai sustenabilă din punct de vedere ecologic.

Pași:

1. Profesorul prezintă provocarea
   „Cum putem face școala noastră mai verde?”
2. Elevii trimit idei
   Elevii trimit idei printr-un panou online, de exemplu Padlet sau Miro.
3. Clasa grupează temele
   Clasa grupează și discută temele recurente: energie, reciclare, transport.
4. Elevii votează
   Elevii votează cele mai bune trei idei.
5. Echipele dezvoltă planuri
   Fiecare echipă elaborează un mini-plan de proiect.
6. Prezentare colectivă
   Prezentare colectivă și reflecție.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenariul 2: „Co-proiectarea următoarei lecții de istorie”

Domeniu disciplinar:

Istorie / Studii sociale

Context:

În loc să atribuie direct o temă, profesorul îi invită pe elevi să decidă ce aspect al istoriei secolului XX doresc să exploreze.

Proces:

Profesorul postează întrebarea-ghid:

„Ce eveniment sau temă din secolul XX vi se pare cea mai relevantă astăzi și de ce?”

Elevii contribuie și votează

Elevii propun idei și votează cele mai interesante variante.

Co-proiectarea planului de lecție

Clasa co-proiectează planul lecției: selectează materiale, resurse media și formate de discuție.

Profesorul oferă structură

Profesorul oferă structură și se asigură că obiectivele de învățare sunt atinse.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 3: „Provocare pentru rezolvarea unei probleme comunitare”

Domeniu disciplinar:

Interdisciplinar: STEM, arte, cetățenie

Context:

Școala colaborează cu municipalitatea locală pentru a găsi idei inovatoare de îmbunătățire a comunității.

Pași:

Profesorul anunță provocarea

Profesorul prezintă o provocare din lumea reală, de exemplu reducerea deșeurilor sau îmbunătățirea spațiilor publice.

Elevii cercetează și încarcă propuneri

Elevii cercetează probleme locale și încarcă idei într-un document online comun.

Colaborare între clase

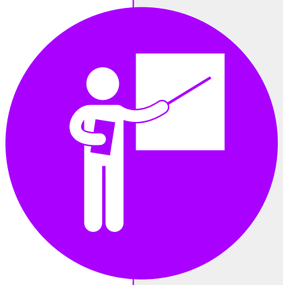
Grupurile combină propunerile similare.

Feedback de la experți

Municipalitatea sau experții oferă feedback privind fezabilitatea.

Rafinare și prezentare

Elevii își rafinează proiectele și prezintă public soluțiile.



Rezultate ale învățării: implicare civică, gândire prin design, învățare aplicată.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 4: „Povestire digitală prin crowdsourcing”

Domeniu disciplinar:

Limbă și literatură / Alfabetizare media

Context:

Elevii co-creează o poveste digitală sau un scenariu video.



Rezultate ale învățării: creativitate, alfabetizare media, competență narativă, colaborare.

Proces:

1

Profesorul introduce tema

Profesorul introduce o temă, de exemplu incluziunea sau educația viitorului.

2

Elevii contribuie cu idei

Elevii propun personaje, idei de intrigă și elemente vizuale printr-un instrument online de brainstorming.

3

Profesorul moderează

Profesorul moderează și organizează contribuțiile.

4

Grupul editorial rafinează

Un mic grup editorial rafinează și finalizează povestea.

5

Producție colaborativă

Clasa produce rezultatul digital în mod colaborativ.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 5: „Matematica în viața reală”

Domeniu disciplinar:

Matematică / Învățare aplicată

Context:

Elevii identifică modul în care matematica ajută la rezolvarea provocărilor cotidiene.



Rezultate ale învățării: gândire analitică, aplicarea cunoștințelor, creativitate, comunicare.

Pași:

Profesorul adresează întrebarea:

„Unde vedeți matematica în viața reală?”

Grupurile selectează cazuri

Clasa selectează 3–5 cazuri și explică noțiunea matematică din spatele fiecăruia.

Crearea unei expoziții

Exemplele selectate sunt folosite pentru a co-crea o expoziție „Matematica în viață” sau o broșură digitală.

Elevii trimit exemple

Elevii trimit exemple prin instrumente colaborative.

Colegii evaluează

Colegii evaluează și votează cele mai creative exemple.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Roluri-cheie ale profesorului în implementare

Pentru a asigura succesul, profesorii acționează ca:

Facilitatori

Formulează întrebări deschise și moderează contribuțiile.

Curatori

Organizează și validează contribuțiile.

Ghizi

Aliniază ideile generate de elevi cu obiectivele curriculare.

Practicieni reflexivi

Încurajează feedbackul și îmbunătățiri.

Recomandare: Succesul depinde de echilibru — oferirea autonomiei elevilor, menținând în același timp direcția pedagogică.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflecție și evaluare

Întrebări de reflecție pentru profesori:

- Ce scenariu s-ar potrivi cel mai bine disciplinei dumneavoastră și profilului elevilor?
- Cum puteți adapta pașii la timpul și instrumentele digitale disponibile?
- Ce competențe își vor consolida elevii prin activitățile de crowdsourcing?

Recomandare pentru evaluare:

Încurajați profesorii să documenteze fiecare proiect de crowdsourcing — obiective, pași, rezultate — și să reflecteze asupra următoarelor aspecte:

- implicarea elevilor;
- calitatea colaborării;
- relevanța rezultatelor în raport cu obiectivele de învățare.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Ați finalizat Unitatea 8.3 – 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