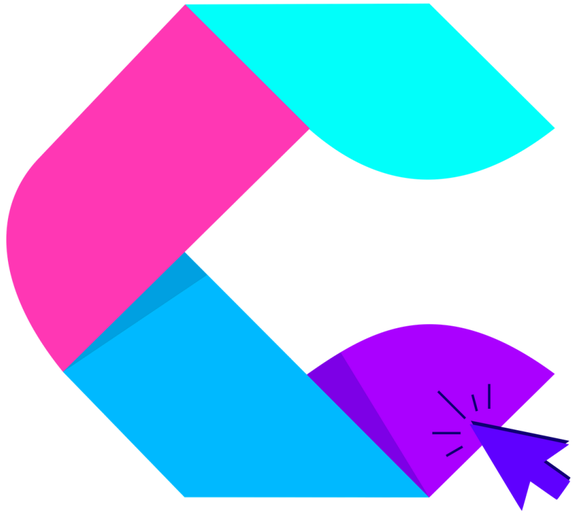


Co.De.

Ενότητα 8: Συνεργατικός σχεδιασμός μάθησης μέσω του Crowdsourcing

Κεφάλαιο 8.2 – Crowdsourcing στην εκπαίδευση: Πλαίσιο, σκοπός και δεξιότητες

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.
Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Πίνακας Περιεχομένων

1 Εκπαιδευτικό Crowdsourcing: Πέρα από την Έννοια

2 Επιλογή του σωστού πλαισίου

3 Καθορισμός του Σκοπο

4 Δεξιότητες για εκπαιδευτικούς

6 Σχεδιασμός ενός μαθησιακού περιβάλλοντος crowdsourcing

Συνεργατικός σχεδιασμός της μάθησης μέσω του crowdsourcing

Κεφάλαιο 8.2 – Crowdsourcing στην εκπαίδευση: Πλαίσιο, σκοπός και δεξιότητες

Στόχος κεφαλαίου

Κατανόηση του τρόπου εφαρμογής του εκπαιδευτικού crowdsourcing για τον συνεργατικό σχεδιασμό ουσιαστικών, συμμετοχικών μαθησιακών περιβαλλόντων στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Μαθησιακοί στόχοι

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευτικοί θα είναι σε θέση να:

1

Προσδιορίσουν πλαίσια όπου το crowdsourcing βελτιώνει τα μαθησιακά αποτελέσματα

2

Ορίσουν τον σκοπό των δραστηριοτήτων crowdsourcing στη διδασκαλία

3

Αναγνωρίσουν τις ικανότητες και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την εφαρμογή αυτής της μεθοδολογίας

4

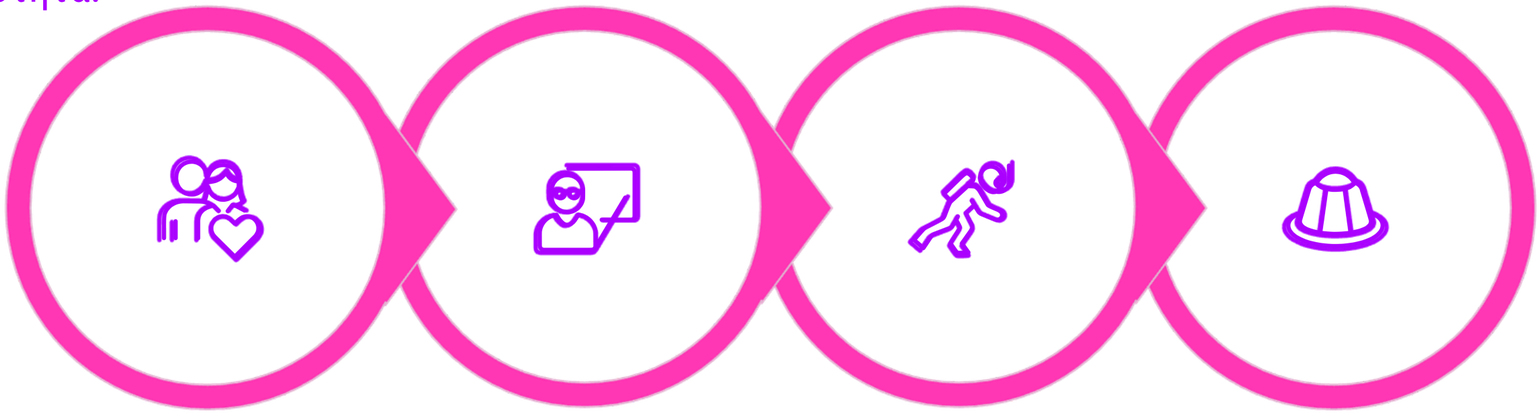
Σχεδιάσουν στρατηγικές για την τάξη που προωθούν τη συνεργασία και τη δημιουργία κοινής γνώσης

Εκπαιδευτικό Crowdsourcing:

Πέρα από την Έννοια

Το εκπαιδευτικό crowdsourcing μετατρέπει τους μαθητές από παθητικούς μαθητές σε **ενεργούς συνεργάτες.**

Τους προκαλεί να παράγουν ιδέες, να επιλύουν προβλήματα ή να συνδημιουργούν υλικό που ωφελεί ολόκληρη την τάξη ή τη σχολική κοινότητα.



Ανοιχτή συνεισφορά

Συντονισμός από τον εκπαιδευτικό

Ποικίλες εισροές

Διαφανής συνεργασία

Παράδειγμα: Οι μαθητές προτείνουν έργα βιωσιμότητας και ψηφίζουν ποια θα υλοποιηθούν — δημιουργώντας έννοια ιδιοκτησίας και μάθηση με βάση τον πραγματικό κόσμο.

Επιλογή του σωστού πλαισίου

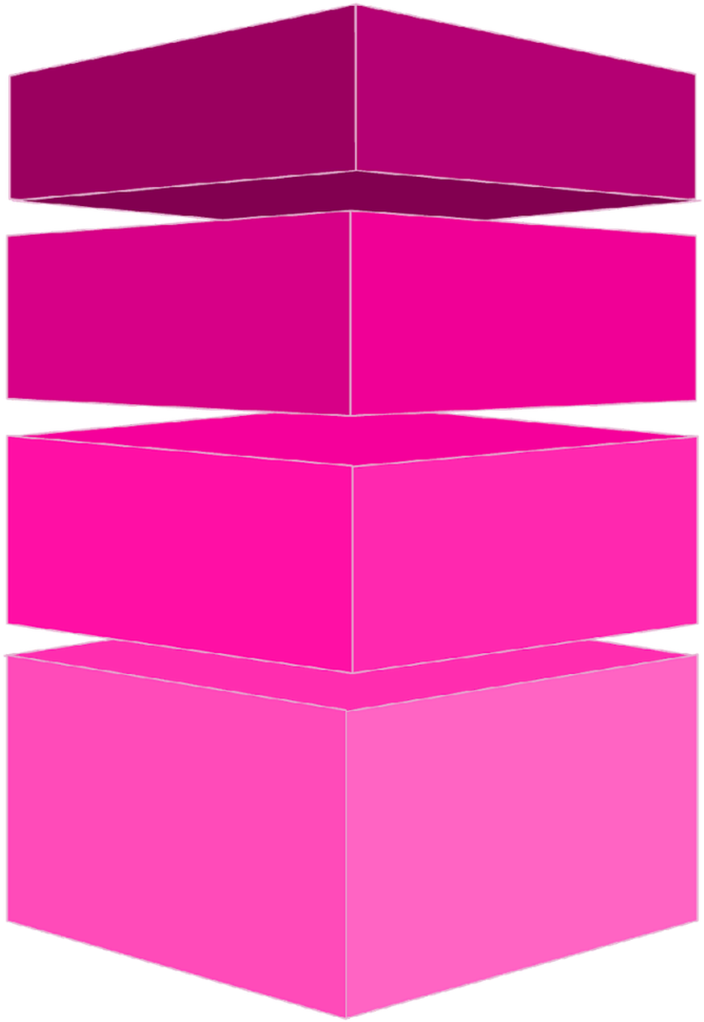
Το crowdsourcing αποδίδει καλύτερα σε πλαίσια **μάθησης βασισμένης σε έργα, βασισμένης στην έρευνα ή διεπιστημονικής προσέγγισης**

Προκλήσεις του πραγματικού κόσμου

Άμεση αντιμετώπιση πρακτικών προβλημάτων και σύνθετων σεναρίων..

Έργα πολυμέσων

Δημιουργία ελκυστικού περιεχομένου χρησιμοποιώντας διάφορες μορφές πολυμέσων.



Συν-δημιουργία των κανόνων

Ανάπτυξη κοινών κατευθυντήριων γραμμών μέσω συνεργατικής προσπάθειας.

Έρευνα μεταξύ συμμαθητών

Διεξαγωγή ερευνών και αναλύσεων μεταξύ ομοτίμων.

Καθορισμός του σκοπού

Για να είναι αποτελεσματικό, το crowdsourcing πρέπει να εξυπηρετεί έναν **σαφή παιδαγωγικό σκοπό**.

Δημιουργία ιδεών

Συγκέντρωση δημιουργικών ιδεών για έργα ή λύσεις

Δημιουργία γνώσης

Συλλογή ερευνητικών ευρημάτων ή περιεχομένου πουέχει δημιουργηθεί από ομοτίμους

Λήψη αποφάσεων

Επιλογή θεμάτων ή αξιολόγηση προτάσεων έργων

Επίλυση προβλημάτων

Συνεργατικός σχεδιασμός καινοτόμων λύσεων σε προκλήσεις

Κάθε σκοπός αναπτύσσει συγκεκριμένες **γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες** στους μαθητές.

Δεξιότητες για εκπαιδευτικούς

Οιεκπαιδευτικοί έχουν ρόλο διευκολυντή και συντονιστή στο crowdsourcing. Για να καθοδηγήσουν αποτελεσματικά τους μαθητές, πρέπει να αναπτύξουν:

Δεξιότητες ψηφιακής διευκόλυνσης

Διαχείριση διαδικτυακών πλατφορμών, εργαλείων και κοινόχρηστων χώρων εργασίας

Γνώση δεοντολογικών κανόνων και χειρισμού δεδομένων

Κατανόηση της έννοιας του/της συγγραφέα, της πνευματικής ιδιοκτησίας και της ασφαλούς συμμετοχής

Διαχείριση της συνεργασίας

Εξισορρόπηση της συμμετοχής, συντονισμός των απόψεων, διασφάλιση της συμπερίληψης

Δεξιότητες ανατροφοδότησης και αναστοχασμού

Μετατροπή των συνεισφορών σε δομημένα μαθησιακά αποτελέσματα

- **Αποτέλεσμα:** Οι εκπαιδευτικοί εξελίσσονται από μεταδότες περιεχομένου σε **σχεδιαστές και συντονιστές της μάθησης.**

Δεξιότητες που αναπτύσσουν οι μαθητές

Το crowdsourcing υποστηρίζει την ολιστική ανάπτυξη δεξιοτήτων, εξαιρετικά σημαντική για τη μάθηση του 21ου αιώνα

Μέσω του εκπαιδευτικού crowdsourcing, οι μαθητές αναπτύσσουν:

Δημιουργικότητα και καινοτομία

– προτείνοντας πρωτότυπες ιδέες

Κριτική σκέψη

– αξιολογώντας και βελτιώνοντας τις πληροφορίες των συμμαθητών τους

Συνεργασία και επικοινωνία

– συντονισμός εργασιών και ανταλλαγή απόψεων

Ψηφιακό γραμματισμό

– υπεύθυνη και αποτελεσματική χρήση διαδικτυακών εργαλείων

Αυτορρύθμιση και πρωτοβουλία

– διαχείριση του ρόλου τους σε μια συλλογική διαδικασία

Αυτές οι δεξιότητες συνάδουν άμεσα με τις **βασικές ικανότητες της ΕΕ για τη δια βίου μάθηση.**

Σχεδιασμός ενός μαθησιακού περιβάλλοντος μέσω Crowdsourcing

Για την αποτελεσματική εφαρμογή του crowdsourcing, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ακολουθήσουν ένα **μοντέλο 5 βημάτων:**

Καθορίστε την πρόκληση

Διατυπώστε μια ερώτηση ή ένα θέμα συνεργατικά

Συλλέξτε ιδέες

Χρησιμοποιήστε ψηφιακά εργαλεία (Polls, κοινόχρηστα έγγραφα, Padlet κ.λπ.)

Οργανώστε τις πληροφορίες

Ομαδοποιήστε και αναλύστε τις προτάσεις των μαθητών

Επιλέξτε και βελτιώστε

Χρησιμοποιήστε ψηφοφορία μαθητών ή εποπτεία από τον εκπαιδευτικό

Εφαρμόστε και αναστοχαστείτε

Μετατρέψτε τις επιλεγμένες ιδέες σε δράσεις ή έργα

Αυτή η διαδικασία μετατρέπει την τάξη σε ένα **εργαστήριο συν-δημιουργίας.**

Παράδειγμα δραστηριότητας: "Σχεδιάζουμε τον ιδανικό μας χώρο μάθησης"

Πλαίσιο

Μαθητές γυμνασίου/λυκείου δημιουργούν από κοινού ιδέες για τη βελτίωση του περιβάλλοντος της τάξης τους.

Βήματα:

1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την πρόκληση: "Πώς μπορούμε να κάνουμε την τάξη μας πιο ελκυστική;"
2. Οι μαθητές υποβάλλουν ιδέες μέσω μιας ψηφιακής πλατφόρμας
3. Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες και ψηφίζει τις 3 καλύτερες ιδέες
4. Οι ομάδες αναπτύσσουν μικρά πρωτότυπα (π.χ. διάταξη, διακόσμηση, κοινή χρήση πόρων)
5. Τελική ανασκόπηση της συνεργασίας και των αποτελεσμάτων

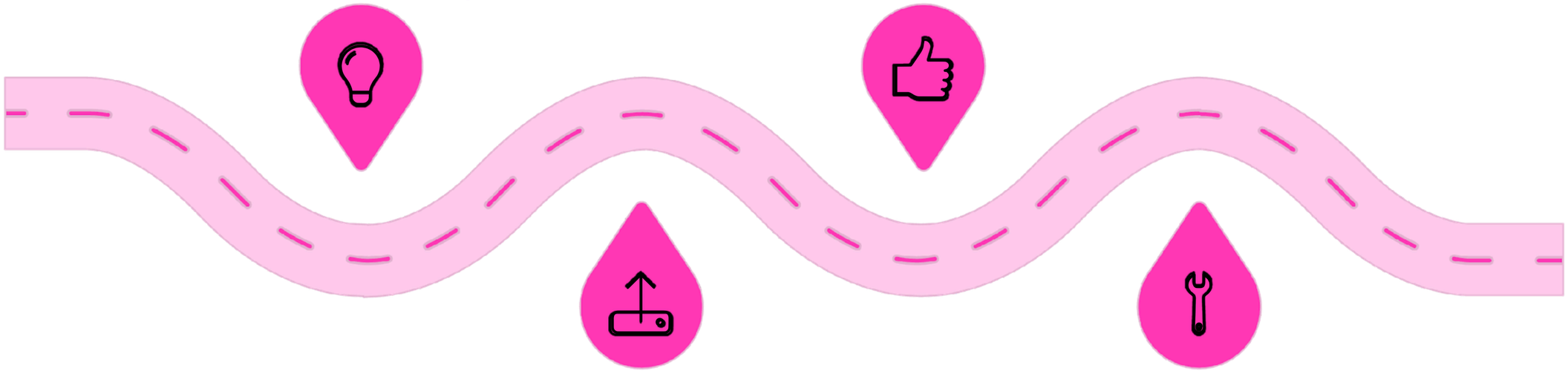


Δεξιότητες που ενισχύονται: ομαδική εργασία, ψηφιακή συνεργασία, επικοινωνία, σχεδιαστική σκέψη.

Βήματα: "Σχεδιάζουμε τον ιδανικό μας χώρο μάθησης"

Παρουσίαση της πρόκλησης
Ο εκπαιδευτικός θέτει μια ερώτηση για να κινήσει το ενδιαφέρον

Ομαδοποίηση και ψηφοφορία
Η τάξη ομαδοποιεί τις ιδέες και επιλέγει τρεις



Υποβολή ιδεών
Οι μαθητές προσθέτουν προτάσεις διαδικτυακά

Δημιουργία πρωτοτύπου και ανασκόπηση
Μικρές δοκιμές ακολουθούμενες από ανασκόπηση

Σκέψεις και συμπεράσματα

- **Crowdsourcing = συμπερίληψη + συμμετοχή + δημιουργικότητα**
- **Ενισχύει τη μάθηση μέσω συνεργατικού σχεδιασμού μοιράζοντας την εξουσία και την ευθύνη**
- **Οι εκπαιδευτικοί λειτουργούν ως διαμεσολαβητές της συλλογικής νοημοσύνης**
- **Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας, καινοτομίας και κριτικής σκέψης**

Ερώτηση αναστοχασμού για τους εκπαιδευτικούς:

Ποια πρόκληση στην τάξη σας θα μπορούσε να επιλυθεί μέσω μιας δραστηριότητας crowdsourcing στην οποία θα συμμετέχουν οι μαθητές σας;

Ολοκληρώσατε την Ενότητα 8.2

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.
Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης