Co.De.

Ενότητα 8: Συνεργατικός σχεδιασμός μάθησης μέσω του Crowdsourcing

Κεφάλαιο 8.3 – Παραδείγματα σεναρίων

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 Σενάριο 1: "Project για βιώσιμα σχολεία"

2 Σενάριο 2: "Συνεργατικός σχεδιασμός του επόμενου μαθήματος"

3 Σενάριο 3: "Πρόκληση επίλυσης προβλημάτων της κοινότητας"

4 Σενάριο 4: "Ψηφιακή αφήγηση μέσω crowdsourcing"

6 Σενάριο 5: "Τα μαθηματικά στην καθημερινή ζωή"

Μαθησιακοί στόχοι

Μέχρι το τέλος αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν :

Να περιγράψουν τη δομή του εκπαιδευτικού crowdsourcing

Να κατανοούν πώς μπορεί να οργανωθεί το εκπαιδευτικό crowdsourcing σε ένα σενάριο τάξης.

Να εφαρμόζουν τη μεθοδολογία

Να εφαρμόζουν τη μεθοδολογία σε διαφορετικά μαθήματα ή θέματα.

Να αναγνωρίζουν τους ρόλους

Αναγνωρίζουν τους ρόλους των μαθητών και των εκπαιδευτικών σε κάθε στάδιο.

Να αξιολογούν τον αντίκτυπο

Αξιολογούν τον τρόπο με τον οποίο τέτοιες δραστηριότητες προάγουν τη συμμετοχή, τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα.

Co.De.

Σενάριο 1: "Project για βιώσιμα σχολεία"

Θεματική εστίαση:

Επιστήμες και Αγωγή τουΠολίτη

Πλαίσιο:

Οι μαθητές διερευνούν τρόπους για να καταστήσουν το σχολείο τους περιβαλλοντικά πιο βιώσιμο.

Βήματα

1

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την πρόκληση

"Πώς μπορούμε να κάνουμε το σχολείο μας πιο πράσινο;"

2

Οι μαθητές προτείνουν ιδέες

Οι μαθητές υποβάλλουν ιδέες μέσω ενός διαδικτυακού πίνακα (π.χ. Padlet, Miro).

3

Οι ομάδες της τάξης ομαδοποιούν τα θέματα

Οι ομάδες της τάξης ομαδοποιούν και συζητούν επαναλαμβανόμενα θέματα (ενέργεια, ανακύκλωση, μεταφορές).

4

Οι μαθητές ψηφίζουν

Οι μαθητές ψηφίζουν τις 3 κορυφαίες ιδέες.

5

Οι ομάδες καταρτίζουν σχέδια

Κάθε ομάδα καταρτίζει ένα σχέδιο μίνι-έργου.

6

Συλλογική παρουσίαση

Συλλογική παρουσίαση και ανασκόπηση.

Σενάριο 2: "Συνεργατικός σχεδιασμός του επόμενου μαθήματος"

Θεματική εστίαση:

Ιστορία / Κοινωνικές Επιστήμες

Πλαίσιο:

Αντί να αναθέσει ένα θέμα, ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να αποφασίσουν ποια πτυχή της ιστορίας του 20ού αιώνα θα ερευνήσουν.

Διαδικασία:

Ο εκπαιδευτικός θέτει μια κατευθυντήρια ερώτηση

"Ποιο γεγονός ή θέμα του 20ού αιώνα θεωρείτε πιο σχετικό με τη σημερινή εποχή και γιατί;"

Οι μαθητές προτείνουν ιδέες και ψηφίζουν

Οι μαθητές προτείνουν ιδέες και ψηφίζουν τις πιο ενδιαφέρουσες προτάσεις.

Συνεργατικός σχεδιασμός του μαθήματος

Η τάξη σχεδιάζει από κοινού το μάθημα: επιλέγει υλικό, μέσα, και μορφές συζήτησης.

Ο εκπαιδευτικός παρέχει τη δομή

Ο εκπαιδευτικός παρέχει τη δομή και διασφαλίζει την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Σενάριο 3: "Πρόκληση επίλυσης προβλημάτων της κοινότητας"

Θεματική εστίαση:
Διεπιστημονικό (STEM, Τέχνες, Πολιτική Αγωγή)

Πλαίσιο

Τοσχολείο συνεργάζεται με τον τοπικό δήμο για να βρει καινοτόμες ιδέες για τη βελτίωση της κοινότητας.

Βήματα:

Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει την πρόκληση
Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει μια πρόκληση από τον πραγματικό κόσμο (π.χ. μείωση των αποβλήτων, δημόσιοι χώροι).

Οι μαθητές κάνουν έρευνα και ανεβάζουν
Οι μαθητές ερευνούν τοπικά ζητήματα και ανεβάζουν τις ιδέες τους σε ένα κοινόχρηστο ηλεκτρονικό έγγραφο.

Διατμηματική συνεργασία
Διατμηματική συνεργασία: οι ομάδες συνδυάζουν παρόμοιες προτάσεις.

Ανατροφοδότηση από ειδικούς
Municipality or Ο Δήμος ή/και ειδικοί παρέχουν σχόλια για το κατά πόσο είναι σκόπιμες και πραγματοποιήσιμες οι προτάσεις

Βελτίωση και παρουσίαση
Οι μαθητές βελτιώνουν τα έργα τους και παρουσιάζουν τις λύσεις τους δημόσια.



Μαθησιακά αποτελέσματα:
πολιτική συμμετοχή, σχεδιαστική σκέψη, εφαρμοσμένη μάθηση.

Σενάριο 4: "Ψηφιακή αφήγηση μέσω crowdsourcing"

Θεματική εστίαση

Γλώσσα, Καλλιτεχνικά / Παιδεία μέσων επικοινωνίας

Πλαίσιο:

Οι μαθητές δημιουργούν από κοινού μια ψηφιακή ιστορία ή ένα σενάριο βίντεο.



Μαθησιακά αποτελέσματα: δημιουργικότητα, ψηφιακή παιδεία, αφηγηματική ικανότητα, συνεργασία

Διαδικασία:

1

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το θέμα

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το θέμα (π.χ. συμπερίληψη, εκπαίδευση του μέλλοντος).

2

Οι μαθητές προτείνουν ιδέες

Οι μαθητές προτείνουν χαρακτήρες, ιδέες για την πλοκή και οπτικά στοιχεία μέσω ενός διαδικτυακού εργαλείου ανταλλαγής ιδεών.

3

Ο εκπαιδευτικός συντονίζει

Ο εκπαιδευτικός συντονίζει και οργανώνει τις πληροφορίες.

4

Η συντακτική ομάδα τελειοποιεί

Μια μικρή συντακτική ομάδα τελειοποιεί και οριστικοποιεί την ιστορία.

5

Συνεργατική παραγωγή

Η τάξη δημιουργεί την ψηφιακή ιστορία συνεργατικά.

Σενάριο 5: "Τα μαθηματικά στην καθημερινή ζωή"

Θεματική εστίαση:

Mathematics / Applied Learning

Πλαίσιο:

Οι μαθητές αναγνωρίζουν πώς τα μαθηματικά βοηθούν στην επίλυση καθημερινών προβλημάτων.



Μαθησιακά αποτελέσματα: αναλυτική σκέψη, εφαρμογή γνώσεων, δημιουργικότητα, επικοινωνία.

Βήματα

Ο εκπαιδευτικός θέτει την ερώτηση

"Πού βλέπετε τα μαθηματικά στην καθημερινή ζωή;"

Οι μαθητές υποβάλλουν παραδείγματα

Οι μαθητές υποβάλλουν παραδείγματα μέσω εργαλείων συνεργασίας.

Οι ομάδες επιλέγουν περιπτώσεις

Οι ομάδες της τάξης επιλέγουν 3–5 περιπτώσεις και εξηγούν τη μαθηματική έννοια που κρύβεται πίσω από κάθε μία.

Οι συμμαθητές αξιολογούν

Οισυμμαθητές αξιολογούν και ψηφίζουν τα πιο δημιουργικά παραδείγματα.

Δημιουργία έκθεσης

Τα επιλεγμένα παραδείγματα χρησιμοποιούνται για τη συν-δημιουργία μιας έκθεσης με θέμα "Τα Μαθηματικά στη Ζωή" ή ενός ψηφιακού φυλλαδίου.

Βασικοί ρόλοι των εκπαιδευτικών στην εφαρμογή

Για να εξασφαλιστεί η επιτυχία, οι εκπαιδευτικοί αναλαμβάνουν τους ακόλουθους ρόλους:

Διαμεσολαβητές

Διατυπώνουν ανοιχτές ερωτήσεις και συντονίζουν τις παρεμβάσεις.

Επιμελητές

Οργανώνουν και επικυρώνουν τις συνεισφορές.

Καθοδηγητές

Ευρυγραμμίζουν τις ιδέες που προτείνουν οι μαθητε΄ς με τους στόχους του σχολικού προγράμματος

Αναστοχαστικοί επαγγελματίες

Ενθαρρύνουν την ανατροφοδότηση και τη βελτίωση.

Συμβουλή: Η επιτυχία εξαρτάται από την ισορροπία – να επιτρέπεται η αυτονομία των μαθητών, διατηρώντας παράλληλα την παιδαγωγική καθοδήγηση.

Αναστοχασμός και Αξιολόγηση

Ερωτήσεις αναστοχασμού για τους εκπαιδευτικούς:

- Ποιο σενάριο θα μπορούσε να ταιριάζει καλύτερα στο γνωστικό σας αντικείμενο και στο προφίλ των μαθητών σας;
- Πώς μπορείτε να προσαρμόσετε τα βήματα στον διαθέσιμο χρόνο και στα ψηφιακά εργαλεία που διαθέτετε;
- Ποιες δεξιότητες θα ενισχύσουν οι μαθητές σας μέσω δραστηριοτήτων crowdsourcing;

Σύσταση για την αξιολόγηση:

Ενθαρρύνετε τους εκπαιδευτικούς να τεκμηριώνουν κάθε έργο crowdsourcing (στόχους, βήματα, αποτελέσματα) και να σκεφτούν αναφορικά με:

- τη διάθεση συμμετοχής των μαθητών
- την ποιότητα της συνεργασίας
- τη συνάφεια των αποτελεσμάτων με τους μαθησιακούς στόχους

Co.De.

Ολοκληρώσατε την Ενότητα 8.3

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