Co.De.

Modulul 3. Învățare prin co-design - Tehnica storyboardingului

Unitatea 3.2 – Storyboarding în educație: adaptarea contextului, scopului și abilităților

https://code-eduproject.eu @co-deeducație @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin 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.
Număr proiect: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Cuprins

1 Storyboarding: Dincolo de concept

2 Alegerea contextului potrivit

3 Definirea scopului

4 Competențe pentru profesori

6 Proiectarea unui mediu de învățare pentru storyboarding

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Învățare în co-design prin storyboarding

Unitatea 3.2 Storyboarding în educație: context, scop și abilități potrivite

Scopul unității

Înțelegeți cum să implementați storyboard-ul pentru a co-proiecta medii de învățare semnificative și participative în școlile secundare.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Obiective de învățare

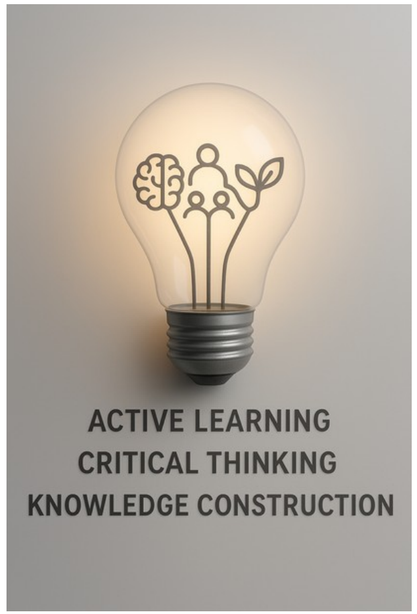
După finalizarea acestei unități, profesorii vor putea:

1. Identifica contextele în care storyboard-ul îmbunătățește rezultatele învățării
2. Defini scopul activităților de tip storyboarding în predare
3. Recunoaște competențele și abilitățile necesare pentru aplicarea acestei metodologii
4. Proiecta strategii pentru clasă care promovează colaborarea și crearea de cunoștințe partajate

Co-funded by the European Union

Co.De.

Storyboard educațional:
Dincolo de concept



Dincolo de definiția sa conceptuală, storyboard-ul educațional funcționează ca o structură cognitivă, colaborativă și pedagogică care îmbunătățește învățarea activă, gândirea critică și construirea semnificativă a cunoștințelor.

Exemplu: Recrearea istoriei: istorie și educație civică - O unitate despre Mișcarea pentru Drepturile Civile este predată într-o clasă de Istorie a SUA pentru elevii de clasa a X-a.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Alegerea contextului potrivit

Storyboardingul este recomandat în contexte de învățare în care ideile trebuie planificate, vizualizate sau ordonate clar.
Acesta sprijină înțelegerea, creativitatea și gândirea structurată.
Printre contextele de învățare în care storyboardingul este cel mai eficient se numără: învățarea bazată pe proiecte, învățarea conceptuală și cognitivă, învățarea creativă, învățarea STEM și bazată pe competențe, precum și învățarea metacognitivă.

Învățare educațională și în clasă
Învățare bazată pe proiecte (PBL)
Învățare bazată pe investigație
Activități de învățare colaborativă în grup

Învățare creativă
Arte vizuale și gândire prin design
Scriere creativă și storytelling
Producție media și învățare prin animație

Învățare digitală și sprijinită de tehnologie
Învățare multimedia: videoclipuri, prezentări
Proiectarea cursurilor online
Învățare bazată pe jocuri și simulări

Învățare STEM și bazată pe competențe
Experimente științifice și fluxuri de lucru
Procese de inginerie și design
Logică de programare și planificarea fluxului utilizatorului

Învățare socială și reflexivă
Învățare socio-emoțională (SEL)
Învățare prin jocuri de rol și scenarii
Discuții despre etică, istorie și studii sociale

Învățare metacognitivă
Planificarea și organizarea ideilor
Reflecție asupra proceselor de învățare
Vizualizarea rezultatelor înainte de realizarea activității

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definirea scopului

1. Storyboard-ul este aliniat cu taxonomia lui Bloom

Storyboard-ul acceptă mai multe niveluri cognitive ale taxonomiei lui Bloom.
La nivelul înțelegerii, elevii interpretează și reprezintă informațiile vizual.
La nivelurile de aplicare și analiză, aceștia secvențiază ideile, identifică relațiile și decid ce conținut este esențial.
La nivelul de creație, elevii concepe o narațiune sau o soluție originală care demonstrează stăpânirea obiectivelor de învățare.
Valoare pedagogică: Storyboard-ul sprijină gândirea de ordin superior, mutând elevii de la înțelegere la creație.

2. Storyboarding-ul aliniat cu teoria învățării constructiviste

Dintr-o perspectivă constructivistă, învățarea are loc atunci când elevii construiesc în mod activ cunoștințe, mai degrabă decât să le primească pasiv. Storyboarding-ul încurajează elevii să: - Construiască sens prin reprezentare vizuală - Integrare a cunoștințelor anterioare cu concepte noi - Negocieze înțelegerea prin discuții și reflecție (în special în munca în grup).
Valoare pedagogică: Storyboard-ul acționează ca un instrument de construire a cunoștințelor care face vizibilă gândirea cursanților și sprijină construirea de sens.

3. Storyboard-uri aliniate cu învățarea bazată pe proiecte (PBL)

În PBL, elevii lucrează spre un rezultat concret în timp. Storyboarding-ul susține acest lucru prin: - Ajutând elevii să planifice și să organizeze proiecte complexe - Aliniind activitățile cu obiectivele de învățare și contextele din lumea reală - Oferind o referință vizuală comună pentru colaborare și feedback - Valoare pedagogică: Storyboard-ul funcționează ca o structură de planificare și comunicare care ghidează cercetarea, producția și reflecția pe tot parcursul ciclului de viață al proiectului.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competențe pentru profesori

Profesorii joacă un rol de facilitare și orchestral în procesul de învățare prin storboarding. Pentru a ghida elevii eficient, aceștia trebuie să dezvolte:

Gândire creativă

pentru a genera idei inovatoare și pentru a gândi dincolo de tiparele obișnuite atunci când se dezvoltă narațiuni și elemente vizuale

Management de proiect

Abilități de bază în managementul proiectelor pentru a supraveghea procesul de storyboarding, de la concept până la finalizare

Abilități de vizualizare

Competență în tehnici de reprezentare vizuală, inclusiv abilități de desen sau design digital pentru a crea storyboard-uri clare și eficiente

Înțelegerea structurii narative

Cunoașterea tehnicilor de storytelling și a structurilor narative, necesare pentru crearea unor povești captivante și coerente

Rezultat: Profesorii evoluează de la transmițători de conținut la designeri și moderatori de învățare.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Abilități dezvoltate de elevi

Storyboarding-ul susține dezvoltarea holistică a abilităților, crucială pentru învățarea secolului XXI.

Prin intermediul storyboard-urilor educaționale, elevii dezvoltă:

Comunicare vizuală

Îmbunătățește capacitatea de a transmite idei vizual, făcându-le accesibile celorlalți.

Gândire critică și analiză

Consolidează abilitățile analitice pentru a evalua coerența și impactul poveștii.

Colaborarea în echipă

Dezvoltă capacitatea de a lucra în echipă, încorporând puncte de vedere diverse și rafinând ideile în mod colaborativ

Gândire iterativă

Îmbunătățește capacitatea de a dezvolta un concept prin etape succesive, primind și integrând feedbackul pentru a obține un produs final rafinat.

Autoreglare și autonomie

Elevii sunt capabili să își gestioneze propriul rol într-un proces colectiv.

Prin integrarea metodologiei de storyboarding, indivizii și echipele pot deveni mai eficienți în procesele lor creative, ceea ce duce la rezultate îmbunătățite și la o mai bună înțelegere atât a perspectivelor proiectului, cât și a publicului.

Aceste competențe se aliniază direct cu Competențele Cheie ale UE pentru Învățarea pe Tot Lungimea Vieții.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Proiectarea unui mediu de învățare bazat pe tehnica storyboardingului

Pentru a implementa eficient storyboard-ul, profesorii pot urma un model de clasă în 6 pași:

Definiți obiectivele de învățare și competențele

Corelați obiectivele cu standardele curriculare sau cu competențele relevante pentru viața reală.

Construiți parcursul narativ al învățării

Construiți procesul de învățare ca pe o poveste sau un parcurs: problemă, provocare, soluție.

Organizați conținutul în cadre de storyboard, ca secvențe de învățare

Precizați resursele de intrare, acțiunile elevilor, instrumentele folosite și rezultatele așteptate.

Selectați activitățile și interacțiunile de învățare

Asigurați un echilibru între procesele cognitive, sociale și metacognitive.

Creați resursele și materialele media

Selectați texte, materiale vizuale, simulări sau instrumente digitale care susțin fiecare secvență.

Creați un prototip, testați și îmbunătățiți

Pilotați activitatea cu elevii sau cu colegii și revizuiți-o pe baza feedbackului primit.

Acest proces transformă clasa într-un *studio de învățare colaborativă*

Co-funded by the European Union

Co.De.

Exemplu de activitate: Storyboard pentru un escape room

Context:

Echipele proiectează sub formă de storyboard o provocare de tip escape room, asociată temei studiate



Pași:

Cum funcționează:
Fiecare cadru = un puzzle sau un indiciu
Indiciile trebuie rezolvate în ordine
Cadrul final = „evadarea” / ieșirea din joc: soluția sau conceptul-cheie

De ce este o activitate atractivă:
Învățare bazată pe joc, mister și lucru în echipă

Beneficii pentru învățare:
Logică, ordonarea etapelor, colaborare

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

Co-funded by the European Union

Co.De.

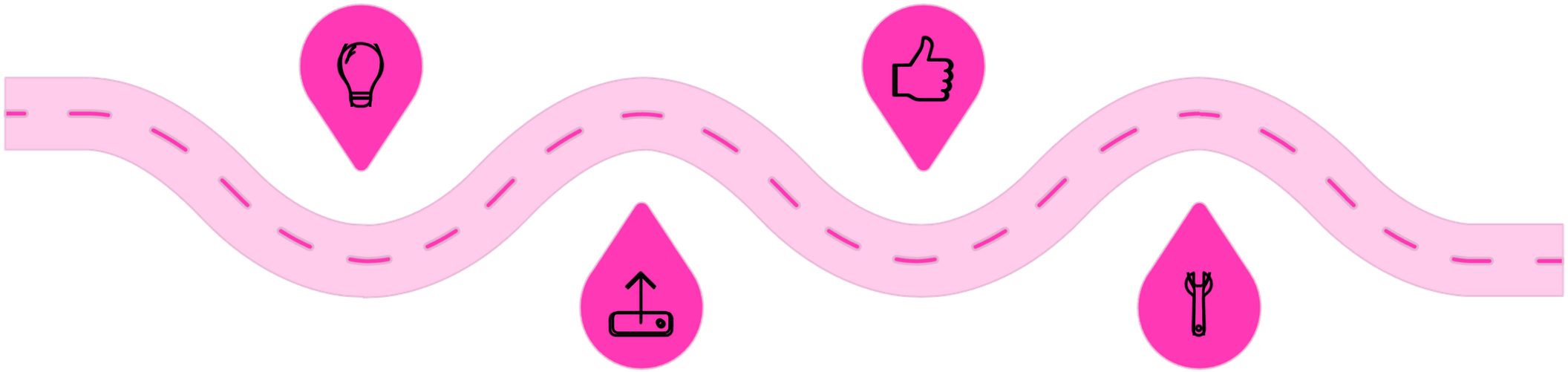
Pași: realizarea storyboardului pentru escape room

Introduceți provocarea

Fiecare cadru = un puzzle sau un indiciu

Organizați ideile pe categorii și votați

Indiciile trebuie rezolvate într-o anumită ordine.



Propuneți idei

Cadrul final reprezintă „evadarea”: soluția sau conceptul-cheie

Testați o versiune inițială și reflectați

Realizați încercări la scară mică, urmate de reflecție

Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflecție și concluzii

- Storyboarding = procesul de învățare construit ca o poveste
- Sprijină învățarea prin co-design, stimulând creativitatea
- Procesul de învățare se transformă într-un spațiu comun de proiectare și experimentare
- Elevii își dezvoltă competențe pentru colaborare, inovare și gândire critică

Întrebare de reflecție pentru profesori:

Ce provocare întâlnită la clasă ar putea fi abordată printr-o activitate de storyboarding realizată împreună cu elevii?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Ai finalizat Unitatea 3.2 Storyboarding în educație: Adaptarea contextului, scopului și abilităților

https://code-eduproject.eu

@co-deeducație

@Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin 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.
Număr proiect: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536