Módulo 8: Aprendizagem em co-concepção através do crowdsourcing

Unidade 8.3 - Cenários exemplificativos

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

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por eles.

Número do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Índice

1 Cenário 1: «Projeto Escola Sustentável»

2 Cenário 2: «Conceber em conjunto a próxima aula de História»

3 Cenário 3: «Desafio de resolução de problemas da comunidade»

4 Cenário 4: «Narração digital através do crowdsourcing»

6 Cenário 5: «A matemática na vida real»

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Objetivos de aprendizagem

No final desta unidade, os professores serão capazes de:

Descrever como o crowdsourcing educativo pode ser estruturado

Compreender como o crowdsourcing educativo pode ser estruturado num cenário de sala de aula

cenário.

Aplicar a metodologia

Aplique a metodologia a diferentes disciplinas ou temas.

Reconhecer os papéis

Reconheça os papéis dos alunos e dos professores em cada fase.

Avaliar o impacto

Avalie de que forma essas atividades promovem o envolvimento, a colaboração e a criatividade.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Cenário 1: «Projeto Escola Sustentável»

Tema central:

Ciência e Educação Cívica

Contexto:

Os alunos exploram formas de tornar a sua escola mais sustentável do ponto de vista ambiental.

Etapas:

1

O professor apresenta o desafio

«W , comoW podemos tornar a nossa escola mais ecológica?»

2

Os alunos apresentam ideias

Os alunos apresentam as suas ideias através de um quadro online (por exemplo, Padlet, Miro).

3

Os grupos da turma agrupam os temas

Os grupos da turma agrupam e debatem temas recorrentes (energia, reciclagem, transportes).

4

Os alunos votam

Os alunos votam nas três melhores ideias.

5

As equipas elaboram planos

Cada equipa elabora um plano de mini-projeto.

6

Apresentação coletiva

Apresentação coletiva e reflexão.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Cenário 2: «Conceber em conjunto a próxima aula de História»

Tema central:

História / Ciências Sociais

Contexto:

Em vez de atribuir um tema, o professor convida os alunos a decidirem que aspeto da história do século XX pretendem explorar.

Processo:

O professor apresenta uma pergunta orientadora

«Que acontecimento ou tema do século XX consideram mais relevante hoje em dia, e porquW ?»

Conceção conjunta do plano de aula

A turma concebe em conjunto o plano de aula: selecionando materiais, meios de comunicação e formatos de discussão.

Os alunos apresentam as suas propostas e votam

Os alunos apresentam as suas ideias e votam nas propostas mais interessantes.

O professor fornece a estrutura

O professor fornece a estrutura e garante que os objetivos de aprendizagem sejam cumpridos.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Cenário 3: «Desafio de Resolução de Problemas Comunitários»

Áreas temáticas:

Interdisciplinar (Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, Artes, Cidadania)

Contexto:

A escola estabelece uma parceria com o município local para encontrar ideias inovadoras para a melhoria da comunidade.

Etapas:

O professor anuncia o desafio

O professor anuncia um desafio do mundo real (por exemplo, redução de resíduos, espaços públicos).

Os alunos pesquisam e publicam

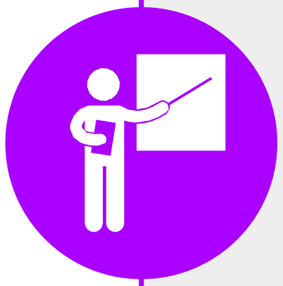
Os alunos pesquisam questões locais e publicam as suas ideias num documento online partilhado.

Colaboração entre turmas

Colaboração entre turmas: os grupos combinam propostas semelhantes.

Feedback de especialistas

A autarquia ou os especialistas dão feedback sobre a viabilidade.



Resultados de aprendizagem: participação cívica, pensamento de design, aprendizagem aplicada.

Cenário 4: «Narração digital através do crowdsourcing»

Foco da disciplina:

Língua e Literatura / Literacia mediática

Contexto:

Os alunos criam em conjunto uma história digital ou um guião de vídeo.



Resultados de aprendizagem: criatividade, literacia mediática, competência narrativa, colaboração.

Processo:

1

O professor apresenta o tema

O professor apresenta o tema (por exemplo, inclusão, educação no futuro).

2

Os alunos contribuem com ideias

Os alunos sugerem personagens, ideias para o enredo e elementos visuais através de uma ferramenta de brainstorming online.

3

O professor modera

O professor modera e organiza as contribuições.

4

O grupo editorial aperfeiçoa

Um pequeno grupo editorial aperfeiçoa e finaliza a reportagem.

5

Produção colaborativa

A turma produz o resultado digital de forma colaborativa.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Cenário 5: «A Matemática na Vida Real»

Área temática:

Matemática / Aprendizagem Aplicada

Contexto:

Os alunos identificam como a matemática ajuda a resolver desafios do dia a dia.



Resultados de aprendizagem: pensamento analítico, aplicação de conhecimentos, criatividade, comunicação.

Etapas:

O professor faz uma pergunta

«Onde é que vês a matemática na vida real?»

Os alunos enviam exemplos

Os alunos enviam exemplos através de ferramentas colaborativas.

Os grupos selecionam casos

Os grupos da turma selecionam 3 a 5 casos e explicam o conceito matemático subjacente a cada um deles.

Os colegas avaliam

Os colegas avaliam e votam nos exemplos mais criativos.

Criar exposição

São utilizados exemplos selecionados para co-criar uma exposição ou um folheto digital intitulado «A Matemática na Vida».

Co-funded by the European Union

Co.De.

Papéis-chave do professor na implementação

Para garantir o sucesso, os professores desempenham as seguintes funções:

Facilitadores

Formulando perguntas abertas e moderando as contribuições.

Curadores

Organização e validação das contribuições.

Guias

Alinhar as ideias geradas pelos alunos com os objetivos curriculares.

Profissionais reflexivos

Incentivar o feedback e a melhoria.

Dica: O sucesso depende do equilíbrio – permitir a autonomia dos alunos, mantendo simultaneamente a orientação pedagógica.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflexão e avaliação

Questões de reflexão para os professores:

- Qual dos cenários se adequaria melhor à sua disciplina e ao perfil dos seus alunos?
- Como pode adaptar os passos ao tempo de que dispõe e às ferramentas digitais de que dispõe?
- Que competências irão os seus alunos reforçar através de atividades de crowdsourcing?

Recomendação de avaliação:

Incentive os professores a documentarem cada projeto de crowdsourcing (objetivos, etapas, resultados) e a refletirem sobre:

- Envolvimento dos alunos
- Qualidade da colaboração
- Relevância dos resultados para os objetivos de aprendizagem

Co-funded by the European Union

Co.De.

Concluiu a Unidade 8.3 – Cenários de exemplo

https://code-eduproject.eu

@co-deeducation

@Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Educação Europeia
e a Agência Executiva para a Educação, a Audiovisual e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses conteúdos. Número do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536