

INSTRUCȚIUNI PENTRU UN ATELIER INTERACTIV DE DEZVOLTARE DE CONȚINUT

Cuprins

I. CONSIDERAȚII INTRODUCATIVE	2
II. ETAPE SUGERATE PENTRU DEZVOLTAREA CONȚINUTULUI DIGITAL	2
2.1 Introducere: cunoașterea aplicației	3
2.2 Elaborarea unui concept pedagogic: cine-ce-pentru-cine-când-când-cum?	4
2.2.1 Dezvoltarea conținutului necesită o gândire despre: cine-ce-ce-pentru-cine-când-când-cum?	4
2.2.2. Definirea structurii: niveluri de dificultate și criteriile lor	5
2.3. Pregătirea conținutului analogic: proiect de termeni de referință	6
2.4 Faza de scriere a scenariului.....	6
2.5 Editare creativă: digitalizare	6
2.6 Planificarea activității de învățare	6
2.6.1. Reproductibilitatea	6
2.6.2. Ascendant/descendent	7
2.6.3. Ordinea de redare a sarcinilor.....	7
2.6.4. Cum se joacă traseul: liniar-sintetic, test-practică	7
2.6.5. Structura superunității	8
2.7 Testarea	8

I. CONSIDERAȚII INTRODUCATIVE

Pe parcursul proiectului, profesorii implicați în munca de colaborare, în evaluarea nevoilor și în testare au arătat un interes intens pentru posibilitatea de a crea conținut independent. În acest document, dorim să îi ajutăm pe cei interesați de metodologia de dezvoltare a conținutului digital. Deoarece unul dintre principalele puncte forte ale aplicației Learn Then Play este ușurința de dezvoltare a conținutului, acest aspect profesional joacă, de asemenea, un rol semnificativ în activitățile de diseminare și multiplicare, iar scrierea sarcinilor este adesea subiectul central al atelierelor de lucru care promovează instrumentul educațional. Descrierea își propune să ofere îndrumare profesională pentru implementarea unui atelier interactiv.

Instrucțiunile pentru un atelier interactiv de dezvoltare de conținut abordează etapele dezvoltării de conținut într-un mod orientat spre practică, oferind toate informațiile relevante și documentația care trebuie pregătită în fiecare etapă. În timpul desfășurării atelierului, conducătorul sesiunii trebuie pur și simplu să urmeze pașii din document pentru a împărtăși participanților experiențe eficiente de dezvoltare a conținutului.

II. ETAPE SUGERATE PENTRU DEZVOLTAREA CONȚINUTULUI DIGITAL

În timpul atelierului de dezvoltare a conținutului, etapele sugerate în procesul de redactare a unei sarcini de auto-atribuire trebuie discutate cu participanții. Pentru fiecare etapă, este necesar să se pună în practică sarcina și să se efectueze acțiunile respective în sistemul Learn Then Play. Cele 7 etape de dezvoltare a conținutului propuse se bazează pe modelul de dezvoltare a curriculumului digital în 6 etape, care poate fi ușor adaptat la sistemul Learn Then Play pentru crearea de conținut independent.

Etapele din structura curriculumului de e-learning nu sunt obligatorii, dar pot oferi îndrumare și ajutor pentru începători. Punerea în aplicare a fiecărei etape poate fi adaptată în mod liber la nevoile locale, dar merită întotdeauna să se țină seama de criteriile specifice. Documentele pentru fiecare etapă nu trebuie să fie întotdeauna pregătite, ele pot fi omise cu totul și poate

fi utilă îmbunătățirea documentației deja pregătite cu noile aspecte. Deoarece Learn Then Play lucrează cu o metodologie inovatoare care predefine multe elemente ale procesului de învățare/predare, este posibil ca unele etape să necesite mai puțină detaliere într-un format de sine stătător.

Procesul propus de dezvoltare a curriculumului digital este un proces în mai multe etape care constă în 7 faze de activitate, în timpul cărora conceptul și planurile inițiale pot necesita să fie revizuite de mai multe ori în lumina sarcinilor finalizate, iar sarcinile pot necesita să fie rescrise pentru a menține unitatea. Cu toate acestea, odată ce vă familiarizați cu logica de funcționare a aplicației și cu modul de creare creativă a conținutului, aceasta poate deveni o parte plăcută și utilă a rutinei dumneavoastră de predare.

În timpul atelierului, este necesar să se lucreze la dezvoltarea conținutului în conformitate cu etapele sugerate:

1. Faza introductivă: familiarizarea cu aplicația, crearea sarcinilor de testare
2. dezvoltarea unui concept pedagogic de cine-ce-pentru-ce-pentru-cine-când-când-cum
3. Pregătirea conținutului analogic: schița sarcinilor
4. scrierea scenariului: atribuirea sarcinilor motoarelor de joc, pregătirea tuturor ilustrațiilor, pozelor, imaginilor, textelor care vor fi folosite, text final/instrucțiuni
5. planificarea activității de învățare: planificarea activității înseamnă planificarea în avans a modului în care elevii vor interacționa cu conținutul educațional, în cazul nostru, determinarea setărilor necesare ale sistemului.
6. Editare creativă: digitizare
7. Testarea

2.1 Introducere: cunoașterea aplicației

Înainte ca cineva să înceapă să creeze propriul conținut, merită să cunoască aplicația și posibilitățile pe care le oferă. Există mai multe modalități de a face acest lucru: puteți vizualiza conținutul finit după ce vă înregistrați sau puteți vizualiza materialul demo creat în acest scop fără a vă înregistra.

Crearea de exerciții de testare: înainte de a proiecta materialul de învățare, este recomandabil să vă familiarizați cu diferitele motoare de joc, creând un exercițiu de testare cu fiecare dintre

ele, astfel încât să aveți clar criteriile formale și de conținut la care trebuie adaptat conținutul. Acest pas este extrem de important pentru activitatea de dezvoltare ulterioară, altfel există riscul ca sarcinile scrise în prealabil să nu se potrivească cu logica platformei.

2.2 Elaborarea unui concept pedagogic: cine-ce-pentru-cine-când-când-cum?

Procesul de conceptualizare abordează, în esență, următoarele întrebări: obiectivele pedagogice, temele, structura și modul în care urmează să fie predat conținutul. Acesta oferă cadrul, orientarea tehnică, de conținut și vizuală a curriculumului, definește criteriile tehnice, formale și cantitative, nivelurile de dificultate și criteriile de notare a acestora, competențele care trebuie dezvoltate și obiectivele de dezvoltare a cunoștințelor, tipurile de întrebări care trebuie adresate, structura sarcinilor etc.

2.2.1 Dezvoltarea conținutului necesită o gândire despre: cine-ce-ce-pentru-cine-când-când-cum?

Învățarea și predarea sunt inseparabile de contextul în care au loc. Diferite obiective, principii didactice, conținuturi și metode sunt justificate și au succes în diferite contexte. Înainte de a dori să produceți conținut sau să utilizați conținut existent, trebuie să identificați următorii factori care vor determina procesul de dezvoltare:

- variabilele individuale ale elevilor: vârsta, cunoștințele anterioare, motivația, nevoile locale, mediul socio-cultural, etc.
- forme de educație: în clasă (de exemplu, școală, sală de clasă), acasă (teme pentru acasă), online, mixtă/mixtă
- scop pedagogic: învățarea de noi materii, revizuire, practică, monitorizare, evaluare, recuperare, pregătire pentru admitere.
- cunoștințe și competențe care trebuie dezvoltate: ce anume vreau să îmbunătățesc?
și ce competențe sunt dezvoltate
- metoda de dezvoltare a curriculumului: individuală sau de grup. De asemenea, este posibil să se producă conținut în mod cooperativ, pe baza unui concept comun, prin împărțirea unui subiect în subteme și împărțirea acestora în cadrul unui grup.
- caracteristici curriculare: salt de nivel - liniar

În cazul dezvoltării conținutului liniar, se creează un set de sarcini, în timp ce în cazul salturilor de nivel, se creează un set de sarcini pe mai multe niveluri, care este alcătuit din

superunități (A-S-M). Consecințele acestui lucru în ceea ce privește structura conținutului: în cazul conținutului liniar, există posibilitatea de a întâmpina elevii înainte de sarcini, de exemplu, pentru a-i pregăti pentru învățare, pentru a se acorda pdf. Cu toate acestea, în cazul conținutului sinoptic, pot fi utilizate numai superunități, în caz contrar sistemul nu va trece la următoarea sarcină.

- experiența elevilor cu aplicațiile digitale de învățare
- atitudine: atitudinea față de învățare

2.2.2. Definirea structurii: niveluri de dificultate și criteriile lor

Odată ce s-a răspuns la întrebările de bază, este necesar să se decidă dacă se va crea un conținut liniar (secvență de sarcini) sau cu salturi de nivel (sistem de sarcini). Dacă este liniară, nu este nimic de făcut, dar chiar și în acest caz merită să se definească ordinea și ritmul sarcinilor, de exemplu, de la sarcinile mai simple la cele mai complexe.

Dacă doriți să creați un curriculum cu salt de nivel, este necesar să structurați sarcinile planificate conform metodologiei în funcție de mai multe niveluri de dificultate pentru a le diferenția. Nivelurile de dificultate pot fi alinate chiar și la clasificare. O altă propunere de nivelare ar putea fi: minim, ușor, mediu, dificil, competiție.

Pentru fiecare nivel, ar trebui concepute mai multe sarcini de același tip, astfel încât, dacă elevul coboară un nivel, să nu primească din nou aceeași sarcină pe care a mai întâlnit-o o dată. Se recomandă un minim de 3 sarcini pe nivel, dar numărul acestora poate fi considerabil mai mare dacă subiectul o cere. Cu toate acestea, este important de reținut că, la nivelul superior, dacă nu există o progresie ulterioară, sistemul va parcurge toate sarcinile, astfel încât merită să se raționalizeze numărul de sarcini de aici.

În sensul redactării sarcinilor în mai multe runde, este util să se elaboreze mai întâi fiecare dintre sarcinile de bază și apoi să se elaboreze sarcinile de sprijin și explicațiile pentru sarcinile de bază.

2.3. Pregătirea conținutului analogic: proiect de termeni de referință

Experiența a arătat că această secțiune poate fi omisă la discreția autorului. În etapa de redactare a manuscrisului, se creează conținuturi educaționale gândite metodologic (dar nu încă definitive) pe baza obiectivelor și temelor stabilite în concepție, care constituie fundalul și baza curriculumului. Concepția reprezintă sistemul de informații/conținuturi care urmează să fie prelucrate, nu sarcinile concrete în sine.

2.4 Faza de scriere a scenariului

Scrierea scenariului este, de fapt, o evoluție ulterioară a scrierii scenariului: schița elaborată în faza anterioară este completată prin selectarea motoarelor de joc adecvate sarcinilor, din punct de vedere al conținutului, formei și cantității. În această etapă, merită să se colecteze tot materialul profesional care urmează să fie utilizat și să se pregătească pentru digitizare, cum ar fi imagini, videoclipuri, texte etc.

2.5 Editare creativă: digitalizare

În timpul procesului de digitizare, sarcinile sunt înregistrate în interfața de predare, iar sarcinile pre-scrise sunt folosite pentru a crea motoarele de joc.

2.6 Planificarea activității de învățare

Planificarea activității de învățare: planificarea activității este planificarea prealabilă a activităților elevilor legate de conținutul educațional, în cazul nostru definirea setărilor necesare ale sistemului.

Această fază implică gândirea activității de învățare, în special planificarea a ceea ce vor face elevii în cadrul sistemului. În cazul nostru, activitatea de învățare este definită de metodologia aplicației Learn Then Play. De fapt, atunci când se proiectează activitatea cursantului, este necesar să se facă setări de sistem care să determine progresia prin curriculum. Acestea sunt:

2.6.1. Reproductibilitatea

În cazul în care un traseu poate fi reluat, elevul îl poate deschide și poate lucra la el de mai multe ori, în caz contrar, el/ea poate trece prin el doar o singură dată.

2.6.2. Ascendant/descendent

În funcție de rezultatele sale, elevul avansează sau retrogradează în curriculum între nivelurile de dificultate. Setările care determină deplasarea între niveluri pot fi modificate pentru a face distincția între urcările și coborârile dificile, medii și ușoare:

Picătură dificilă: căderea la nivelul anterior după a treia soluție greșită

Cădere moderat de dificilă: elevul cade la nivelul anterior după al doilea răspuns greșit

Cădere ușoară: cade la nivelul următor după primul răspuns greșit.

Urcare dificilă: elevul trece la un nivel superior după a treia soluție corectă

Dificultate moderată: elevul trece la nivelul următor după al doilea răspuns corect.

Promovare ușoară: elevul avansează un nivel după prima soluție bună

2.6.3. Ordinea de redare a sarcinilor

În cadrul nivelului de dificultate: dacă bifați opțiunea de redare aleatorie, elevii vor primi sarcinile în ordine aleatorie. Dacă nu sunt bifate, acestea vor urma ordinea în care sunt aranjate pe interfață. În cazul cursurilor liniare, aspectul poate fi utilizat pentru a defini curba de învățare, de exemplu, de la simplu la complex.

2.6.4. Cum se joacă traseul: liniar-sintetic, test-practică

O neînțelegere frecventă apare din cauza confuziei dintre curriculum și stabilirea de trasee, astfel încât este esențial să le separăm pe cele două. Elevii nu vor lucra direct cu conținutul din baza de date, acesta va trebui mai întâi să fie împărtășit cu grupul actual de elevi sub forma unei căi de acces. Conținutul de învățare liniar sau sinoptic creat va fi vizualizat de către elevi în funcție de modul de redare al traseului, astfel încât este inutil să aveți conținut sinoptic dacă nu este selectat modul de redare. Pentru conținutul de învățare liniară, trebuie selectat modul de redare liniară, în timp ce pentru calea de salt la nivel, trebuie selectată calea de salt la nivel și este întotdeauna recomandabil să verificați acest lucru înainte de a lucra cu elevii.

Test - practică

Modul de redare a sarcinilor de bază și a sarcinilor de ajutor poate fi fie test, fie practică.

În funcție de scopul pedagogic, setarea testului poate fi utilizată pentru a evalua performanța elevilor, caz în care sistemul îi va permite elevului să treacă la următoarea sarcină, atât pentru

răspunsurile bune, cât și pentru cele proaste. Pe de altă parte, atunci când se joacă în modul de practică, elevul nu poate merge mai departe până când nu dă răspunsul corect la întrebarea pusă.

2.6.5. Structura superunității

Numărul de repetări depinde de numărul de repetări ale sarcinii de bază, ale sarcinii de ajutor și ale explicației în cazul în care elevul nu reușește să găsească o soluție. Sunt posibile diferite soluții, principiul este că sarcina de bază trebuie repetată cel puțin o dată.

Gestionarea răspunsurilor greșite din greșeală: în prezent, interfața nu permite posibilitatea de a modifica un răspuns marcat înainte de expirarea timpului acordat pentru rezolvarea problemei, chiar dacă v-ați răzgândit. Pentru a depăși această problemă, o soluție ar putea fi aceea de a da elevului sarcina de bază de două ori la rând, în cazul în care acesta a marcat din greșeală un răspuns incorect: A-A-S-A-M.

Pentru sarcinile mai complexe, este rezonabil să se repete sarcina de bază de mai multe ori (A-A-S-A-M-A-A), în timp ce pentru sarcinile mai ușoare se repetă mai rar. Poate fi motivant dacă elevului i se dă din nou problema inițială după explicație, deoarece, știind că poate încerca din nou, este mai probabil să citească explicația.

2.7 Testarea

Procesul de redactare a temelor se încheie cu testarea, în timpul căreia pot fi descoperite erorile ascunse, conținutul suportului de curs poate fi finalizat pe baza celor învățate, iar erorile minore pot fi corectate pentru ca materialul să fie mai ușor de utilizat data viitoare.