

ambientes de aprendizagem inovadores





Creative Classrooms Lab (CCL) - um projeto europeu de desenvolvimento de cenários de aprendizagem inovadores utilizando tablets dentro e fora da escola 2013-2015.

Participaram neste projeto: Áustria, Bélgica, Eslovénia, Itália, Lituânia, **Portugal** e Reino Unido.





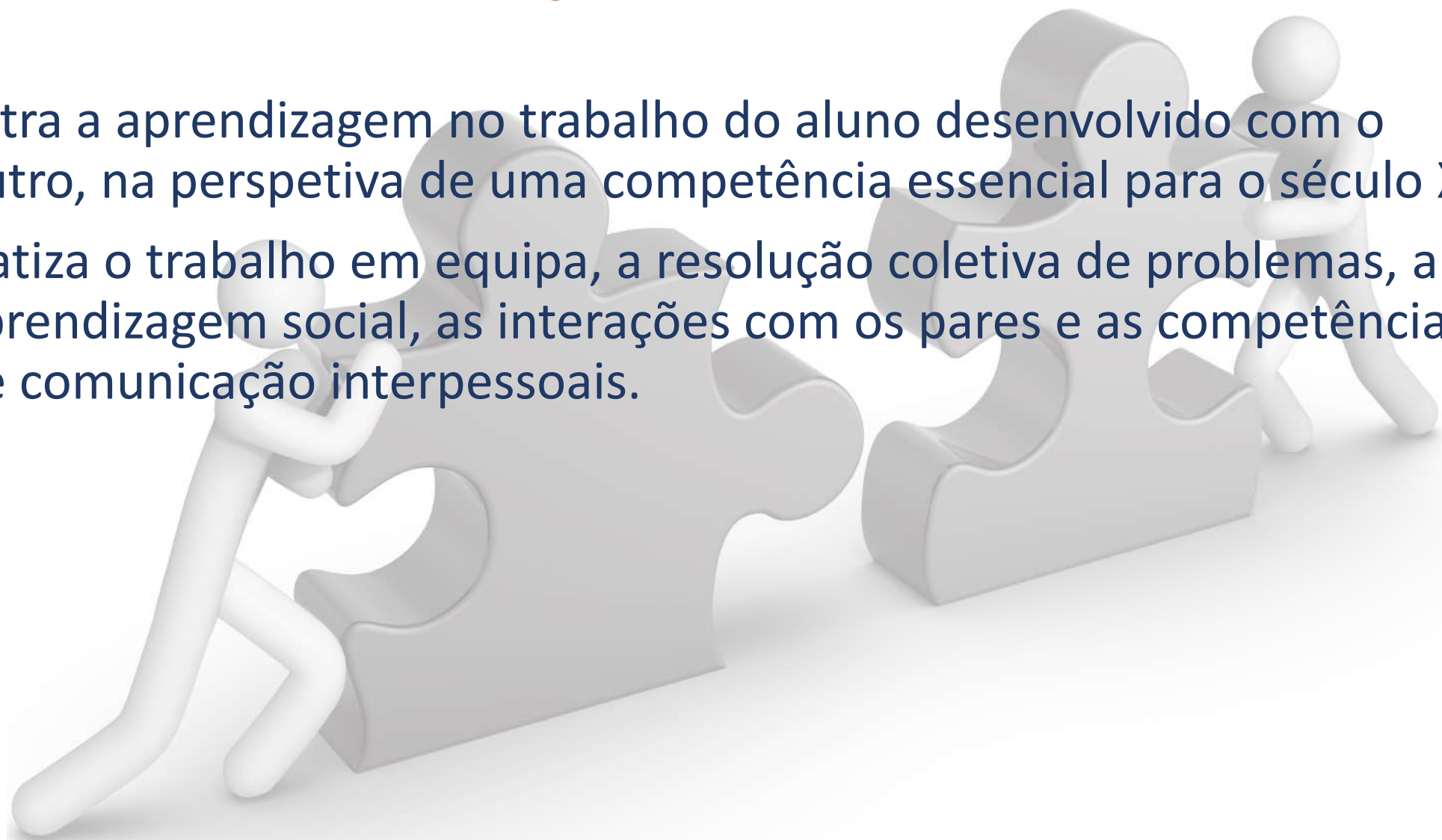
No âmbito da iniciativa CCL a European Schoolnet (EUN) desenvolveu um projeto piloto ensaiando na 1.ª fase (2013/14) diversos cenários de aprendizagem.

- **Colaboração** (*Collaboration*)
 - **Criação de Conteúdos** (*Content Creation*)
 - **Personalização** (*Personalisation*)
 - **Sala de Aula Invertida** (*Flipped Classroom*)
- *Na segunda fase (2014/15) foram ensaiados ambientes que mesclaram características destes 4 cenários: Liberating Learners, School to School Collaboration, Collaboration & Assessment*

Cenário: **Colaboração**

Centra a aprendizagem no trabalho do aluno desenvolvido com o outro, na perspectiva de uma competência essencial para o século XXI.

Enfatiza o trabalho em equipa, a resolução coletiva de problemas, a aprendizagem social, as interações com os pares e as competências de comunicação interpessoais.





Papel do aluno

- Os alunos podem necessitar de ajuda para formar grupos e distribuir os papéis pelos membros do grupo.
- Os alunos devem trabalhar nas suas tarefas de forma individual e colaborativamente.
- O papel de cada um deve estar bem definido
- O espaço deve poder ser reconfigurado rapidamente



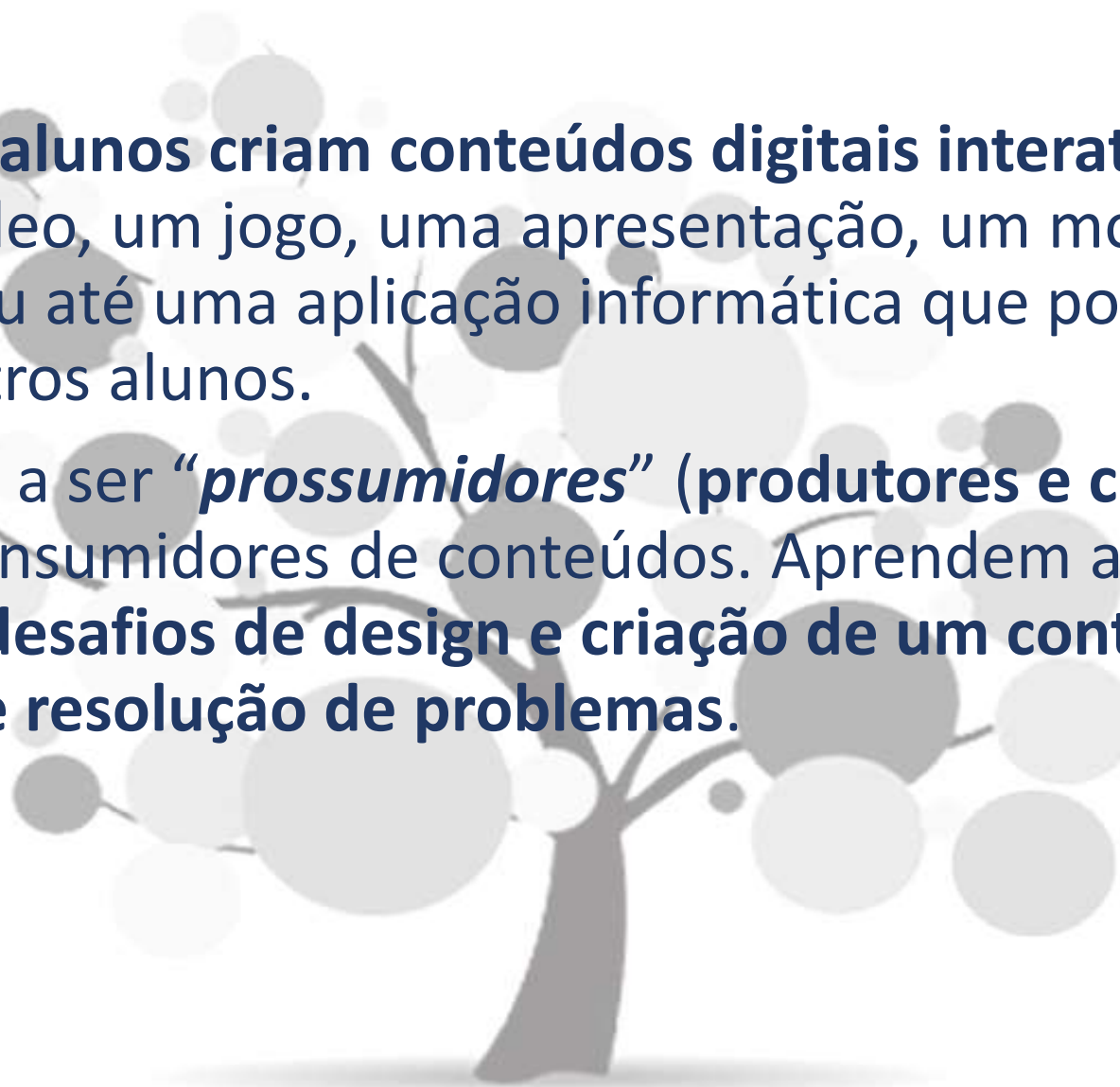
Papel do professor

- O professor age como **motivador, animador, tutor, gestor do tempo, observador...**
- Para além de observar, **aconselha e regula** o trabalho dos grupos
- **Encoraja** os grupos a autoavaliarem e a autorrefletirem sobre o que vão fazendo.

Cenário: Criação de Conteúdos

Neste cenário, **os alunos criam conteúdos digitais interativos**, por exemplo, um vídeo, um jogo, uma apresentação, um módulo de aprendizagem ou até uma aplicação informática que pode ser utilizada por outros alunos.

Os alunos passam a ser “**prossumidores**” (**produtores e consumidores**) e não apenas consumidores de conteúdos. Aprendem através do processo e dos **desafios de design e criação de um conteúdo num contexto real de resolução de problemas**.





Papel do aluno

- Os alunos estudam em diferentes ambientes de aprendizagem, se possível otimizados para poderem desempenhar diferentes funções e realizar tarefas distintas, na escola e em casa.
- Podem trabalhar sozinhos, em grupos ou em grande grupo.
- O elemento competitivo pode ser introduzido pela avaliação (julgamento) do processo.



Papel do professor

- O professor é o **monitor do processo**, agindo como **conselheiro** (treinador/orientador), **produtor** (fornecedor dos recursos), e sugerindo novos materiais, recursos, técnicas ou processos.

Cenário: **Personalização**

O objetivo deste cenário é a **aprendizagem personalizada**, ou seja, o desenho de **atividades que atendam a necessidades, competências, saberes e preferências individuais dos alunos.**

Contrasta com o ensino “a passo travado” e com os modelos de aprendizagem onde a turma é tratada como uma unidade que marcha em direção a **um objetivo de aprendizagem comum.**



Papel do aluno

- Os alunos seguem um percurso pessoal no processo de criação de um produto: um vídeo, blogue, sítio web ou um *ebook*.
- Espera-se que produzam informação e desenvolvam competências, utilizando diferentes fontes de informação
- Os alunos e os professores discutem problemas relacionados com a originalidade e o plágio dos conteúdos da internet.



Papel do professor

- O professor é um **facilitador**. Promove o trabalho individual delimitando aquilo que deve ser personalizado.
- **Negoceia** planos individuais e metas globais ou parcelares.
- **Disponibiliza** modos de aprendizagem diferentes, dirigidos ao grupo ou ao indivíduo.
- **Forma grupos** e **propõe atividades** considerando as características individuais de cada elemento.

Cenário: Sala de Aula Invertida



O objetivo é desenhar atividades que aproveitem ao máximo o tempo de presença dos alunos cara-a-cara, na sala de aula, para fomentar o debate e a partilha entre o grupo e utilizar os equipamentos digitais (*tablets*) em atividades online de aprendizagem autónoma ou em grupos, fora da escola.

Esta perspetiva **assume que a escola reconhece** que nos dias de hoje **aprende-se em qualquer lugar e a qualquer hora** através do acesso aos computadores e tablets, embora não de forma universal.



Papel do aluno

- Os alunos desenvolvem competências relacionadas com o pensamento crítico, trabalhando em grupos ou individualmente.
- A sala de aula é o lugar onde mostram o que sabem, obtém *feedback* dos pares e de outros (professor, especialistas, etc.)
- Desenvolvem sete tipos de atividades: Imaginar, Explorar, Mapear, Fazer, Questionar, Refazer e Mostrar



Papel do professor

- O professor **define o assunto** (tema), **os tópicos** e **os objetivos**.
- **Decide** quais as atividades a serem invertidas.
- **Observa, monitoriza, desafia e ajuda** os alunos a resolver os problemas com que se deparam ou que eles próprios levantam.

Saber mais...

EUN

<http://creative.eun.org/>

ERTE/DGE

<http://creative.dge.mec.pt/>