

7Cs of Learning Design and Toolkit

La buena práctica en un vistazo

Asignatura

Metodología de plan de lección

Destinatarios

Profesores

Nivel educacional

Educación de adultos

Pequeño resumen

Los 7Cs de aprendizaje se encuentra en el marco de diseño ilustra las etapas clave que participan en el proceso de diseño, desde la conceptualización inicial de una intervención de aprendizaje a través de la prueba y evaluando en un contexto de aprendizaje real.

Duración de la implementación

2014-04-07 16:30:00 – 2014-04-07 16:30:00

Descripción detallada

Edad de los estudiantes

35 – 45

Resultados del aprendizaje

Para Profesores y tutores que quieren orientación e inspiración para los usos más eficaces, imaginativos y creativos de un entorno virtual de aprendizaje como Moodle o Blackboard, y la Web, para mejorar el proceso de aprendizaje para los estudiantes

Tiempo de aprendizaje

2 días

Descripción de las dificultades

El 7Cs de Aprendizaje taller de diseño es un taller muy interactivo cara a cara de dos días que permite a los académicos diseñar el curso de forma efectiva para que los alumnos adquieran los mejores resultados.. Este taller práctico se basa en un enfoque de equipo bien investigado bien ensayado para el diseño de aprendizaje utilizando las tecnologías de aprendizaje.

El marco consta de las siguientes etapas:

Visión

- Conceptualizar (es decir, ¿qué estás diseñando y por qué, quién estás diseñando para?)

Actividades

- Capturar (en términos de captación de recursos a utilizar y actividades alrededor de Aprendizices contenido generado)
- Comunicar (mecanismos para fomentar la comunicación)
- Colaborar (mecanismos para fomentar la colaboración)
- Considerar (actividades para promover la reflexión y permiten la evaluación)

Synthesis

Las nuevas tecnologías, ofrecen una gran variedad de formas en las que los alumnos pueden editar y gestionar contenido, y comunicarse y colaborar con sus compañeros. Los medios sociales permiten a los estudiantes ser parte de una rica relación entre los alumnos, de todo el mundo. El aprendizaje móvil es ya una realidad a través de los teléfonos inteligentes y las tabletas, lo que significa que los estudiantes realmente pueden aprender en cualquier lugar y en cualquier momento. Los mundos virtuales y juegos serios proporcionan ricos entornos auténticos que pueden fomentar enfoques de aprendizaje, como el juego de roles y el aprendizaje basado en problemas.

A pesar de esto, existe una brecha entre el potencial y la realidad. Los profesores y los alumnos carecen de las habilidades necesarias de alfabetización digital (Jenkins 2009) para poder aprovechar las ventajas (Conole y Dyke 2004) de las nuevas tecnologías. El capítulo describe una nueva metodología de diseño de aprendizaje, que ha sido creado para ayudar a los maestros a tomar decisiones de diseño más informadas que están pedagógicamente a tierra y hacer un uso efectivo de las tecnologías para fomentar diferentes enfoques pedagógicos. Esto incluye: una gama de representaciones de diseño de aprendizaje, que tanto guían el proceso de diseño y el diseño hacen explícita y por lo tanto puede compartir con los demás, el aprovechamiento de las redes sociales para promover el debate y el compromiso con sus compañeros y en particular el uso de un sitio especializado de redes sociales para compartir y diseños en discusiones, y una serie de talleres creados y evaluados como parte de nuestra 7Cs de aprendizaje marco de diseño (Armellini 2012; Conole 2012).

Combinar (combinando las actividades para dar una visión holística del diseño y vías de aprendizaje asociados)

Implementación

Consolidar (en términos de gestión del diseño en un contexto real de aprendizaje, la evaluación, la refinación y compartir el diseño).

Cada C tiene un conjunto de diseños de aprendizaje conceptuales (CLD) asociados a ella.

Descripción detallada

Para cada una de las siete etapas que hemos desarrollado una serie de diseños conceptuales, a partir de nuestro propio trabajo y el trabajo de otros en el campo. Ver la presentación aquí: <http://www.slideshare.net/GrainneConole/course-features>

El 7Cs

Esta sección contiene un conjunto integrado de recursos para el diseño de aprendizaje potenciado por la tecnología a través de disciplinas. Los recursos han sido probados por los participantes en la Universidad de talleres Carpe Diem de Leicester y OULDI de la Open University (OU Iniciativa Learning Design) del proyecto, y están organizados bajo los títulos de siete Cs: conceptualizar, capturar, crear, comunicar, colaborar, tenga en cuenta y consolidar. [Click here for the full descripción: How to use the 7Cs toolkit for designing technology-enhanced learning](#)