Co.De.

Модул 4 – Съвместно проектиране на обучението чрез предизвикателства за „бързо мислене"

Единица 4.1 – Въведение

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

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.
Номер на проекта: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Съдържание

1 Общ преглед на модула

2 Определение на „бързото мислене“

3 Основни принципи на „Flash

4 Бързо мислене и съвместно проектиране

5 Предимства за учителите

6 Размисъл

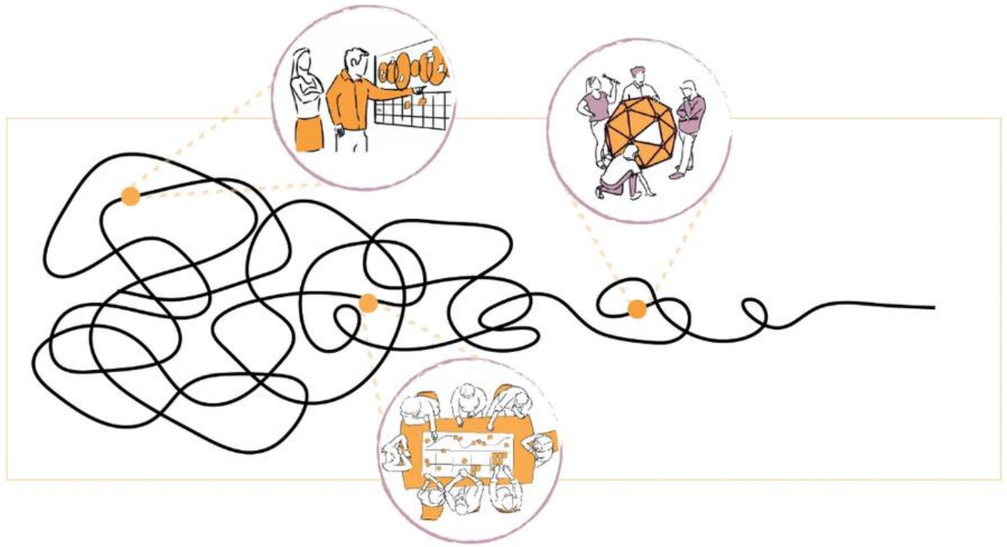
Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Тема 4.1. Учебна цел

До края на тази единица преподавателите ще могат:

- Разбират какво е „Flash Thinking“
- Да обяснят ролята му в съвместното проектиране на обучението
- Да разпознават ползите от него за учениците и учителите



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Модул 4 Съвместно проектиране чрез предизвикателствата на „Flash Thinking“

Единица 4.1: Общ преглед на единицата

Въведение във „Flash Thinking“



01-Какво е „Flash Thinking“?

02-Защо е важно за съвместното проектиране?

03-Как подпомага активното учене?

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Въведение във „Флаш мисленето"

01-Какво е „Flash Thinking"?

„Флаш мисленето" е бърз и интерактивен метод за генериране на идеи, при който учащите бързо създават и споделят идеи в среда на сътрудничество. То се фокусира върху скоростта, креативността и отвореното участие без незабавно оценяване.

02-Защо е важно за съвместното проектиране?

„Флаш мисленето" е от съществено значение за съвместното проектиране, защото активно ангажира учениците като сътворци на знания. То подпомага съвместното вземане на решения, цени разнообразните идеи и укрепва колективното решаване на проблеми.

03-Как подпомага активното учене?

„Бързото мислене" насърчава активното учене, като стимулира участието на учениците, работата в екип, комуникацията и бързото мислене. Учениците вече не са пасивни слушатели, а активни участници в процеса на учене.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Определение за „бързо мислене“

Какво е „Flash Thinking“?

- Методология за бързо генериране на идеи
- Фокусира се върху скоростта, креативността и сътрудничеството

- Кратко време + висока ангажираност
  - Без ранна критика на идеите



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Основни принципи на мисленето „на бързо"

Основни принципи

01 -



- Скорост

02 -



- Свобода на идеите

03 -



- Сътрудничество

04 -



- Равноправно участие

05 -



- Безопасна среда за учене

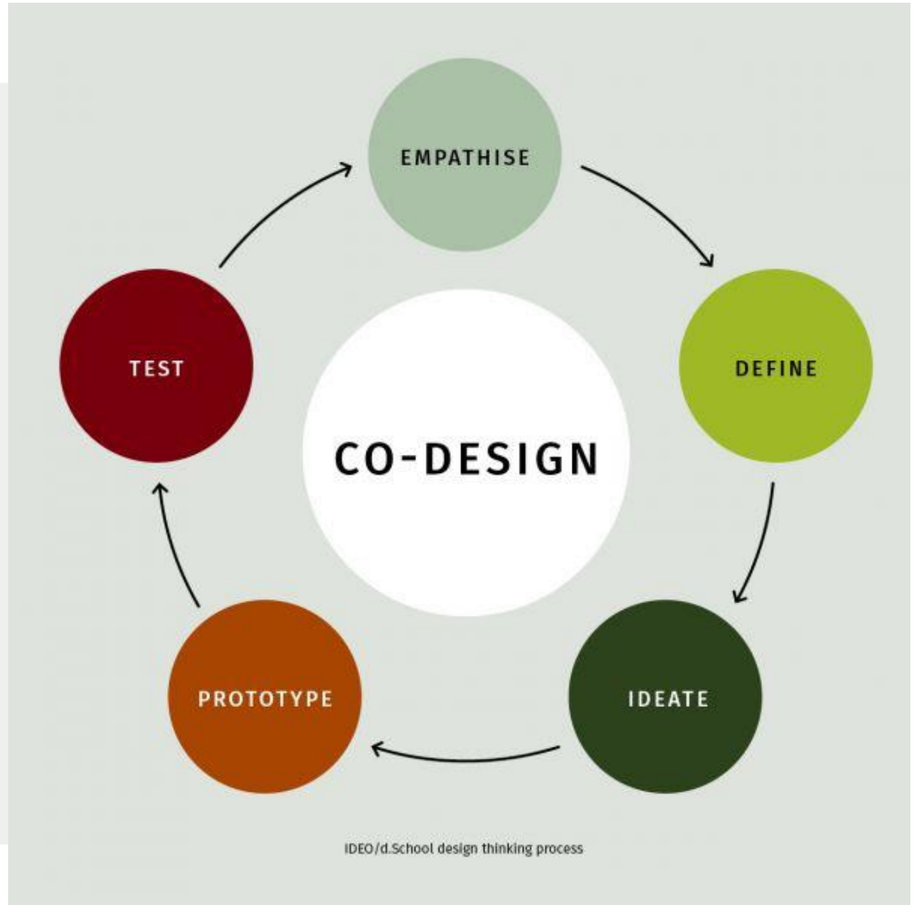
Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Бързо мислене и съвместно проектиране

Връзка със съвместното проектиране

- Учениците стават сътворци
- Учителят става фасилитатор
- Споделена отговорност
- Учене чрез участие



IDEO/d.School design thinking process

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Предимства за учителите

Защо учителите използват Flash Thinking

- Повишава ангажираността на учениците
- Подобрява динамиката в класната стая
- Насърчава активното участие
- Подкрепя иновативното преподаване



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Ползи за учениците

Защо учениците обичат Flash Thinking

- Развива творчеството
- Укрепва работата в екип
- Подобрява комуникацията
- Изгражда увереност
- Подпомага бързото вземане на решения



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Размисъл

Въпроси за размисъл

- Къде бихте могли да приложите „Flash Thinking“ в собствените си уроци?
- Кой предмет или тема би бил най-подходящ за този метод?
- Как „Flash Thinking“ би могло да повиши участието на учениците във вашия час?
- С какви предизвикателства може да се сблъскате, когато използвате този метод за първи път?
- Как бихте могли да адаптирате „Flash Thinking“ към нуждите и нивото на вашите ученици?

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Източници

1. Браун, Т. (2009). Промяна чрез дизайн: Как дизайн мисленето трансформира организациите и вдъхновява иновациите. Ню Йорк: HarperCollins.
2. Европейска комисия (2020). План за действие за цифрово образование 2021–2027. Брюксел.
3. Хенеси, А. и Диониги, Р. (2013). Въвеждане на кооперативно учене в австралийските начални училища: Гледни точки на учителите с обща специализация. Issues in Educational Research, 23(1), 52–68.
4. Колб, Д. А. (1984). Опитно учене: Опитът като източник на учене и развитие. Енглууд Клифс, Ню Джърси: Prentice Hall.
5. Осборн, А. Ф. (1953). Приложно въображение: Принципи и процедури за творческо решаване на проблеми. Ню Йорк: Скрибнър.
6. Принс, М. (2004). Действа ли активното учене? Преглед на изследванията. Списание за инженерно образование, 93(3), 223–231.
7. Сандърс, Е. Б.-Н. и Стапърс, П. Дж. (2008). Съвторчество и новите хоризонти на дизайна. CoDesign: Международно списание за съвторчество в дизайна и изкуствата, 4(1), 5–18.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Завършихте модул 4.1

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

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мнението на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.
Номер на проекта: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.