Co.De.

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

Единица 4.4 – Инструмент за проектиране на сценарий за обучение / план на урока

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 **1. Въведение в инструмента**

2 2. Компоненти на инструмента

3 3. Ръководство стъпка по стъпка: Как да използвате инструмента

4 4. Шаблон за сценарий за мислене „Flash Thinking“ (инструмент за учители)

5 5. Пример за завършен сценарий (модел за учители)

6 6. Въпроси за размисъл за учители

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Модул 4.4. Учебна цел

До края на тази единица участниците ще могат:

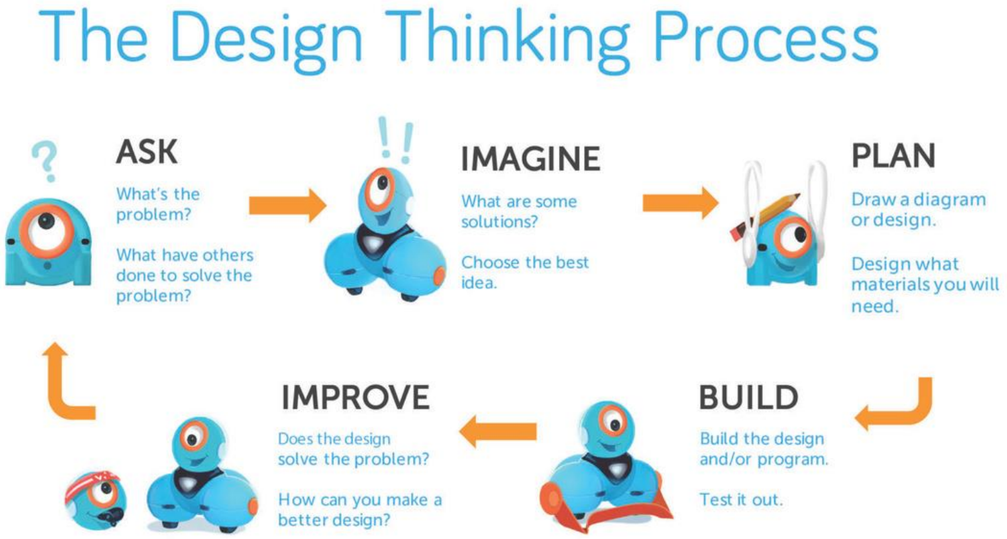
- Разбират целта и структурата на инструмента за проектиране на уроци Flash Thinking.
- Прилагат постепенната методология за създаване на свои собствени сценарии за обучение.
- Формулират ефективни предизвикателства за „Flash Thinking“, подходящи за различни предмети и възрастови групи.
- Да водят учениците през етапите на съвместно проектиране, като споделяне, групиране, оценяване и подбор на идеи.
- Разработват пълни резултати от урока въз основа на идеи, генерирани съвместно.
- Използват предоставения шаблон за проектиране на уроци, ориентирани към учениците и фокусирани върху творчеството.
- Да интегрират дейностите по „Flash Thinking“ в съществуващите учебни програми и практики на преподаване.
- Помислете как инструментът подобрява участието, творчеството и резултатите от обучението.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

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

Единица 4.4: Инструмент за проектиране на сценарий за учене / план на урока



1. Въведение в инструмента

Този инструмент е създаден, за да помогне на учителите да създават структурирани, ориентирани към учениците сценарии за учене, които използват методологията „Flash Thinking“.

Той подпомага учителите при:

- Планиране на кратки, но ефективни задачи за развиване на творчеството
- Включване на мненията на учениците в проектирането на уроците

- Превръщане на бързите идеи в съвместно създадени учебни преживявания
- Съгласуване на дейностите с уменията на 21-ви век

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

2. Компоненти на инструмента

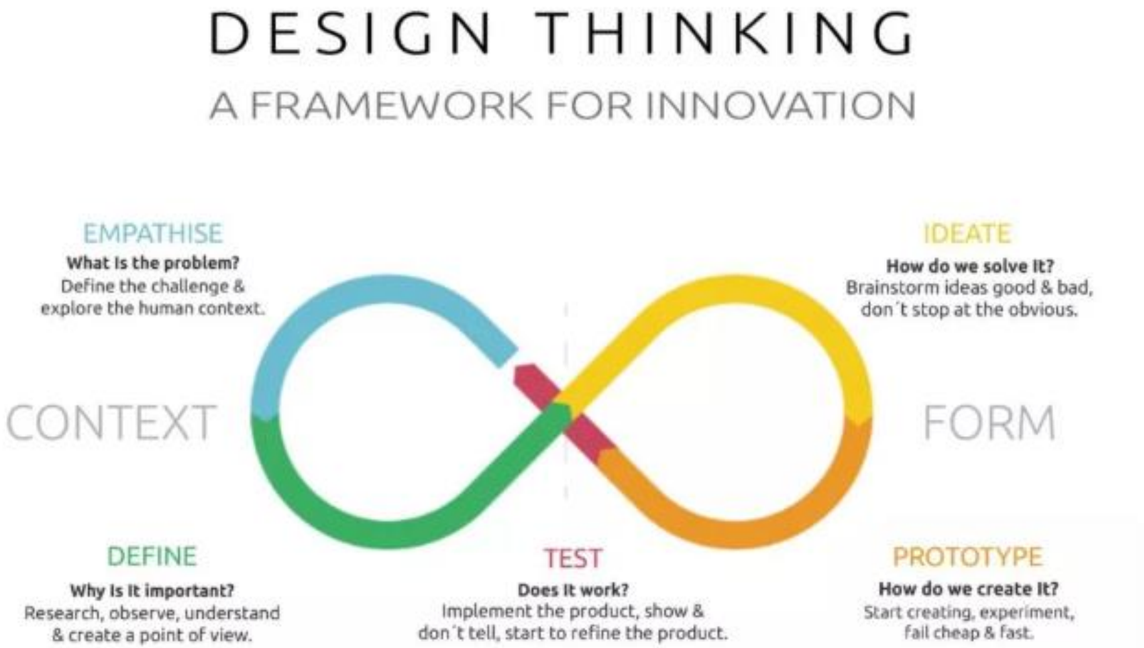
Инструментът за сценарий на обучението се състои от четири основни етапа:

Етап 1 – Контекст на обучението

Етап 2 – Предизвикателство за бързо мислене

Етап 3 – Етап на съвместно проектиране

Етап 4 – Резултати от обучението



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

3. Ръководство стъпка по стъпка: Как да използвате инструмента

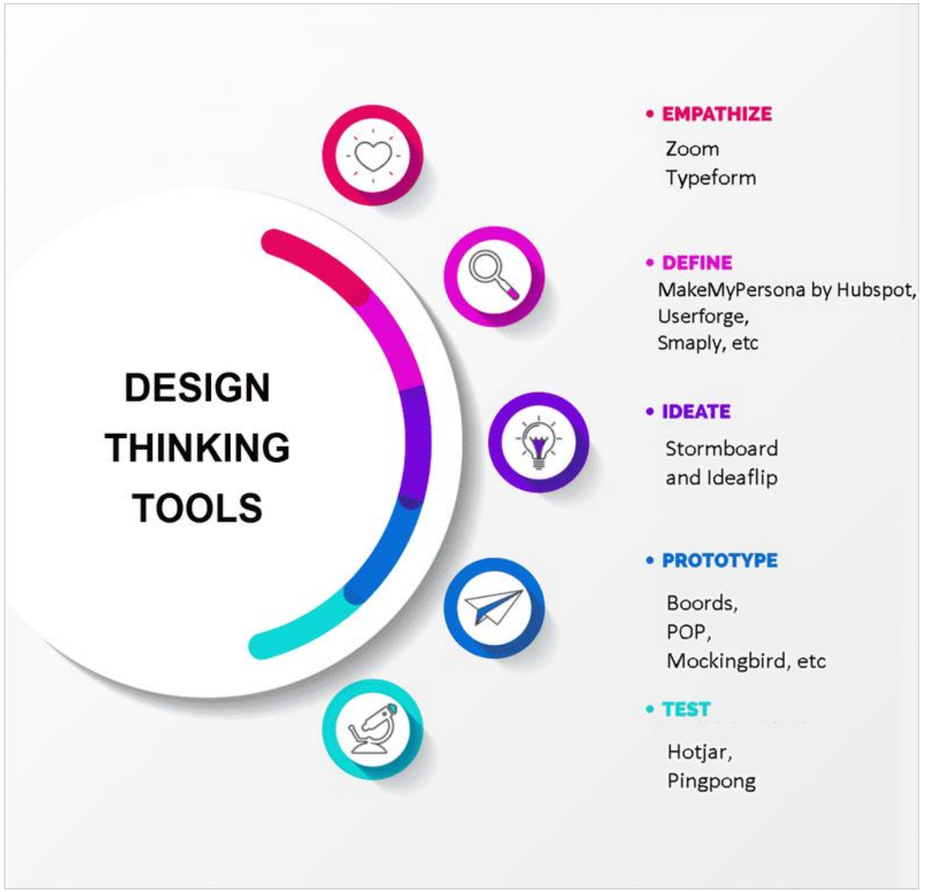
СТЪПКА 1 – Определете контекста на ученето

Посочете:

- Тема или модул (напр. устойчивост, разказване на истории, дигитална грамотност)
- Целева група и нужди на класа
- Цел на дейността
- Желани умения (творчество, сътрудничество, критично мислене)

Пример:

- „За да започнем модула по разказване на истории, учениците ще обменят идеи за герои.“



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

3. Ръководство стъпка по стъпка: Как да използвате инструмента

СТЪПКА 2 – Създайте предизвикателството за мислене на бързо

Измислете кратка, ясна задача с ограничено време, например:

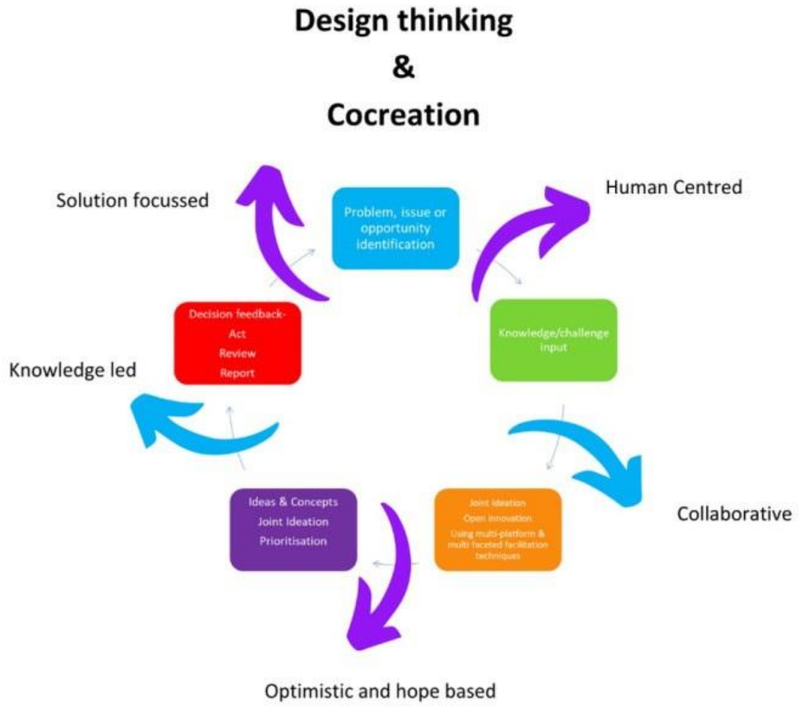
- „Избройте 3 решения за 20 секунди.“
- „Нарисувайте главния герой за 15 секунди.“
- „Предложете правило за класната стая за 10 секунди.“

Насоки:

- Не усложнявайте
- Бъдете бързи
- Фокусирайте се върху количеството, а не върху качеството
- Насърчавайте творчеството без риск

Пример:

„Нарисувай идея за нов герой за 15 секунди.“



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

3. Ръководство стъпка по стъпка: Как да използвате инструмента

СТЪПКА 3 – Улеснете етапа на съвместното проектиране

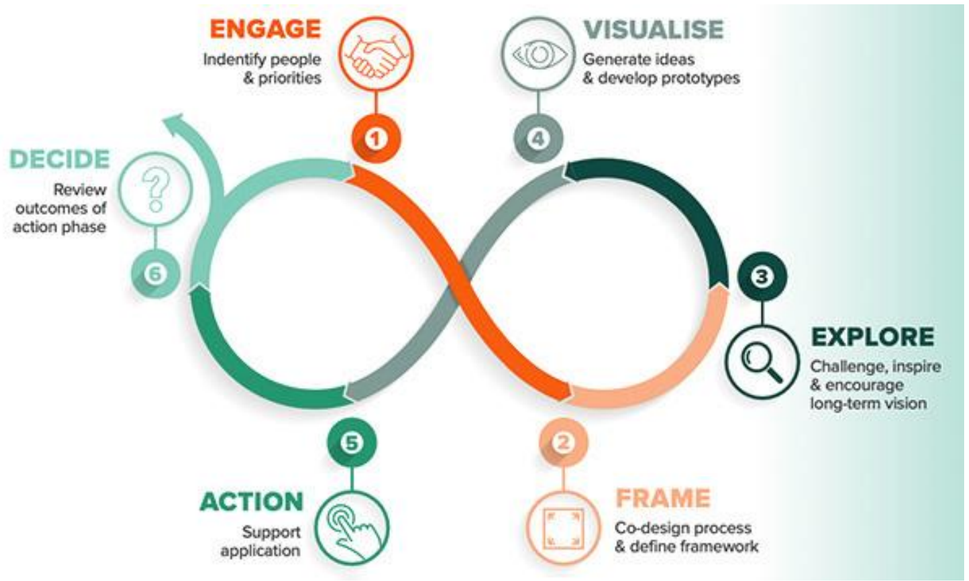
Ученици:

- Споделят своите бързи идеи
- Групирайте сходни идеи
- Обсъждат кои идеи са най-значими
- Гласуват съвместно
- Избират една идея за по-нататъшно разработване

Този етап превръща суровите идеи в общи решения.

Пример:

Учениците гласуват за това кой герой да използват за групова история.



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

3. Ръководство стъпка по стъпка: Как да използвате инструмента

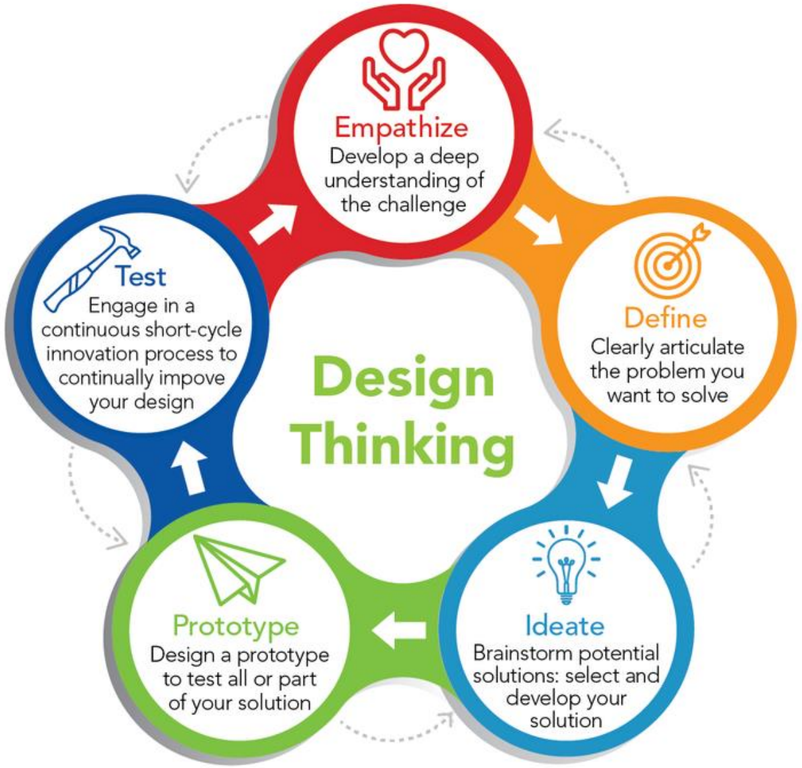
СТЪПКА 4 – Разработване на крайния резултат от обучението

В зависимост от целта на урока учениците създават съвместно:

- **Класен проект**
- **История, плакат, план или решение**
- **Класни правила**
- **Прототип на дизайн**
- **Групова дейност**

Пример за резултат:

„Учениците създават кратка илюстрирана история, използвайки избрания герой.“

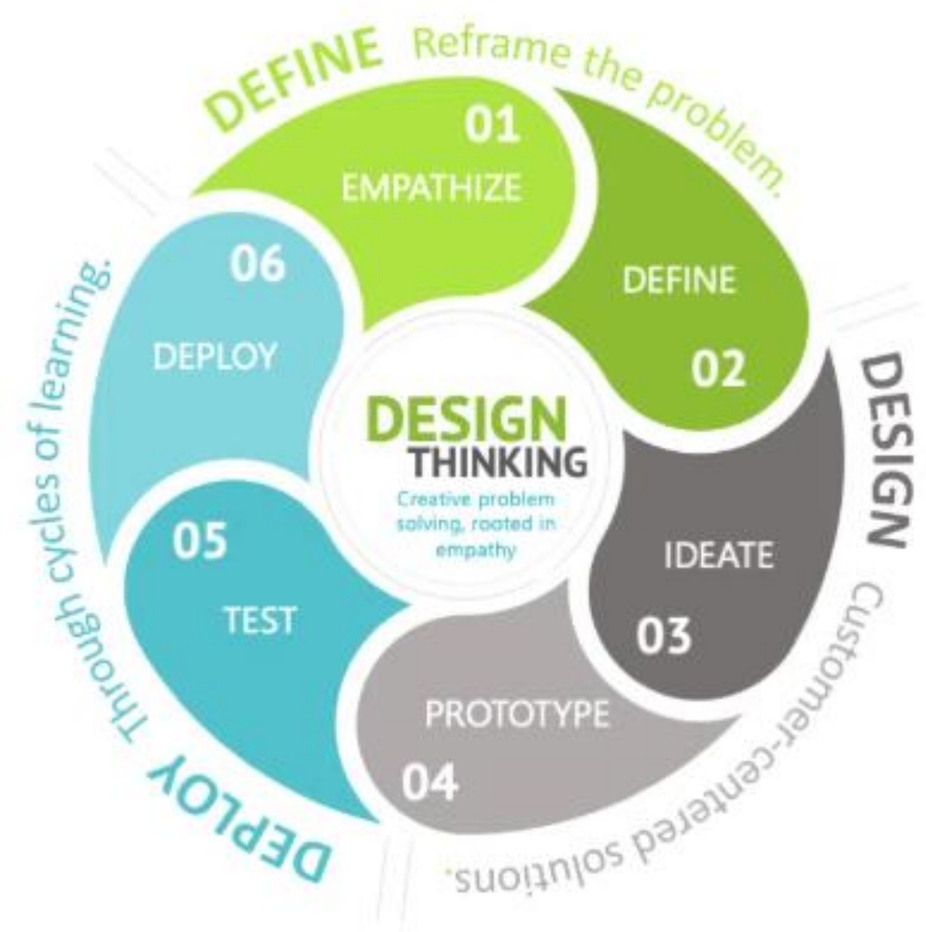


Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

4. Шаблон за сценарий за „Бързо мислене" (помощно средство за учителя)

- 1. Тема / Единица:
- 2. Контекст на обучението:
- 3. Учебни цели:
- 4. Задача за бързо мислене:
- 5. Времево ограничение:
- 6. Необходими материали:
- 7. Дейности за съвместно проектиране:
- 8. Резултати от обучението:
- 9. Оценяване:

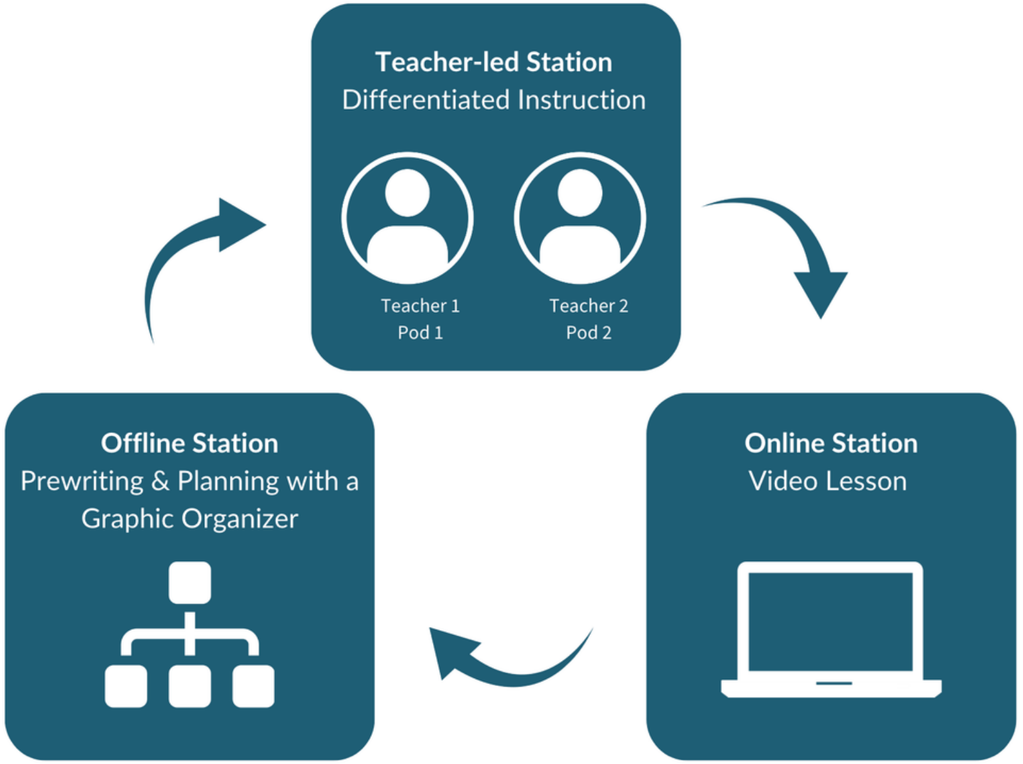


Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

5. Пример за завършен сценарий (модел за учители)

Тема: Екологично съзнание
Бързо предизвикателство: „Избройте колкото се може повече екологични навици за 20 секунди.“
Съвместно проектиране: Учениците групират идеите → гласуват → избират най-добрия навик.
Резултат: Класов план за действие за намаляване на отпадъците.
Умения: Креативност, сътрудничество, критично мислене, вземане на решения.
Оценяване: Бърза рефлексия: „Кое действие ще опитате тази седмица?“



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

6. Въпроси за размисъл за учителите

- Как този инструмент може да ви помогне да подготвите уроци, които насърчават по-активното участие на учениците?
- Кои части от инструмента съответстват на вашия настоящ стил на преподаване?
- Какви видове подсказки за „Flash Thinking“ работят най-добре за вашия предмет?
- Как учениците биха могли да допринесат за подобряването на инструмента?
- Как този инструмент може да подпомогне приобщаващото обучение?

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Източници

1. https://catlintucker.com/2024/08/creating-inclusive-classrooms-with-co-teaching/
2. https://www.thegreendotgroup.com/process-improvement-tools-and-templates-resource-center/design-thinking-tools-and-templates/
3. https://letstalkscience.ca/educational-resources/backgrounders/design-thinking
4. https://www.csu.edu.au/research/southern-nsw-drought-resilience-hub/co-design/what-does-our-six-step-to-co-design-process-look-like

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Завършихте модул 4.4

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

Co.De.