Co.De.

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

Единица 4.2 – Съответствие на контекста/целта/уменията

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 Какъв е образователният контекст на Flash Thinking?

2 Защо и кога трябва да се използва?

3 Необходими компетенции на учителя

4 Умения, които се развиват у учениците

5 Съгласуване в класната стая

6 Връзка с обучението през 21-ви век

7 Резултати от обучението

8 Примери за практическа интеграция

9 Размисъл

10 Източници

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Тема 4.2. Учебна цел

До края на тази единица участниците ще могат:

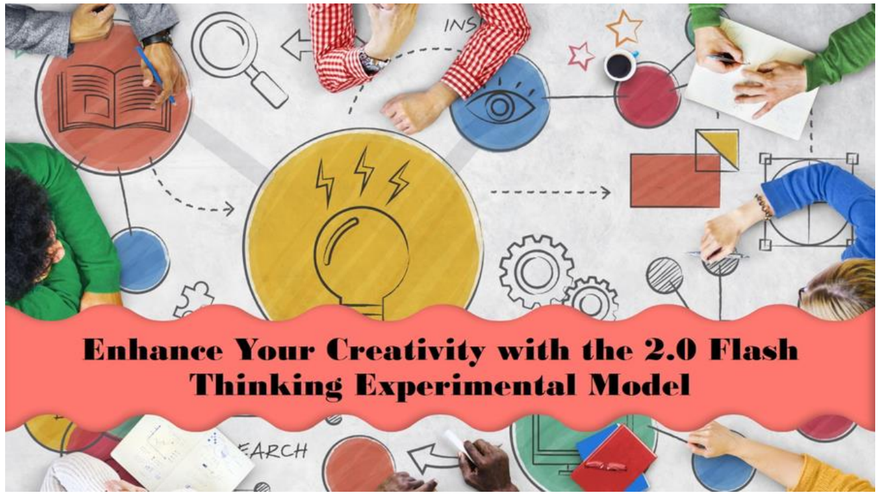
- Да определят образователния контекст, в който „Flash Thinking“ е най-ефективен.
- Да обяснят защо и кога „Flash Thinking“ трябва да се използва в среда на съвместно проектиране на обучението.
- Да разпознават ключовите компетенции на учителите, необходими за улесняване на дейностите по „Flash Thinking“.
- Опишат уменията, които учениците развиват чрез бързо генериране на идеи и съвместно мислене.
- Да съобразят „Flash Thinking“ с нуждите на класната стая и структурите на учене.
- Свържете „Flash Thinking“ с уменията на 21-ви век и европейските образователни рамки.
- Определете очакваните резултати от обучението при сесиите по „Flash Thinking“.
- Прилагане на практически примери за „Flash Thinking“ в различни сценарии на преподаване.
- Прилагайте основни съвети за ефективни и приобщаващи дейности по „Flash Thinking“.
- Да размишляват върху собствената си преподавателска практика, за да идентифицират области, в които „Flash Thinking“ може да подобри съвместното проектиране на обучението.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

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

Единица 4.2: Съответствие на контекста/целта/уменията



Образователният контекст за „Flash Thinking“

01-Педагогика, ориентирана към ученика

03-Съвместно решаване на проблеми

03-Как подпомага активното учене?

02-Бърза креативност и генериране на идеи

04-Гъвкави пространства за учене

05-Активно участие, а не пасивно слушане

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Защо и кога трябва да се използва?

„Бързото мислене“ е идеално, когато преподавателите искат да:

- Бързо да съберат идеи от всички ученици
- Стимулират творческото мислене в началото на урока
- Намерят различни решения на даден проблем
- Да разчупят рутината и да вдъхнат енергия в класната стая
- Подкрепят приобщаващо обучение, при което всеки ученик дава своя принос



Съфинансирано от Европейския съюз

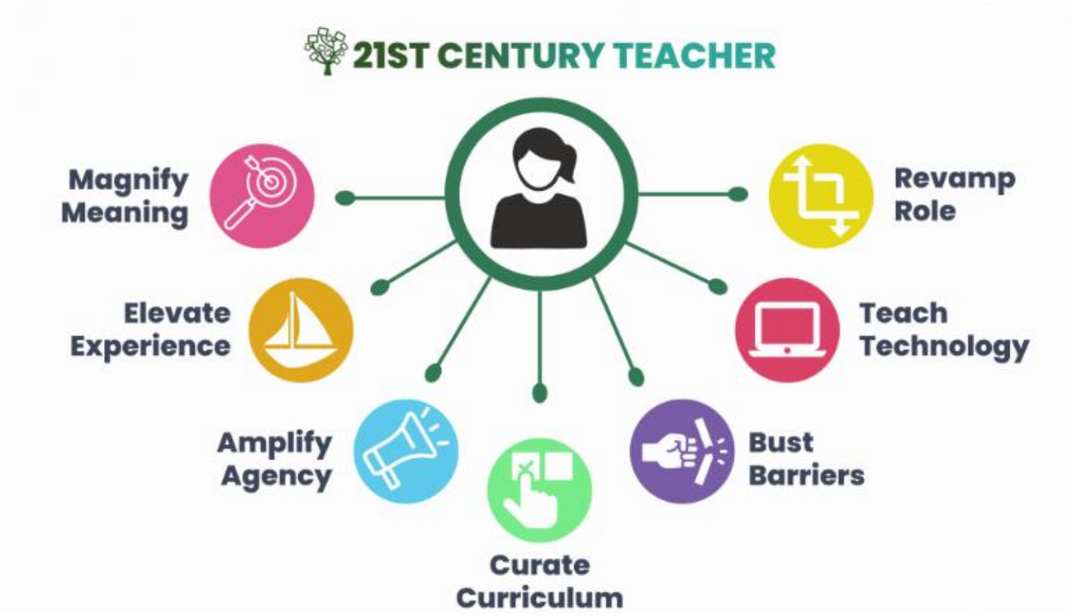
Co.De.

Необходими компетенции на учителя

Учителите трябва да развиват компетенции в:

- Умения за фасилитиране → насочване на бързата креативност
- Управление на времето → поддържане на кратки дейности
- Гъвкава педагогика → адаптиране към неочаквани идеи

- Насърчаване на участието на всички ученици
- Умения за наблюдение → бързо интерпретиране на резултатите на учениците
- Неосъдителна комуникация → създаване на безопасно творческо пространство



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Развити умения у учениците

Чрез Flash Thinking учениците укрепват:

01 -
- Креативност и дивергентно мислене

02 -
- Комуникативни умения

03 -
- Увереност при споделяне на идеи

04 -
- Сътрудничество с връстници
- Решаване на проблеми в рамките на определено време

05 -
- Критична оценка на идеи
- Гъвкавост и адаптивност

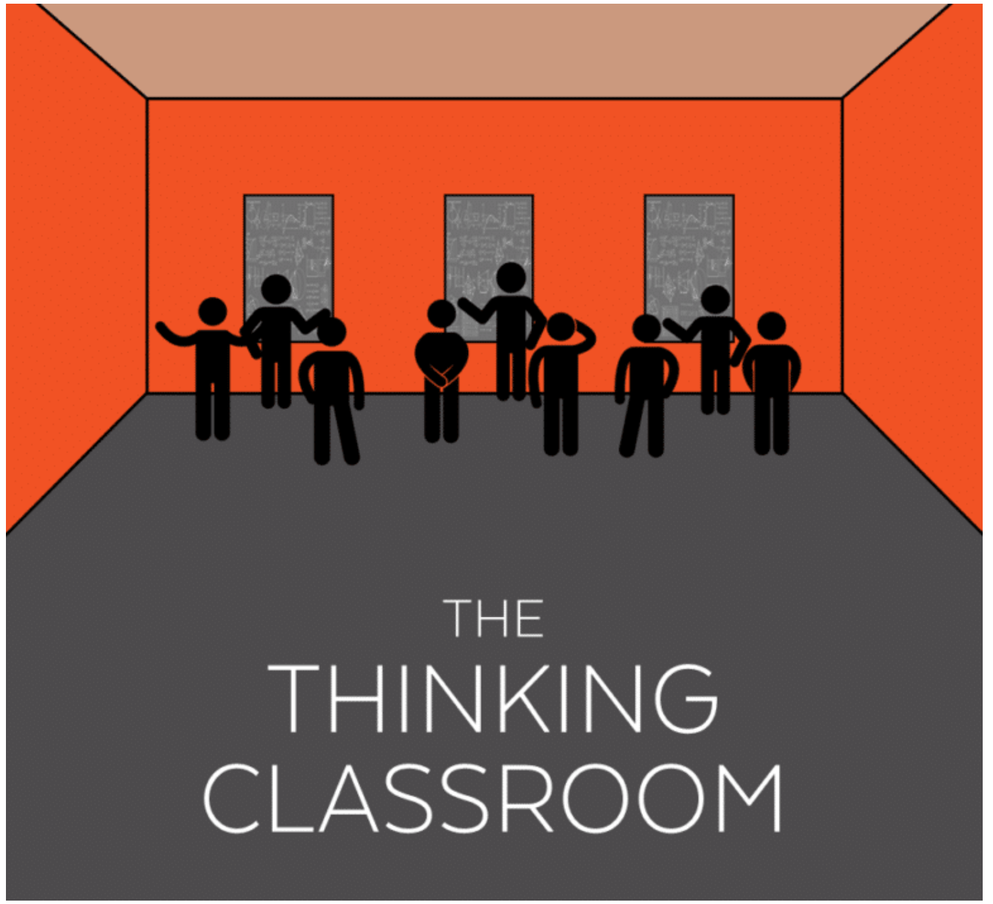
Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Съответствие с учебните изисквания

Flash Thinking отговаря на нуждите в класната стая, като например:

- Насърчаване на участието в големи и малки групи
- Създаване на атмосфера на сътрудничество
- Установяване на рутина, която дава възможност на учениците
- Намаляване на йерархията в класната стая чрез демократизиране на генерирането на идеи
- Подкрепа на диференцирано обучение – всеки ученик допринася според нивото си
- Превръщане на ученето в динамично, енергично и ангажиращо



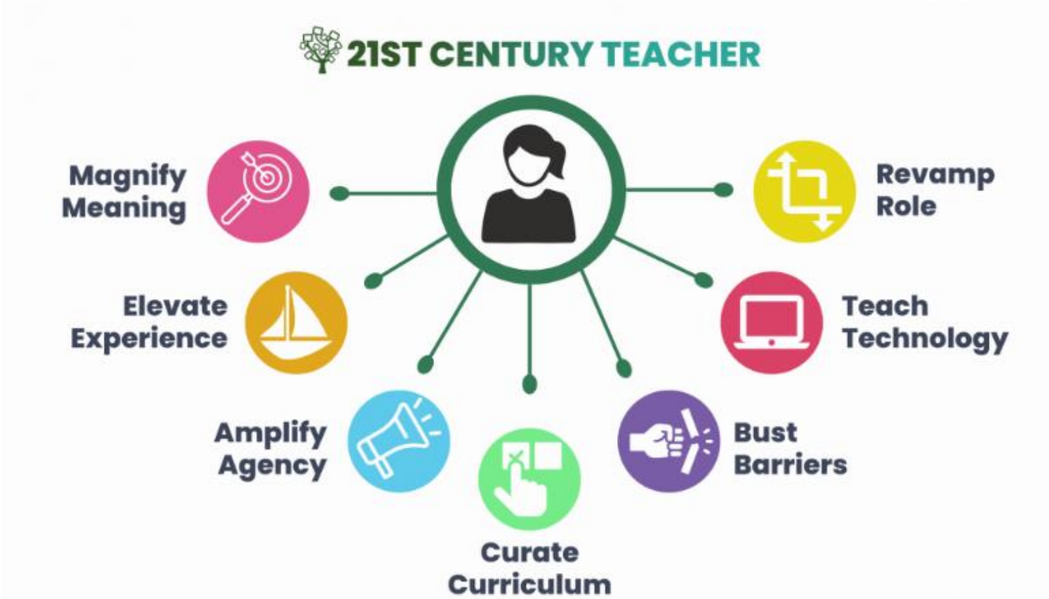
Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Връзка с ученето на 21-ви век

Flash Thinking подкрепя уменията на 21-ви век, включително:

- Творчество и иновации
- Комуникация
- Сътрудничество
- Критично мислене
- Цифрова грамотност (когато се използват цифрови инструменти)
- Адаптивност
- Предприемачески дух



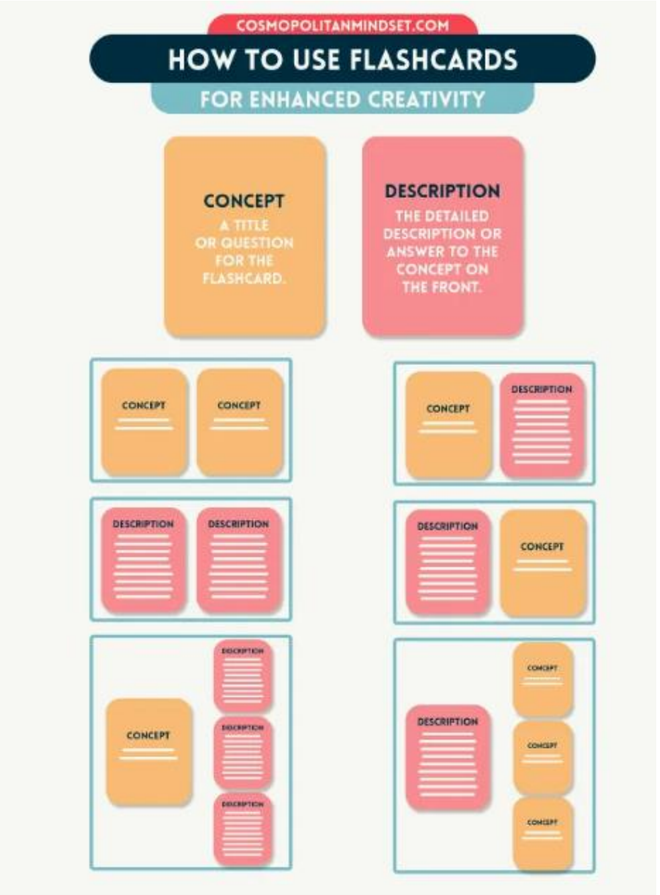
Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Резултати от обучението

След като използват Flash Thinking, учениците могат:

- Генериране на голям брой разнообразни идеи
- Сътрудничество с колеги
- Оценявайте и усъвършенствайте генерираните идеи
- Демонстрирайте активно поведение при учене
- Съвместно проектиране на компоненти на уроците с учителите
- Прилагайте творчеството си към реални предизвикателства в класната стая



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Практически примери за интеграция

- **Пример 1 – Бърза задача за загрявка:**
- „Опишете училището на вашите мечти за 15 секунди.“
- → Подпомага въображението и изграждането на общност
- **Пример 2 – Бързо решаване на проблеми:**
- „Имате 30 секунди: предложете един начин за намаляване на шума в класната стая.“
- → Води до бързи и практични решения
- **Пример 3 – Дейност за съвместно проектиране:**
- „Измислете тема за групов проект за 20 секунди.“
- → Помага за формирането на проектно-ориентирано обучение
- **Пример 4 – Дигитална флаш табло:**
- Използвайте Miro/Jamboard за незабавно споделяне на идеи.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Размисъл

Въпроси за размисъл

- Как Flash Thinking може да подпомогне съвместното проектиране във вашите уроци?
- Какви компетенции бихте искали да развиете като фасилитатор?
- Кои групи ученици биха могли да извлекат най-голяма полза от тази техника?
- Как бихте могли да интегрирате дигитални инструменти в дейностите по „Flash Thinking“?
- В кои области „Flash Thinking“ може да подобри резултатите от обучението във вашия клас?

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Източници

1. Liljedahl, P. (2016). Изграждане на класни стаи, насърчаващи мисленето: Условия за решаване на проблеми. В Поставяне и решаване на математически проблеми: Напредък и нови перспективи (стр. 361-386). Шам: Springer International Publishing.
2. Европейска комисия. (2019). Рамка за ключови компетентности за учене през целия живот.
3. ОИСР. (2018). Бъдещето на образованието и уменията 2030.
4. ОИСР. (2020). „Компасът на ученето 2030“.
5. Фулан, М. и Лангворти, М. (2014). Богат източник: Как новите педагогики откриват дълбокото учене.
6. Разук, Р., & Шуут, В. (2012). Какво е дизайн мислене и защо е важно?
7. Сандърс, Е. Б.-Н. и Стапърс, П. Дж. (2014). Съвместното създаване и новите хоризонти на дизайна.
8. Подкрепя процесите на съвместно проектиране и споделено генериране на идеи.
9. https://ditchthattextbook.com/competencies/

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Завършихте модул 4.2

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.