Co.De.

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

Единица 4.3 – Примерни сценарии за „Flash Thinking"

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 **Сценарий 1: Съвместно изготвяне на правила за**

2 Сценарий 2: Брейнсторминг в началото на модула

3 Сценарий 3: Креативно решаване на проблеми

4 Сценарий 4: Генератор на теми за проекти

5 Сценарий 5: Визуален старт на историята

6 Сценарий 6: Упражнение за запомняне на лексика

7 Сценарий 7: Бързо вземане на решения чрез гласуване

8 Сценарий 8: Дигитална флаш табло (Jamboard/Miro)

9 Сценарий 9: Предизвикателство за бързо проектиране

10 Сценарий 10: Упражнение за бързо размишление

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Модул 4.3. Учебна цел

До края на тази единица участниците ще могат:

- Разбират различните начини, по които Flash Thinking може да се използва в различни ситуации в класната стая.
- Да идентифицират практически сценарии, в които бързото генериране на идеи подпомага съвместното проектиране на обучението.
- Да избират подходящи дейности за „Flash Thinking“ въз основа на целите на урока и нуждите на учениците.
- Прилагат кратки, ограничени във времето творчески предизвикателства за генериране на идеи, решаване на проблеми и насърчаване на участието.
- Да обмислят кои сценарии най-добре пасват на техния собствен контекст на преподаване и практики за съвместно проектиране.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Модул 4 Съвместно проектиране на обучението чрез предизвикателства за бързо мислене

Единица 4.3: Примерни сценарии

Сценарий 1: Съвместно изработване на правила в класната стая



„Предложете едно правило в класната стая, което би подобрило сътрудничеството. Имате 15 секунди.“

01-Да се даде възможност на учениците, като се включат в изготвянето на правила

02-Изграждане на чувство за принадлежност и мотивация

03-Подкрепете демократичната култура в класната стая

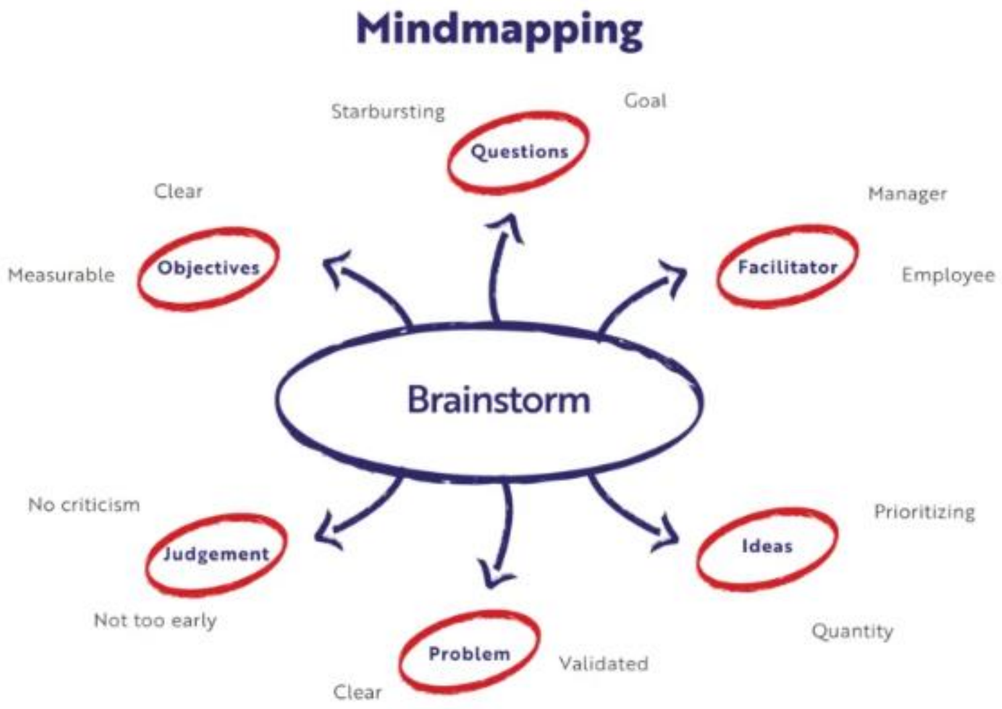
Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 2: Брейнсторминг в началото на урока

„Какво вече знаете за климатичните промени? Напишете или нарисувайте колкото се може повече идеи за 20 секунди.“

- Определете предварителните знания
- Стимулиране на любопитството
- Подгответе учениците за изследване



Предимство на „Бързото мислене“: Бързо базово разбиране за учителя и учениците.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

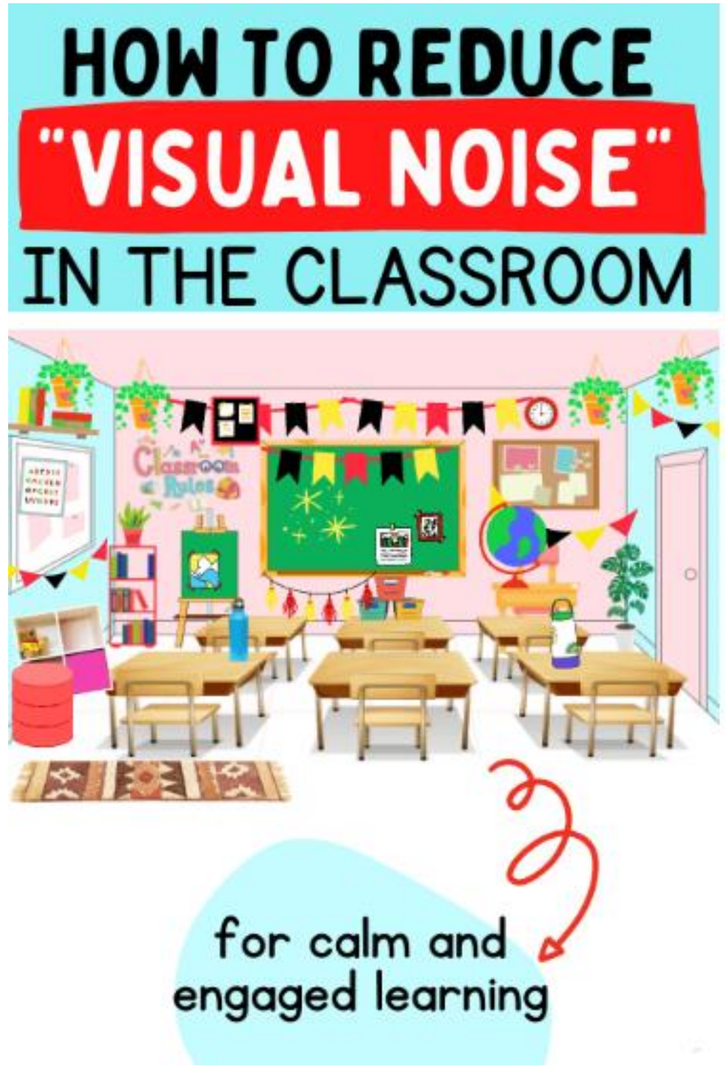
Сценарий 3: Творческо решаване на проблеми

„Имате 30 секунди: Как можем да намалим шума по време на груповите дейности?“

- Ангажирайте учениците в решаването на реални проблеми в класната стая
- Укрепете инициативността и отговорността

Предимство на „Flash Thinking“:

Получават се практични решения, предложени от учениците.



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 4: Генератор на теми за проекти

**„Предложете тема за проект, свързана с нашата научна единица.
Време: 15 секунди.“**

01 -

- Позволете на учениците да съучастват в определянето на посоката на своето обучение

02 -

- Открийте разнообразни интереси

03 -

- Предимство на „Flash Thinking“:
- Бързо събиране на теми → учителят и учениците избират една съвместно.

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 5: Визуален старт на историята

„Нарисувайте бърза скица, която показва как изглежда приятелството. Имате 20 секунди.“

Цел:

- Да стимулирате въображението
- Насърчаване на невербалното изразяване
- Подкрепа на интеграцията на изкуството и творчеството

Предимство на мигновеното мислене:

- Визуалното мислене активира различни силни страни на учащите.



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 6: Бързо запомняне на речник

„Напишете колкото се може повече нови думи, свързани с „технология“, за 10 секунди.“

Цел:

- Бързо обогатяване на речника
- Ангажиране на изучаващите езика
- Проверка на разбирането

Предимство на Flash Thinking:

- Енергична загрявка за уроци, в които се използва много терминология.



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 7:
Вземане на решения чрез „Flash Vote“ (незабавно)

„Изберете една дейност за утрешния урок: А, Б или В. Имате 5 секунди.“

Цел:

- Насърчаване на съвместното вземане на решения
- Повишаване на ангажираността и чувството за принадлежност

Предимство на „Flash Thinking“:

- Бързо демократично участие → избягва дългите дискусии.



Decision Making
IN THE CLASSROOM

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 8: Дигитална флаш табло (Jamboard / Miro)

„За една минута добавете лепкава бележка, показваща вашата идея за подобряване на училищната среда.“

Цел:

- Подкрепа на хибридното или дигиталното обучение
- Насърчаване на всички ученици да участват едновременно

Предимство на „Flash Thinking“:

- Цифровото съвместно проектиране позволява видимо сътрудничество.

Овладейте Miro за 3 минути: БЪРЗ И ЕФЕКТИВЕН ПРЕГЛЕД
https://youtu.be/r0vrPSZjWMQ?si=BV_dOPwALkDRp_jO

miro

www.miro.com

Jamboard

Jamboard

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 9: Предизвикателство за бърз дизайн

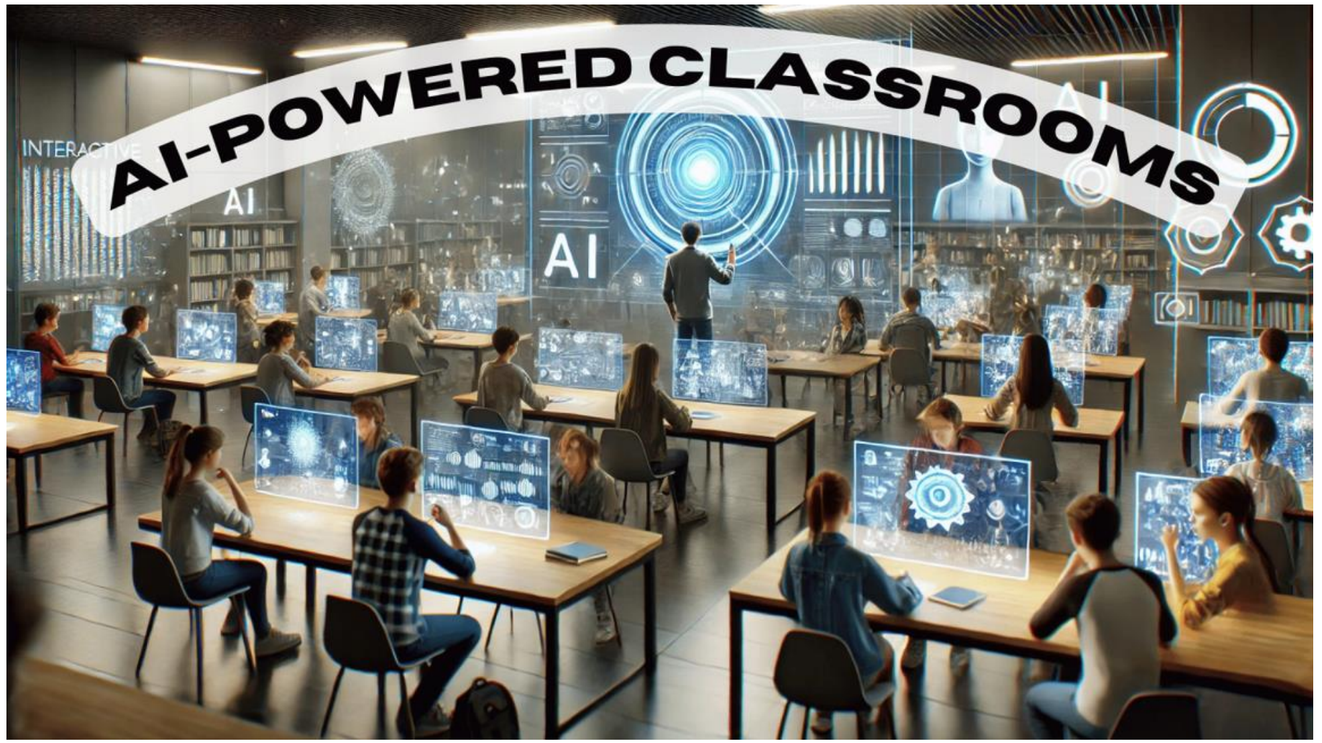
„За 30 секунди нарисувайте или опишете „учебна стая на бъдещето“, която подкрепя творчеството на учениците.“

Цел:

- Да вдъхнови създаването на визия
- Укрепване на въображението
- Развиване на мисленето за съвместно проектиране

Предимство на „Flash Thinking“:

- Учениците споделят бързи прототипи → основа за по-задълбочена дизайнерска работа.



Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Сценарий 10: Бърза рефлексия

Въпроси за размисъл

- „Кой сценарий от единица 4.3 би бил най-ефективен във вашия клас и защо?“
- „Кой сценарий би бил най-лесен за прилагане утре с вашите ученици?“
- „Кои сценарии според вас подкрепят най-силно творчеството на учениците?“
- „Кой пример за сценарий бихте могли да адаптирате за дигитално или хибридно обучение?“
- „Как сценариите в единица 4.3 могат да засилят съвместното проектиране и активността на учениците във вашето преподаване?“

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Източници

1. https://www.scribd.com/document/538926849/UNIT-5
2. https://miro.com/
3. https://gsuite.google.com/jamboard/

Съфинансирано от Европейския съюз

Co.De.

Завършихте модул 4.3

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.