Co.De.

Modulo 4 - Apprendimento di co-progettazione attraverso sfide Flash Thinking

Unità 4.1 - Introduzione

https://code-eduproject.eu

@co-deeducazione

@Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali contenuti.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Sommario

1 Panoramica dell'unità

2 Definizione di Flash Thinking

3 Principi chiave del pensiero Flash Thinking

4 Flash Thinking e co-progettazione

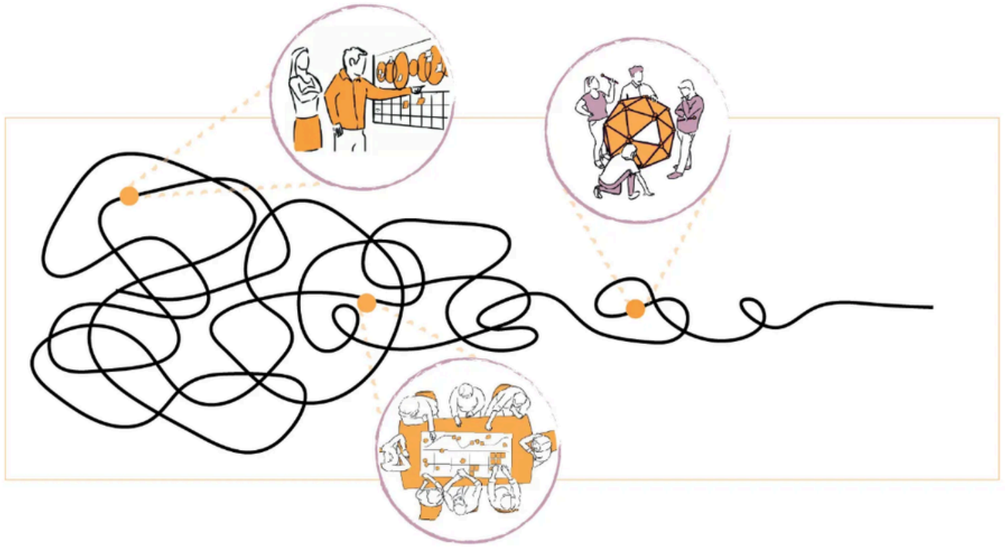
5 Vantaggi per gli insegnanti

6 Riflessione

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Unità 4.1. Obiettivo di apprendimento



Al termine di questa unità, gli insegnanti saranno in grado di:

- Comprendere cos'è il Flash Thinking
- Spiegarne il ruolo nell’apprendimento co-progettato
- Riconoscerne i benefici per studenti e insegnanti

Co-funded by the European Union

Co.De.

Modulo 4 Apprendimento di co-progettazione attraverso sfide di il Flash Thinking

Unità 4.1: Panoramica dell'unità



Introduzione al Flash Thinking

01-Cos'è il Flash Thinking?

02-Perché è importante per la co-progettazione?

03-In che modo supporta l'apprendimento attivo?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Introduzione al Flash Thinking

01-Cos'è il Flash Thinking?

Il Flash Thinking è una metodologia dinamica e interattiva per la generazione rapida di idee, in cui i partecipanti producono e condividono contributi in tempi brevi all'interno di un contesto collaborativo. Si basa su velocità, creatività e partecipazione aperta, evitando giudizi immediati sulle idee proposte.

02-Perché è importante per la co-progettazione?

Il Flash Thinking è fondamentale nei processi di co-progettazione, poiché coinvolge attivamente gli studenti come co-creatori del sapere. Favorisce il processo decisionale condiviso, valorizza la diversità delle idee e rafforza la capacità di risolvere problemi in modo collaborativo.

03-In che modo supporta l'apprendimento attivo?

Il Flash Thinking promuove l'apprendimento attivo stimolando la partecipazione degli studenti, il lavoro di squadra, la comunicazione e il pensiero rapido. Gli studenti non sono più semplici ascoltatori passivi, ma diventano protagonisti del proprio percorso di apprendimento.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definizione di Flash Thinking

Cos'è il Flash Thinking?

Una metodologia per la generazione rapida di idee

Si concentra su velocità, creatività e collaborazione.

Attività di breve durata con alto livello di coinvolgimento

Assenza di giudizi o critiche immediate sulle idee



Co-funded by the European Union

Co.De.

Principi chiave di Flash Thinking

Principi fondamentali

01 - 
- Velocità

02 - 
- Libertà di espressione delle idee

03 - 
- Collaborazione

04 - 
- Partecipazione paritaria

05 - 
- Ambiente di apprendimento sicuro

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Flash Thinking e co-progettazione

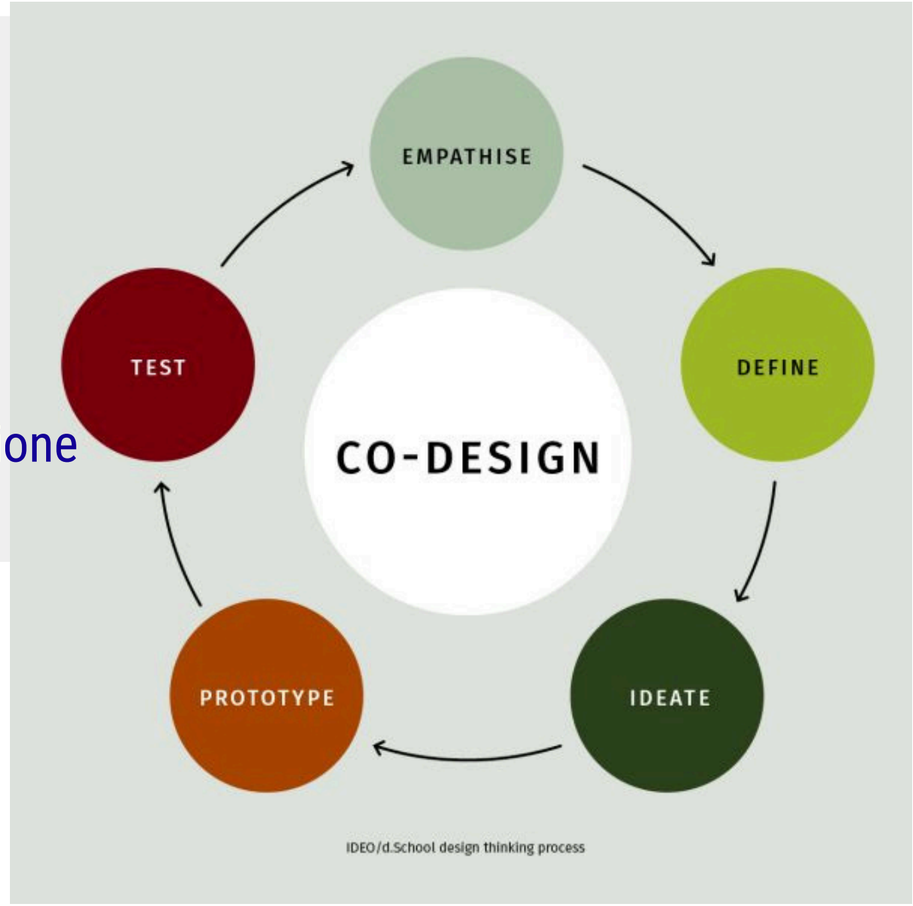
Relazione con l'apprendimento basato sulla co-progettazione

Gli studenti diventano co-creatori

L'insegnante assume il ruolo di facilitatore

Responsabilità condivisa

L'apprendimento avviene attraverso la partecipazione attiva



IDEO/d.School design thinking process

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Vantaggi per gli insegnanti

Perché gli insegnanti usano il Flash Thinking

Aumenta il coinvolgimento degli studenti

Migliora le dinamiche di classe

Incoraggia la partecipazione attiva

Sostiene la didattica innovativa



Co-funded by the European Union

Co.De.

Vantaggio per gli studenti

Perché gli studenti adorano il Flash Thinking

Stimola la creatività

Rafforza il lavoro di squadra

Migliora la comunicazione

Aumenta la fiducia in sé stessi

Favorisce un processo decisionale rapido



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Riflessione

Domande di riflessione

- In quali contesti potresti applicare il Flash Thinking nelle tue lezioni?
- Quale disciplina o argomento si presterebbe maggiormente a questo approccio?
- In che modo il Flash Thinking potrebbe aumentare la partecipazione degli studenti?
- Quali difficoltà potresti incontrare nella sua prima applicazione?
- Come potresti adattare il Flash Thinking alle esigenze e al livello dei tuoi studenti?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Riferimenti

Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: HarperCollins.

1. Commissione europea (2020). Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027. Bruxelles.
2. Hennessy, A., & Dionigi, R. (2013). Implementazione dell'apprendimento cooperativo nelle scuole primarie australiane: prospettive degli insegnanti generalisti. Issues in Educational Research, 23(1), 52–68.

Kolb, D. A. (1984). Apprendimento esperienziale: l'esperienza come fonte di apprendimento e sviluppo. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

1. Osborn, A. F. (1953). Immaginazione applicata: principi e procedure per la risoluzione creativa dei problemi. New York: Scribner.
2. Prince, M. (2004). L'apprendimento attivo funziona? Una rassegna della ricerca. Journal of Engineering Education, 93(3), 223–231.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creazione e i nuovi paesaggi del design. CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4(1), 5–18.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 4.1

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

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.