# Co.De.

## Modulo 4 - Apprendimento co-progettato attraverso sfide di pensiero rapido

## Unità 4.2 - Adattamento al contesto/scopo/abilità

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

# Sommario


1 Qual è il contesto educativo di Flash Thinking?

2 Perché e quando dovrebbe essere utilizzato?

3 Competenze richieste agli insegnanti

4 Competenze sviluppate negli studenti

5 Allineamento della classe

6 Collegamento all'apprendimento del XXI secolo

7 Risultati di apprendimento

8 Esempi pratici di integrazione

9 Riflessione

10 Riferimenti



Co-funded by the European Union


Co.De.

# Unità 4.2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questa unità, i partecipanti saranno in grado di:

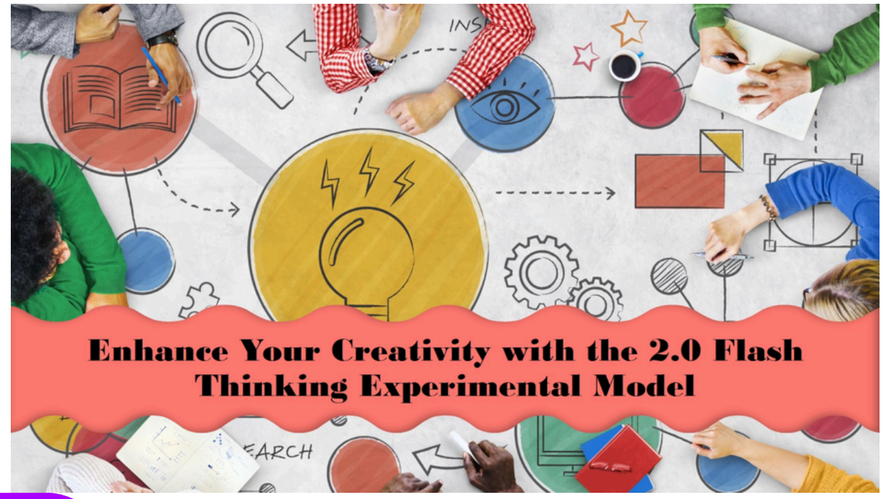
- Individuare il contesto educativo in cui il Flash Thinking risulta più efficace
- Spiegare perché e quando utilizzare il Flash Thinking negli ambienti di apprendimento co-progettati
- Identificare le competenze chiave degli insegnanti per facilitare queste attività
- Descrivere le competenze sviluppate dagli studenti attraverso ideazione rapida e collaborazione
- Allineare il metodo alle esigenze della classe
- Collegare il Flash Thinking alle competenze del XXI secolo e ai quadri europei
- Definire i risultati di apprendimento attesi
- Applicare esempi pratici a diversi contesti didattici
- Mettere in pratica strategie efficaci e inclusive
- Riflettere sulla propria pratica didattica

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Modulo 4 Apprendimento co-progettato attraverso sfide di pensiero rapido

## Unità 4.2: Adattamento al contesto/scopo/abilità




## Il contesto educativo per Flash Thinking

- 01-Pedagogia centrata sullo studente
- 02-Creatività e ideazione rapide
- 03-Risoluzione collaborativa dei problemi
- 04-Spazi di apprendimento flessibili
- 03-In che modo supporta l'apprendimento attivo?
- 05-Partecipazione attiva anziché ascolto passivo

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Perché e quando utilizzarlo

**Il Flash Thinking è particolarmente efficace quando gli insegnanti desiderano:**



- Raccogliere rapidamente idee da tutti gli studenti
- Stimolare il pensiero creativo all’inizio di una lezione
- Generare più soluzioni a un problema
- Interrompere la routine e dare nuova energia alla classe
- Promuovere un insegnamento inclusivo in cui ogni studente contribuisce

Co-funded by the European Union

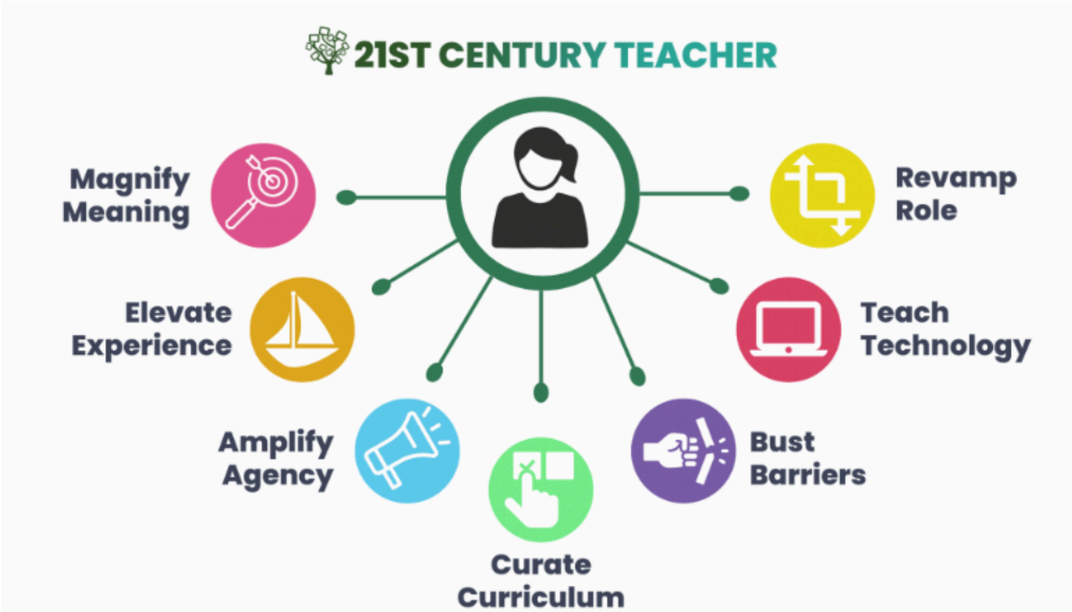
Co.De.

# Competenze richieste agli insegnanti

**Gli insegnanti devono sviluppare competenze in:**

Competenze di facilitazione → guidare la creatività rapida
Gestione del tempo → mantenere le attività brevi
Pedagogia flessibile → adattarsi a idee inaspettate

Incoraggiare la partecipazione di tutti gli studenti
Capacità di osservazione → interpretare rapidamente il lavoro degli studenti
Comunicazione non giudicante → creazione di uno spazio creativo sicuro




Co-funded by the European Union

Co.De.

# Competenze sviluppate negli studenti

## Attraverso il Flash Thinking, gli studenti rafforzano:

| | | |
|---|---|---|
| 01 - |  | • Creatività e pensiero divergente |
| 02 - |  | • Competenze comunicative |
| 03 - |  | • Fiducia in se stessi nel condividere le idee |
| 04 - |  | • Collaborazione con i colleghi<br>• Risoluzione dei problemi entro i tempi previsti |
| 05 - |  | • Valutazione critica delle idee<br>• Flessibilità e adattabilità |

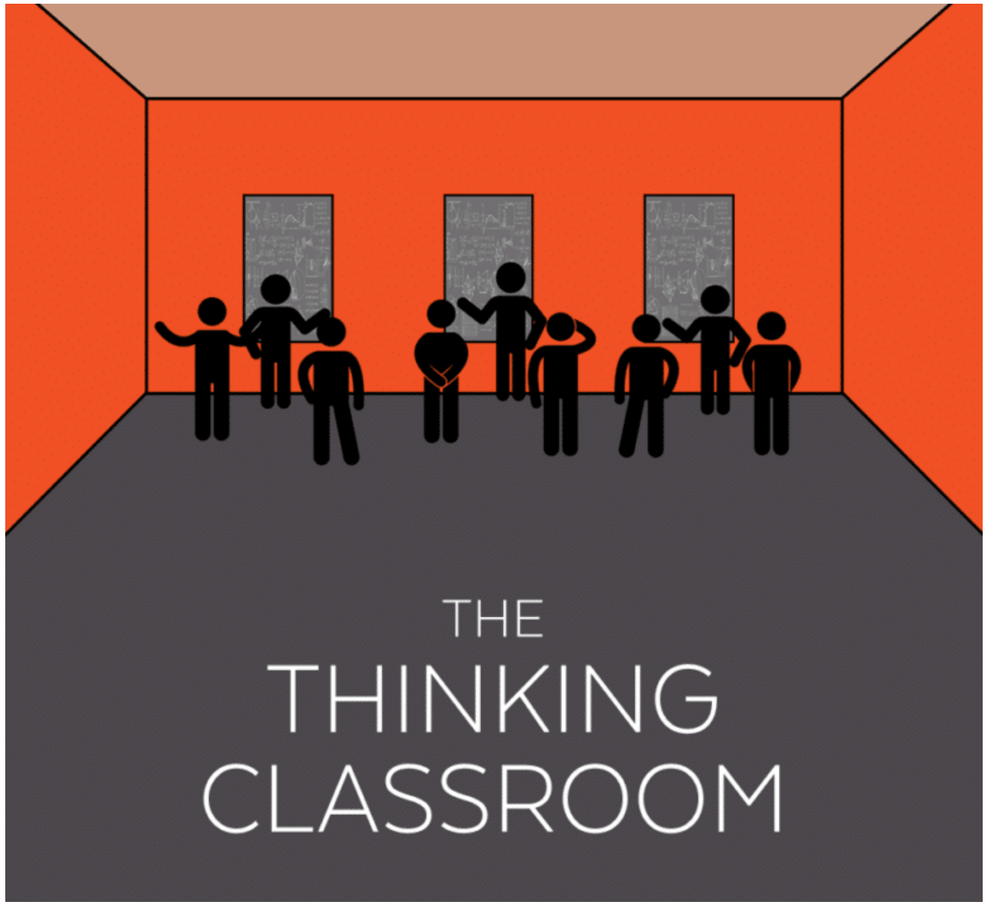
Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Allineamento della classe

**Flash Thinking si allinea alle esigenze della classe, quali:**

- Favorisce la partecipazione in gruppi grandi e piccoli
- Promuove un clima collaborativo
- Costruisce routine responsabilizzanti
- Riduce la gerarchia, democratizzando le idee
- Supporta la differenziazione
- Rende l'apprendimento dinamico e coinvolgente



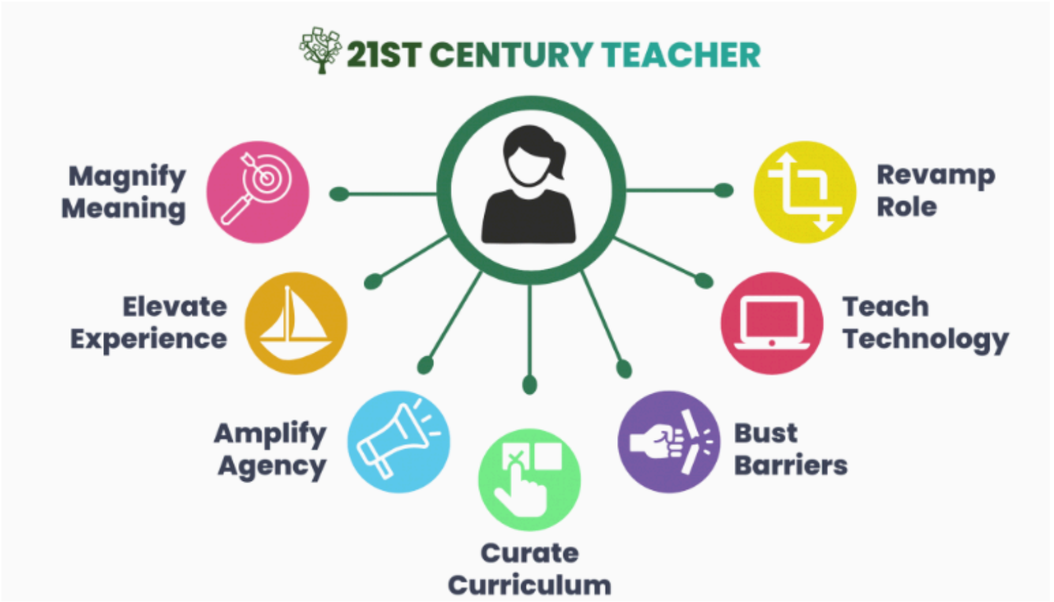

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Collegamento all'apprendimento del XXI secolo

**Flash Thinking promuove le competenze del XXI secolo, tra cui:**

- Creatività e innovazione
- Comunicazione
- Collaborazione
- Pensiero critico
- Alfabetizzazione digitale
- Adattabilità
- Mentalità imprenditoriale



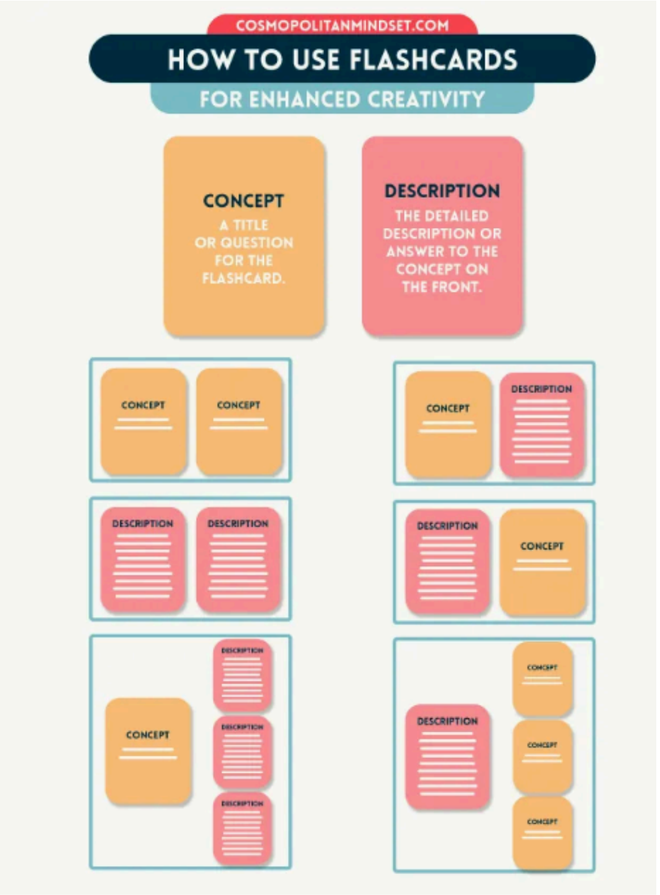

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Risultati di apprendimento

## Dopo aver utilizzato Flash Thinking, gli studenti sono in grado di:

- Generare numerose idee divergenti
- Collaborare efficacemente
- Valutare e migliorare le idee
- Dimostrare comportamenti di apprendimento attivo
- Co-progettare attività con gli insegnanti
- Applicare la creatività a situazioni concrete




Co-funded by the European Union

Co.De.

# Esempi pratici di integrazione

**Esempio 1 – Flash di riscaldamento:**

**Descrivi la scuola dei tuoi sogni in 15 secondi.**

- **→ Favorisce l'immaginazione e la creazione di comunità**

**Esempio 2 – Risoluzione rapida dei problemi:**

- **"Avete 30 secondi: proponete un modo per ridurre il rumore in classe."**

→ Offre soluzioni rapide e pratiche

- **Esempio 3 – Attività di co-progettazione:**

"Inventate il tema di un progetto di gruppo in 20 secondi."

- → Contribuisce a plasmare l'apprendimento basato su progetti

**Esempio 4 – Scheda flash digitale:**

Utilizza Miro/Jamboard per condividere idee in modo immediato.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Riflessione

## Domande di riflessione

In che modo Flash Thinking può supportare la co-progettazione nelle tue lezioni?

Quali competenze vorresti sviluppare come facilitatore?

Quali gruppi di studenti potrebbero trarre maggior beneficio da questa tecnica?

Come si potrebbero integrare gli strumenti digitali nelle attività di Flash Thinking?

In che modo Flash Thinking può migliorare i risultati di apprendimento nella tua classe?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Riferimenti


1. Liljedahl, P. (2016). Costruire classi che promuovano il pensiero critico: condizioni per la risoluzione dei problemi. In Porre e risolvere problemi matematici: progressi e nuove prospettive (pp. 361-386). Cham: Springer International Publishing.
2. Commissione europea. (2019). Competenze chiave per il quadro di riferimento dell'apprendimento permanente.
3. OCSE. (2018). Il futuro dell'istruzione e delle competenze nel 2030.
4. OCSE. (2020). La bussola dell'apprendimento 2030.
5. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). Una ricca fonte di conoscenza: come le nuove pedagogie trovano l'apprendimento profondo.
6. Razzouk, R., & Shute, V. (2012). Che cos'è il Design Thinking e perché è importante?
7. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). Co-creazione e i nuovi paesaggi del design.
8. Favorisce i processi di co-progettazione e la generazione condivisa di idee.

https://ditchthattextbook.com/competencies/



Co-funded by
the European Union


Co.De.

# Hai completato l'Unità 4.2

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.