Co.De.

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

Unità 4.3 – Esempi di scenari per il pensiero rapido

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 Scenario 1: Co-progettazione delle regole di classe

2 Scenario 2: Brainstorming di inizio unità

3 Scenario 3: Risoluzione creativa dei problemi

4 Scenario 4: Generatore di temi per progetti

5 Scenario 5: Inizio di una storia visiva

6 Scenario 6: Attività flash di vocabolario

7 Scenario 7: Votazione lampo a decisione rapida

8 Scenario 8: Scheda di memoria flash digitale

9 Scenario 9: Sfida di progettazione rapida

10 Scenario 10: Esercizio di riflessione flash

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unità 4.3. Obiettivi di apprendimento

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

- Comprendere i diversi modi in cui il Flash Thinking può essere applicato in vari contesti scolastici
- Individuare scenari pratici in cui l'ideazione rapida supporta l'apprendimento basato sulla co-progettazione
- Selezionare le attività di Flash Thinking più adatte agli obiettivi della lezione e alle esigenze degli studenti
- Proporre brevi sfide creative a tempo per generare idee, risolvere problemi e stimolare la partecipazione
- Riflettere su quali scenari siano più adatti al proprio contesto di insegnamento e alle pratiche di co-progettazione

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Modulo 4 Apprendimento co-progettato attraverso sfide di pensiero rapido

Unità 4.3: Esempi di scenari

Scenario 1: Co-progettazione delle regole di classe



"Suggerisci una regola di classe che possa migliorare la cooperazione. Hai 15 secondi."

01-Coinvolgere gli studenti nel processo decisionale

02 – Favorire il senso di responsabilità e motivazione

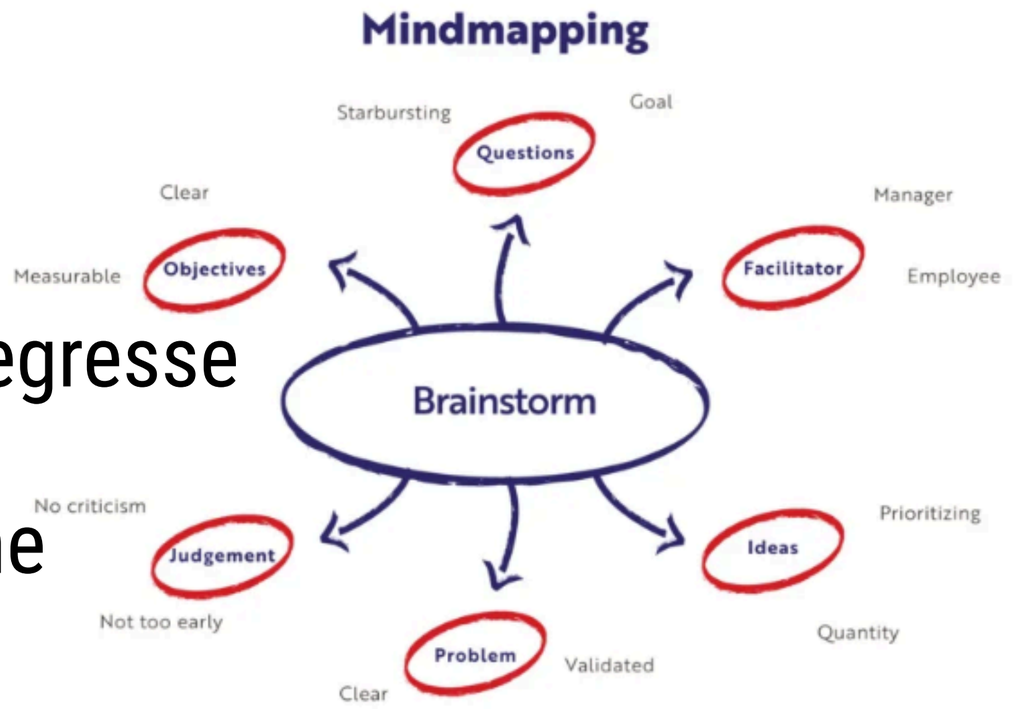
03 – Promuovere una cultura democratica in classe

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 2: Brainstorming di inizio unità

“Cosa sai già sui cambiamenti climatici? Scrivi o disegna quante più idee possibili in 20 secondi.”



- Diagnosticare le conoscenze pregresse
- Stimolare la curiosità
- Preparare gli studenti all’indagine

Vantaggio del pensiero rapido: Informazioni di base rapide per insegnanti e studenti.

Co-funded by the European Union

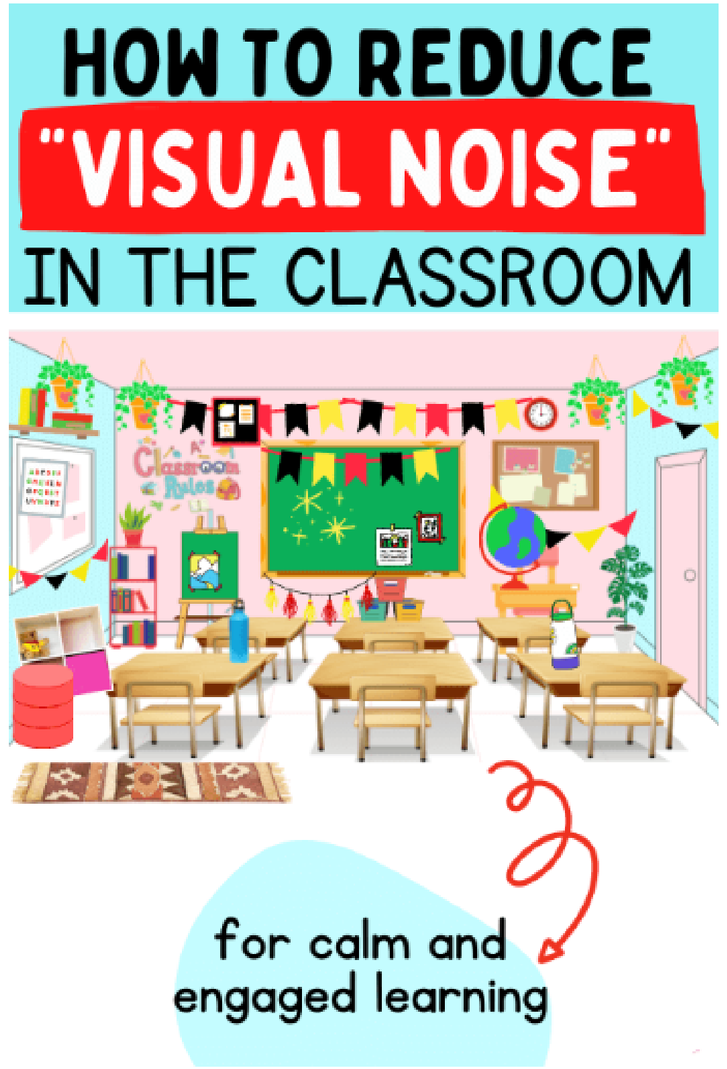
Co.De.

Scenario 3: Risoluzione creativa dei problemi

"Avete 30 secondi: come possiamo ridurre il rumore durante le attività di gruppo?"

- Coinvolgere gli studenti nella risoluzione di problemi reali in classe
- Rafforzare l'autonomia e il senso di responsabilità

Vantaggio del pensiero rapido: Genera soluzioni pratiche, ideate direttamente dagli studenti.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 4: Generatore di temi per progetti

“Proponi un argomento di progetto legato alla nostra unità di scienze. Tempo a disposizione: 15 secondi.”

01 -



- Consentire agli studenti di co-progettare la direzione del loro apprendimento

02 -



- Scopri interessi diversi

03 -



- Vantaggio del pensiero rapido
- Raccolta rapida di temi → insegnante e studenti ne scelgono uno insieme.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 5: Avvio di una storia visiva

“Realizza un breve schizzo che rappresenti l’amicizia. Hai 20 secondi.”



Scopo:

- Stimolare il pensiero immaginativo
- Incoraggiare l’espressione non verbale
- Favorire l’integrazione tra arte e creatività

Vantaggio del pensiero rapido:

Il pensiero visivo attiva diverse modalità di apprendimento.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 6: Flash di vocabolario

“Scrivi quante più parole nuove possibili legate alla ‘tecnologia’ in 10 secondi.”

Scopo:

- Ampliare rapidamente il vocabolario
- Coinvolgere gli studenti nelle attività linguistiche
- Verificare la comprensione



Vantaggio del pensiero rapido:

- Funziona come un riscaldamento dinamico per lezioni ricche di linguaggio o terminologia.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 7: Votazione lampo (istantanea) per il processo decisionale

“Scegli un'attività per la lezione di domani: A, B o C. Hai 5 secondi.”

Scopo:

- Favorire la condivisione del processo decisionale
- Aumentare il senso di appartenenza e il coinvolgimento

Vantaggio del pensiero rapido:

- Una partecipazione democratica rapida evita lunghe discussioni.



Decision Making
IN THE CLASSROOM

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 8: Scheda flash digitale (Jamboard / Miro)

"In un minuto, aggiungi un post-it con la tua idea per migliorare l'ambiente scolastico."

Scopo:

- Supportare l'apprendimento digitale o ibrido
- Incoraggiare la partecipazione simultanea di tutti gli studenti

Vantaggio del pensiero rapido:

- La co-progettazione digitale rende la collaborazione visibile.

miro

www.miro.com

Padroneggia Miro in 3 minuti: una panoramica rapida ed efficace https://youtu.be/r0vrPSZjWMQ?si=BV_dOPwALkDRp_jO

Jamboard

Jamboard

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 9: Sfida di progettazione rapida

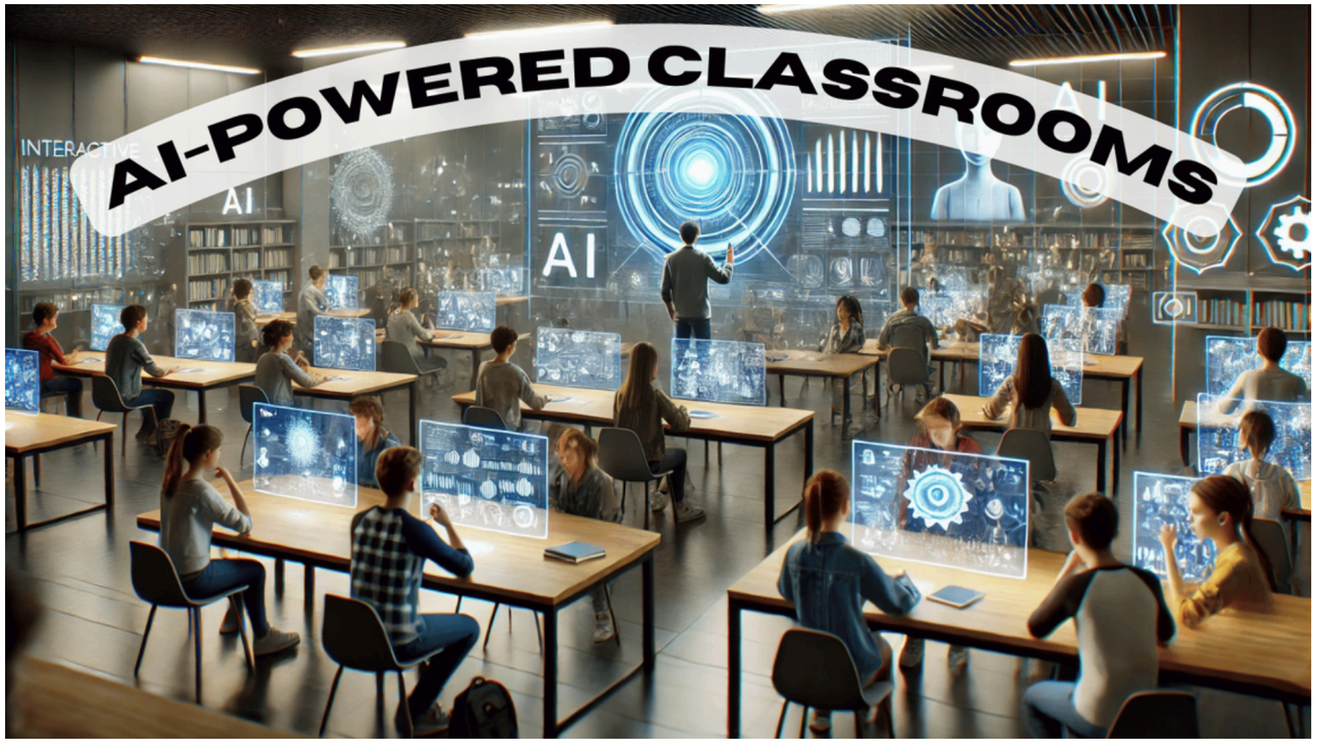
"In 30 secondi, disegna o descrivi un'aula del futuro che favorisca la creatività degli studenti."

Scopo:

- Stimolare la costruzione di una visione
- Rafforzare l'immaginazione
- Sviluppare un approccio di co-progettazione

Vantaggio del pensiero rapido:

- Gli studenti condividono prototipi rapidi → base per sviluppi progettuali più approfonditi.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 10: Riflessione flash

Domande di riflessione

- Quale scenario dell’Unità 4.3 sarebbe più efficace nella tua classe e perché?
- Quale scenario sarebbe più semplice da implementare già da domani con i tuoi studenti?
- Quali scenari, secondo te, favoriscono maggiormente la creatività degli studenti?
- Quale scenario potresti adattare a un contesto di apprendimento digitale o ibrido?
- In che modo gli scenari dell’Unità 4.3 possono rafforzare la co-progettazione e l’autonomia degli studenti nel tuo insegnamento?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Riferimenti

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

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 4.3

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.