Co.De.

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

Unità 4.4 – Strumento per la progettazione di scenari di apprendimento/piani di lezione

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. Introduzione allo strumento
2. Componenti dello strumento
3. Guida passo passo: come utilizzare lo strumento
4. Il modello di scenario per il pensiero rapido (strumento per insegnanti)
5. Esempio di scenario completato (modello per gli insegnanti)
6. Domande di riflessione per gli insegnanti

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unità 4.4. Obiettivi di apprendimento

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

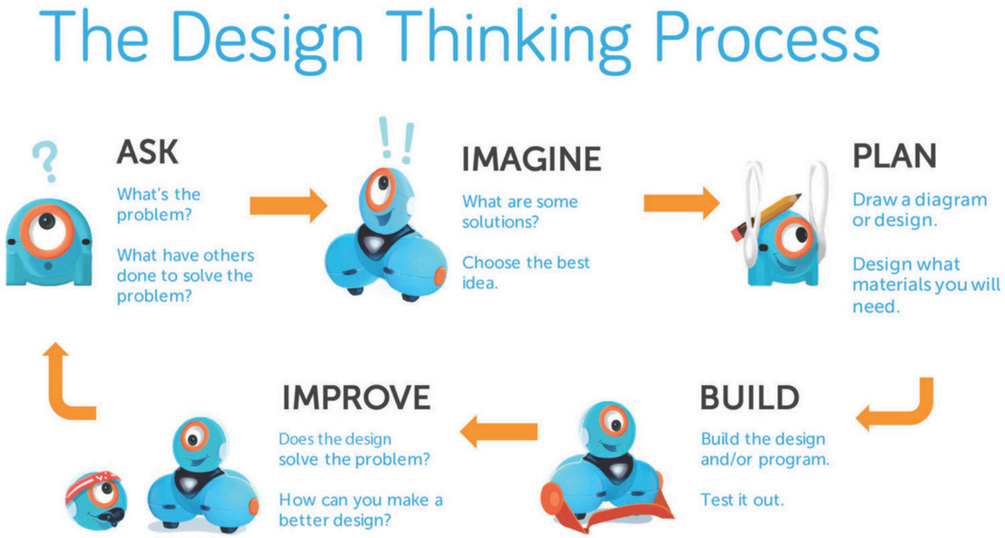
- Comprendere struttura e funzione dello strumento
- Applicare il metodo passo a passo
- Progettare sfide efficaci
- Guidare la co-progettazione
- Sviluppare materiali didattici
- Utilizzare il modello fornito
- Integrare nelle pratiche didattiche
- Riflettere sull’impatto

Co-funded by
the European Union

Co.De.

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

Unità 4.4: Strumento per la progettazione di scenari di apprendimento/piani di lezione



1. Introduzione allo strumento

Questo strumento è progettato per aiutare gli insegnanti a creare scenari di apprendimento strutturati e incentrati sullo studente, che utilizzano la metodologia Flash Thinking.

Sostiene gli insegnanti in:

- Pianificazione di attività creative brevi e di grande impatto
- Integrare le opinioni degli studenti nella progettazione delle lezioni

Trasformare idee rapide in esperienze di apprendimento create in collaborazione. Allineare le attività alle competenze del XXI secolo

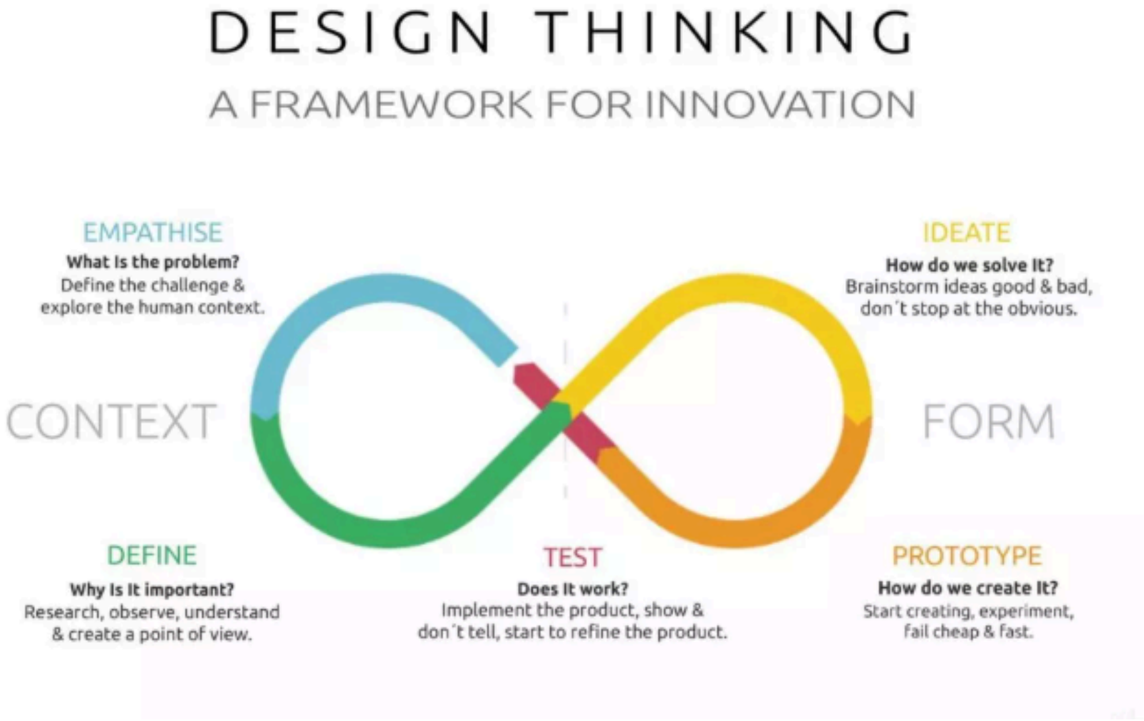
Co-funded by the European Union

Co.De.

2. Componenti dello strumento

Lo strumento per la creazione di scenari di apprendimento si compone di quattro fasi principali:

- **Fase 1 – Contesto di apprendimento**
- **Fase 2 – Sfida di pensiero rapido**
- **Fase 3 – Fase di co-progettazione**
- **Fase 4 – Risultati dell'apprendimento**



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Guida passo passo: come utilizzare lo strumento

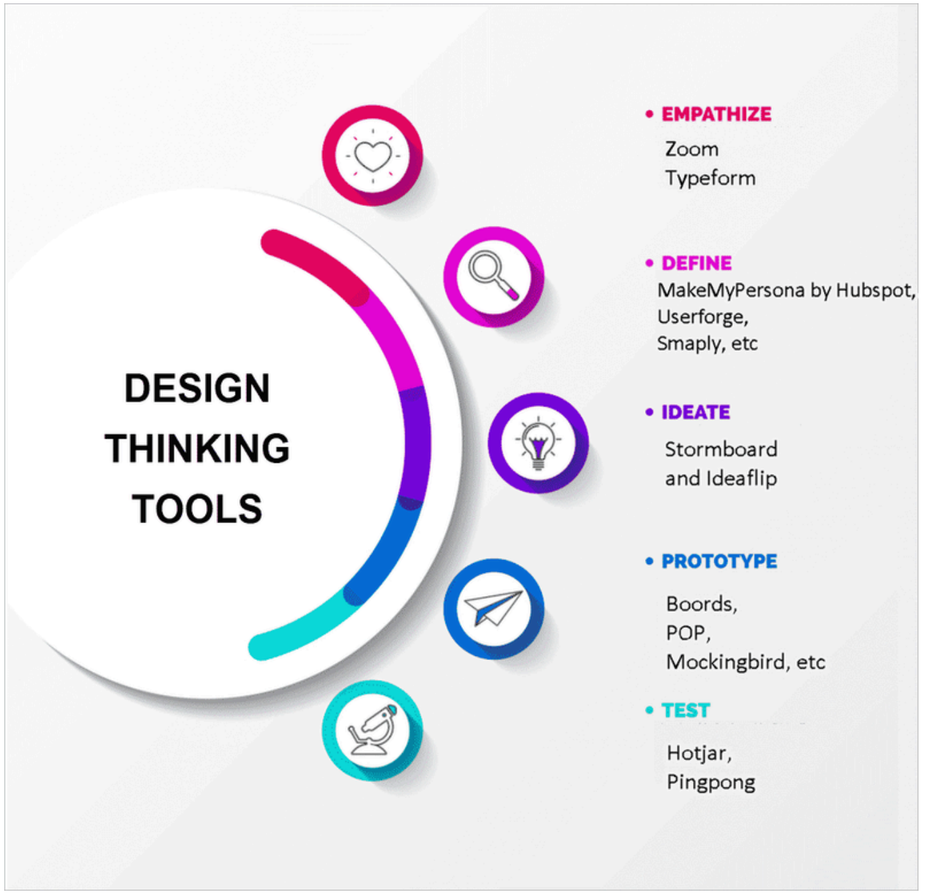
FASE 1 – Definire il contesto di apprendimento

Specificare:

- Argomento o unità didattica (ad esempio, sostenibilità, narrazione, alfabetizzazione digitale)
- Gruppo target e necessità della classe
- Scopo dell'attività
- Competenze previste (creatività, collaborazione, pensiero critico)

Esempio:

"Per iniziare la nostra unità didattica sulla narrazione, gli studenti faranno un brainstorming di idee per i personaggi."



Co-funded by
the European Union

Co.De.

3. Guida passo passo: come utilizzare lo strumento

FASE 2 – Crea la sfida di pensiero rapido

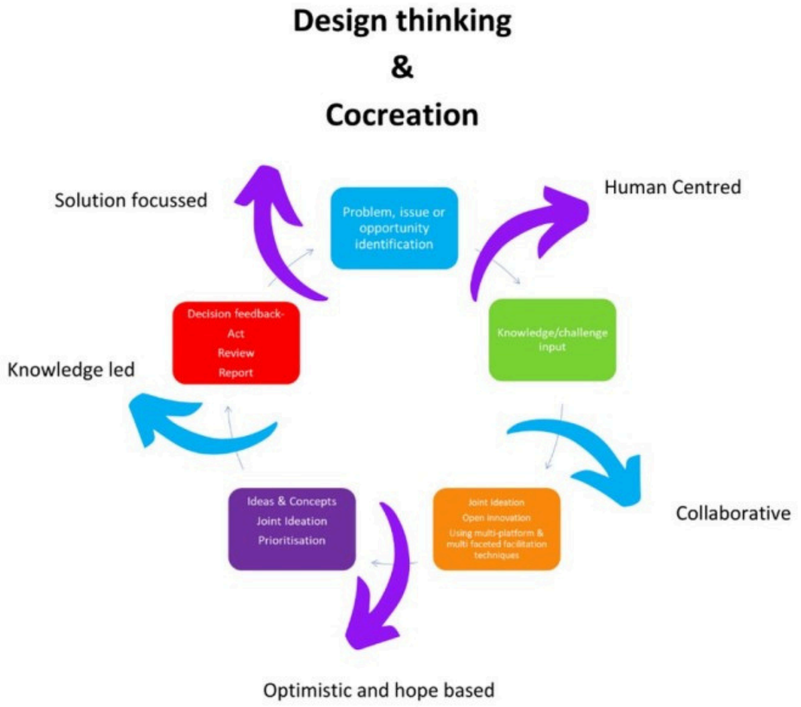
Progetta un compito breve, chiaro e a tempo limitato, come ad esempio:
“Elenca 3 soluzioni in 20 secondi.”
"Disegna il personaggio principale in 15 secondi."
“Suggerisci una regola per la classe in 10 secondi.”

- Linee guida:

Mantieni la semplicità

- Mantienilo veloce

Concentrati sulla quantità, non sulla qualità.
Incoraggiare la creatività senza rischi
Esempio:
"Disegna un nuovo personaggio in 15 secondi."



Co-funded by the European Union

Co.De.

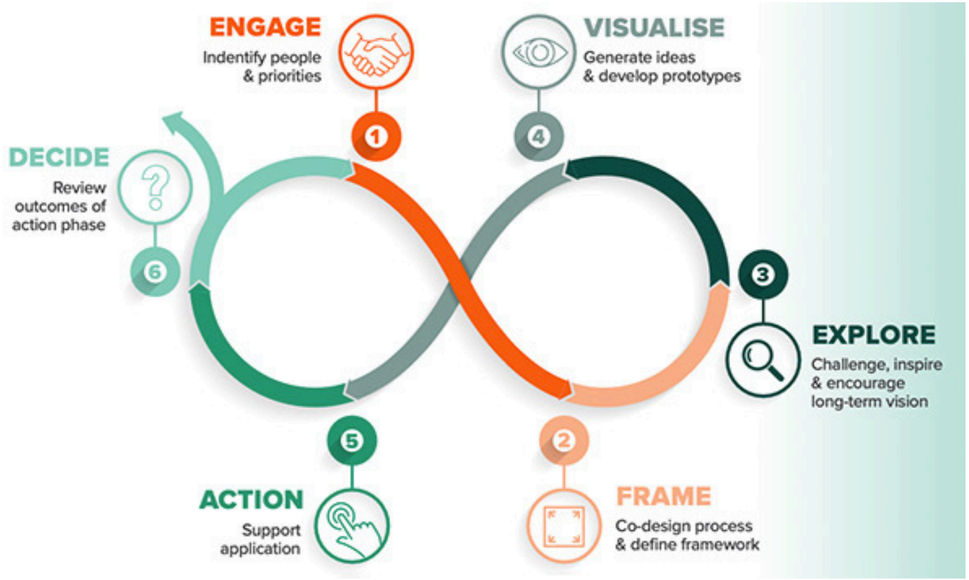
3. Guida passo passo: come utilizzare lo strumento

FASE 3 – Facilitare la fase di co-progettazione

Studenti:
Condividi le loro idee rapide
Raggruppa idee simili
Discuti quali idee sono più significative
Votare in modo collaborativo
Seleziona un'idea da sviluppare ulteriormente

- Questa fase trasforma le idee grezze in decisioni condivise.

Esempio:
Gli studenti votano per scegliere il personaggio da utilizzare per una storia di gruppo.



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Guida passo passo: come utilizzare lo strumento

FASE 4 – Sviluppare il risultato finale dell'apprendimento

A seconda dell'obiettivo della lezione, gli studenti collaborano alla creazione di:

- Un progetto di classe
- Una storia, un poster, un piano o una soluzione
- Norme di classe
- Un prototipo di design
- Un'attività di gruppo

Esempio di output:

Gli studenti creano una breve storia illustrata utilizzando il personaggio scelto.

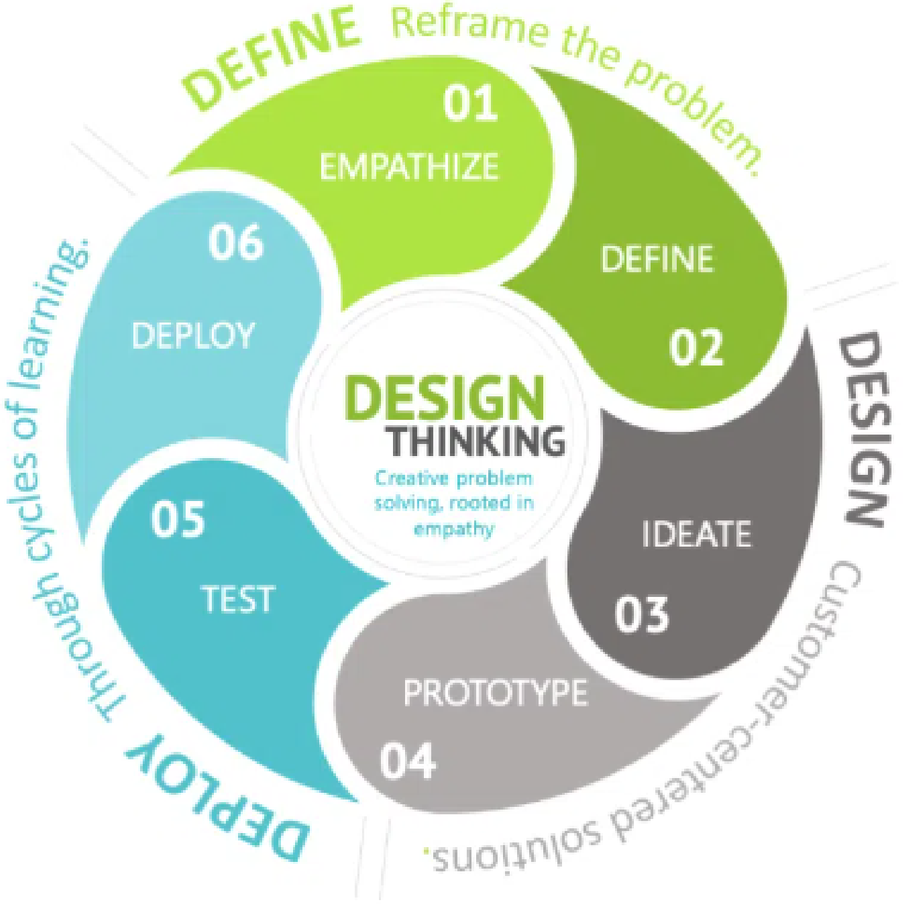


Co-funded by the European Union

Co.De.

4. Il modello di scenario per il pensiero rapido (strumento per insegnanti)

1. Argomento/Unità:
2. Contesto di apprendimento:
3. Obiettivi di apprendimento:
4. Sfida di pensiero rapido:
5. Limite di tempo:
6. Materiali necessari:
7. Attività di co-progettazione:
8. Risultati dell'apprendimento:
9. Valutazione:



Co-funded by the European Union

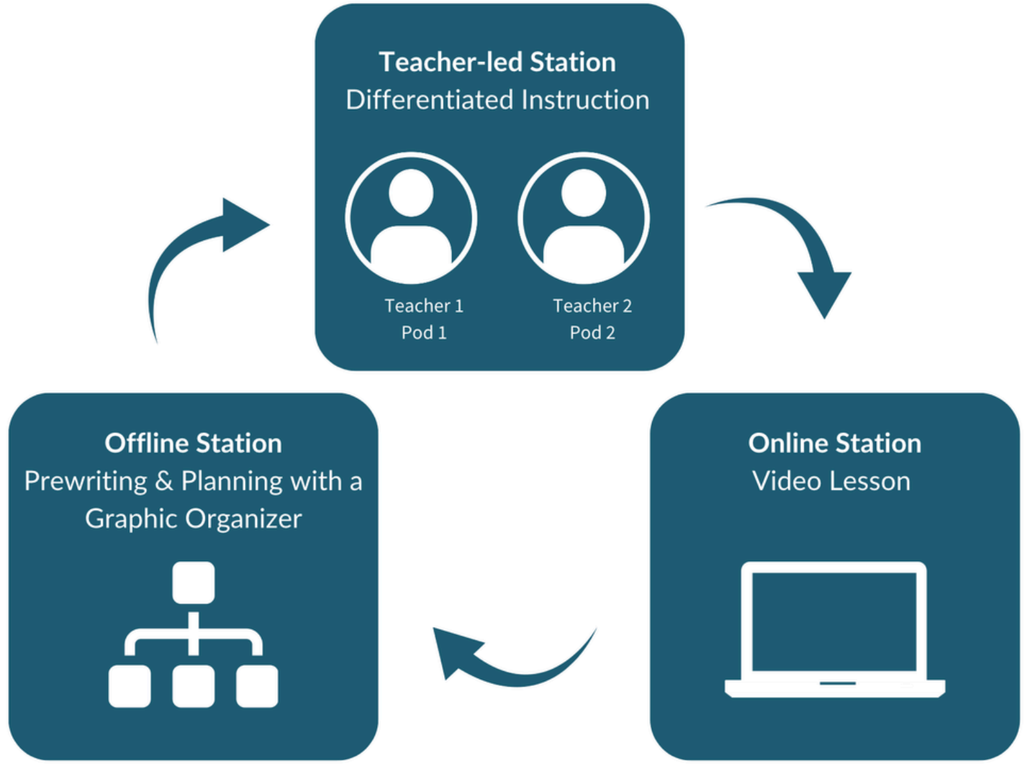
Co.De.

5. Esempio di scenario completato (modello per gli insegnanti)

Argomento: Sfida lampo di sensibilizzazione ambientale: "Elenca quante più abitudini ecocompatibili possibili in 20 secondi".

Progettazione collaborativa: gli studenti raggruppano le idee → votano → selezionano l'abitudine migliore.

- **Risultato: Piano d'azione collettivo per la riduzione degli sprechi.**
- **Competenze: Creatività, collaborazione, pensiero critico, capacità decisionali.**
- **Valutazione: Breve riflessione: "Quale azione proverai a intraprendere questa settimana?"**



Co-funded by the European Union

Co.De.

6. Domande di riflessione per gli insegnanti

In che modo questo strumento può aiutarti a progettare lezioni più partecipative?

Quali parti dello strumento si adattano al tuo attuale stile di insegnamento?

Quali tipi di spunti di riflessione "Flash Thinking" funzionano meglio per il tuo argomento?

In che modo gli studenti potrebbero contribuire a migliorare lo strumento?

In che modo questo strumento potrebbe favorire l'apprendimento inclusivo?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Riferimenti

1. https://catlintucker.com/2024/08/creating-inclusive-classrooms-with-co-teaching/
2. https://www.thegreendotgroup.com/process-improvement-tools-and-templates-resource-center/design-thinking-tools-and-templates/
3. https://letstalkscience.ca/educational-resources/backgrounders/design-thinking
4. https://www.csu.edu.au/research/southern-nsw-drought-resilience-hub/co-design/what-does-our-six-step-to-co-design-process-look-like

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 4.4

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.