Co.De.

Modulul 4 - Învățare prin co-design - Tehnica "Flash Thinking"

Unitatea 4.1 - Introducere

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

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.
Număr proiect: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Cuprins

1 Prezentare generală a unității

2 Definiția tehnicii „Flash Thinking”

3 Principii cheie ale tehnicii „Flash Thinking”

4 „Flash Thinking” și co-design

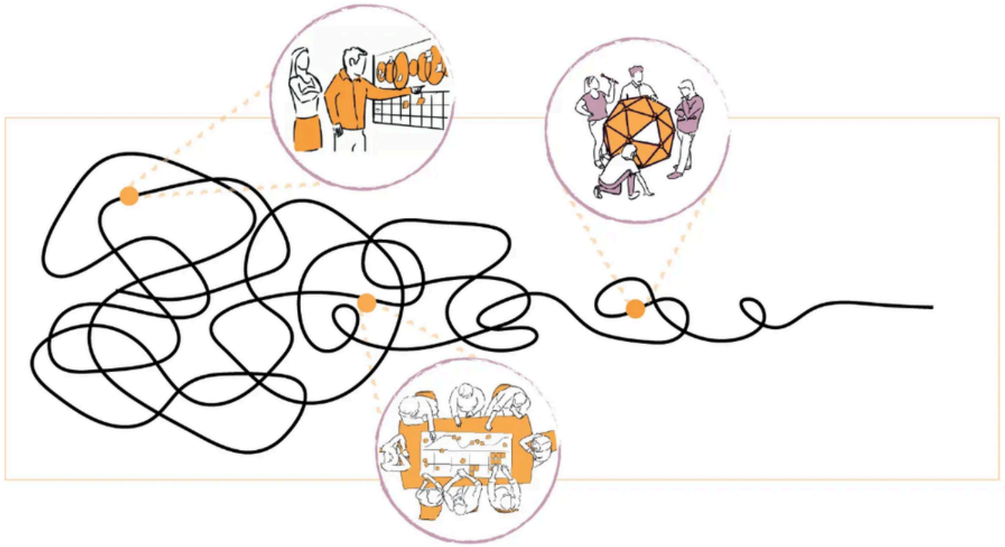
5 Beneficii pentru profesori

6 Reflecţie

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Unitatea 4.1. Obiectivul învățării



Până la finalul acestei unități, educatorii vor putea să:

- înțeleagă ce este „Flash Thinking”;
- explice rolul acestei tehnici în învățarea prin co-design;
- recunoască beneficiile sale pentru elevi și profesori.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Modulul 4. Învățare prin co-design prin provocări Flash Thinking

Unitatea 4.1: Prezentare generală a unității



Introducere în tehnica ”Flash Thinking”

01-Ce este tehnica ”Flash Thinking”?

02-De ce este important co-design-ul?

03-Cum susține învățarea activă?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Introducere în gândirea rapidă

01-Ce este tehnica ”Flash Thinking”?

Flash Thinking este o metodă rapidă și interactivă de generare a ideilor, prin care elevii produc și împărtășesc rapid idei într-un mediu colaborativ. Se concentrează pe viteză, creativitate și participare deschisă, fără prejudecăți imediate.

02-De ce este important co-design-ul?

Flash Thinking este esențial pentru co-design, deoarece implică activ elevii ca și co-creatori de cunoștințe. Susține luarea deciziilor comune, valorizează idei diverse și consolidează rezolvarea colectivă a problemelor.

03-Cum susține învățarea activă?

Flash Thinking promovează învățarea activă prin încurajarea participării elevilor, a muncii în echipă, a comunicării și a gândirii rapide. Elevii nu mai sunt ascultători pasivi, ci participanți activi la procesul de învățare.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definiția tehnicii „Flash Thinking”

Ce este Flash Thinking?

O tehnică rapidă de generare a ideilor

Se axează pe viteză, creativitate și colaborare

Timp scurt + implicare ridicată

Fără critică în faza inițială a generării ideilor



Co-funded by the European Union

Co.De.

Principii cheie ale gândirii fulgerătoare

Principii de bază

01 -



- Viteză

02 -



- Libertatea ideilor

03 -



- Colaborare

04 -



- Participare egală

05 -



- Mediu de învățare sigur

Co-funded by
the European Union

Co.De.

„Flash Thinking" și co-design

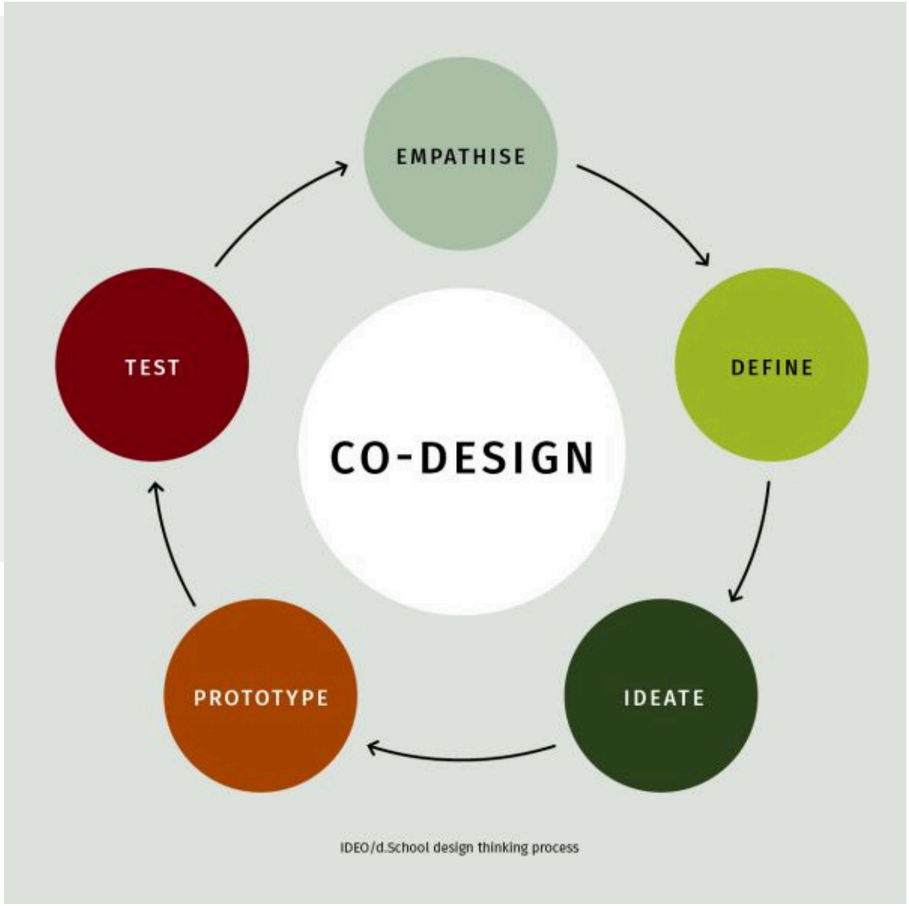
Relația cu învățarea prin co-design

Elevii devin co-creatori ai procesului de învățare

Profesorul își asumă rolul de facilitator

Responsabilitatea este împărtășită

Învățarea are loc prin participare activă



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Beneficii pentru profesori

De ce profesorii folosesc Flash Thinking

Crește implicarea elevilor

Îmbunătățește dinamica clasei

Încurajează participarea activă

Sprijină predarea inovatoare



Co-funded by the European Union

Co.De.

Beneficii pentru studenți

De ce elevii iubesc această tehnică

Dezvoltă creativitatea

Consolidează munca în echipă

Îmbunătățește comunicarea

Consolidează încrederea

Susține luarea rapidă a deciziilor



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflecție

Întrebări de reflecție

Unde ați putea aplica metoda „Flash Thinking” în propriile lecții?

Ce disciplină sau temă ar fi cea mai potrivită pentru această metodă?

Cum ar putea „Flash Thinking” să crească participarea elevilor la clasă?

Ce provocări ați putea întâmpina atunci când utilizați această metodă pentru prima dată?

Cum ați putea adapta metoda „Flash Thinking” la nevoile și nivelurile elevilor dumneavoastră?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referințe

Brown, T. (2009). Schimbarea prin design: Cum transformă gândirea de design organizațiile și inspiră inovația. New York: HarperCollins.

1. Comisia Europeană (2020). Planul de acțiune pentru educația digitală 2021–2027. Bruxelles.
2. Hennessy, A. și Dionigi, R. (2013). Implementarea învățării cooperative în școlile primare australiene: perspectivele profesorilor generaliști. Issues in Educational Research, 23(1), 52–68.

Kolb, D. A. (1984). Învățarea experiențială: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

1. Osborn, A. F. (1953). Imaginația aplicată: principii și proceduri de rezolvare creativă a problemelor. New York: Scribner.
2. Prince, M. (2004). Funcționează învățarea activă? O trecere în revistă a cercetării. Journal of Engineering Education, 93(3), 223–231.

Sanders, E. B.-N. și Stappers, P. J. (2008). Co-creația și noile peisaje ale designului. CoDesign: Revista Internațională de Co-Creare în Design și Arte, 4(1), 5–18.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Ați finalizat Unitatea 4.1

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

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.
Număr proiect: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.