Co.De.

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

Unitatea 4.2 - Adaptarea la context/scop/competențe

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 Care este contextul educațional al metodei „Flash Thinking”?

2 De ce și când ar trebui utilizată?

3 Competențe necesare profesorului

4 Competențe dezvoltate la elevi

5 Alinierea la activitatea de la clasă

6 Conectarea cu învățarea specifică secolului XXI

7 Rezultate ale învățării

8 Exemple practice de integrare

9 Reflecţie

10 Referințe

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unitatea 4.2. Obiectivele învățării

Până la finalul acestei unități, participanții vor putea să:

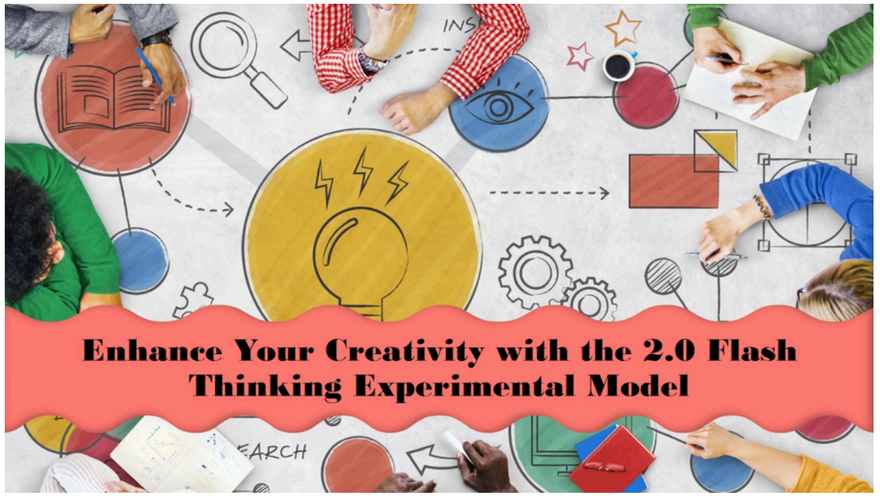
- identifice contextul educațional în care metoda „Flash Thinking” este cea mai eficientă;
- explice de ce și când ar trebui utilizată metoda „Flash Thinking” în medii de învățare bazate pe co-design;
- recunoască principalele competențe necesare profesorului pentru facilitarea activităților de tip „Flash Thinking”;
- descrie competențele pe care elevii le dezvoltă prin generarea rapidă de idei și gândirea colaborativă;
- alinieze metoda „Flash Thinking” la nevoile clasei și la structurile de învățare;
- conecteze metoda „Flash Thinking” cu competențele secolului XXI și cu cadrele educaționale europene;
- definească rezultatele așteptate ale sesiunilor de „Flash Thinking”;
- aplice exemple practice de „Flash Thinking” în diverse scenarii didactice;
- implementeze recomandări esențiale pentru activități „Flash Thinking” eficiente și incluzive;
- reflecteze asupra propriei practici didactice pentru a identifica situațiile în care metoda „Flash Thinking” poate îmbunătăți învățarea prin co-design.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Modulul 4. Învățare prin co-design - tehnica "Flash Thinking"

Unitatea 4.2: Adaptarea la context/scop/competențe



Contextul educațional pentru Flash Thinking

01-Pedagogie centrată pe elev

02-Generare rapidă și creativă de idei

03-Rezolvarea colaborativă a problemelor

04-Spații de învățare flexibile

05-Participare activă în loc de ascultare pasivă

03-Cum susține învățarea activă?

Co-funded by the European Union

Co.De.

De ce și când ar trebui utilizată?

Metoda „Flash Thinking” este ideală atunci când educatorii doresc să:

- colecteze rapid idei de la toți elevii;
- stimuleze gândirea creativă la începutul unei lecții;
- genereze mai multe soluții pentru o problemă;
- spargă rutina și să dinamizeze atmosfera din clasă;
- sprijine o predare incluzivă, în care fiecare elev contribuie.



Co-funded by the European Union

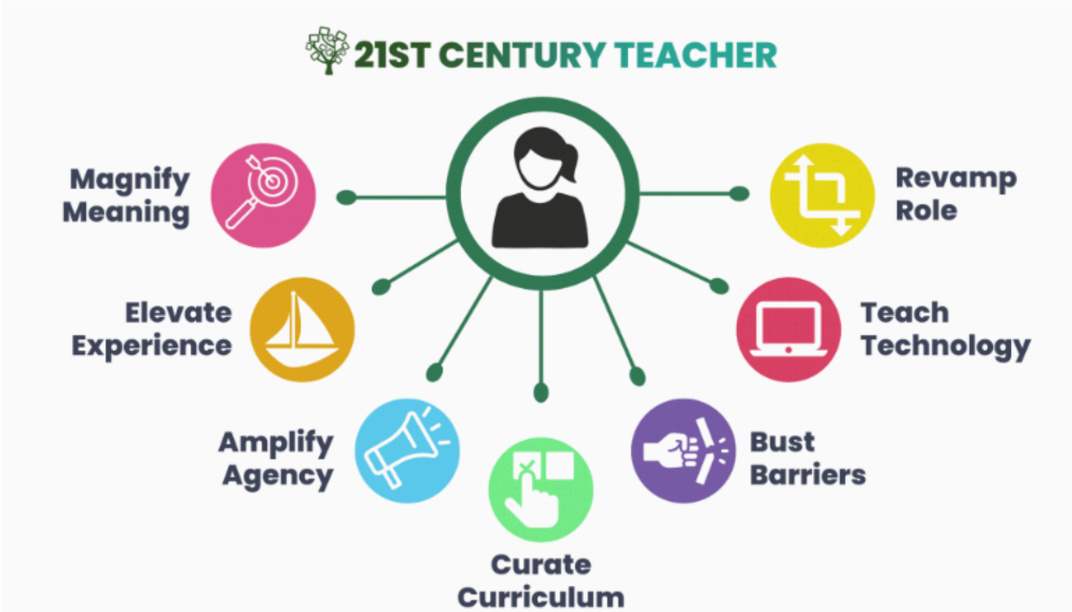
Co.De.

Competențe necesare profesorului

Profesorii trebuie să își dezvolte:

Abilități de facilitare → ghidarea creativității rapide
Gestionarea timpului → menținerea activităților scurte
Pedagogie flexibilă → adaptare la idei neașteptate

Încurajarea participării tuturor elevilor
Abilități de observare → interpretarea rapidă a rezultatelor elevilor
Comunicare fără prejudecăți → crearea unui spațiu creativ sigur



Co-funded by the European Union

Co.De.

Competențe dezvoltate la elevi

Prin Flash Thinking, elevii consolidează:

01 -

- Creativitatea și gândire divergentă

02 -

- Abilitățile de comunicare

03 -

- Încrederea în sine în împărtășirea ideilor

04 -

- Colaborarea cu colegii
- Rezolvarea problemelor în limitele de timp

05 -

- Evaluarea critică a ideilor
- Flexibilitatea și adaptabilitatea

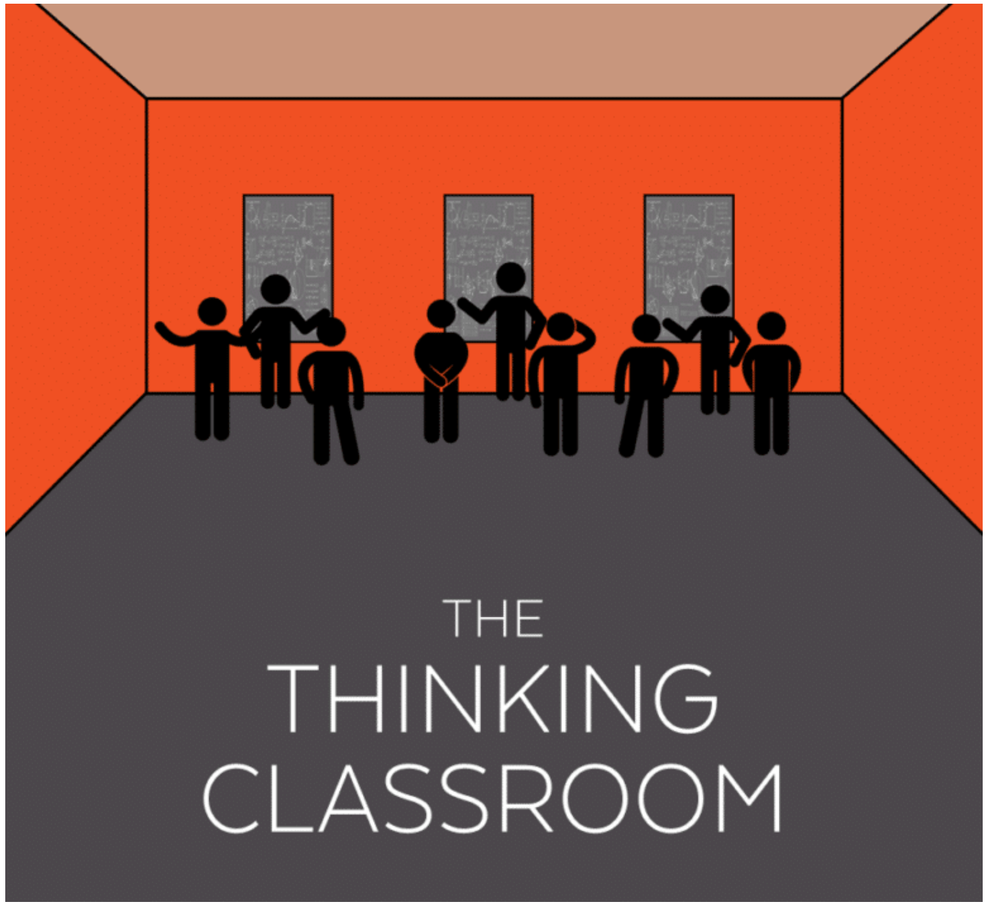
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Alinierea la activitatea de la clasă

Metoda „Flash Thinking” răspunde unor nevoi ale clasei, precum:

- încurajarea participării în grupuri mari și mici;
- construirea unei atmosfere colaborative;
- stabilirea unor rutine care le oferă elevilor mai multă încredere și autonomie;
- reducerea ierarhiei din clasă prin democratizarea generării de idei;
- sprijinirea învățării diferențiate — fiecare elev contribuie la propriul nivel;
- transformarea învățării într-un proces dinamic, energic și captivant.



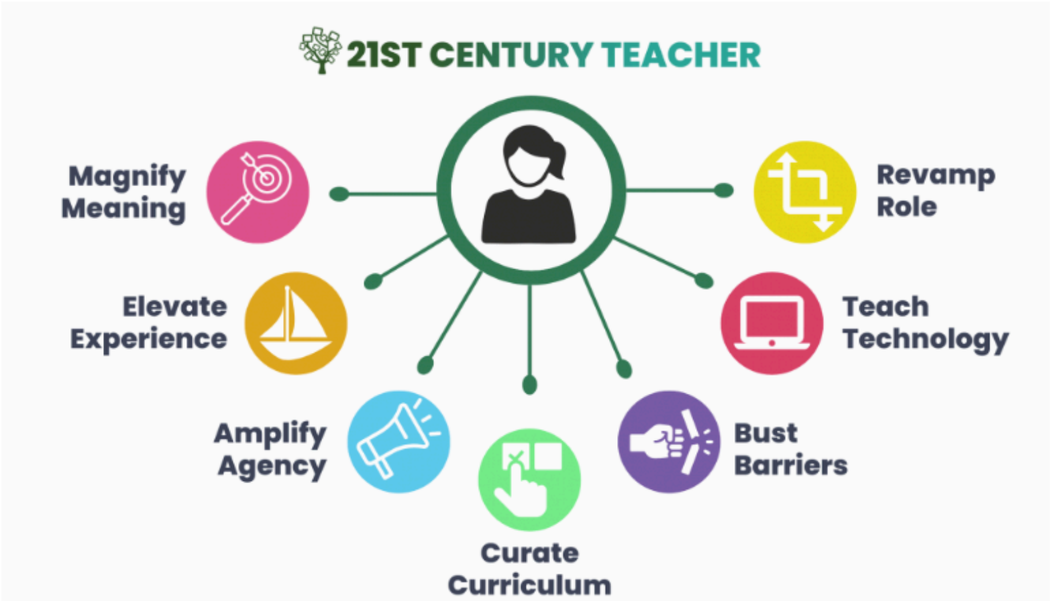
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Conectarea cu învățarea specifică secolului XXI

Metoda „Flash Thinking” sprijină competențele secolului XXI, inclusiv:

- creativitatea și inovația;
- comunicarea;
- colaborarea;
- gândirea critică;
- alfabetizarea digitală, atunci când sunt utilizate instrumente digitale;
- adaptabilitatea;
- spiritul antreprenorial.



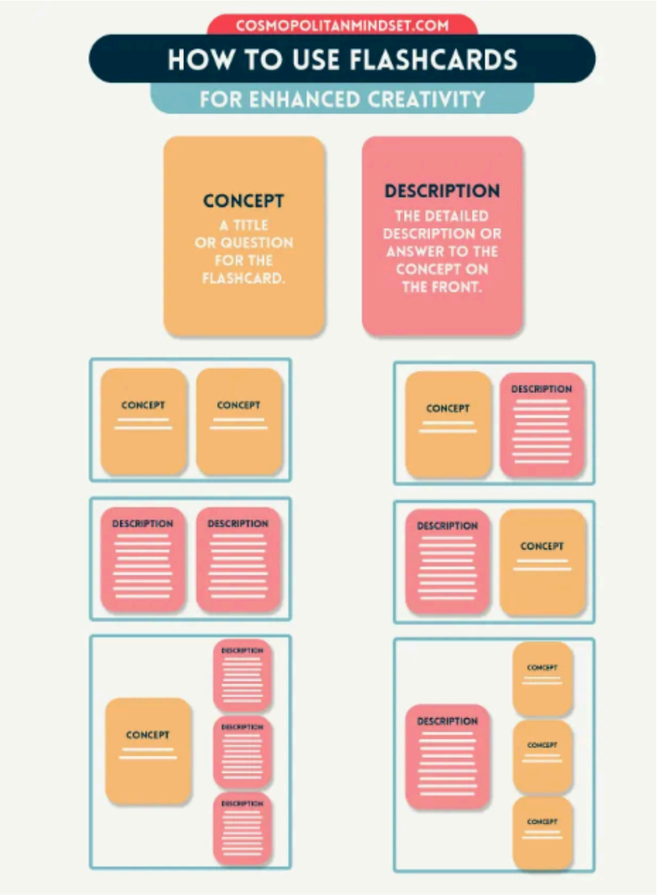
Co-funded by the European Union

Co.De.

Rezultate ale învățării

După utilizarea metodei „Flash Thinking”, elevii pot să:

- genereze un număr mare de idei divergente;
- colaboreze eficient cu colegii;
- evalueze și să rafineze ideile produse;
- demonstreze comportamente specifice învățării active;
- co-proiecteze împreună cu profesorii anumite componente ale lecției;
- aplice creativitatea pentru a răspunde unor provocări reale din clasă.



Co-funded by the European Union

Co.De.

Exemple practice de integrare

Exemplul 1 – Flash de încălzire:

„Descrie școala visurilor tale în 15 secunde.”

→ Sprijină imaginația și construirea spiritului de comunitate.

Exemplul 2 – Rezolvarea rapidă a unei probleme:

„Ai 30 de secunde: propune o modalitate de a reduce zgomotul în clasă.”

→ Generează soluții rapide și practice.

Exemplul 3 – Activitate de co-design:

„Proiectați tema unui proiect de grup în 20 de secunde.”

→ Ajută la structurarea învățării bazate pe proiecte.

Exemplul 4 – Tablou digital de idei rapide:

Utilizați Miro/Jamboard pentru partajarea instantanee a ideilor.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflecție

Întrebări de reflecție

Cum poate sprijini metoda „Flash Thinking” co-designul în lecțiile dumneavoastră?

Ce competențe ați dori să vă dezvoltați în calitate de facilitator?

Care grupuri de elevi ar putea beneficia cel mai mult de această tehnică?

Cum ați putea integra instrumentele digitale în activitățile de tip „Flash Thinking”?

În ce situații poate metoda „Flash Thinking” să îmbunătățească rezultatele învățării la clasă?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referințe

1. Liljedahl, P. (2016). Building thinking classrooms: Conditions for problem-solving. In Posing and solving mathematical problems: Advances and new perspectives (pp. 361-386). Cham: Springer International Publishing.
2. European Commission. (2019). Key Competences for Lifelong Learning Framework.
3. OECD. (2018). The Future of Education and Skills 2030.
4. OECD. (2020). The Learning Compass 2030.
5. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning.
6. Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is Design Thinking and Why Is It Important?
7. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). Co-creation and the New Landscapes of Design.
8. Supports co-design processes and shared idea generation.
9. https://ditchthattextbook.com/competencies/

Co-funded by the European Union

Co.De.

Ați finalizat Unitatea 4.2

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.