Co.De.

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

Unitatea 4.3 – Scenarii exemplificative pentru metoda „Flash Thinking"

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 Scenariul 1: Co-proiectarea regulilor clasei

2 Scenariul 2: Brainstorming la începutul unității

3 Scenariul 3: Rezolvarea creativă a problemelor

4 Scenariul 4: Generator de teme pentru proiecte

5 Scenariul 5: Punct de plecare vizual pentru o poveste

6 Scenariul 6: Activitate flash de vocabular

7 Scenariul 7: Vot rapid pentru luarea deciziilor

8 Scenariul 8: Tablou digital flash — Jamboard/Miro

9 Scenariul 9: Provocare rapidă de design

10 Scenariul 10: Exercițiu flash de reflecție

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unitatea 4.3. Obiectivele învățării

Până la finalul acestei unități, participanții vor putea să:

- înțeleagă diferitele moduri în care metoda „Flash Thinking” poate fi utilizată în diverse situații de la clasă;
- identifice scenarii practice în care generarea rapidă de idei sprijină învățarea prin co-design;
- selecteze activități „Flash Thinking” adecvate, în funcție de obiectivele lecției și de nevoile elevilor;
- aplice provocări creative scurte, cu timp limitat, pentru a genera idei, a rezolva probleme și a susține participarea;
- reflecteze asupra scenariilor care se potrivesc cel mai bine propriului context didactic și practicilor de co-design.

Co-funded by the European Union

Co.De.

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

Unitatea 4.3: Exemple de scenarii

Scenariul 1: Co-proiectarea regulilor clasei



„Sugerează o regulă din clasă care ar îmbunătăți cooperarea. Ai 15 secunde."

01-Responsabilizarea elevilor prin implicarea lor în stabilirea regulilor

02-Dezvoltarea responsabilității și a motivației elevilor

03-Dezvoltarea unei culturi democratice la clasă

Co-funded by the European Union

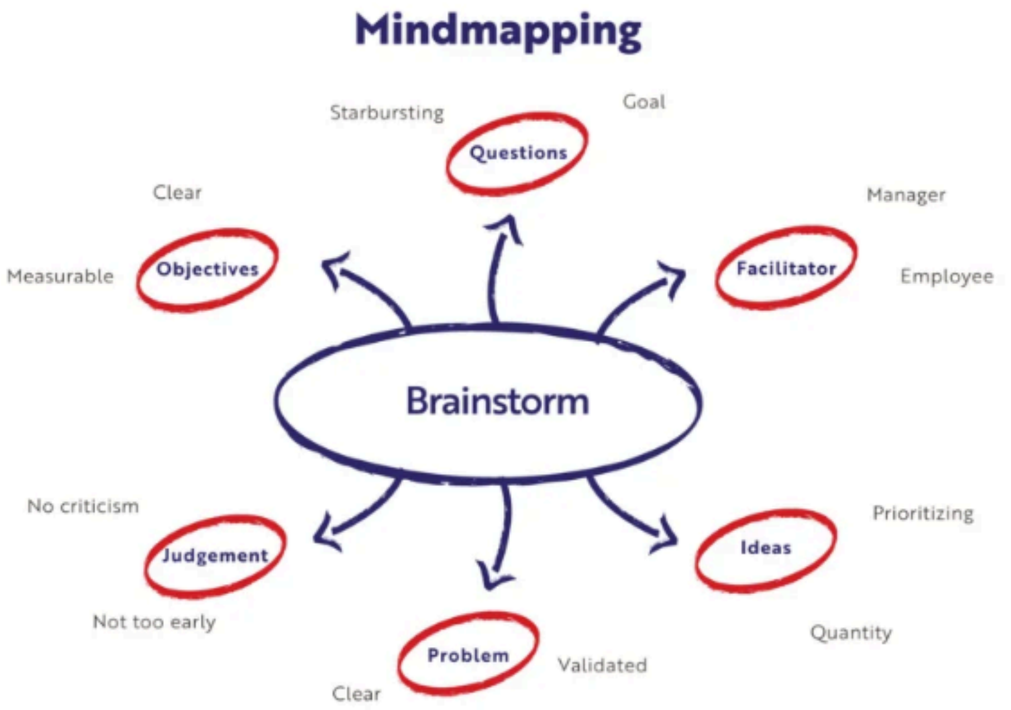
Co.De.

Scenariul 2: Brainstorming la începutul unității

„Ce știi deja despre schimbările climatice? Scrie sau desenează cât mai multe idei în 20 de secunde.”

Evaluarea cunoștințelor anterioare

- Activează curiozitatea
- Pregătește elevii pentru investigație



Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:
Obținerea rapidă a unei imagini de ansamblu inițiale, atât pentru profesor, cât și pentru elevi.

Co-funded by the European Union

Co.De.

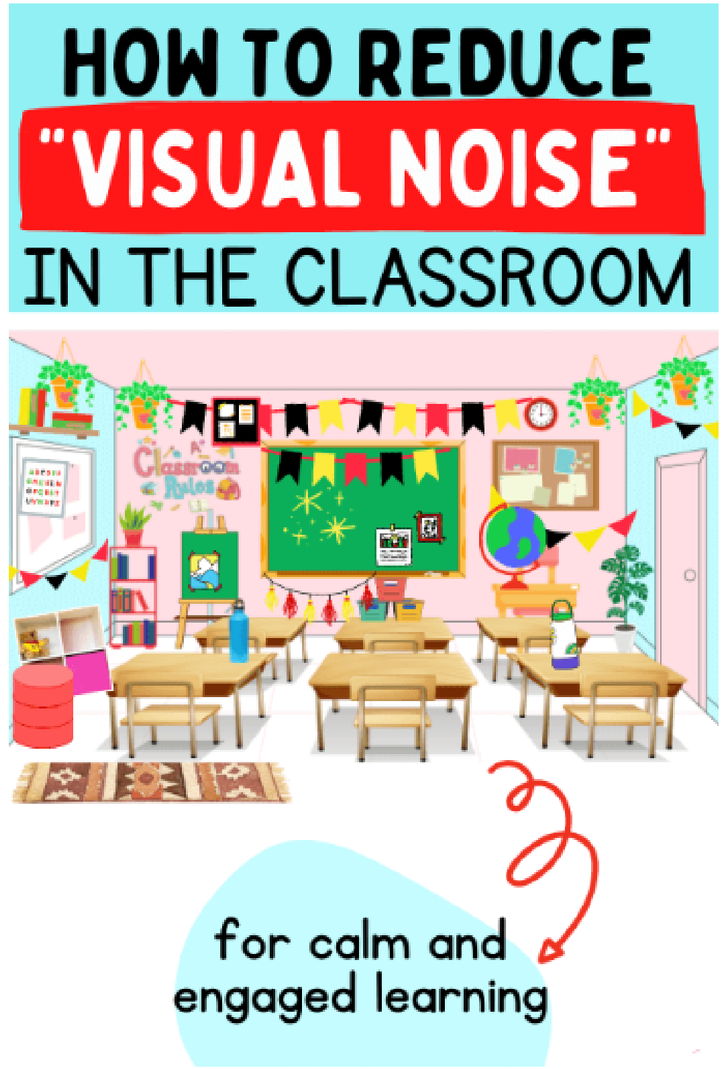
Scenariul 3: Rezolvarea creativă a problemelor

„Aveți 30 de secunde: Cum putem reduce zgomotul în timpul activităților de grup?”

- Angajarea elevilor în soluționarea problemelor reale întâlnite la clasă
- Dezvoltarea capacității de acțiune și a responsabilității

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

- Generează soluții practice, propuse și dezvoltate de elevi.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenariul 4: Generator de teme pentru proiecte

„Propune o temă de proiect legată de unitatea noastră de științe. Timp: 15 secunde.”

01 -

- Permiteți elevilor să co-proiecteze direcția propriei învățări

02 -

- Descoperirea intereselor diverse

03 -

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

- Colectarea rapidă a temelor → profesorul și elevii aleg una în mod colaborativ.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 5: Punct de plecare vizual pentru o poveste

”Faceți o schiță rapidă care să ilustreze cum vedeți prietenia. Aveți la dispoziție 20 de secunde.”



Scop:

- Stimularea gândirii imaginative
- Încurajarea exprimării nonverbale
- Sprijinirea integrării artei și creativității

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

Gândirea vizuală activează puncte forte diferite ale elevilor.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 6: Activitate flash de vocabular

„Scrie cât mai multe cuvinte noi legate de «tehnologie» în 10 secunde.”

Scop:

- Dezvoltarea rapidă a vocabularului
- Implicarea elevilor cu inteligență lingvistică
- Verificarea înțelegerii

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

- Activitate de încălzire energică pentru lecțiile axate pe limbă sau pe terminologie.



Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 7: Vot rapid pentru luarea deciziilor

„Alege o activitate pentru lecția de mâine: A, B sau C. Ai 5 secunde.”

Scop:

- Promovarea luării deciziilor în comun
- Creșterea asumării și a implicării

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

- Participare democratică rapidă → evită discuțiile îndelungate.



Decision Making
IN THE CLASSROOM

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenariul 8: Tablou digital flash - Jamboard/Miro

„Într-un minut, adăugați un bilețel adeziv cu ideea voastră pentru îmbunătățirea mediului din școala noastră.”

Scop:

- Sprijinirea învățării hibride sau digitale
- Încurajarea tuturor elevilor să contribuie simultan

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

- Co-designul digital permite colaborarea vizibilă.

Miro în 3 minute: O prezentare generală RAPIDĂ și eficientă https://youtu.be/r0vrPSZjWMQ?si=BV_dOPwALkDRp_jO

miro

www.miro.com

Jamboard

Jamboard

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 9: Provocare rapidă de design

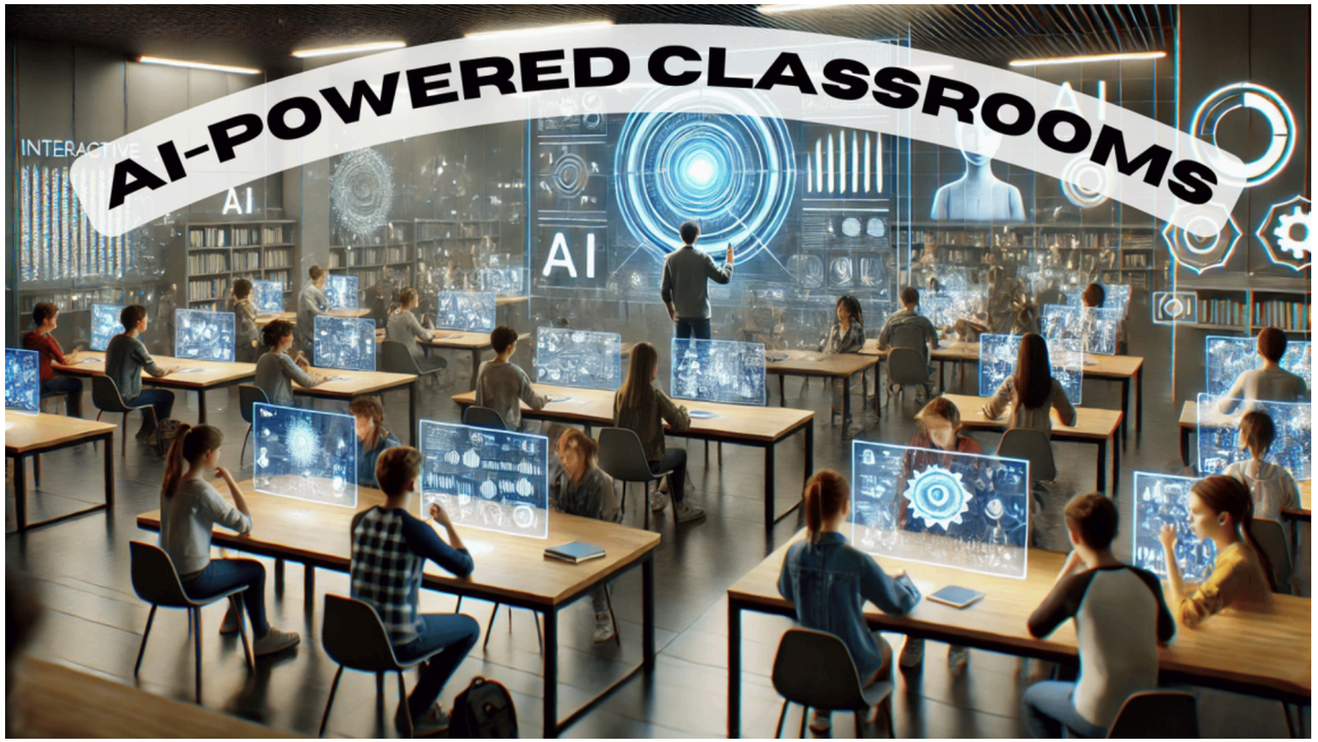
„În 30 de secunde, desenați sau descrieți o «clasă a viitorului» care sprijină creativitatea elevilor.”

Scop:

- Inspirarea construirii unei viziuni
- Consolidarea imaginației
- Dezvoltarea gândirii de co-design

Beneficiu al metodei „Flash Thinking”:

- Elevii împărtășesc prototipuri rapide → bază pentru activități de design mai aprofundate.



Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenariul 10: Exercițiu flash de reflecție

Întrebări de reflecție

- Care scenariu din Unitatea 4.3 ar fi cel mai eficient în clasa dumneavoastră și de ce?
- Care scenariu ar fi cel mai ușor de implementat mâine cu elevii dumneavoastră?
- Care scenarii sprijină cel mai mult creativitatea elevilor, în opinia dumneavoastră?
- Ce scenariu exemplificativ ați putea adapta pentru învățarea digitală sau hibridă?
- Cum pot scenariile din Unitatea 4.3 să consolideze co-designul și autonomia elevilor în activitatea dumneavoastră didactică?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referințe

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.

Ați finalizat Unitatea 4.3

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.