Co.De.

Modulul 4 - Învățare prin co-design - Flash Thinking

Unitatea 4.4 – Instrument pentru proiectarea scenariilor de învățare / planului de lecție

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 Introducere în utilizarea instrumentului

2 Componentele instrumentului

3 Ghid pas cu pas: Cum se utilizează instrumentul

4 Șablon pentru scenariul „Flash Thinking” — instrument pentru profesori

5 Exemplu de scenariu completat — model pentru profesori

6 Întrebări de reflecție pentru profesori

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unitatea 4.4. Obiectivele învățării

Până la finalul acestei unități, participanții vor putea să:

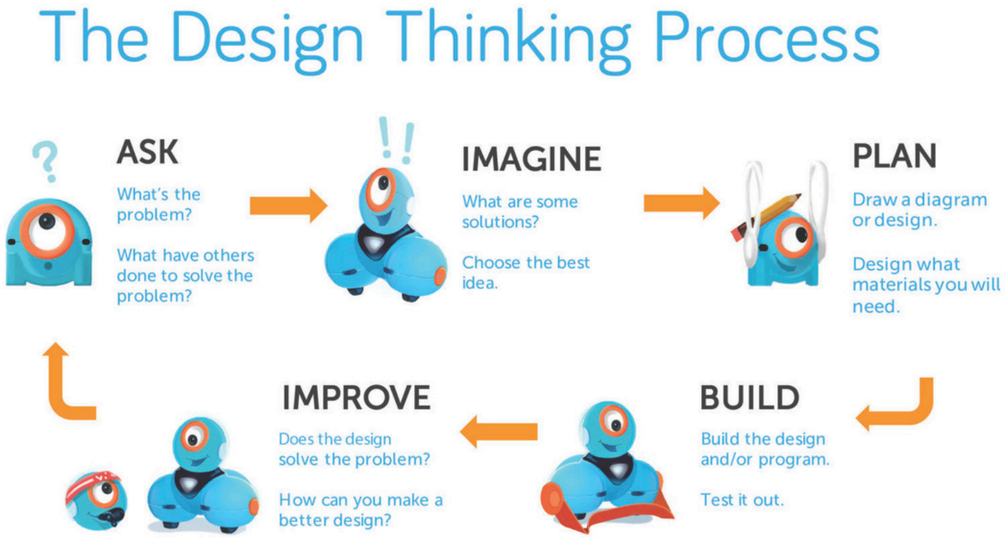
- înțeleagă scopul și structura instrumentului de proiectare a lecțiilor bazate pe metoda „Flash Thinking”;
- aplice metodologia pas cu pas pentru a crea propriile scenarii de învățare;
- formuleze provocări eficiente de tip „Flash Thinking”, potrivite pentru diferite discipline și grupe de vârstă;
- ghideze elevii prin etapele co-designului, precum împărtășirea, gruparea, evaluarea și selectarea ideilor;
- dezvolte produse finale complete ale lecției, pornind de la idei generate colaborativ;
- utilizeze șablonul oferit pentru a proiecta lecții centrate pe elev și orientate spre creativitate;
- integreze activități de tip „Flash Thinking” în curriculumul existent și în practicile didactice curente;
- reflecteze asupra modului în care instrumentul îmbunătățește participarea, creativitatea și rezultatele învățării.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

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

Unitatea 4.4: Instrument pentru proiectarea scenariilor de învățare / planului de lecție



1. Introducere în utilizarea instrumentului

Acest instrument este conceput pentru a ajuta profesorii să creeze scenarii de învățare structurate, centrate pe elev, care utilizează metododa Flash Thinking.

Acesta sprijină profesorii în:

- Planificarea unor sarcini creative scurte și cu impact ridicat
- Integrarea vocilor elevilor în proiectarea lecției

Transformarea rapidă a ideilor în experiențe de învățare create în colaborare
Alinierea activităților cu competențele secolului XXI

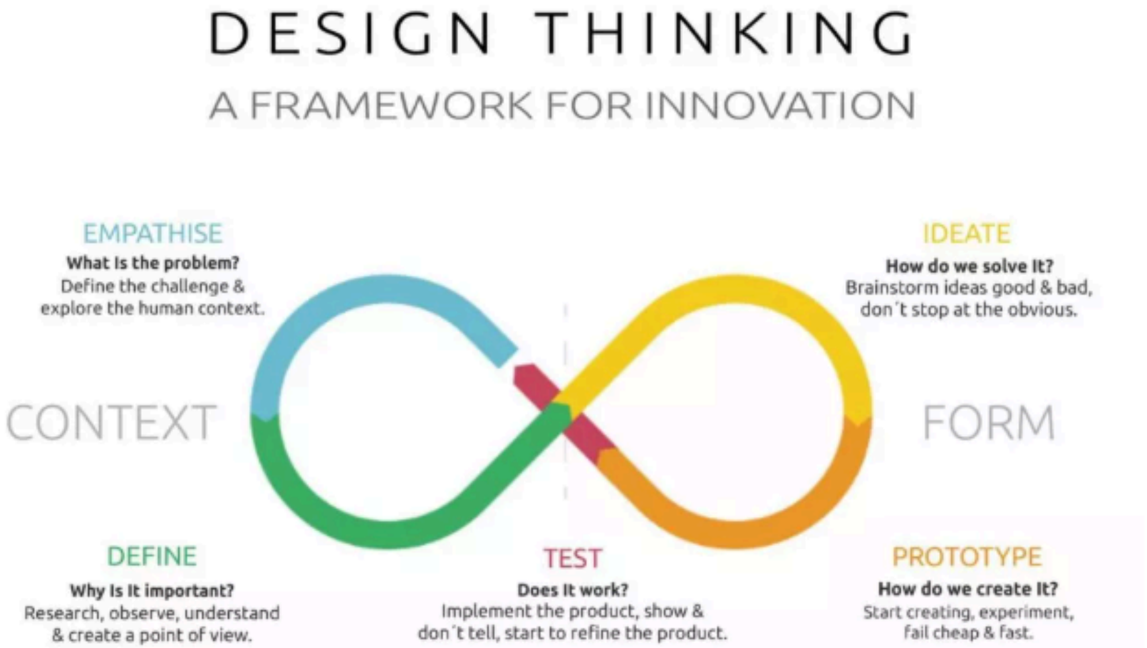
Co-funded by the European Union

Co.De.

2. Componentele instrumentului

Instrumentul de proiectare a scenariilor de învățare cuprinde patru etape principale:

- **Etapa 1 – Contextul învățării**
- **Etapa 2 – Provocarea „Flash Thinking”**
- **Etapa 3 – Etapa de co-design**
- **Etapa 4 – Rezultatul învățării**



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Ghid pas cu pas: Cum se utilizează instrumentul

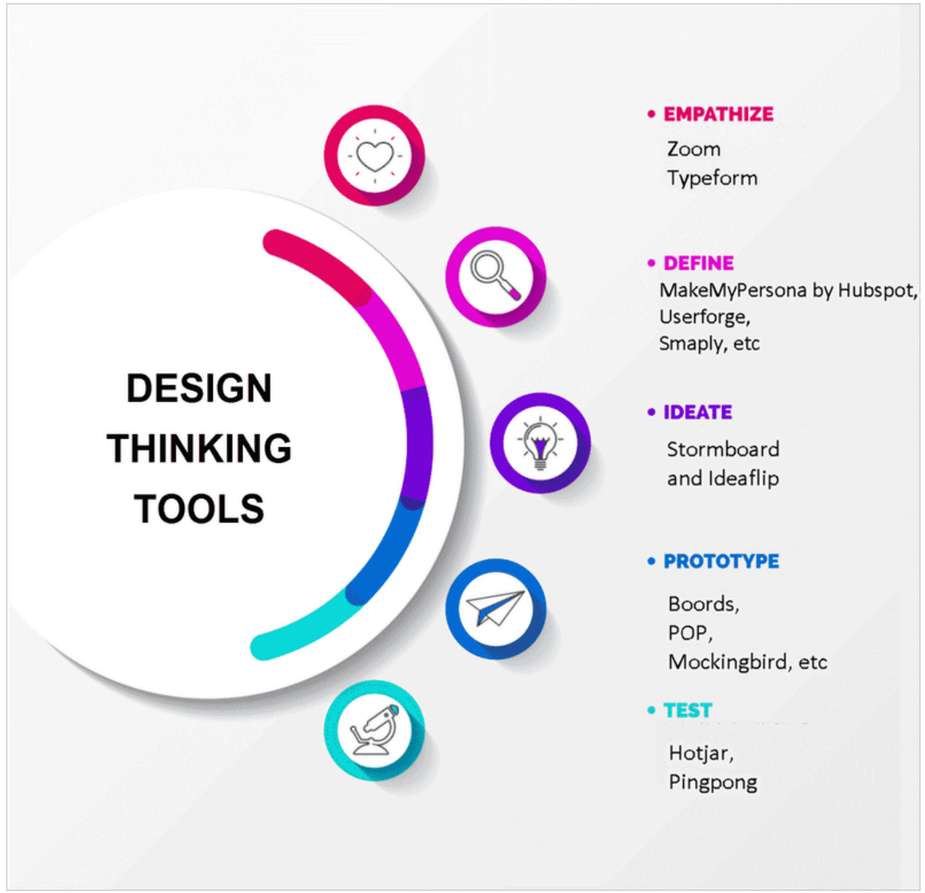
PASUL 1 – Definirea contextului de învățare

Specificați:

- Tema sau unitatea de învățare, de exemplu sustenabilitate, storytelling, alfabetizare digitală
- Grupul-țintă și nevoile clasei
- Scopul activității
- Competențele vizate, de exemplu creativitate, colaborare, gândire critică

Exemplu:

- „Pentru a începe unitatea despre storytelling, elevii vor genera idei pentru personaje.”



Co-funded by
the European Union

Co.De.

3. Ghid pas cu pas: Cum se utilizează instrumentul

PASUL 2 – Crearea provocării „Flash Thinking”

Concepeți o sarcină scurtă, clară și limitată în timp, de exemplu:

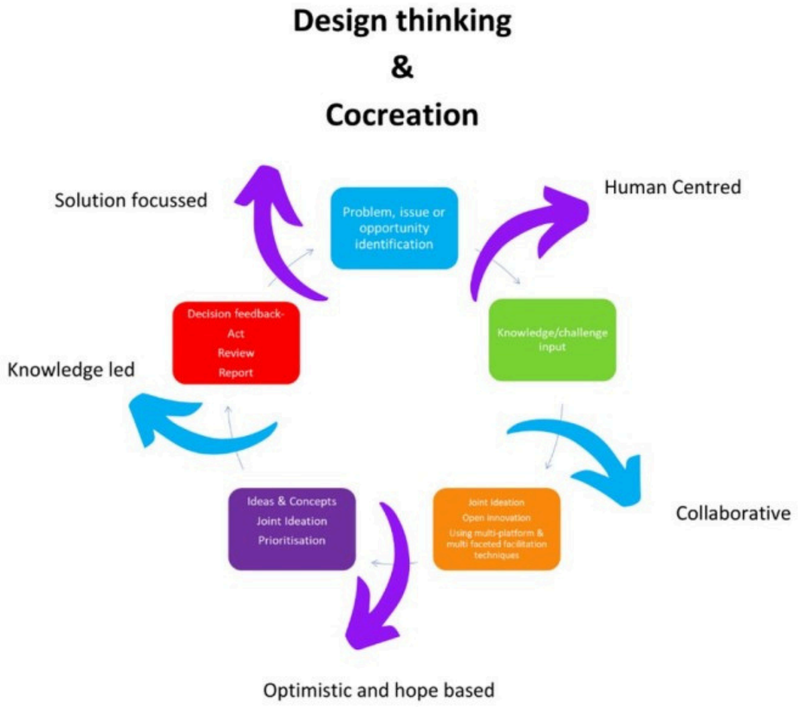
- „Enumerați 3 soluții în 20 de secunde.”
- „Desenați personajul principal în 15 secunde.”
- „Propuneți o regulă pentru clasă în 10 secunde.”

Recomandări:

- Păstrați sarcina simplă.
- Păstrați ritmul rapid.
- Concentrați-vă pe cantitate, nu pe calitate.
- Încurajați creativitatea fără teama de greșeală.

Exemplu:

„Desenați o idee pentru un personaj nou în 15 secunde.”



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Ghid pas cu pas: Cum se utilizează instrumentul

PASUL 3 – Facilitarea etapei de co-design

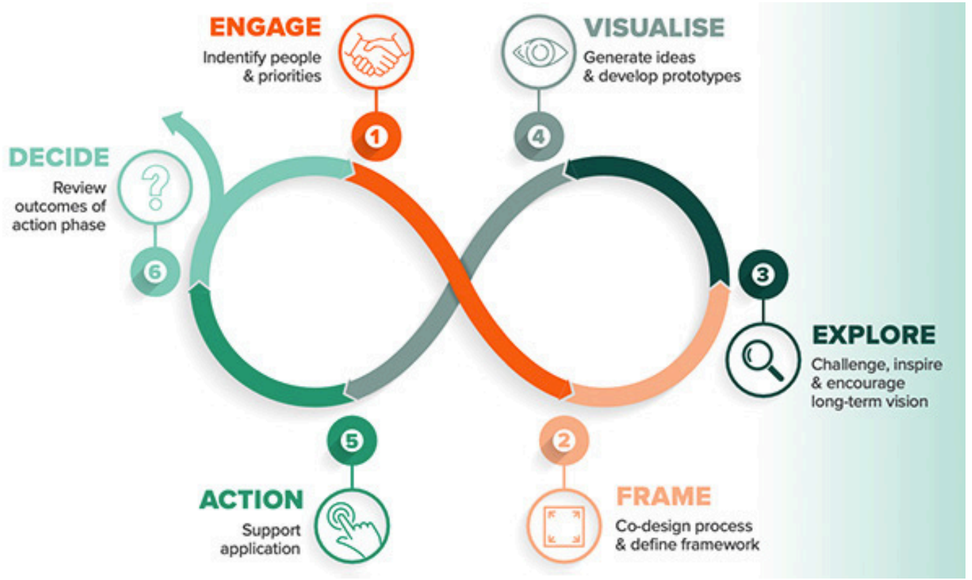
Elevii:

- își împărtășesc ideile generate rapid;
- grupează ideile similare;
- discută care idei sunt cele mai relevante;
- votează în mod colaborativ;
- selectează o idee care va fi dezvoltată mai departe.

Această etapă transformă ideile inițiale în decizii comune.

Exemplu:

Elevii votează personajul care va fi folosit într-o poveste de grup.



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Ghid pas cu pas: Cum se utilizează instrumentul

PASUL 4 – Dezvoltarea produsului final al învățării

În funcție de obiectivul lecției, elevii co-creează:

- un proiect al clasei;
- o poveste, un poster, un plan sau o soluție;
- norme ale clasei;
- un prototip de design;
- o activitate de grup.

Exemplu de produs final:

- „Elevii creează o scurtă poveste ilustrată folosind personajul selectat.”

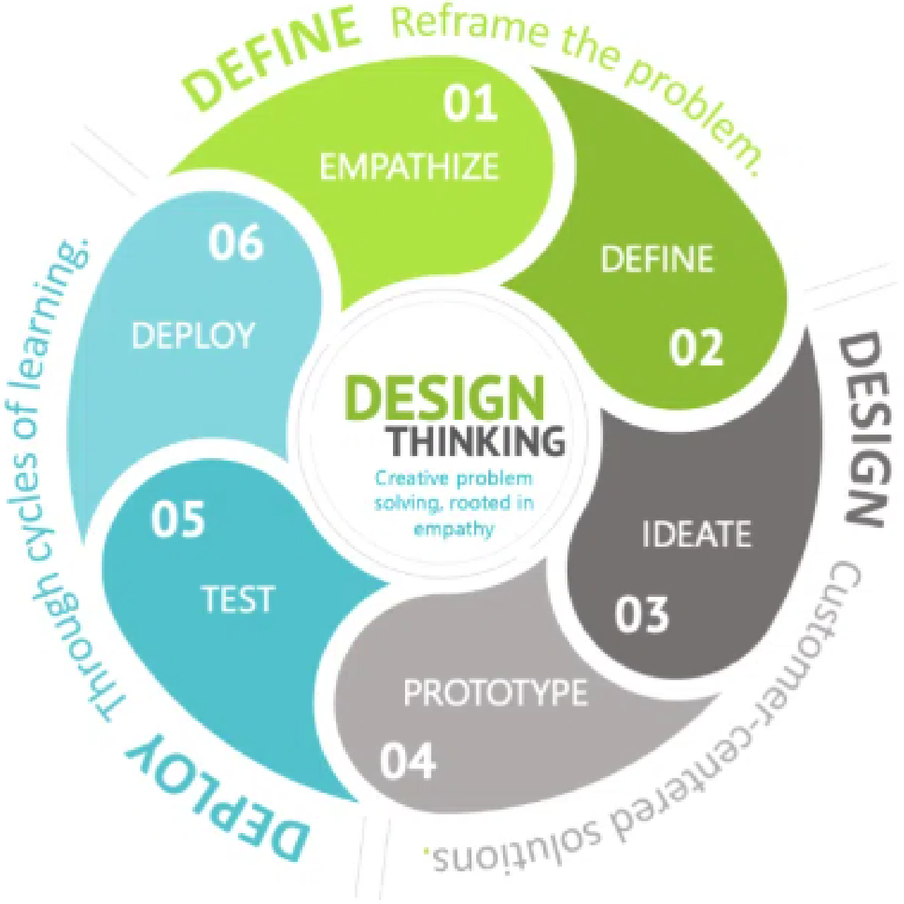


Co-funded by the European Union

Co.De.

4. Șablon pentru scenariul „Flash Thinking” - instrument pentru profesori

- **Temă / Unitate:**
- **Contextul învățării:**
- **Obiective de învățare:**
- **Provocarea „Flash Thinking”:**
- **Limită de timp:**
- **Materiale necesare:**
- **Activități de co-design:**
- **Produsul învățării:**
- **Evaluare:**

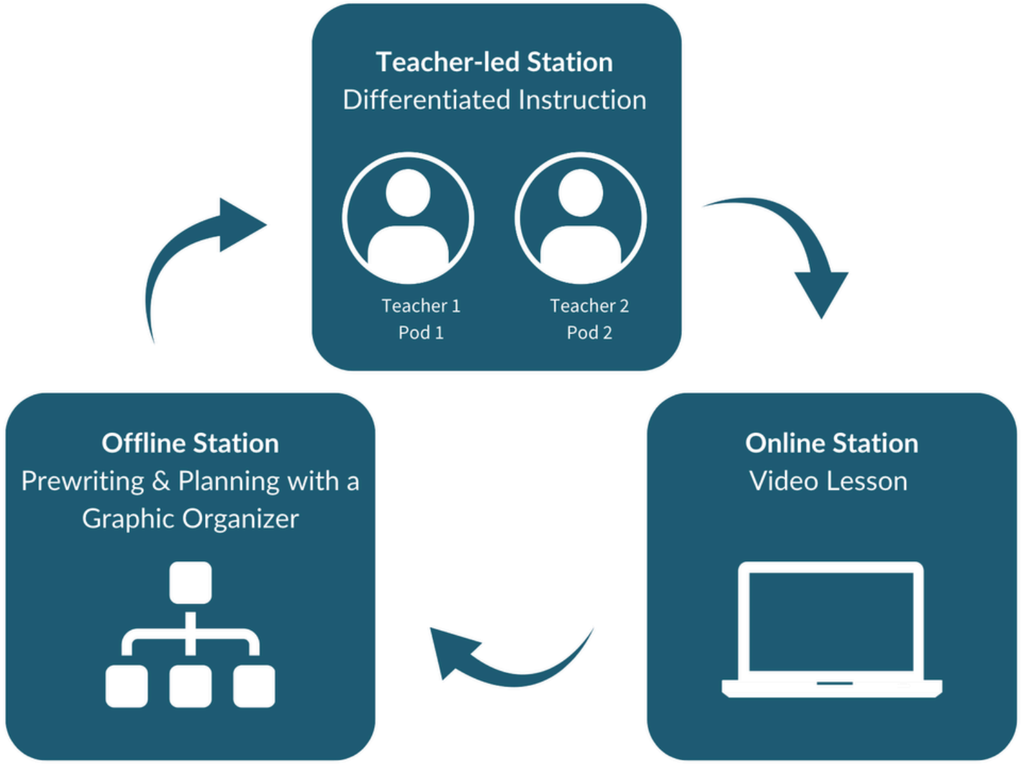


Co-funded by the European Union

Co.De.

5. Exemplu de scenariu completat – model pentru profesori

Temă: Conștientizarea problemelor de mediu
Provocare flash: „Enumerați cât mai multe obiceiuri ecologice în 20 de secunde.”
Co-design: Elevii grupează ideile → votează → selectează cel mai important obicei.
Produs final: Plan de acțiune al clasei pentru reducerea deșeurilor.
Competențe: Creativitate, colaborare, gândire critică, luarea deciziilor.
Evaluare: Reflecție flash: „Ce acțiune veți încerca să puneți în practică săptămâna aceasta?”



Co-funded by the European Union

Co.De.

6. Întrebări de reflecție pentru profesori

- Cum vă poate ajuta acest instrument să proiectați lecții mai participative?
- Care componente ale instrumentului se aliniază cu stilul dumneavoastră actual de predare?
- Ce tipuri de provocări „Flash Thinking” funcționează cel mai bine pentru disciplina dumneavoastră?
- Cum ar putea contribui elevii la îmbunătățirea instrumentului?
- Cum ar putea acest instrument să sprijine învățarea incluzivă?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referințe

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.

Ați finalizat Unitatea 4.4

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.