Co.De.

Module 4 – Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unit 4.1 – Introduction

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

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses conteúdos.
N.º do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Table Of Contents

1 Visão geral da unidade

2 Definição de «pensamento rápido»

3 Princípios fundamentais do «Flash Thinking»

4 Pensamento Rápido e Co-Design

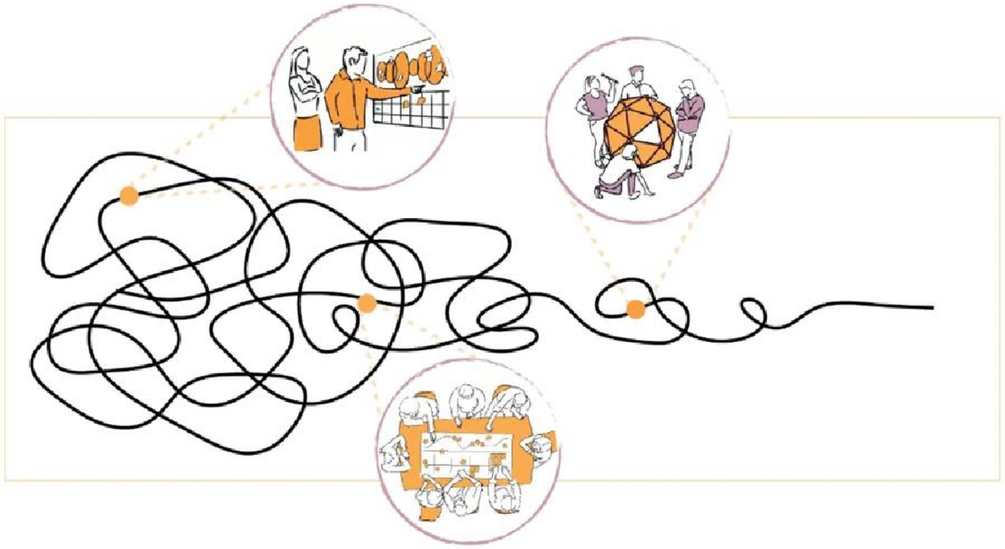
5 Benefícios para os professores

6 Reflexão

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unit 4.1. Learning Objective



No final desta unidade, os educadores serão capazes de:

- Compreender o que é o «Flash Thinking»
- Explicar o seu papel na aprendizagem de co-concepção
- Reconhecer os seus benefícios para alunos e professores

Co-funded by the European Union

Co.De.

Module 4 Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unidade 4.1: Visão geral da unidade



Introdução ao «Flash Thinking»

01 - O que é o «Flash Thinking»?

02-Por que é importante para o co-design?

03-De que forma apoia a aprendizagem ativa?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Introduction to Flash Thinking

01- O que é o Flash Thinking?

O Flash Thinking é um método rápido e interativo de geração de ideias, no qual os alunos produzem e partilham rapidamente ideias num ambiente colaborativo. Centra-se na rapidez, na criatividade e na participação aberta, sem julgamentos imediatos.

02-Por que é importante para a co-concepção?

O Flash Thinking é essencial para o co-design porque envolve ativamente os alunos como co-criadores de conhecimento. Apoia a tomada de decisões partilhada, valoriza ideias diversas e reforça a resolução coletiva de problemas.

03-Como é que apoia a aprendizagem ativa?

O «Flash Thinking» promove a aprendizagem ativa, incentivando a participação dos alunos, o trabalho em equipa, a comunicação e o raciocínio rápido. Os alunos deixam de ser ouvintes passivos para se tornarem participantes ativos no processo de aprendizagem.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definition of Flash Thinking

O que é o Flash Thinking?

- Uma metodologia de geração rápida de ideias metodologia
- que se centra na rapidez, na criatividade e colaboração

- Pouco tempo + elevado envolvimento
- Sem críticas precoces às ideias



Co-funded by the European Union

Co.De.

Key Principles of Flash Thinking

Princípios

01 -



- Velocidade

02 -



- Liberdade de ideias

03 -



- Colaboração

04 -



- Participação equitativa

05 -



- Ambiente de aprendizagem seguro

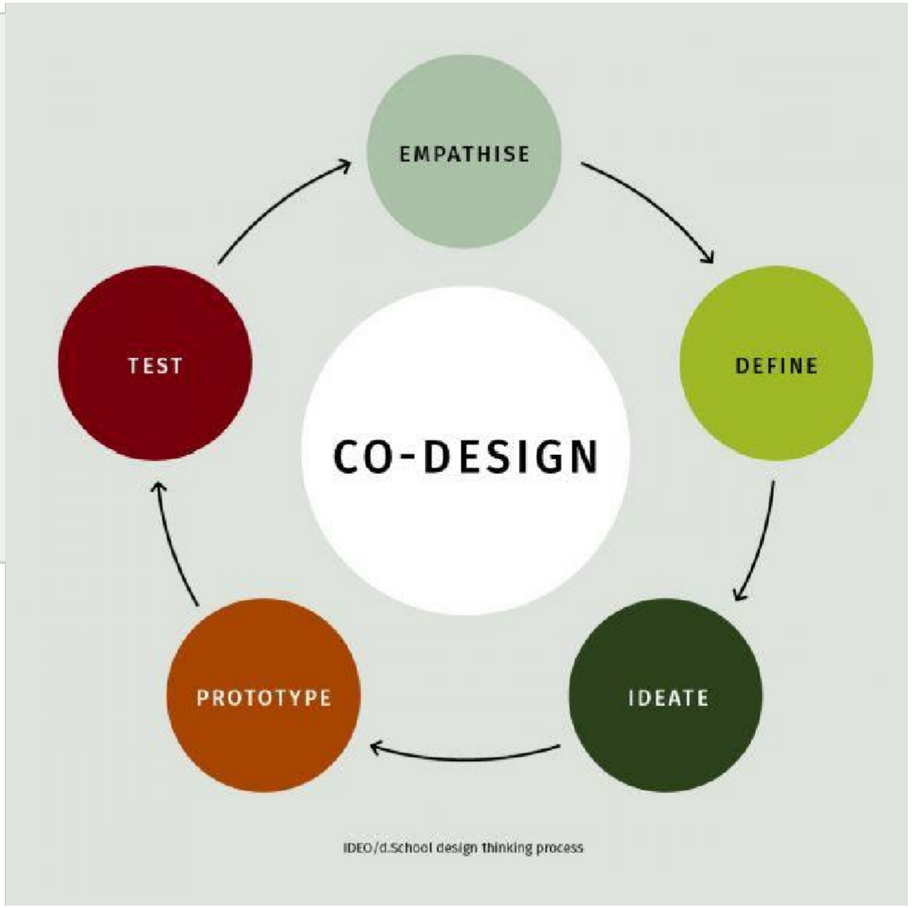
Co-funded by the European Union

Co.De.

Flash Thinking & Co-Design

Relação com a aprendizagem em co-design

- Os alunos tornam-se cocriadores
- O professor torna-se facilitador
- Responsabilidade partilhada
- Aprendizagem através da participação



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Benefits for Teachers

Por que razão os professores utilizam o «Flash Thinking»

- Aumenta o envolvimento dos alunos
- Melhora a dinâmica da sala de aula
- Incentiva a participação ativa
- Apoia um ensino inovador



Co-funded by the European Union

Co.De.

Benefits for Students

Why Students Love Flash Thinking

- Fomenta a criatividade
- Reforça o trabalho em equipa
- Melhora a comunicação
- Fomenta a confiança
- Apoia a tomada de decisões rápidas



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflection

Reflection Questions

- Onde poderia aplicar o «Flash Thinking» nas suas próprias aulas?
- Que disciplina ou tema seria mais adequado para este método?
- De que forma o «Flash Thinking» poderia aumentar a participação dos alunos na sua aula?
- Que desafios poderá enfrentar ao utilizar este método pela primeira vez?
- Como poderia adaptar o «Flash Thinking» às necessidades e aos níveis dos seus alunos?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

References

1. Brown, T. (2009). Mudança pelo Design: Como o Design Thinking Transforma as Organizações e Inspira a Inovação. Nova Iorque: HarperCollins.
2. Comissão Europeia (2020). Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027. Bruxelas.
3. Hennessy, A., & Dionigi, R. (2013). Implementação da aprendizagem cooperativa nas escolas primárias australianas: perspetivas dos professores generalistas. Issues in Educational Research, 23(1), 52–68.
4. Kolb, D. A. (1984). Aprendizagem Experiencial: A Experiência como Fonte de Aprendizagem e Desenvolvimento. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
5. Osborn, A. F. (1953). Imaginação aplicada: princípios e procedimentos da resolução criativa de problemas. Nova Iorque: Scribner.
6. Prince, M. (2004). A aprendizagem ativa funciona? Uma revisão da investigação. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231.
7. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). A cocriação e os novos horizontes do design. CoDesign: Revista Internacional de Cocriação em Design e Artes, 4(1), 5-18.

Co-funded by the European Union

Co.De.

You have completed Unit 4.1

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

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses pontos de vista.
N.º do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.