Co.De.

Module 4 – Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unit 4.2 – Fitting Context/Purpose/Skills

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

Table Of Contents

1 Qual é o contexto educativo do Flash Thinking?

2 Por que razão e quando deve ser utilizado?

3 Competências exigidas aos professores

4 Competências desenvolvidas nos alunos

5 Alinhamento com o programa escolar

6 A ligação à aprendizagem do século XXI

7 Resultados de aprendizagem

8 Exemplos práticos de integração

9 Reflexão

10 Referências

Co-funded by the European Union

Co.De.

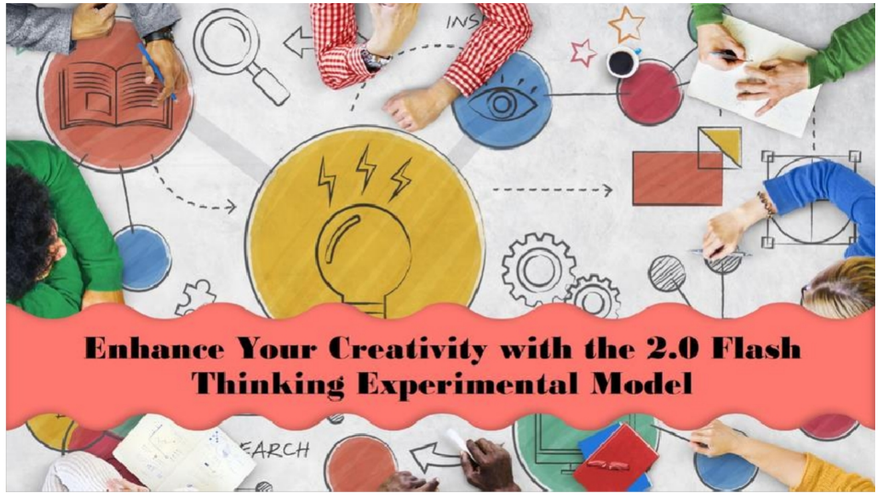
Unit 4.2. Learning Objective

No final desta unidade, os participantes serão capazes de:

- Identifique o contexto educativo em que o «Flash Thinking» é mais eficaz.
- Explicar por que razão e quando o Flash Thinking deve ser utilizado em ambientes de aprendizagem de co-concepção.
- Reconhecer as competências-chave dos professores necessárias para facilitar as atividades de Flash Thinking.
- Descrever as competências que os alunos desenvolvem através da ideação rápida e do pensamento colaborativo.
- Alinhar o «Flash Thinking» com as necessidades da sala de aula e as estruturas de aprendizagem.
- Relacionar o «Flash Thinking» com as competências do século XXI e os quadros europeus de educação.
- Definir os resultados de aprendizagem esperados das sessões de «Flash Thinking».
- Aplicar exemplos práticos do «Flash Thinking» em vários cenários de ensino.
- Implementar dicas essenciais para atividades de «Flash Thinking» eficazes e inclusivas.
- Refletir sobre a sua própria prática de ensino para identificar áreas em que o «Flash Thinking» pode melhorar a aprendizagem em co-design.

Module 4 Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unidade 4.2: Adequação do contexto, do objetivo e das competências



O contexto educativo do «Flash Thinking»

01 - Pedagogia centrada no aluno

02 - Criatividade e ideação rápidas

03 - Resolução colaborativa de problemas

04-Espaços de aprendizagem flexíveis

05-Participação ativa em vez de escuta passiva

03-De que forma apoia a aprendizagem ativa?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Why and when should it be used?

O Flash Thinking é ideal quando os educadores pretendem:

- Recolher rapidamente ideias de todos os alunos
- Estimular o pensamento criativo no início de uma aula
- Gerar múltiplas soluções para um problema
- Quebrar a rotina e dinamizar a sala de aula
- Apoiar um ensino inclusivo, em que todos os alunos contribuam



Co-funded by the European Union

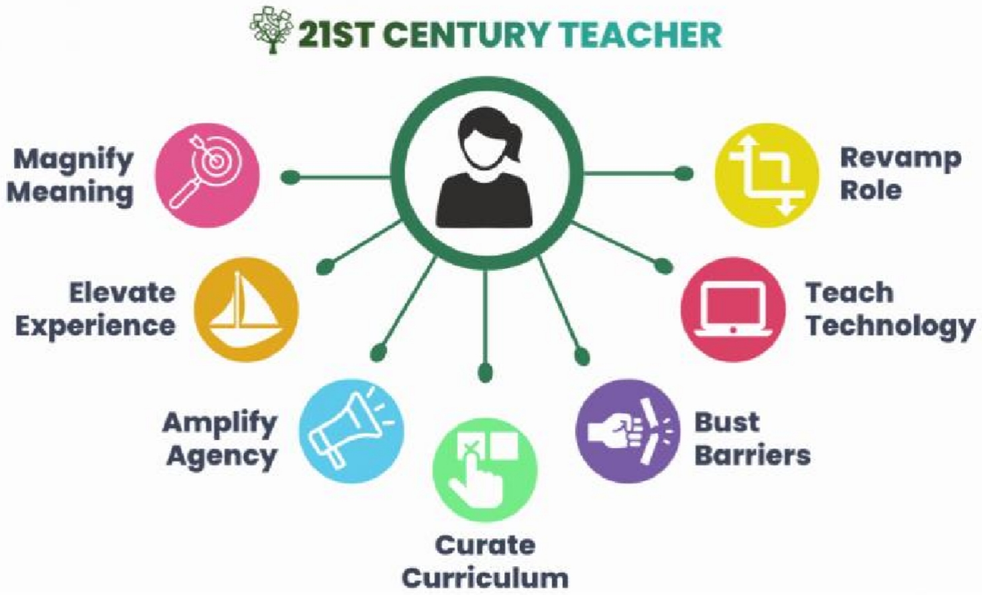
Co.De.

Required teacher competencies

Os professores precisam de desenvolver competências em:

- Competências de facilitação → orientar a da criatividade
- Gestão do tempo → manter as atividades curtas
- Pedagogia flexível → adaptar-se a ideias inesperadas

- Incentivar a participação de todos os alunos
- Capacidade de observação → interpretar rapidamente as respostas dos alunos
- Comunicação sem julgamentos → criar um espaço seguro e criativo



Co-funded by the European Union

Co.De.

Skills developed in students

Através do Flash Thinking, os alunos reforçam:

01 -



- Criatividade e pensamento divergente

02 -



- Competências de comunicação

03 -



- Autoconfiança na partilha de ideias

04 -



- Colaboração com os colegas
- Resolução de problemas dentro de prazos

05 -



- Avaliação crítica das ideias
- Flexibilidade e adaptabilidade

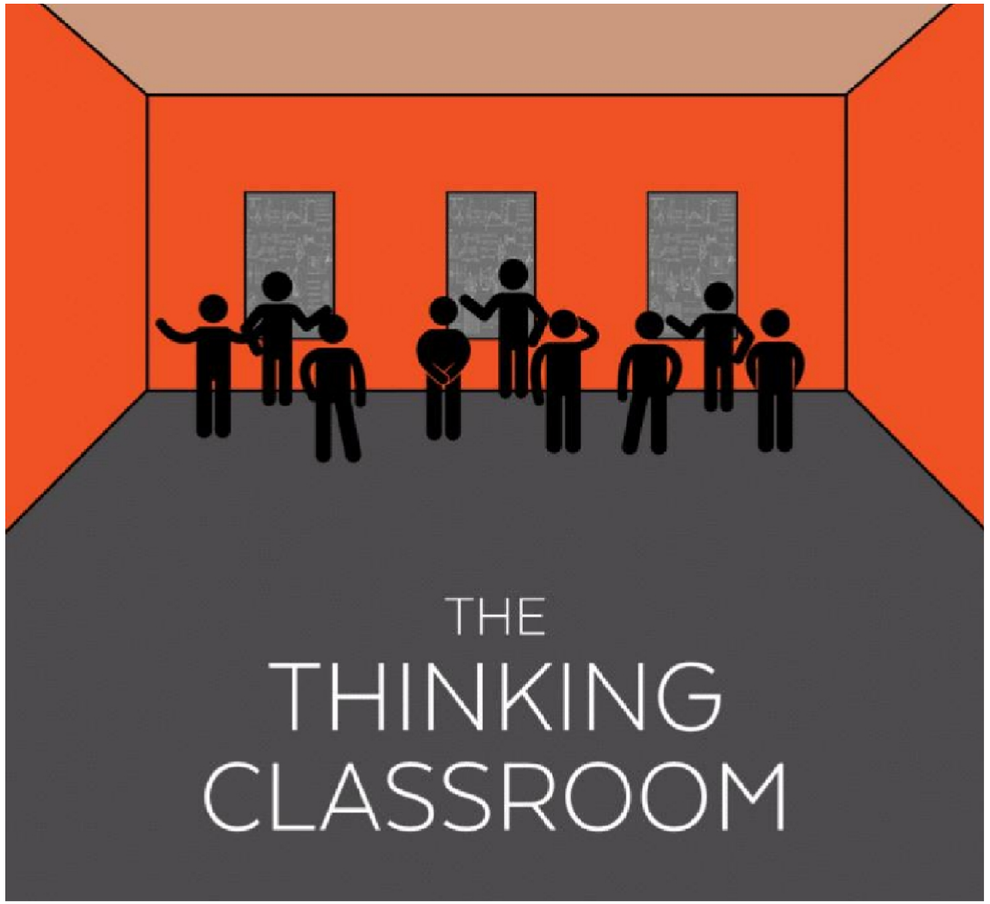
Co-funded by the European Union

Co.De.

Classroom alignment

O Flash Thinking está em sintonia com as necessidades da sala de aula, tais como:

- Incentivar a participação em grupos grandes e pequenos
- Criação de um ambiente colaborativo
- Estabelecer rotinas que capacitem os alunos
- Reduzir a hierarquia na sala de aula através da democratização da geração de ideias
- Apoiar a aprendizagem diferenciada – cada aluno contribui ao seu nível
- Tornar a aprendizagem dinâmica, enérgica e envolvente



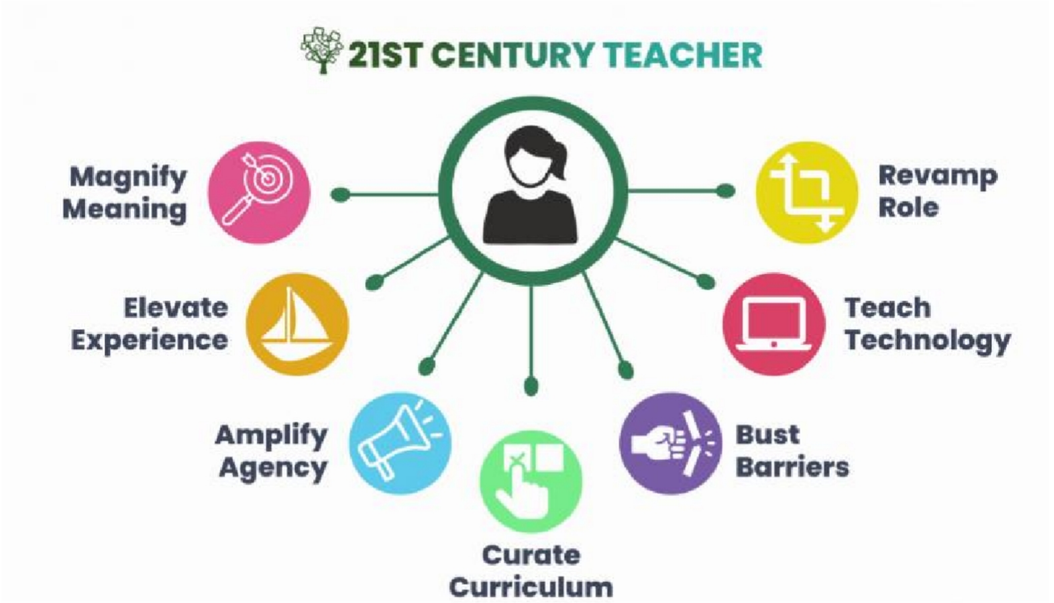
Co-funded by
the European Union

Co.De.

21st-century learning connection

O Flash Thinking promove as competências do século XXI, incluindo:

- Criatividade e inovação
- Comunicação
- Colaboração
- Pensamento crítico
- Literacia digital (quando são utilizadas ferramentas digitais)
- Adaptabilidade
- Mentalidade empreendedora



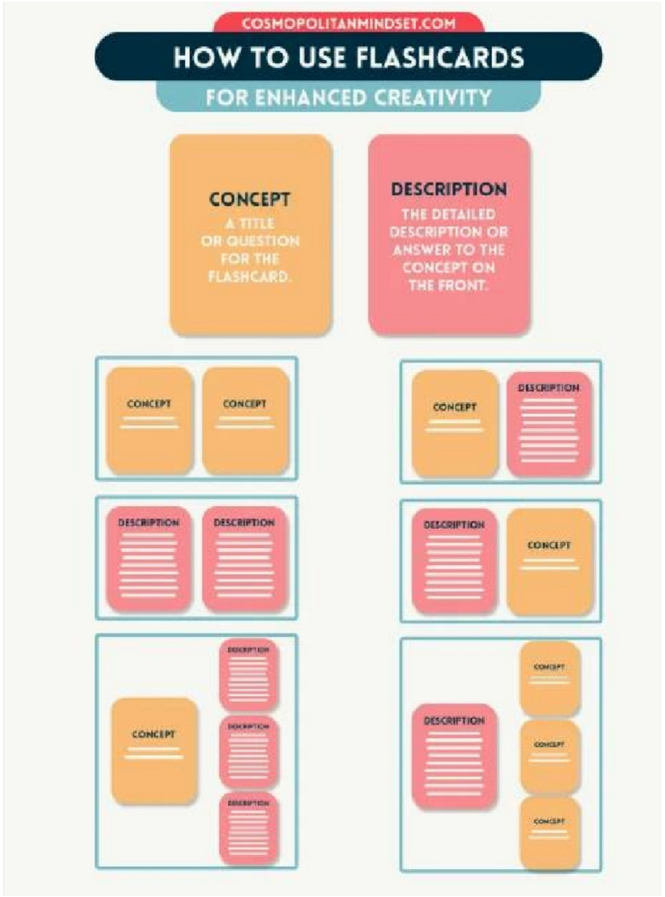
Co-funded by the European Union

Co.De.

Learning outcomes

After using Flash Thinking, students can:

- Gera um grande número de ideias divergentes
- Colaboram eficazmente com os colegas
- Avaliar e aperfeiçoar as ideias produzidas
- Demonstrar comportamentos de aprendizagem ativa
- Conceber em conjunto os componentes das aulas com os professores
- Aplicar a criatividade a desafios reais da sala de aula



Co-funded by the European Union

Co.De.

Practical integration examples

- **Exemplo 1 – Exercício de aquecimento:**
- «Descreve a escola dos teus sonhos em 15 segundos.»
- → Promove a imaginação e a construção de um espírito de comunidade
- **Exemplo 2 – Resolução rápida de problemas:**
- «Tem 30 segundos: proponha uma forma de reduzir o ruído na sala de aula.»
- → Gera soluções rápidas e práticas
- **Exemplo 3 – Atividade de co-concepção:**
- «Conceba um tema para um projeto de grupo em 20 segundos.»
- → Ajuda a moldar a aprendizagem baseada em projetos
- **Exemplo 4 – Quadro digital interativo:**
- Utilize o Miro/Jamboard para partilhar ideias instantaneamente.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflection

Reflection Questions

- Como é que o Flash Thinking pode apoiar o co-design nas suas aulas?
- Que competências gostaria de desenvolver enquanto facilitador?
- Que grupos de alunos poderão beneficiar mais com esta técnica?
- Como poderia integrar ferramentas digitais nas atividades de «Flash Thinking»?
- Em que aspetos é que o «Flash Thinking» pode melhorar os resultados de aprendizagem na sua sala de aula?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

References

1. Liljedahl, P. (2016). Construir salas de aula que promovam o pensamento: condições para a resolução de problemas. Em Formular e resolver problemas matemáticos: avanços e novas perspetivas (pp. 361-386).

   Cham: Springer International Publishing.

2. Comissão Europeia. (2019). Quadro de Competências-chave para a Aprendizagem ao Longo da Vida.
3. OCDE. (2018). O Futuro da Educação e das Competências 2030.
4. OCDE. (2020). A Bússola da Aprendizagem 2030.
5. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). Uma Veia Rica: Como as Novas Pedagogias Promovem a Aprendizagem Profunda.
6. Razzouk, R., & Shute, V. (2012). O que é o Design Thinking e por que é importante?
7. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). A cocriação e os novos horizontes do design.
8. Apoia processos de co-design e a geração partilhada de ideias.
9. https://ditchthattextbook.com/competencies/

Co-funded by the European Union

Co.De.

You have completed Unit 4.2

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.