Co.De.

Module 4 – Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unit 4.3 – Example Scenarios for Flash Thinking

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 Cenário 1: Concepção conjunta das regras da sala de aula

2 Cenário 2: Sessão de brainstorming no início da unidade

3 Cenário 3: Resolução criativa de problemas

4 Cenário 4: Gerador de temas para projetos

5 Cenário 5: Iniciador de histórias visuais

6 Cenário 6: Atividade de repetição de vocabulário

7 Cenário 7: Tomada de decisão rápida - Votação relâmpago

8 Cenário 8: Quadro digital interativo (Jamboard/Miro)

9 Cenário 9: Desafio de conceção rápida

10 Cenário 10: Exercício rápido de reflexão

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unit 4.3. Learning Objective

No final desta unidade, os participantes serão capazes de:

- Compreender as diferentes formas como o «Flash Thinking» pode ser utilizado em diversas situações de sala de aula.
- Identificar cenários práticos em que a ideação rápida apoia a aprendizagem em co-design.
- Selecionar atividades adequadas de «Flash Thinking» com base nos objetivos da aula e nas necessidades dos alunos.
- Aplicar desafios criativos curtos e cronometrados para gerar ideias, resolver problemas e promover a participação.
- Reflitam sobre quais os cenários que melhor se adequam ao seu próprio contexto de ensino e concebam em conjunto práticas.

Module 4 Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unidade 4.3: Exemplos de cenários

Cenário 1: Concepção conjunta das regras da sala de a



«Sugira uma regra de sala de aula que melhore a cooperação. Tem 15 segundos.»

01-Capacitar os alunos, envolvendo-os na elaboração das regras

02 - Promover o sentido de pertença e a motivação

03-Apoiar uma cultura democrática na sala de aula

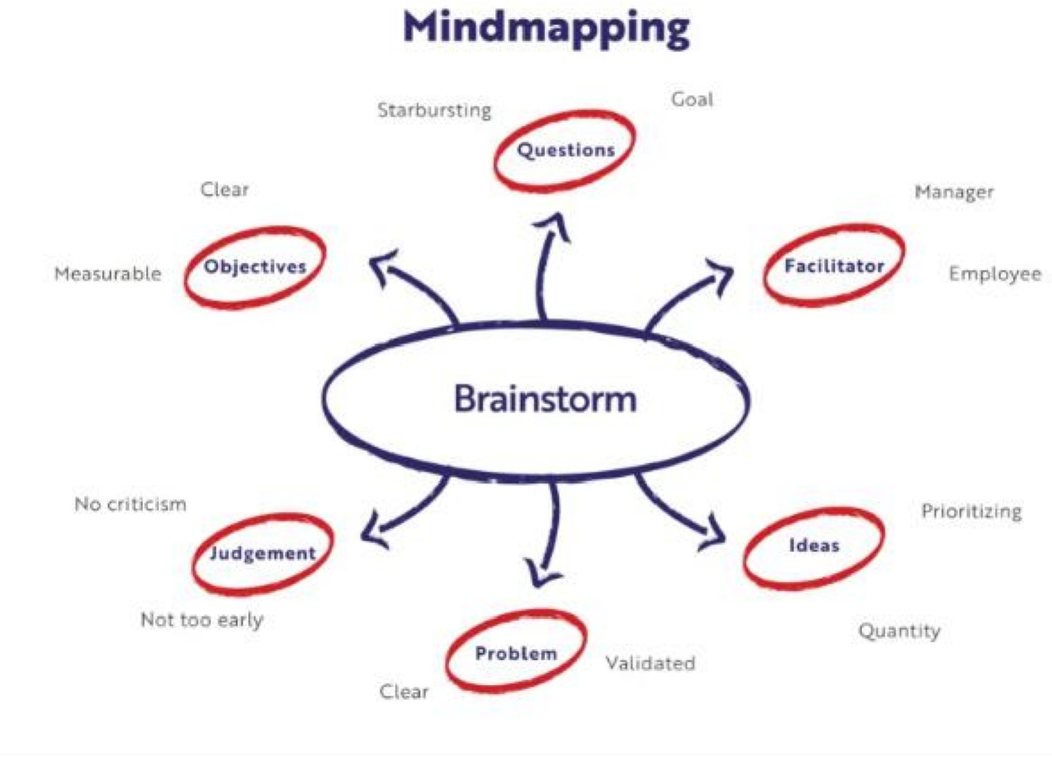
Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 2: Start-of-Unit Brainstorm

«O que já sabes sobre as alterações climáticas? Escreve ou desenha o máximo de ideias possível em 20 segundos.»

- Avaliar os conhecimentos prévios
- Despertar a curiosidade
- Preparar os alunos para a investi



Vantagem do «Flash Thinking»: Compreensão rápida da situação inicial por parte do professor e dos alunos.

Co-funded by the European Union

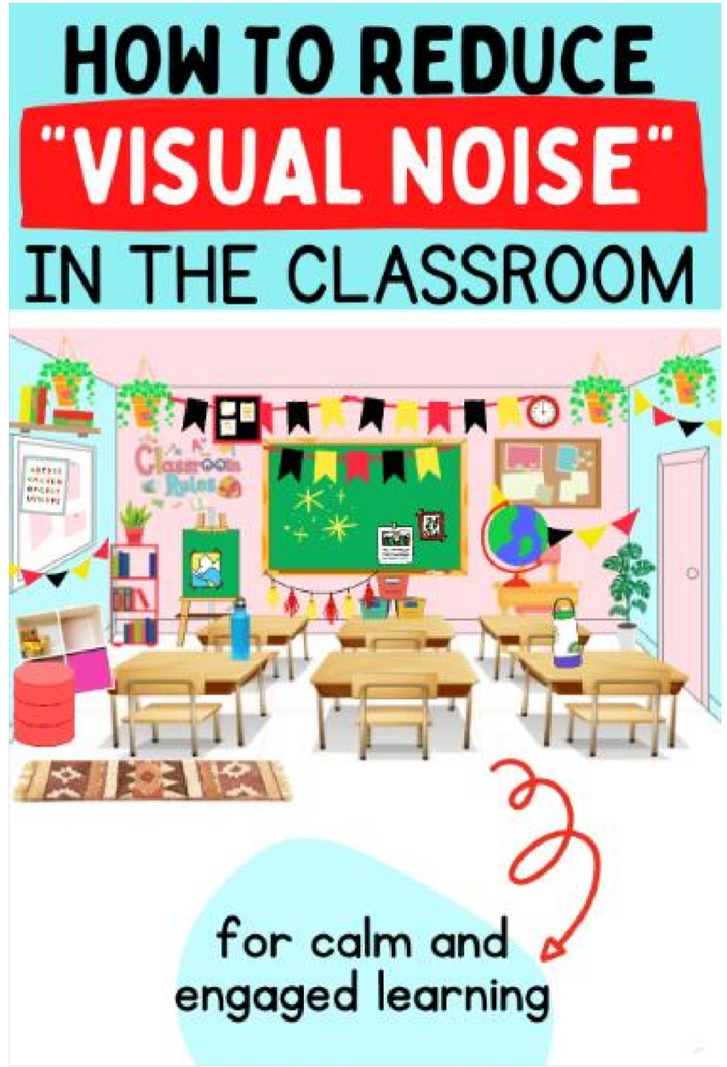
Co.De.

Scenario 3: Creative Problem Solver

«Têm 30 segundos: como podemos reduzir o ruído durante as atividades em grupo?»

- Envolva os alunos na resolução de problemas reais da sala de aula
- Reforçar a autonomia e a responsabilidade

- **Benefício do «Flash Thinking»:**
- Gera soluções práticas e orientadas pelos alunos.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 4: Project Theme Generator

«Proponha um tema de projeto relacionado com a nossa unidade de ciências. Tempo: 15 segundos.»

01 -



- Permitir que os alunos participem na definição da orientação da sua aprendizagem

02 -



- Descobrir interesses diversos

03 -



- Benefício do «Flash Thinking»:
- Recolha rápida de temas → professor e alunos escolham um em conjunto.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 5: Visual Story Starter

«Faz um esboço rápido a mostrar como é a amizade. Têm 20 segundos.»



Objetivo:

- Estimular o pensamento criativo
- Incentivar a expressão não verbal
- Apoiar a integração da arte e da criatividade

Benefício do «Pensamento Rápido»:

- O pensamento visual ativa diferentes pontos fortes dos alunos.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 6: Vocabulary Flash

«Escreve o maior número possível de palavras novas relacionadas com "tecnologia" em 10 segundos.»

Objetivo:

- Aumentar o vocabulário rapidamente
- Motivar os alunos de línguas
- Verifique a compreensão

Benefício do «Flash Thinking»:

- Aquecimento dinâmico para aulas com grande quantidade de linguagem ou terminologia.



Co.De.

Scenario 7: Decision-Making Flash Vote (Instant)

"Choose one activity for tomorrow's lesson: A, B, or C. You have 5 seconds."

Objetivo:

- Promover a tomada de decisões partilhada
- Aumentar o sentido de pertença e o envolvimento

Benefício do «Flash Thinking»:

- Participação democrática rápida → evita longas discussões.



Decision Making
IN THE CLASSROOM

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 8: Digital Flash Board (Jamboard / Miro)

«Em um minuto, cole um post-it com a sua ideia para melhorar o ambiente escolar.»

Objetivo:

- Apoiar a aprendizagem híbrida ou digital
- Incentivar todos os alunos a contribuírem simultaneamente

Benefício do «Flash Thinking»:

- O co-design digital permite uma colaboração visível.

Domine o Miro em 3 minutos: uma visão geral rápida e eficaz

https://youtu.be/r0vrPSZjWMQ?si=BV_dOPwALkDRp_jO

www.miro.com

Jamboard

Co-funded by the European Union

Co.De.

Scenario 9: Rapid Design Challenge

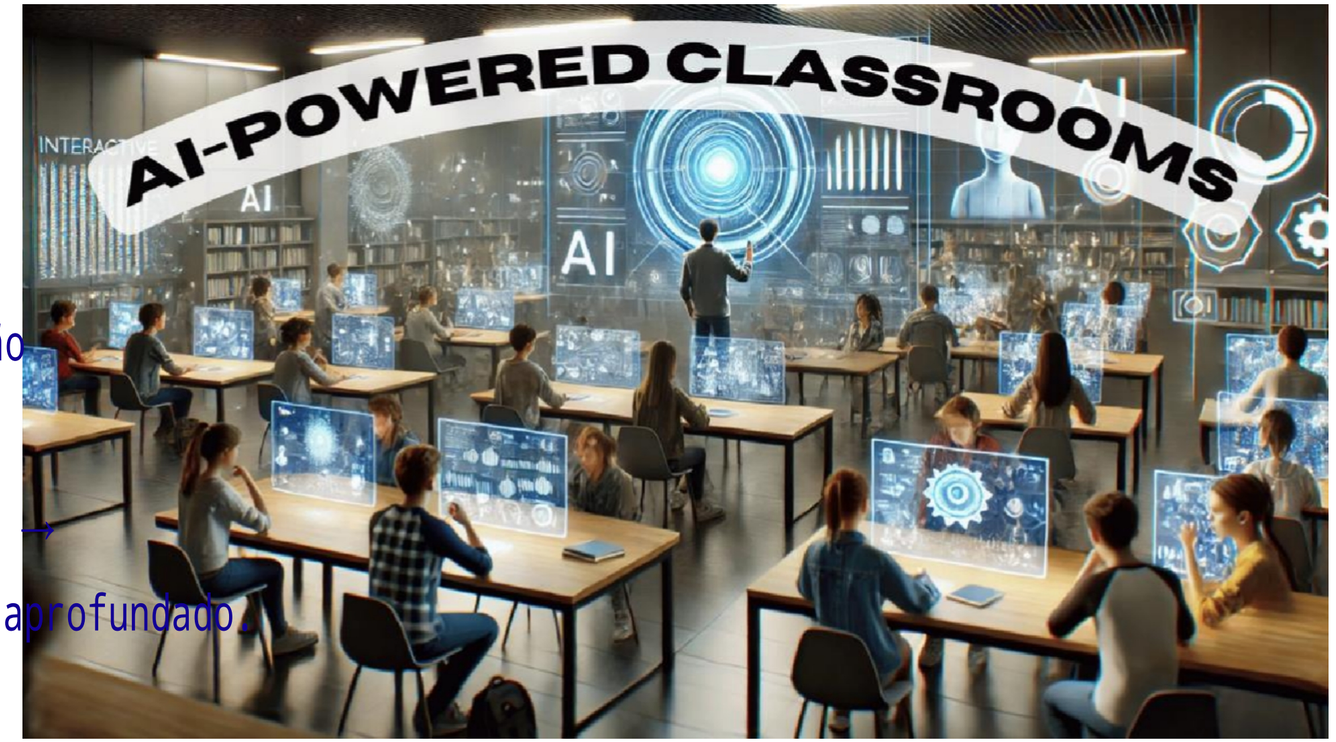
«Em 30 segundos, desenhe ou descreva uma “sala de aula do futuro” que apoie a criatividade dos alunos.»

Objetivo:

- Inspirar a construção de uma visão
- Reforçar a imaginação
- Desenvolver o pensamento de co-concepção

Benefício do «Flash Thinking»:

- Os alunos partilham protótipos rápidos → base para um trabalho de conceção mais aprofundado.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 10: Reflection Flash

Reflection Questions

- «Qual dos cenários da Unidade 4.3 seria mais eficaz na sua sala de aula e porquê?»
- «Qual dos cenários seria o mais fácil de implementar amanhã com os seus alunos?»
- «Na sua opinião, quais são os cenários que mais estimulam a criatividade dos alunos?»
- «Que exemplo de cenário poderia adaptar para a aprendizagem digital ou híbrida?»
- «De que forma os cenários da Unidade 4.3 podem reforçar o co-design e a autonomia dos alunos no seu ensino?»

Co-funded by
the European Union

Co.De.

References

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.

You have completed Unit 4.3

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.