Co.De.

Module 4 – Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unit 4.4 – Tool for Designing Learning Scenario / Lesson Plan

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. Introdução à ferramenta
2. Componentes da ferramenta
3. Guia passo a passo: Como utilizar a ferramenta
4. O modelo de cenário de reflexão rápida (ferramenta para professores)
5. Exemplo de Cenário Concluído (Modelo para Professores)
6. Questões de reflexão para professores

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unit 4.4. Learning Objective

No final desta unidade, os participantes serão capazes de:

- Compreender o objetivo e a estrutura da ferramenta de conceção de aulas «Flash Thinking».
- Aplicar a metodologia passo a passo para criar os seus próprios cenários de aprendizagem.
- Formular desafios eficazes do Flash Thinking adequados a diferentes disciplinas e faixas etárias.
- Orientar os alunos nas fases de co-concepção, tais como a partilha, o agrupamento, a avaliação e a seleção de ideias.
- Desenvolver resultados completos para as aulas com base em ideias geradas de forma colaborativa.
- Utilizar o modelo fornecido para conceber aulas centradas no aluno e focadas na criatividade.
- Integrar as atividades do «Flash Thinking» nos programas curriculares e nas práticas pedagógicas existentes.
- Refletir sobre a forma como a ferramenta promove a participação, a criatividade e os resultados de aprendizagem.

Co-funded by
the European Union

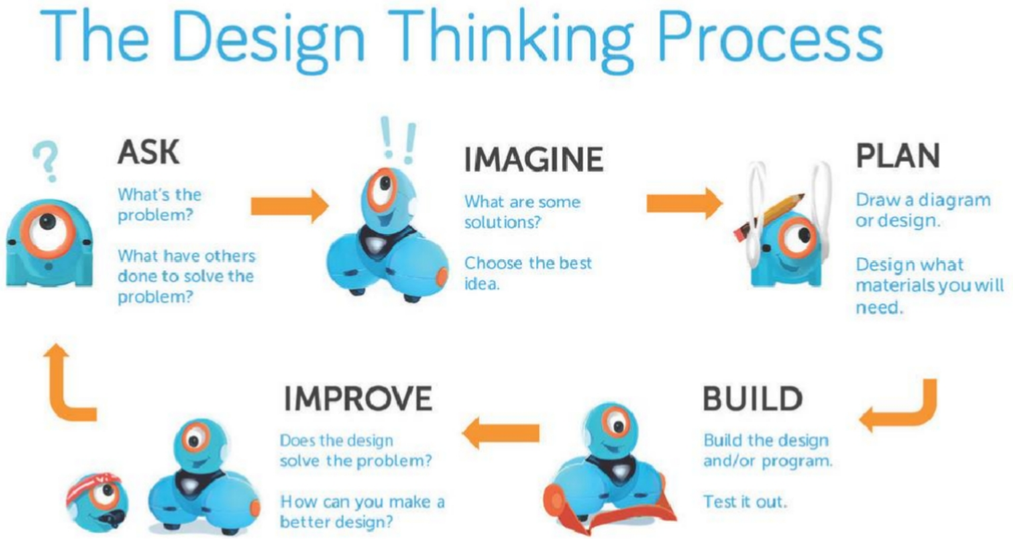
Co.De.

Module 4 Co-design learning through Flash Thinking Challenges

Unidade 4.4: Ferramenta para a conceção de cenários de aprendizagem / planos de aula

1. Introdução à ferramenta

Esta ferramenta foi concebida para ajudar os professores a criar cenários de aprendizagem estruturados e centrados no aluno, que utilizem a metodologia do Flash Thinking.



Apoia os professores em:

- Planear tarefas de criatividade curtas e de grande impacto
- Integrar as opiniões dos alunos na conceção das aulas

- Transformar ideias rápidas em experiências de aprendizagem criadas em conjunto
- Alinhar as atividades com as competências do século XXI

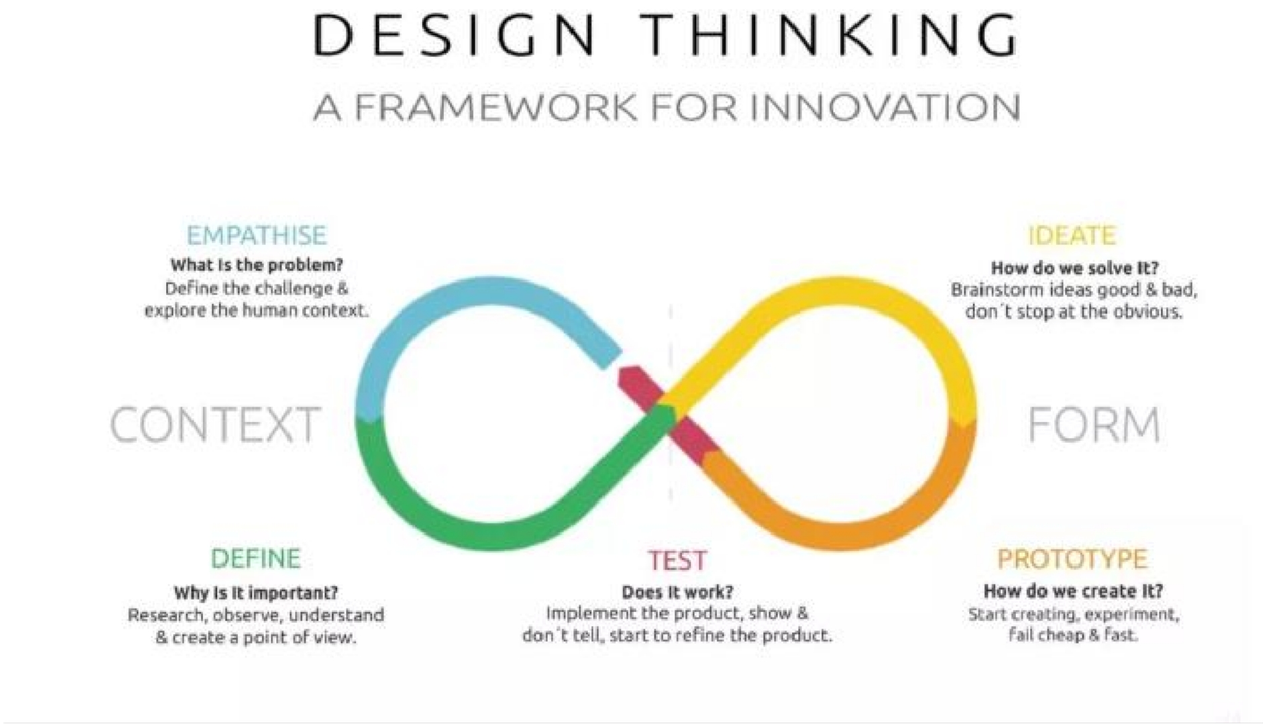
Co-funded by the European Union

Co.De.

2. Components of the Tool

A ferramenta de cenários de aprendizagem consiste em quatro fases principais:

- **Fase 1 – Contexto de aprendizage**
- **Fase 2 – Desafio de Pensamento Rápido**
- **Fase 3 – Fase de co-concepção**
- **Fase 4 – Resultados da aprendizagem**



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Step-by-Step Guide: How to Use the Tool

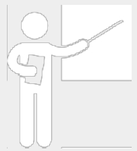


PASSO 1 – Definir o Contexto de Aprendizagem

Especificar:

- Tema ou unidade (por exemplo, sustentabilidade, narrativa, literacia digital)
- Público-alvo e necessidades da turma
- Objetivo da atividade
- Competências pretendidas (criatividade, colaboração, pensamento crítico)

Exemplo:



- «Para dar início à nossa unidade sobre narrativa, os alunos irão fazer um brainstorming de ideias para personagens.»



Co-funded by
the European Union

Co.De.

3. Step-by-Step Guide: How to Use the Tool

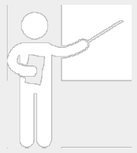
PASSO 2 – Criar o Desafio de Pensamento Rápido

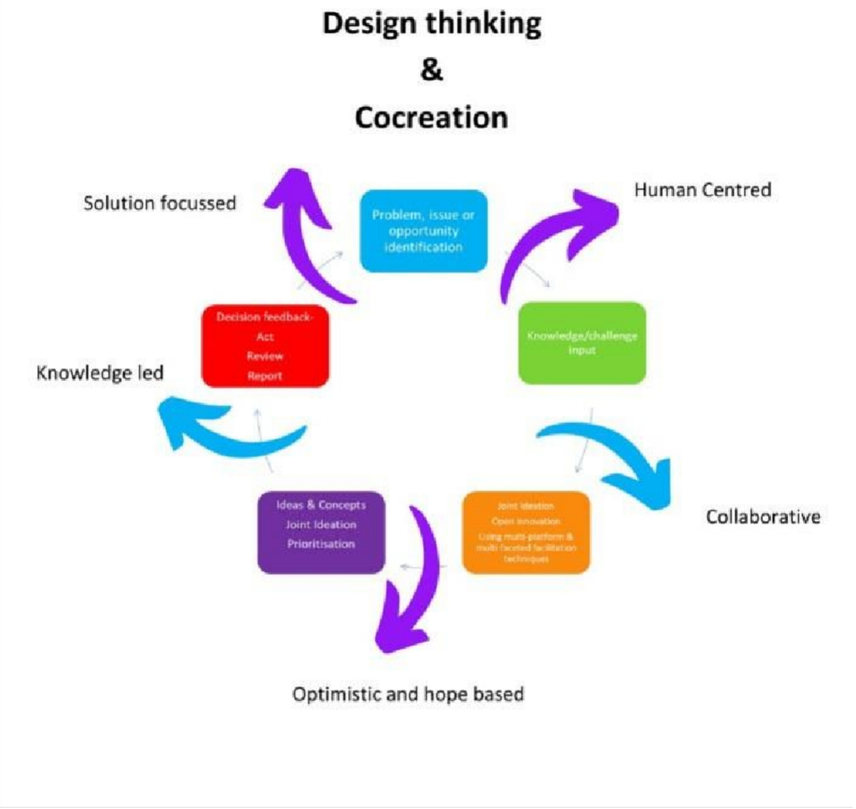


Conceba uma tarefa curta, clara e com tempo limitado, como por exem

- «Enumera três soluções em 20 segundos.»
- «Desenha a personagem principal em 15 segundos.»
- «Sugira uma regra para a sala de aula em 10 segundos.» Orientações:
- Mantenha a simplicidade
- Seja rápido
- Concentre-se na quantidade, não na qualidade
- Incentive a criatividade sem riscos. Exemplo:

«Desenha uma ideia para uma nova personagem em 15 segundos.»





Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Step-by-Step Guide: How to Use the Tool

PASSO 3 – Facilitar a fase de co-concepção



Alunos:

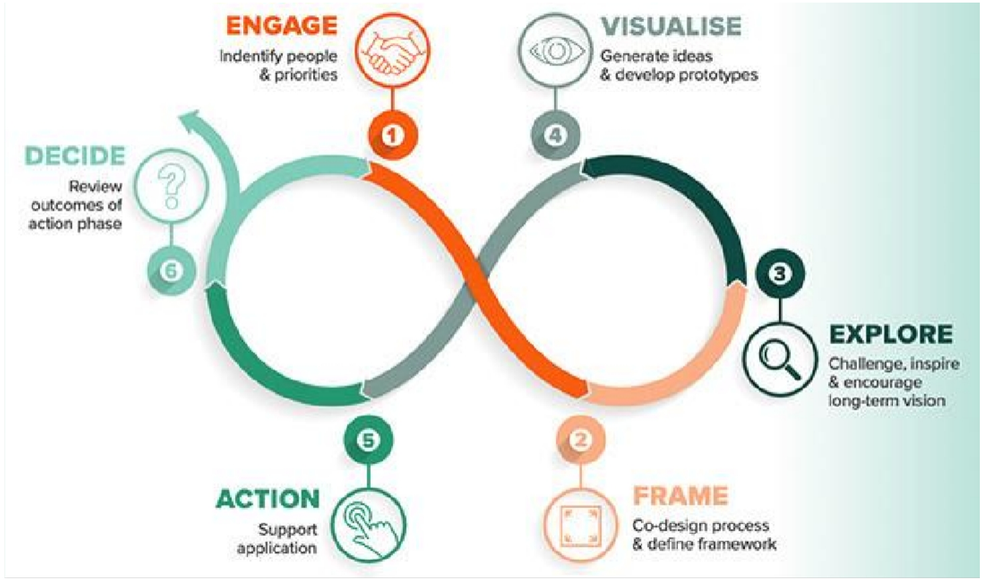
- Partilhem as suas ideias rápidas
- Agrupem ideias semelhantes
- Discutam quais as ideias mais significativas
- Votem em conjunto
- Selecionam uma ideia para desenvolver mais a fundo

Esta fase transforma ideias em bruto em decisões partilhadas.



Exemplo:

Os alunos votam em qual personagem usar para uma história em grupo.



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Step-by-Step Guide: How to Use the Tool

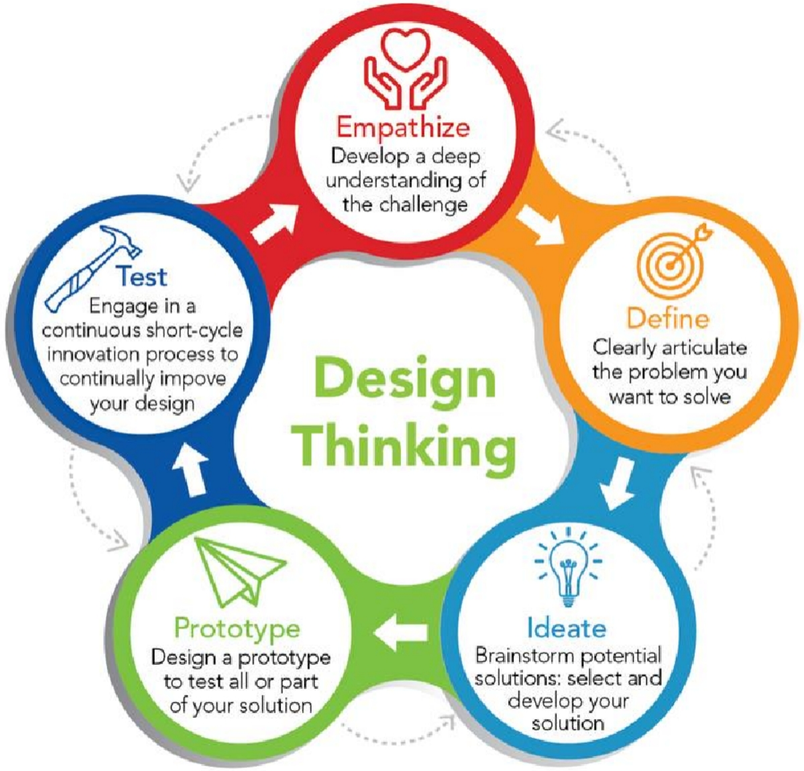
PASSO 4 – Desenvolver o resultado final da aprendizagem

Dependendo do objetivo da aula, os alunos criam em conjunto:

- Um projeto de turma
- Uma história, um cartaz, um plano ou uma solução
- Normas da turma
- Um protótipo de design
- Uma atividade de

grupo Exemplo de resultado:

«Os alunos criam uma pequena história ilustrada utilizando a personagem selecionada.»

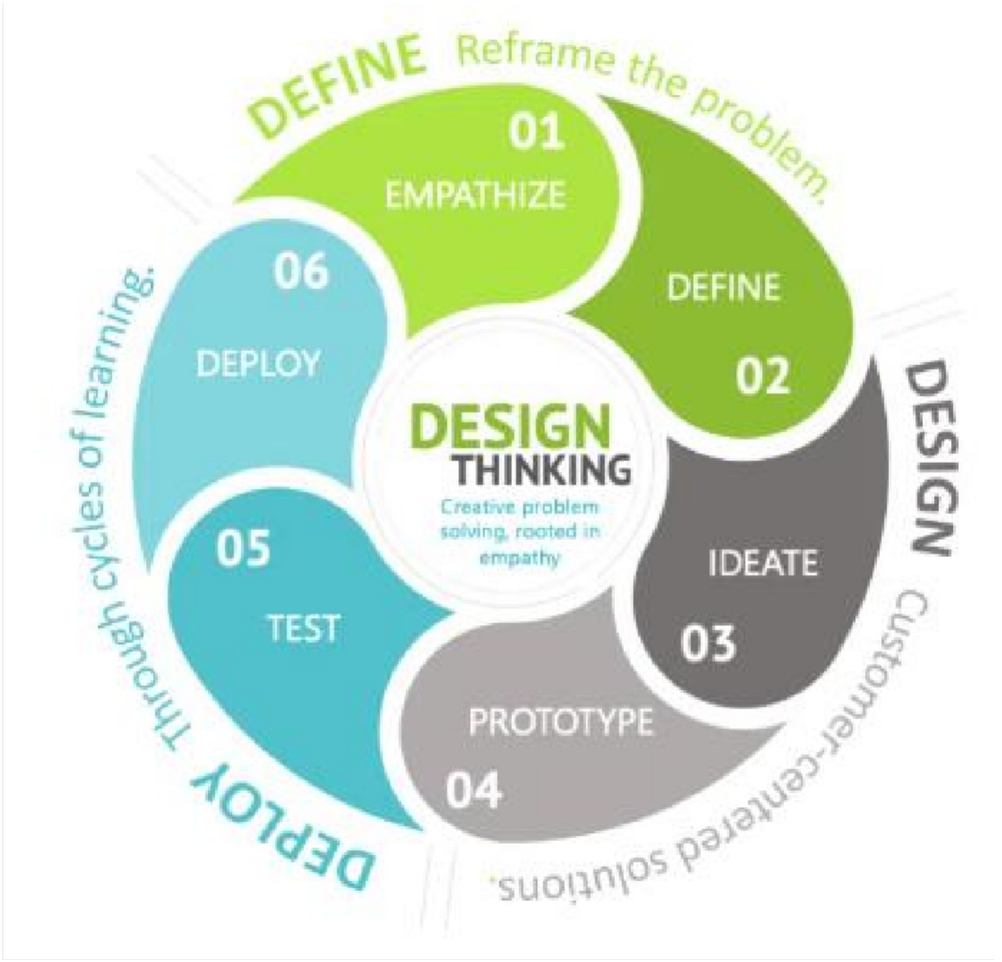


Co-funded by the European Union

Co.De.

4. The Flash Thinking Scenario Template (Teacher Tool)

- 1. Tema / Unidade:
- 2. Contexto de aprendizagem:
- 3. Objetivos de aprendizagem:
- 4. Desafio de reflexão rápida:
- 5. Limite de tempo:
- 6. Materiais necessários:
- 7. Atividades de co-concepção:
- 8. Resultados da aprendizagem:
- 9. Avaliação:



Co-funded by
the European Union

Co.De.

5. Example Completed Scenario (Model for Teachers)

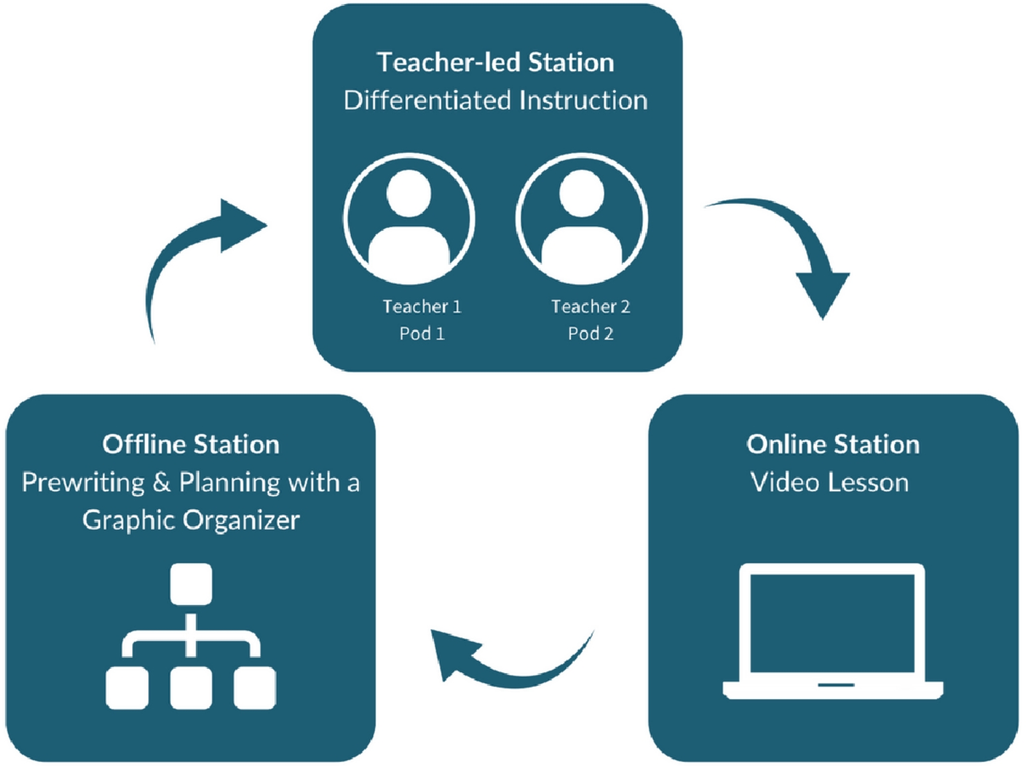
Tema: Consciência ambiental

Desafio rápido: «Enumera o maior número possível de hábitos ecológicos em 20 segundos.»

Concepção colaborativa: Os alunos agrupam ideias → votam – escolhem o hábito mais importante.

Resultado: Plano de ação da turma para reduzir o desperdício. Competências: Criatividade, colaboração, pensamento crítico, tomada de decisões.

Avaliação: Reflexão rápida: «Que ação vais tentar esta semana?”



Co-funded by the European Union

Co.De.

6. Reflection Questions for Teachers

- De que forma é que esta ferramenta pode ajudá-lo a conceber aulas mais participativas?
- Que aspetos da ferramenta se enquadram no seu estilo de ensino atual?
- Que tipos de perguntas do «Flash Thinking» funcionam melhor para a sua disciplina?
- De que forma os alunos poderiam contribuir para melhorar a ferramenta?
- De que forma esta ferramenta poderia apoiar a aprendizagem inclusiva?

References

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.

You have completed Unit 4.4

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.