

Inspectoratul Școlar Județean
Iași

Co.De.

LEARNING FOR THE FUTURE

PROIECT NR. 2023 – 1-ES01KA220-SCH-000154536

Diseminare curs de formare Erasmus+

Co-Design Learning (Co.De.) Project

APRILIE 27–28, 2026

Piraeus, Grecia



<https://code-eduproject.eu>



@co-deeducation



@Co.Deeducationeu



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Number: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

În urma activității, profesorii au dezvoltat următoarele abilități:

Proiectarea și structurarea de activități colaborative, având finalități clare și roluri bine definite

Profesorul creează scenarii în care sarcinile fiecărui grup au un scop comun clar (produs/decizie/ problemă), descriptori de performanță și rolurile sau responsabilitățile atribuite membrilor.

Oferirea de indicații și sprijin pedagogic care dezvoltă abilitățile de colaborare (nu doar conținutul)

Profesorul folosește instrumente potrivite (ghiduri de discuție, exemple, etape ale feedbackului, liste pentru reflecție) și intervine în manieră pedagogică pentru a dezvolta competențe sociale și metacognitive (comunicare, negociere, rezolvarea conflictelor)

Monitorizarea și evaluarea atât a produsului, cât și a procesului colaborativ, având instrumentele potrivite

Conținutul învățării și calitatea interacțiunii (participarea, responsabilitatea, contribuțiile individuale, utilizând tabele, observații structurate)

Coordonarea dinamicii grupului și crearea de contexte potrivite dialogului critic și responsabilității sociale

Profesorul identifică și remediază probleme dinamice (participanți, elevi dominatori, conflicte), încurajează incluziunea, facilitează primirea feedbackului constructiv, promovează responsabilitatea pentru învățare, evaluează măsura în care astfel de activități facilitează incluziunea, colaborarea și creativitatea.



Din agendă (Ziua 1: 27 Aprilie)

<https://photos.app.goo.gl/FHBJTYvjevLsGJ1a8>

1

Deschiderea evenimentului, introduceri, prezentarea agendei

2

Prezentarea platformei E-learning platform & Co.De

3

Activități interactive care implică metoda Co.De a jocului de rol

4

Activități interactive care implică metoda Co.De Storyboarding

5

Activități interactive care implică metoda Co.De Flash Thinking



Co-funded by
the European Union



Din agendă (Ziua 2: 28 Aprilie)

<https://photos.app.goo.gl/qLu5WfuuGqk6u8qL8>

7

Activități interactive care implică metoda Co.De Lifeboat

7

8

Mentoring, Critical Friends & Shadowing

9

User Testing Interactive Activity Using Co.De User Testing Tool

10

Crowdsourcing Interactive Activity Using Co.De Crowdsourcing Tool

11

Closing & Evaluation



Co-funded by
the European Union



Beneficiile utilizării acestor aplicații:

1

E-learning - oferă un spațiu comun unde participanții pot învăța concepte înainte de a contribui, asigură o bază de cunoștințe comună pentru toți membrii echipei, permite colaborarea la distanță.

2

Role-playing- simulează situații reale în care produsul/serviciul va fi utilizat, ajută la înțelegerea nevoilor utilizatorilor, testează idei în mod practic.

3

Storyboarding- vizualizează ideile și fluxurile de utilizare, face conceptele mai ușor de discutat și îmbunătățit, ajută echipa să ajungă la o viziune comună.

4

Lifeboat- sprijină luarea deciziilor în grup, evidențiază prioritățile și valorile participanților, ajută la alegerea celor mai importante idei.

5

Flash Thinking- generează rapid multe idei, stimulează creativitatea în faza inițială a codesignului, încurajează participarea tuturor.



Co-funded by
the European Union



Beneficiile utilizării acestor aplicații:

6

Mentoring- ghidează procesul de codesign prin experiență, ajută participanții mai puțin experimentați să contribuie eficient

7

Critical Friends - oferă feedback constructiv asupra ideilor dezvoltate, îmbunătățește calitatea soluțiilor
Shadowing - permite observarea reală a utilizatorilor, ajută la înțelegerea contextului și nevoilor reale.

8

Testing Tool - Verifică dacă soluțiile create funcționează, oferă feedback bazat pe rezultate, permite îmbunătățiri continue.

9

Crowdsourcing Tool - implică un număr mare de utilizatori în generarea de idei, adună feedback divers și rapid, crește relevanța soluției finale

10

În co-design, aceste aplicații acoperă întregul proces: generare de idei (Flash Thinking, Crowdsourcing), înțelegere și explorare (Role-playing, Shadowing), organizare și vizualizare (Storyboarding), decizie și feedback (Lifeboat, Critical Friends, Testing Tool), învățare și ghidare (E-learning, Mentoring). Împreună, ele transformă co-designul într-un proces colaborativ, structurat și orientat spre nevoile reale ale utilizatorilor.



Co-funded by
the European Union



Modul 1: FUNDAMENTAREA PEDAGOGICĂ A *CO-DESIGN LEARNING*

De la predarea tradițională la **co-construcția învățării**

- Educația contemporană reclamă participare autentică și co-creare
- Trecerea de la modelul transmisiv la unul colaborativ și reflexiv
- Co-design = parteneriat profesor–elev în construcția învățării

Conținut:



Co-design learning

o paradigmă educațională participativă, centrată pe colaborarea autentică între profesori, elevi și comunitate



Mutarea accentului

de la *design FOR learners* (proiectare **PENTRU** elevi) → la *design WITH learners* (proiectare **ÎMPREUNĂ CU** elevii)



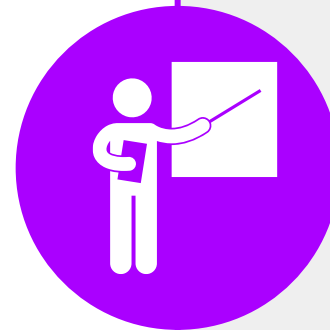
Principii fundamentale

colaborare intenționată, incluziune și comunicare, feedback continuu și adaptabilitate



Feedback

Elevul devine agent activ al propriei învățării

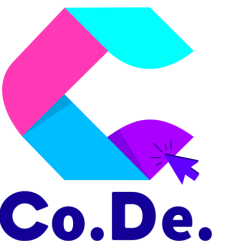


Rezultate ale învățării:

- ✓ implicare civică (civic engagement)
- ✓ gândire de design (design thinking)
- ✓ învățare aplicată (applied learning)
- ✓ dezvoltarea autonomiei și responsabilității în învățare



Co-funded by
the European Union



Modul 1: BENEFICII EDUCAȚIONALE (PENTRU ȘCOALĂ)

Impactul co-design asupra calității educației

Conținut:



Crește motivația și implicarea elevilor



Optimizează eficiența procesului didactic



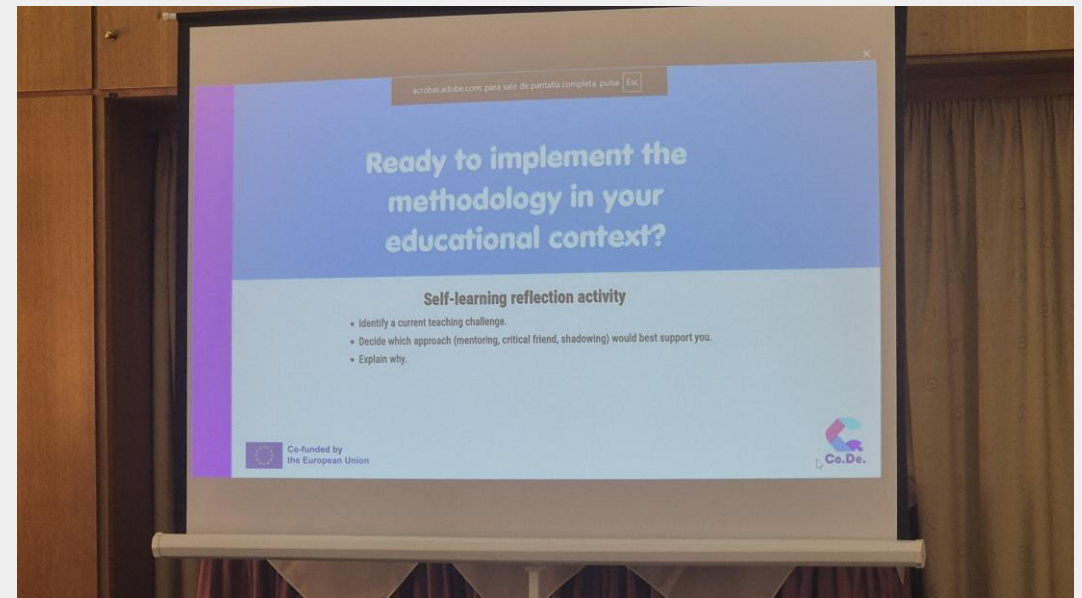
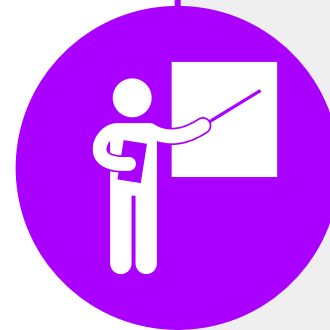
Dezvoltă competențe cheie

gândire critică, colaborare, rezolvare de probleme



Permite adaptarea curriculumului la nevoile reale ale elevilor

Contribuie la: incluziune educațională, coeziune școlară, parteneriat cu familia și comunitatea



Co-funded by
the European Union



Modul 1: COMPETENȚE CHEIE DEZVOLTATE LA PROFESORI

Profilul profesorului facilitator în co-design

Conținut:



Competențe esențiale

comunicare și colaborare, creativitate și inovație, gândire critică



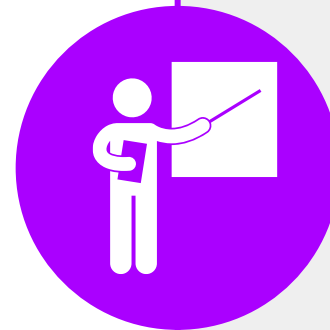
Abilități pedagogice

proiectarea diferențiată a lecțiilor, utilizarea tehnologiilor inovative, oferirea feedbackului constructiv

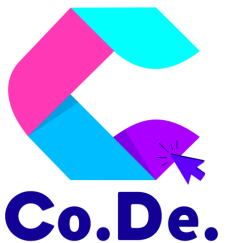


Rolul profesorului

facilitator și moderator, nu doar transmițător de conținut



Co-funded by
the European Union

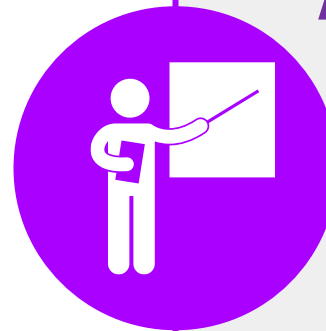


Modul 1: METODE Co.De UTILIZATE ÎN FORMARE

Instrumente pedagogice aplicabile la clasă

Conținut:

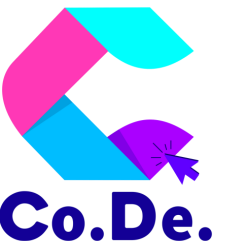
-  **Flash Thinking**
generare rapidă de idei
-  **Role-playing**
simularea situațiilor reale
-  **Storyboarding**
vizualizarea proceselor
-  **Lifeboat**
luarea deciziilor în grup
-  **Crowdsourcing**
colectare colaborativă de soluții



Aceste metode acoperă întregul proces:
ideare → **explorare** →
organizare → **decizie** →
reflecție



Co-funded by
the European Union



Modul 1: INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU CO-DESIGN

Ecosistem digital pentru implementare (E-learning)

Conținut:



Platforme colaborative

Miro / Padlet – brainstorming și feedback



Instrumente de simulare

role-play digital (breakout rooms, aplicații interactive)



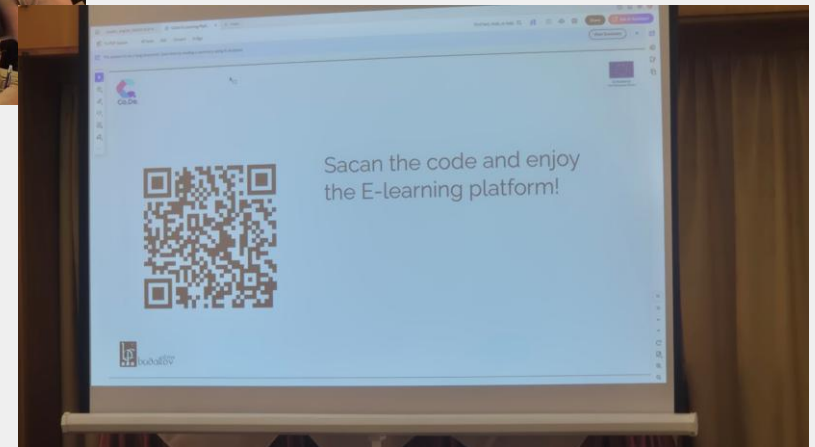
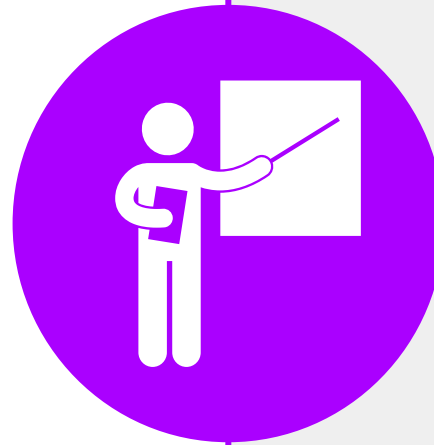
Resurse Co.De:

Learning Snacks (micro-learning)
Toolkit-uri educaționale

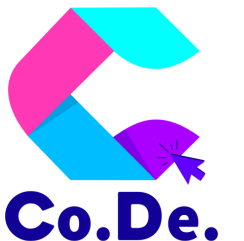


Avantaj

susțin învățarea hibridă și colaborativă



Co-funded by
the European Union

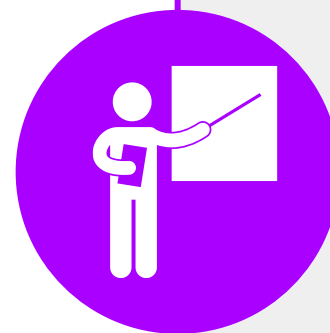


MODEL DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

Exemplu de aplicare la clasă

Conținut:

-  Tema
„Rezolvarea unei probleme comunitare”
-  Elevii identifică o problemă reală
-  Propun soluții în echipă
-  Primesc feedback de la experți
-  Elevii își îmbunătățesc proiectele



Rezultate:
implicare civică, învățare aplicată, dezvoltarea gândirii critice



Co-funded by
the European Union



Modul 2: STRUCTURAREA UNEI LECȚII Co.De. PRIN *JOCUL DE ROL*

Instrumentul Co.De Lesson Plan

Conținut:



Context

Problemă reală



Roluri

Stakeholderi (părinți, școală, comunitate)



Conflict

Situație de rezolvat



Output

Produs final

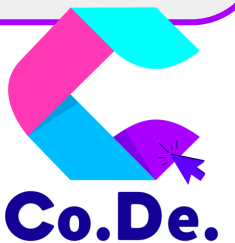


Reflecție (defbrief)

Etapă esențială pentru consolidarea învățării







Co-funded by
the European Union

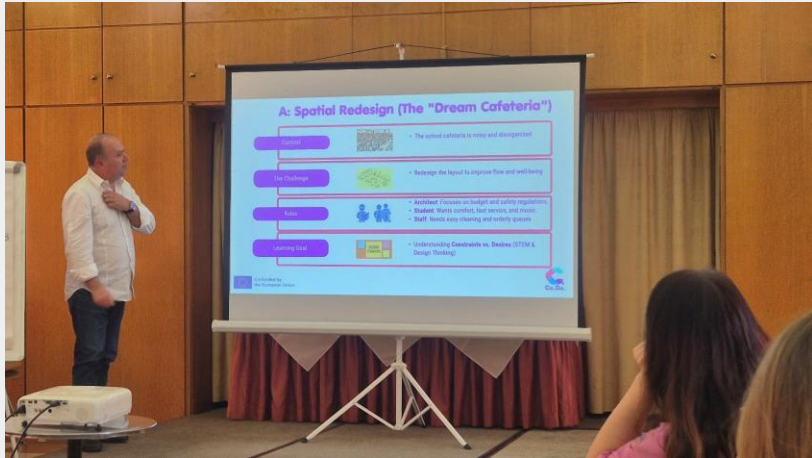
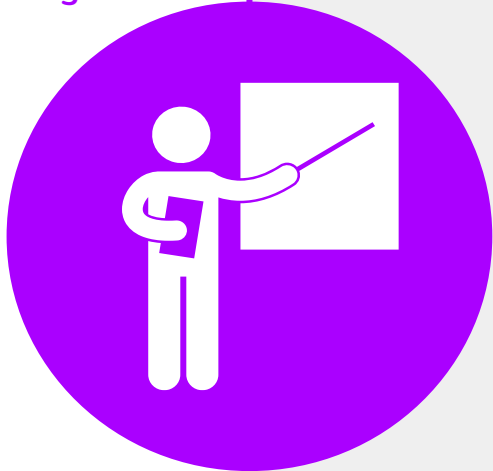


Modul 2: CONDIȚII DE IMPLEMENTARE ÎN ȘCOALĂ

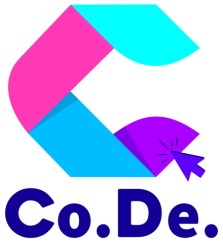
Factori de succes

Conținut:

-  Climat de siguranță psihologică
-  Timp pentru reflecție
-  Roluri clar definite
-  Criterii de evaluare transparente



Co-funded by
the European Union



Modul 3: INTRODUCERE ÎN *STORYBOARDING*

Co-Design Learning prin *Storyboarding*

Conținut:



CE ESTE STORYBOARDING?

Creare de narațiuni vizuale, scenarii de învățare și soluții
Metodologie participativă vizuală



PRINCIPII

Explorare de idei și probleme
Se bazează pe narațiuni educaționale colaborative



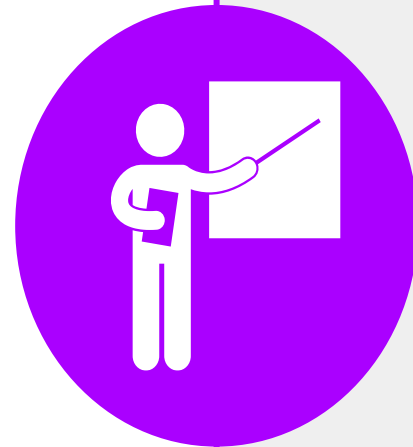
ACTORI IMPLICAȚI: profesori, elevi, stakeholderi

- ownership colectiv
- gândire vizuală
- perspective multiple



IMPACT PEDAGOGIC

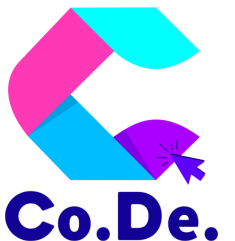
Proiectare experiențe de învățare
Crește implicarea elevilor
Dezvoltă gândirea critică
Stimulează colaborarea
Dezvoltă empatia
Transformă învățarea din abstract → concret



<https://gamma.app/docs/Escape-the-Boring-Lesson-n4hohzc69gz37b4?mode=doc>



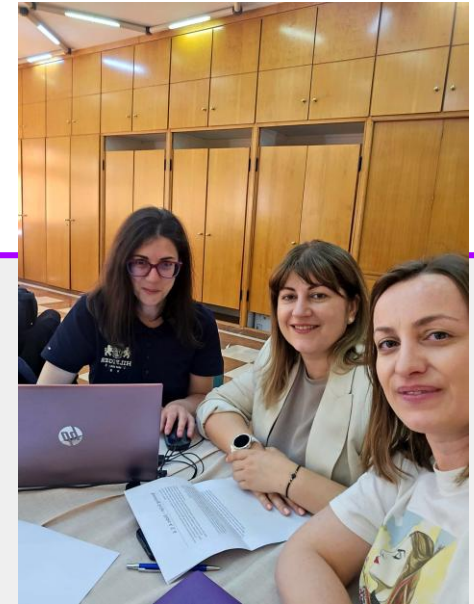
Co-funded by
the European Union



Modul 3: TOOL PENTRU DESIGN DIDACTIC (EXEMPLU DE ACTIVITATE)

Crearea lecțiilor prin metoda *Storyboard* (Competențe dezvoltate)

Etape: obiective, context, activități, storyboard, implementare, evaluare → lecții colaborative și incluzive



OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE (STORYBOARDING)



1. înțelegerea *co-design learning*
2. utilizarea storyboard-ului ca instrument pedagogic
3. creșterea: implicării, creativității, reflecției
4. metodă centrată pe participare activă

STORYBOARDING ÎN EDUCAȚIE (FUNCȚII PEDAGOGICE)



- planificarea procesului de învățare
- reprezentare vizuală a ideilor
- suport pentru: reflecție, feedback, participare incluzivă

METODOLOGIE STORYBOARDING (CADRU METODOLOGIC)

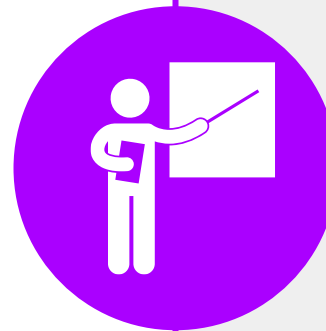


definire obiective, ideare colaborativă, creare storyboard, feedback și revizuire, implementare și reflecție

CONTEXT ȘI APLICABILITATE



project-based learning, învățare colaborativă, STEM și design, educație digitală, reflecție metacognitivă
→ adaptabil în orice disciplină



PROFESOR:

- ✓ facilitator
- ✓ designer de învățare

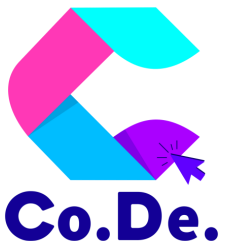
ELEVI:

- comunicare vizuală
- gândire critică
- colaborare
- autonomie
- aliniere la competențele UE

<https://photos.app.goo.gl/JADj3fon2wd2VAoC6>

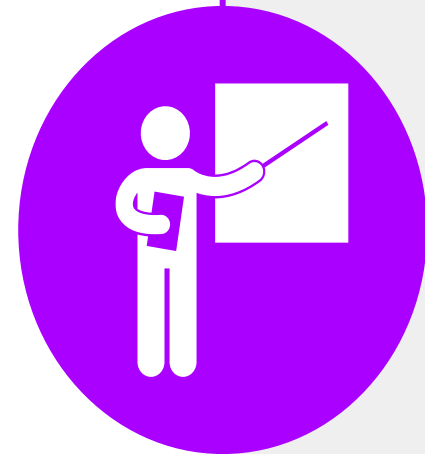


Co-funded by
the European Union



Modul 4: FLASH THINKING

Ce este *Flash thinking*?



INTRODUCERE ÎN METODĂ

Generare rapidă de idei

Colaborare

→ metodă de activare cognitivă imediată

PRINCIPII (Cum funcționează)

Viteză, libertate idei, colaborare, participare egală, mediu sigur

CONTEXT EDUCAȚIONAL (Când folosim metoda)

începutul lecției, brainstorming, rezolvare probleme, energizare clasă

COMPETENȚE DEZVOLTATE: creativitate, colaborare, comunicare, gândire critică

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI (Flash Thinking în practică)

„Describe școala ideală în 15 secunde”

„Propune o soluție în 30 secunde”

„Creează un proiect în 20 secunde”



TOOL DE PROIECTARE

Flash Thinking Lesson Design

Etape:

1. context
 2. provocare rapidă
 3. co-design
 4. produs final
- transformă ideile în învățare



Co-funded by
the European Union



Modul 5: LIFEBOAT Exercises

Metodologie de co-design (impact educațional integrat)



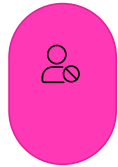
METODOLOGIE

- o metodă bazată pe luarea deciziilor în condiții limitate
 - o scenarii cu resurse/locuri insuficiente
 - o implică: argumentare, analiză, reflecție
- ➔ dezvoltă gândirea critică în contexte autentice



OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE

- înțelegerea Lifeboat Exercises
 - aplicarea în contexte educaționale
 - proiectarea de activități didactice
 - adaptarea resurselor
- ➔ integrare în scenarii reale de învățare



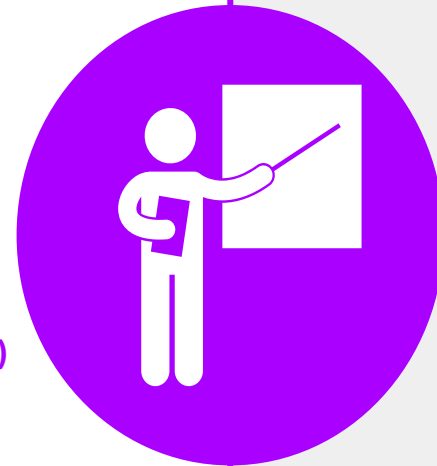
CE SUNT LIFEboat EXERCISES (conceptul de bază)

- situații de tip: „cine rămâne / cine pleacă”
selecție pe baza unor criterii
- 🔑 procese activate: reflecție, dezbateri, gândire critică, decizie informată



SCOPUL METODEI (valoare pedagogică)

- stimulează argumentarea, dezvoltă etica decizională, implică elevii activ
- ➔ scenarii adaptabile în funcție de disciplină



PROCESE COGNITIVE DEZVOLTATE

- analiză și evaluare idei
 - susținerea argumentelor
 - identificarea erorilor
 - decizii bazate pe dovezi
- ➔ învățare aprofundată

Context educațional

- SEL
 - etică
 - educație civică
 - știință
 - leadership
- ➔ metodă interdisciplinară

COMPETENȚE

Elevi:

- colaborare
- empatie
- negociere
- raționament

Profesor:

- management de grup
- facilitare dezbateri
- ghidare reflecție

PROVOCĂRI

- dominanța elevilor
- implicare redusă

SOLUȚII

- rotația rolurilor
- grupuri mixte
- reguli clare

SCENARI (Design Tool)

- dileme etice
- prioritizare resurse
- proiecte școlare
- decizii comunitare

EXEMPLE:

Educație civică – valori, utilitate
Știință – analiză resurse

Etape:

1. obiective
2. scenariu
3. roluri
4. facilitare
5. reflecție



Co-funded by
the European Union



Modul 6: CO-DESIGN LEARNING PRIN MENTORING, CRITICAL FRIENDS & SHADOWING

Reflecție • Feedback • Îmbunătățire continuă

FILOSOFIA Co.De

- învățarea = proces colaborativ, iterativ, reflexiv
- trecerea de la „predare individuală” → co-creare profesională
- design educațional validat prin practică

CELE 3 COMPONENTE CHEIE

Mentoring: ghidare & transfer de expertiză, suport pentru dezvoltare profesională
Critical Friends: feedback structurat, non-judicative, asigură rigoare și calitate
Shadowing: observare în context real, date autentice despre practică, aplicarea în contexte educaționale

CUM FUNCȚIONEAZĂ ÎMPREUNĂ

1. mentoring → fundament pedagogic
2. critical friends → validare și feedback
3. shadowing → context real și date

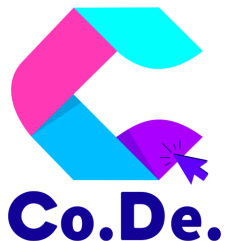
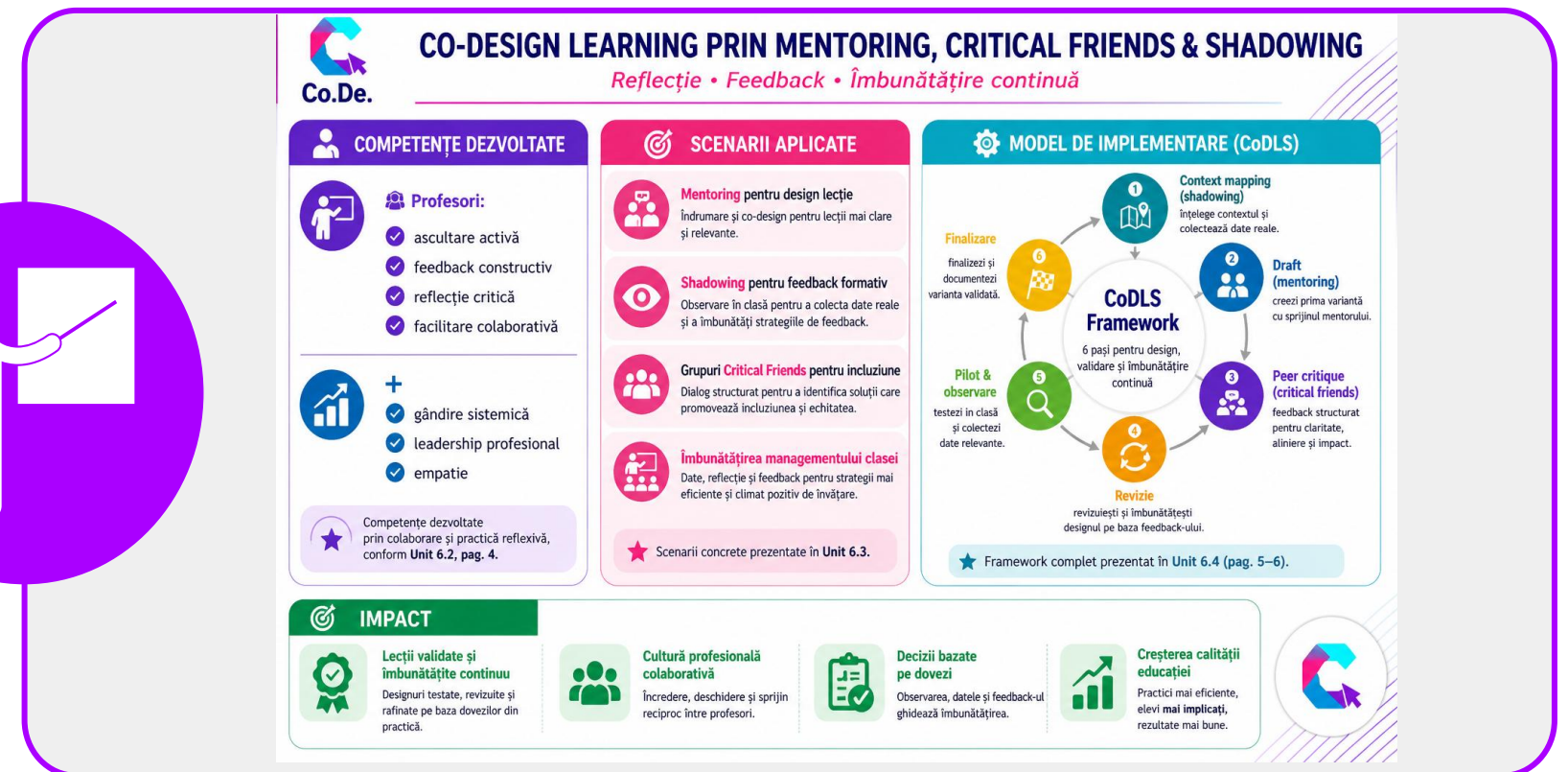
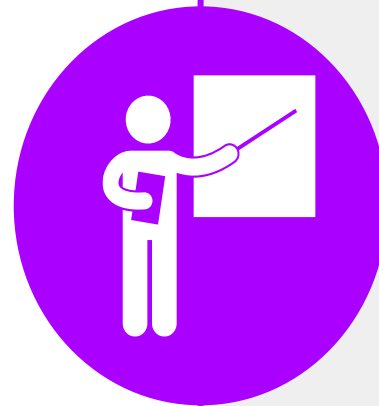
rezultat: ✓ design educațional robust ✓ validat și relevant contextual ✓ co-construit

UNDE SE APLICĂ

- comunități profesionale (PLC)
- reformă curriculară
- integrare metode noi (PBL, blended)
- colaborare interdisciplinară



Co-funded by
the European Union



Modul 7: USER TESTING ÎN CO-DESIGN LEARNING

Elevii testează • Reflectează • Îmbunătățesc

CE ESTE?



- elevii testează resurse
 - oferă feedback
 - contribuie la îmbunătățire
- ➔ învățare experiențială și participativă

CUM FUNCȚIONEAZĂ?



- prototip → testare → feedbackanaliză → îmbunătățire → reluare
- ➔ proces iterativ de co-design

UNDE SE APLICĂ?



- aplicații digitale și platforme, layout-ul clasei, PBL / STEM / proiecte civice
- ➔ evaluare + reflecție + adaptare

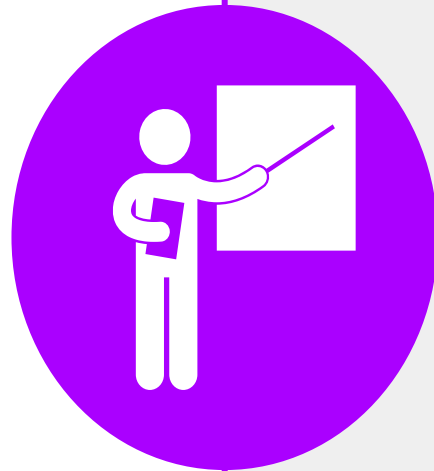
CE DEZVOLTĂ?



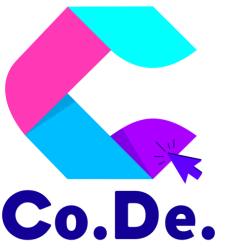
- Elevi: gândire critică, comunicare, colaborare, decizii bazate pe dovezi
 - Profesor: facilitare feedback, observare și analiză, managementul reflecției
- ➔ elev = co-creator | profesor = facilitator

EXEMPLE

- testare aplicație educațională
- testare aranjament clasă
- ➔ învățare aplicată și relevantă



Co-funded by
the European Union



Modul 8: CO-DESIGN LEARNING PRIN *CROWDSOURCING*

Participare • Colaborare • Co-creare

CE ESTE?

- *co-design* = profesor + elev → proiectează împreună învățarea
- *crowdsourcing* = colectarea ideilor din inteligența colectivă
- ➔ învățare participativă și inovativă

CUM FUNCȚIONEAZĂ?

- colectare idei (Forms / Padlet)
- organizare & analiză
- selecție & vot
- implementare & reflecție
- ➔ clasa devine laborator de co-creație

UNDE SE APLICĂ?

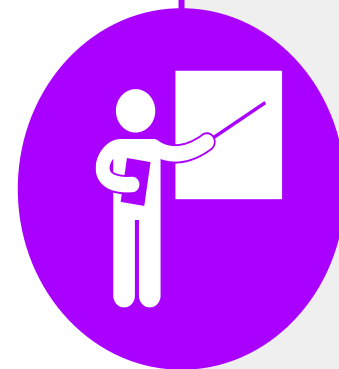
- proiecte interdisciplinare, PBL / inquiry-based learning, probleme reale din comunitate, activități colaborative
- ➔ conectare școală – realitate

CE DEZVOLTĂ?

- Elevi:* creativitate & inovație, gândire critică, colaborare & comunicare, autonomie
- Profesor:* facilitare digitală, management colaborare, feedback & reflecție

SCENARIILE APLICATE

- 🌱 Sustainable School Project → Proiectul „Școala Sustenabilă”
- 🏛️ Co-design a History Lesson → Co-design al unei lecții de istorie
- 🌐 Community Challenge → Provocare comunitară
- 📺 Digital Storytelling → Povestire digitală
- 🔢 Math in Real Life → Matematică în viața reală



IMPACT EDUCAȚIONAL

- ✓ crește motivația elevilor
- ✓ dezvoltă ownership-ul
- ✓ susține colaborarea
- ✓ transformă elevii în co-creatori
- ➔ educație centrată pe elev



Co-funded by
the European Union



Reflecție și Evaluare

Concluzie

- Co-design nu este doar o metodă, ci o schimbare de paradigmă educațională
- Profesorul devine facilitator, iar elevul un co-autor al învățării

Întrebări de reflecție pentru profesori:

- Ce scenariu s-ar potrivi cel mai bine disciplinei dumneavoastră și profilului elevilor?
- Cum puteți adapta pașii la timpul disponibil și la instrumentele digitale pe care le aveți?
- Ce competențe vor dezvolta elevii prin intermediul acestor activități?

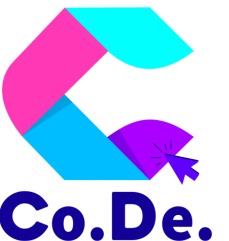
Recomandare pentru evaluare:

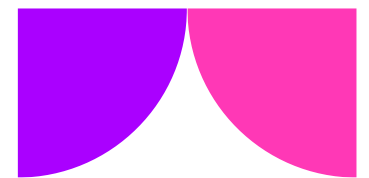
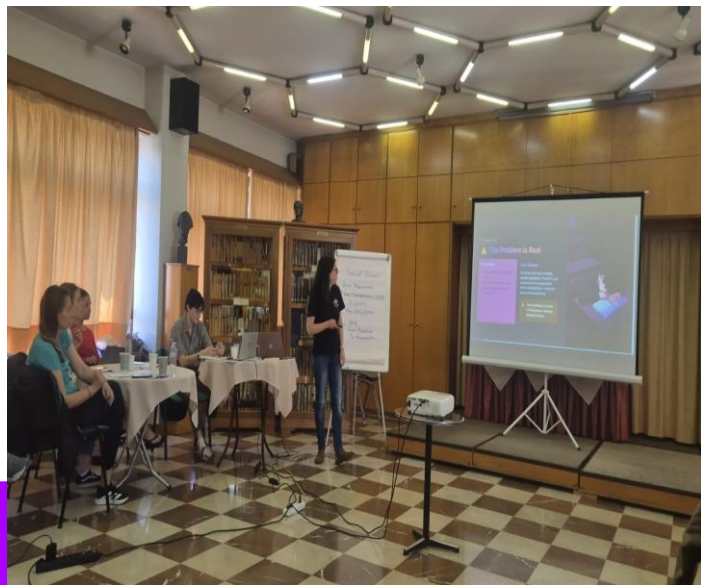
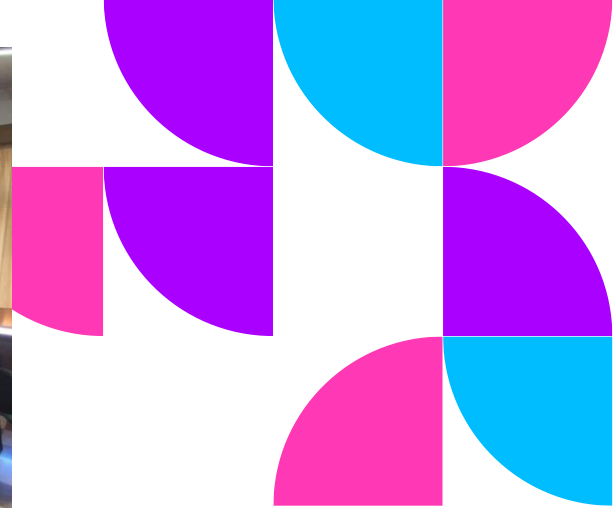
Profesorii trebuie să documenteze fiecare proiect (obiective, etape, rezultate) și să reflecteze asupra:

- implicării elevilor
- calității colaborării
- relevanței rezultatelor în raport cu obiectivele de învățare



Co-funded by
the European Union





<https://code-eduproject.eu>



@co-deeducation



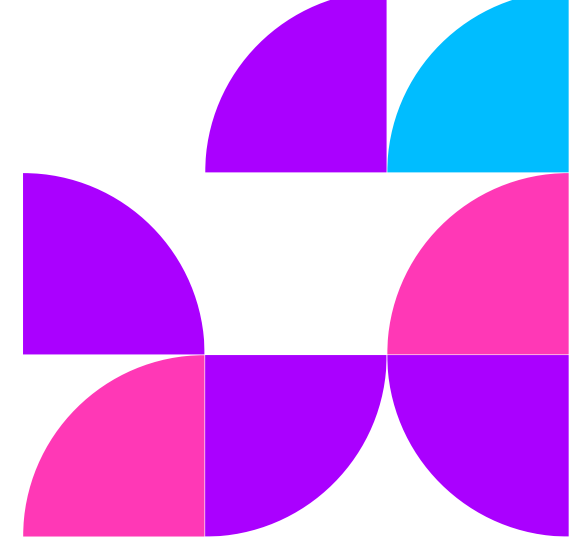
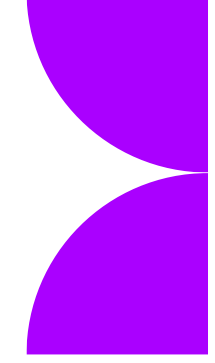
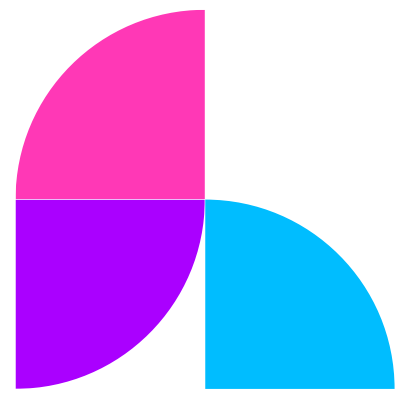
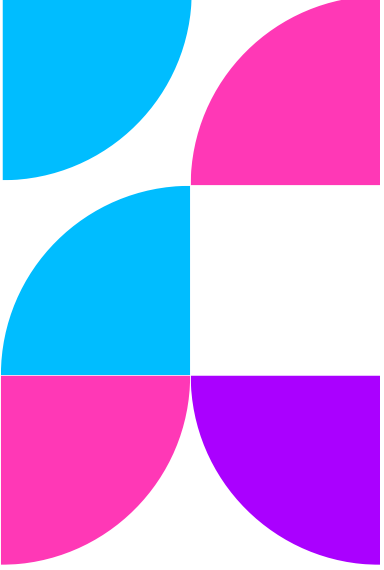
@Co.Deeducationeu



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Number: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536



Co.De.

Scan me!



Vă mulțumesc

pentru atenție!



<https://code-eduproject.eu>



@co-deeducation



@Co.Deeducationeu



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536