



ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

Desenvolvido por *Accelerate* Impact



ÍNDICE REMISSIVO

INTRODUÇÃO	4
ORIENTAÇÃO	8
LANÇAR	15
Introdução ao Lançar	16
Ferramentas do Lançar	18
Resumo, transição e reflexão da fase Lançar	28
EXPLORAR	31
Introdução ao Explorar	32
Ferramentas do Explorar.....	34
Resumo, transição e reflexão da fase Explorar	39
DEFINIR	61
Introdução ao Definir.....	62
Ferramentas do Definir	64
Resumo, transição e reflexão da fase Definir.....	74
GERAR	77
Introdução ao Gerar.....	78
Ferramentas do Gerar	80
Resumo, transição e reflexão da fase Gerar	90
PRODUZIR	93
Introdução ao Produzir	94
Ferramentas do Produzir	96
Resumo, transição e reflexão da fase Produzir	106

TESTAR	109
Introdução ao Testar.....	110
Ferramentas do Testar	112
Resumo, transição e reflexão da fase Testar	126
ITERAR	129
Introdução ao Iterar	130
Ferramentas do Iterar	132
Resumo, transição e reflexão da fase Iterar	140
TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS	143
Introdução ao Testar.....	144
Ferramentas do Testar	146
Resumo, transição e reflexão da fase Testar	156
IMPLEMENTAR	159
Introdução ao Implementar	160
Ferramentas do Implementar	162
Resumo, transição e reflexão da fase Implementar	168
CONTAR	171
Introdução ao Contar	172
Ferramentas do Contar	174
Resumo, transição e reflexão da fase Contar	178
CONCLUSÃO	181

INTRODUÇÃO

■ O QUE É O HUMAN-CENTERED DESIGN?

O human-centered design é uma conhecida abordagem para criar experiências e sistemas fundamentados, é uma prática essencial de algumas das companhias e organizações mais inovadoras do mundo. O human-centered design tem sido utilizado para criar produtos para o consumidor, sistemas de saúde, espaços comerciais, eventos de angariação de fundos, políticas e procedimentos, currículos e muito mais.

O alicerce do human-centered design é o conhecimento em primeira mão das necessidades e comportamentos humanos nos sistemas a criar, seguidos por uma tomada de decisão baseada nesse conhecimento. Depende muito da colaboração de uma equipa, da participação dos potenciais utilizadores finais e das partes interessadas, da vontade de encontrar a solução através de ciclos de aprendizagem iterativos e de um foco na ação sobre o planeamento.

A utilização de processos iterativos centrados nas partes interessadas numa abordagem de design humanizada pode igualmente fornecer estruturas úteis para criar soluções mais equitativas para todas as pessoas, mesmo aquelas que tradicionalmente estão menos representadas. Ao criar um processo colaborativo direcionado para a comunidade que inclui as partes interessadas no trabalho de co-criação e de feedback interativo, o human-centered design pode ajudar a identificar soluções que irão resolver problemas reais e dar resposta a necessidades importantes (mas por vezes mal interpretadas).

■ HUMAN-CENTERED DESIGN NAS ESCOLAS

Nos últimos anos, as metodologias do human-centered design têm recebido uma crescente atenção no âmbito do ensino, do pré-escolar ao secundário. Desde educadores que utilizaram o processo como estrutura pedagógica para o mundo real e uma aprendizagem baseada em projetos a líderes escolares que alavancaram o processo como impulsionador da inovação, líderes progressistas da reforma educativa de todo o mundo adotaram o human-centered design como um mecanismo para mudanças positivas.

À medida que criamos a consciência de que os sistemas escolares são ambientes complexos centrados no ser humano que são ativamente projetados, continuamos a ver o desejo de capacitar líderes e equipas com ferramentas que são usadas por designers profissionais para resolver problemas de forma criativa e imaginar ativamente novos futuros.

■ A POSTURA MENTAL DO HUMAN-CENTERED DESIGN

A postura mental do human-centered design ajuda os profissionais a utilizarem as ferramentas e a cumprirem os objetivos das diversas fases.

- Trabalhe em conjunto para compreender o contexto
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Adie a resolução do problema até chegar a altura certa
- Inspire-se nas pessoas - a escuta ativa é uma fonte de inspiração criativa
- Coloque de lado preconceitos e suposições sobre a origem do problema - ouça as partes interessadas.
- Procure novas perspetivas sobre velhos problemas
- Veja oportunidades nos desafios
- Sinta-se confortável ao analisar informações contraditórias
- Muitas ideias dão lugar a boas ideias
- Adie julgamentos e as críticas a ideias até à altura certa
- A geração de ideias não é a altura de avaliar ideias
- A sessão de brainstorming é uma atividade de colaboração em equipa
- Permita-se ter ideias surpreendentes
- Faça protótipos cedo no processo e frequentemente para aprender mais sobre a sua ideia
- Comece pequeno e acabe em grande
- Não fale, mostre
- São necessários vários ciclos de protótipos para desenvolver uma ideia
- O feedback é uma dádiva para melhorar as suas ideias

■ O QUE É A CAIXA DE FERRAMENTAS?

Esta caixa de ferramentas foi desenvolvida para apoiar um processo de inovação baseado em design para as escolas participantes na iniciativa Escolas2030. Este processo será liderado por educadores e líderes escolares, capacitando-os na identificação de problemas e na criação de soluções que respondam às preocupações identificadas através dos dados obtidos com a aplicação PROMISE e através de reflexão. Este será um processo aberto e adaptável aos contextos culturais, recursos disponíveis e oportunidades de cada escola em concreto.

Ao realizar este processo de design para a sua escola ou sala de aula, o seu objetivo será o de identificar as principais causas das lacunas de aprendizagem dos alunos, de modo a conceber e testar soluções que permitam dar resposta a essas lacunas e melhorar, assim, os resultados da aprendizagem. Iremos utilizar os resultados da aprendizagem holística do programa Escolas2030, como linhas orientadoras relativas aos resultados a melhorar.

Consulte a página seguinte para obter uma lista dos itens incluídos na caixa de ferramentas e informações sobre a forma de usar cada tipo de página numa fase. Na última página desta secção há uma lista com os resultados da aprendizagem holística, bem como um glossário de termos.

■ QUEM VAI UTILIZAR A CAIXA DE FERRAMENTAS?

Você! A sua escola está a embarcar neste processo de inovação e você e os seus colegas irão necessitar das ferramentas disponibilizadas nesta caixa para completar as atividades necessárias para cada fase do processo.

■ COMO UTILIZAR A CAIXA DE FERRAMENTAS?

Irá utilizar esta caixa de ferramentas como guia do seu trabalho ao longo deste desafio de design. Cada fase do desafio tem uma secção com ferramentas e atividades específicas que deverá concluir. Apesar do processo de human-centered design não ser necessariamente um processo linear, recomendamos que trabalhe nestas atividades começando pelo início. Não ignore nenhum passo! Há uma atividade opcional -- Observação de um aluno -- que está devidamente assinalada como tal. Avance para a página seguinte para dar uma vista de olhos a cada fase do desafio de design, assim como às ferramentas que irá utilizar.

Apesar de pedirmos para não ignorar os diversos passos, convidamo-lo a adaptar e a modificar as ferramentas de forma a melhor se adaptarem ao seu contexto cultural. Trabalhe com o seu facilitador para fazer essas alterações e garantir que as mesmas permitem alcançar os objetivos do processo.

No final do desafio terá a oportunidade de apresentar os seus designs e as suas ideias a representantes da iniciativa Escolas2030.

■ QUEM ESTÁ NA EQUIPA?

Human-centered design é um processo colaborativo de resolução de problemas realizado por uma equipa.

Será bastante útil ter uma diversidade de experiências de vida e perspetivas na sua equipa de design, pois diferentes pessoas poderão trazer diversas perspetivas ao desafio.

Consoante o procedimento adotado pela sua escola, irá trabalhar com as ferramentas e atividades desta caixa de ferramentas em equipas constituídas apenas por colegas, em equipas escolares regionais ou de forma independente. Cada ferramenta desta caixa pode ser concluída de forma independente. Se estiver a trabalhar sozinho e encontrar qualquer menção a uma equipa, sinta-se à vontade para prosseguir por conta própria.

BOA SORTE E BOM TRABALHO!

INTRODUÇÃO

■ FASES DO PROCESSO DE DESIGN E MATERIAL INCLUÍDO NA CAIXA DE FERRAMENTAS

Este projeto inclui dez fases. Cada fase possui diferentes ferramentas ou atividades que deverá completar para passar à fase seguinte. Consulte abaixo a lista das fases e do material incluído nesta caixa de ferramentas.

Ao longo da caixa de ferramentas, no início de cada fase irá encontrar uma página de introdução com o contexto e os objetivos da fase, bem como os resumos das ferramentas.

No final de cada fase, irá encontrar uma ferramenta que o vai ajudar a resumir o seu trabalho, e uma segunda ferramenta que permitirá avaliar se está pronto para passar à fase seguinte e que o fará refletir sobre tudo o que aprendeu.

ÍCONES PRINCIPAIS



Atividade individual



Atividade de grupo



Introdução



Ferramentas



Transições

LANÇAR O DESAFIO

- #1 Navegação Tranquila
- #2 Análise dos dados quantitativos
- #3 Identificar o problema a Explorar
- #4 Pesquisa Secundária
- #5 Mapeamento das partes interessadas

EXPLORAR O PROBLEMA

- #1 Preparação para a entrevista
- #2 Questões para a entrevista
- #3 Técnicas adicionais de entrevista
- #4 Notas da entrevista e reflexão
- #5 Observação e mapeamento da jornada
- #6 Preparação para a observação - **opcional**
- #7 Notas de observação e reflexão - **opcional**

DEFINIR O PROBLEMA

- #1 Observações e palpites
- #2 Ponto de vista
- #3 Questões “How Might We”

GERAR SOLUÇÕES

- #1 Preparação para a sessão de brainstorming
- #2 Brainstorm individual
- #3 Brainstorm em grupo
- #4 Seleção de ideias

PRODUZIR O PROTÓTIPO

- #1 Combinar ideias
- #2 Constituir os Blocos Chave
- #3 Fazer um guião da ideia
- #4 Conceber um protótipo
- #5 Dicas para conceber e testar um protótipo

TESTAR O PROTÓTIPO

- #1 Testar um protótipo
- #2 Reflexão sobre os testes feitos ao protótipo
- #3 Grelha de reflexão
- #4 O que aprendeu?
- #5 Avaliação de ideias
- #6 Avaliar protótipos para passar às fases seguintes
- #7 E agora?

ITERAR

- #1 Combinar ideias
- #2 Constituir os Blocos Chave
- #3 Fazer um guião da ideia
- #4 Conceber um protótipo

TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS

- #1 Testar um protótipo
- #2 Reflexão sobre os testes feitos ao protótipo
- #3 Grelha de reflexão
- #4 O que aprendeu?
- #5 Avaliação de ideias

PREPARAR PARA IMPLEMENTAR

- #1 Refinar a sua ideia
- #2 Planear o projeto

CONTAR À COMUNIDADE

- #1 Storytelling / Narrativa
- #2 Apresentação

■ RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

O objetivo deste desafio de design é o de melhorar os resultados da aprendizagem holística da sua escola. Os seus trabalhos de design vão centrar-se nos resultados da aprendizagem holística indicados abaixo, com base nas informações obtidas na aplicação PROMISE. Analise esses resultados de aprendizagem aqui e ao longo dos trabalhos de design para se manter focado nos mesmos.

CONHECIMENTO

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Oralidade
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

CAPACIDADES

Mentalidade de Desenvolvimento

- do século 21
- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

VALORES

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

ATITUDES

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

■ GLOSSÁRIO DE TERMOS

À medida que for percorrendo esta caixa de ferramentas, poderá deparar-se com novos termos ou frases. Utilize o glossário para ajudar a definir essas palavras.

- **Suposição:** Crenças de um indivíduo que não se baseiam em factos ou evidências.
- **Brainstorm:** Um processo para criar uma grande quantidade de ideias.
- **Conceito:** Uma ideia sólida desenvolvida ao longo de várias rondas de criação de protótipos.
- **Equidade:** Uma abordagem na qual é concedida a qualquer pessoa, independentemente de quem seja, as condições que necessita para conseguir sobreviver e prosperar.
- **Trabalho de campo:** O trabalho a realizar de forma independente através da realização de entrevistas aos alunos e respetivas famílias e do teste de protótipos na sala de aulas e noutras situações.
- **Gerar:** O processo de criar algo.
- **Título:** Uma breve (poucas palavras) descrição - tal como os títulos de um jornal.
- **HMW:** How Might We (Como poderemos) é uma estrutura de questões utilizada nas sessões de brainstorming. Permite realçar a natureza colaborativa e exploratória da sessão de brainstorming.
- **Iterar:** Melhorar uma ideia com base no feedback.
- **Desigualdade:** Uma circunstância na qual algumas pessoas obtêm mais recursos do que outras; as pessoas com menos recursos não têm o necessário para sobreviver e prosperar.
- **Necessidades:** As motivações ou desejos de uma das partes interessadas.
- **Piloto:** O início da implementação de uma iniciativa quando a ideia ainda está a ser desenvolvida e refinada.
- **POV:** Uma declaração de Ponto de Vista (Point of View), é uma estrutura para comunicar os novos problemas e necessidades de uma das partes interessadas em específico.
- **Aplicação PROMISE:** Uma aplicação digital concebida para ser uma fonte de dados quantitativos para a sua escola.
- **Protótipo:** Uma experiência inicial que lhe permite testar a sua ideia antes de investir uma quantidade substancial de tempo e dinheiro. Antes de um piloto surge uma série de protótipos.
- **Dados quantitativos:** Comunicação da informação por intermédio de representação numérica.
- **Pesquisa qualitativa:** Informações reunidas a partir da interação tida com as pessoas que está a tentar compreender.
- **Reflexão:** O processo de pensar no seu próprio trabalho de modo a introduzir melhorias.
- **Resolução:** A quantidade de esforço e de recursos necessários para alcançar um determinado nível de destreza e qualidade na concretização.
- **Escala:** O número de partes interessadas alcançadas por uma determinada solução.
- **Esboço:** Um desenho rápido e imperfeito que o vai ajudar a visualizar as suas ideias.
- **Soluções:** Uma intervenção que, através dos trabalhos de design, irá dar resposta às necessidades de uma, ou várias partes interessadas.
- **Partes interessadas:** As pessoas para as quais está a criar um design.
- **Sintetizar:** O processo de analisar informações com o objetivo de as compreender e encontrar novos significados.
- **Testar:** O processo de experimentar o protótipo em contexto real, junto das verdadeiras partes interessadas para obter mais informações sobre a solução.
- **Workshop:** A oportunidade de se reunir num grupo maior - regional ou escolar - para colaborar nos trabalhos de design.



ORIENTAÇÃO

ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

Reveja o esquema seguinte para se orientar na página de Introdução de cada fase. As páginas de Introdução foram concebidas para ajudar a contextualizar esta fase do desafio de design.

ORIENTAÇÃO

TÍTULO DA FASE

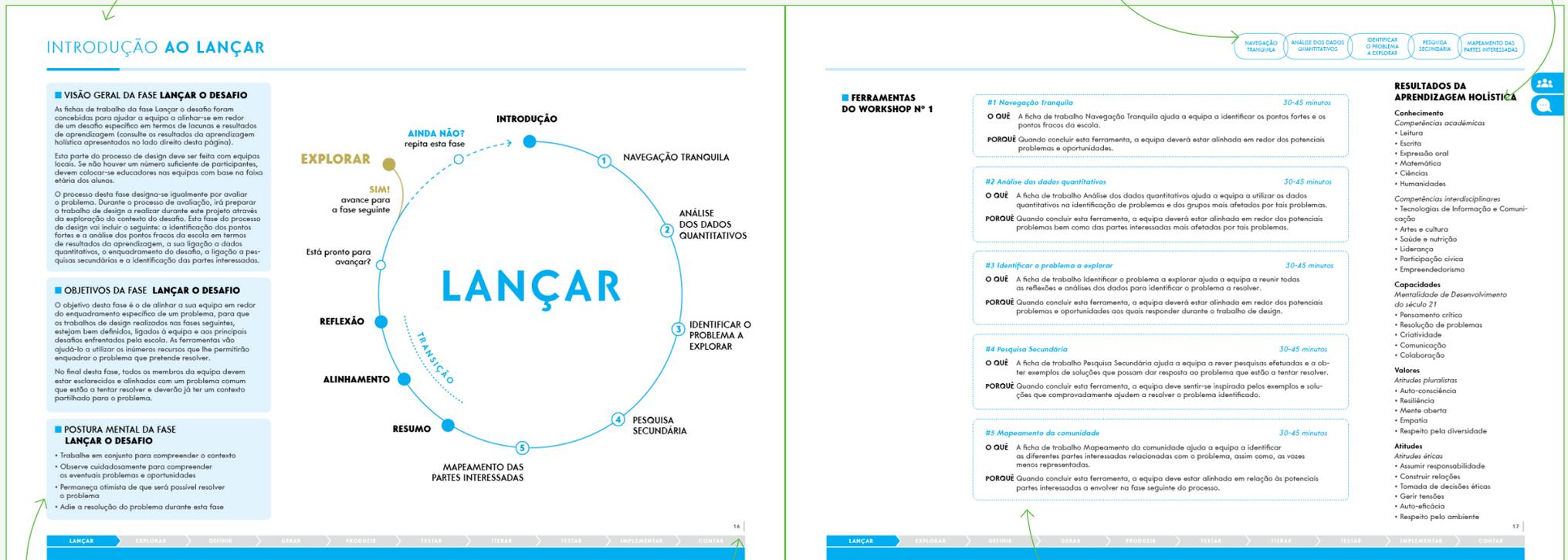
Este é o título da fase bem como o título da página. Neste caso, "Lançar" é a fase e "Introdução" é a página.

FERRAMENTAS DESTA FASE

Estas elipses indicam todas as ferramentas necessárias a utilizar nesta fase do desafio de design. Estão ordenadas. Leia-as da esquerda para a direita.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Utilize a lista de resultados da aprendizagem holística identificados na iniciativa Escolas2030 como referência ao longo do seu trabalho de design.



VIÇÃO GERAL, OBJETIVOS E POSTURA MENTAL

Estas caixas foram concebidas para ajudar a contextualizar esta fase do desafio de design.

- A secção **Visão geral** explica o que vai fazer
- A secção **Objetivo** explica os objetivos desta fase
- A secção **Postura mental** explica que atitudes e comportamentos deverá pôr em prática durante esta fase do desafio de design.

BARRA DE NAVEGAÇÃO DA FASE

Esta barra de navegação indica-lhe todas as fases do seu desafio de design. A seta assinalada corresponde à fase na qual está a trabalhar.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP E DO TRABALHO DE CAMPO

Estas caixas descrevem cada uma das ferramentas que irá utilizar durante esta fase do desafio de design e qual será o objetivo ao utilizar cada ferramenta. Por cima das caixas, poderá ver um título a especificar "workshop" ou "trabalho de campo." Cada caixa incluirá igualmente uma estimativa de tempo para concluir a ferramenta.

ORIENTAÇÃO

ORIENTAÇÕES DA CAIXA DE FERRAMENTAS: PÁGINAS DAS FERRAMENTAS

Reveja o esquema seguinte para obter orientações sobre a forma como as páginas das ferramentas estão concebidas. Cada fase do desafio de design tem ao dispor diversas ferramentas as quais é necessário completar antes de avançar para a fase seguinte.

TÍTULO DA FERRAMENTA

Este é o título da ferramenta. Neste caso, a ferramenta designa-se por "Navegação tranquila."

INSTRUÇÕES

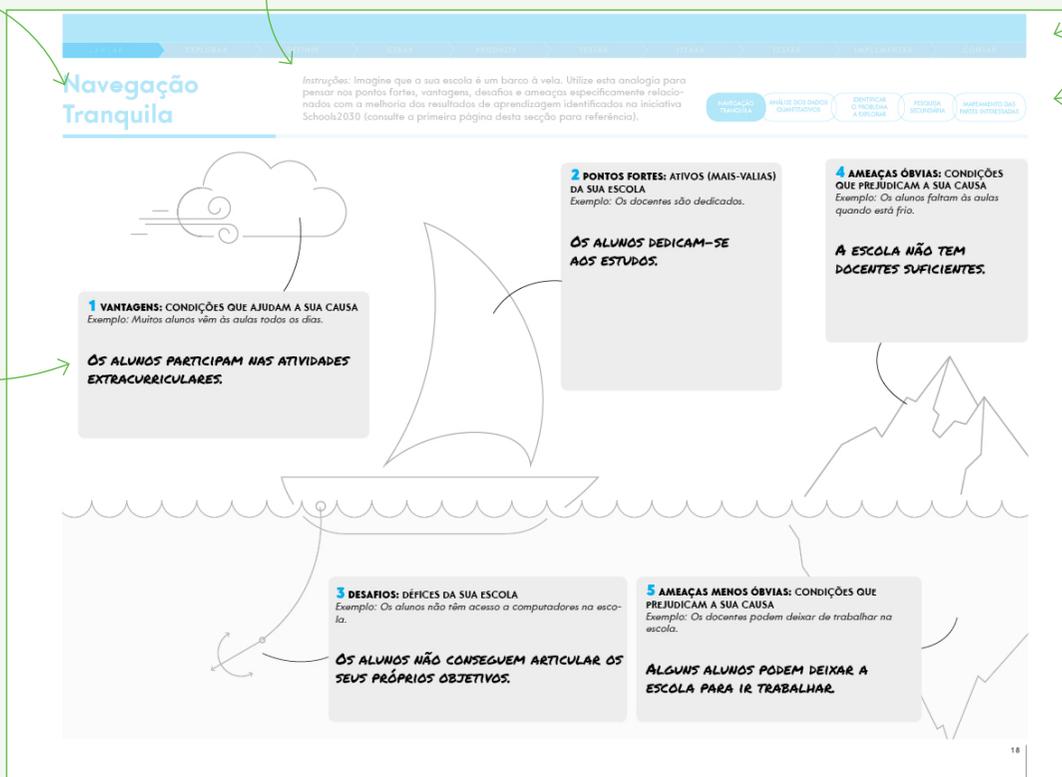
As instruções ajudam-no a compreender a forma de utilizar a ferramenta. Comece sempre por ler as instruções.

BARRA DE NAVEGAÇÃO DA FASE

Esta barra de navegação indica-lhe todas as fases do seu desafio de design. A seta assinalada corresponde à fase na qual está a trabalhar.

CADA ETAPA DA FERRAMENTA

Cada etapa da ferramenta está rotulada com um dígito assim como um título. Cada etapa da ferramenta tem pontos e/ou exemplos do que será necessário criar para concluir a mesma.



FERRAMENTAS DESTA FASE

Estas elipses indicam todas as ferramentas necessárias a utilizar nesta fase do desafio de design. Estão ordenadas. Leia-as da esquerda para a direita. A elipse preta indica a ferramenta com a qual está a trabalhar.

ORIENTAÇÃO DAS FERRAMENTAS

Estas ferramentas foram concebidas para serem lidas da esquerda para a direita. Cada etapa do processo está numerada para o ajudar a navegar entre as diversas etapas.

ORIENTAÇÕES DA CAIXA DE FERRAMENTAS: PÁGINAS DE RESUMO DA FASE

Reveja o esquema seguinte para se orientar na página de Resumo de cada fase. As páginas de Resumo foram concebidas para o ajudar a agrupar o trabalho concluído nesta fase, para o poder partilhar com a sua equipa.

TÍTULO DA FASE

Este é o título da fase bem como o título da página. Neste caso, “Lançar” é a fase e “Resumo” é a página.

FERRAMENTAS DESTA FASE

Estas elipses indicam todas as ferramentas necessárias a utilizar nesta fase do desafio de design. Estão ordenadas. Leia-as da esquerda para a direita.

RESUMO DA TRANSIÇÃO PARA A FASE LANÇAR

NAVEGAÇÃO TRANQUILA | ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS | AVALIAÇÃO DO DESAFIO | PESQUISA SECUNDÁRIA | Mapeamento das Partes Interessadas

RESUMO DA FASE LANÇAR O DESAFIO

Utilize esta página de resumo da fase Lançar o desafio para agrupar todo o trabalho feito em cada uma das fichas de trabalho. Ao resumir essas informações tenha em consideração os resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP Nº 1

#1 Navegação Tranquila
Quais são as três vantagens e pontos fortes mais importantes que conseguiu identificar?
Quais são os três desafios mais importantes que conseguiu identificar?
Quais são as três ameaças mais importantes que conseguiu identificar?

#2 Análise dos dados quantitativos
Qual foi o problema identificado?
Que mais necessita de saber sobre o mesmo?

#3 Identificar o problema a explorar
Com base na ficha de trabalho Navegação Tranquila e na ficha de trabalho Dados Quantitativos, que problema específico pretende explorar?
O que tem maior curiosidade em saber em relação a este problema?
Porque razão está o problema associado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE?

#4 Pesquisa Secundária
De que forma o artigo selecionado pela sua equipa se relaciona com os resultados de aprendizagem holística identificados na iniciativa Schools2030?

#5 Mapeamento das Partes Interessadas
Com base no problema identificado, indique as três partes interessadas ou grupos de partes interessadas que considere estarem sub-representados.
1.
2.
3.

LANÇAR | EXPLORAR | DEFINIR | GERAR | PRODUIR | TESTAR | ITERAR | TESTAR | IMPLEMENTAR | CONTAR

FERRAMENTAS DO WORKSHOP E DO TRABALHO DE CAMPO

Estas caixas apresentam pontos de reflexão para preencher individualmente. Estes pontos foram criados para lhe pedir que se foque no seu trabalho de design de modo a ter tudo pronto para o partilhar com a sua equipa. Por cima das caixas poderá ver um título a especificar “workshop” ou “trabalho de campo.”

BARRA DE NAVEGAÇÃO DA FASE

Esta barra de navegação indica-lhe todas as fases do seu desafio de design. A seta assinalada corresponde à fase na qual está a trabalhar.

ORIENTAÇÃO

ORIENTAÇÕES DA CAIXA DE FERRAMENTAS: PÁGINAS DE ALINHAMENTO DA FASE

Reveja o esquema seguinte para se orientar na página de Transição de cada fase. As páginas de Transição foram concebidas para ajudar a sua equipa a convergir na mesma direção do seu trabalho em curso. Estas páginas também foram concebidas para ajudar a sua equipa a avaliar o seu trabalho nesta fase e determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte.

TÍTULO DA FASE

Este é o título da fase bem como o título da página. Neste caso, "Lançar" é a fase e "Transição" é a página.

FERRAMENTAS DESTA FASE

Estas elipses indicam todas as ferramentas necessárias a utilizar nesta fase do desafio de design. Estão ordenadas. Leia-as da esquerda para a direita.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Utilize a lista de resultados da aprendizagem holística identificados na iniciativa Escolas2030 como referência ao longo do seu trabalho de design.

ALINHAMENTO DA EQUIPA

Esta secção foi concebida para ajudar a sua equipa a falar sobre os aspetos do trabalho que necessitem de ser ajustados. Utilize as dicas mencionadas para ajudar a resolver eventuais conflitos neste processo. Se a equipa não se conseguir alinhar nestas áreas, peça ajuda ao seu facilitador, ao líder escolar ou a outra equipa.

ALINHAMENTO DA TRANSIÇÃO PARA A FASE LANÇAR

- NAVEGAÇÃO TRANQUILA
- ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS
- AVALIAÇÃO DO DESAFIO
- PESQUISA SECUNDÁRIA
- MAPAMENTO DAS HITES INTERESSADAS

RESUMO DO ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum. Dêe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte do restante equipa. Se houverem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto...". Não é necessário o equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Qual vai ser o principal problema explorado por toda a equipa?

De que forma esse problema se relaciona com os resultados da aprendizagem holística para os seus alunos?

CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do desafio e se está pronto para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do Projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE DE NAVEGAÇÃO TRANQUILA	A equipa não consegue chegar a um acordo em relação aos pontos fortes e aos pontos fracos da escola.	A equipa tem algumas discordâncias em relação aos pontos fortes e aos pontos fracos da escola, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação aos pontos fortes e aos pontos fracos da escola.
ATIVIDADE ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS	A equipa não consegue chegar a acordo em relação aos principais pontos dos dados quantitativos e à forma como esclarecem o problema.	A equipa tem algumas discordâncias em relação aos principais pontos dos dados quantitativos e ao problema, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação aos principais pontos dos dados quantitativos e à forma como esclarecem o problema.
ATIVIDADE IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA A EXPLORAR	A equipa não consegue chegar a acordo em relação ao problema mais importante a tratar.	A equipa tem algumas discordâncias sobre o problema mais importante a tratar, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação ao que considera ser o problema mais importante.
ATIVIDADE PESQUISA SECUNDÁRIA	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às informações secundárias mais relevantes.	A equipa tem algumas discordâncias sobre o problema mais importante, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação à pesquisa secundária mais importante.
ATIVIDADE MAPAMENTO DAS HITES INTERESSADAS	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às partes interessadas mais sub-representadas.	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às partes interessadas mais sub-representadas.	A equipa está fortemente alinhada em relação às partes interessadas mais sub-representadas.
ESTADO DO PROJETO: DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	A equipa não consegue chegar a acordo em relação à definição do problema mais relevante com o objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A equipa tem algumas discordâncias em relação ao problema mais relevante mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação à definição do problema mais relevante com o objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo em relação ao problema associado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A equipa tem algumas discordâncias em relação ao problema associado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação ao problema associado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

- Competências académicas
- Língua
- Escrita
- Expressão oral
- Humanidades
- Ciências
- Humanidades

Competências Interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Arte e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

- Lógica de desenvolvimento no século 21
- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

- Atitudes pluralistas
- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

- Atitudes éticas
- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente



- LANÇAR
- EXPLORAR
- DEFINIR
- GERAR
- PRODUZIR
- TESTAR
- USAR
- TESTAR
- IMPLEMENTAR
- CONTAR

BARRA DE NAVEGAÇÃO DA FASE

Esta barra de navegação indica-lhe todas as fases do seu desafio de design. A seta assinalada corresponde à fase na qual está a trabalhar.

ORIENTAÇÕES DA CAIXA DE FERRAMENTAS: PÁGINAS DE REFLEXÃO DA FASE

Reveja o esquema seguinte para se orientar na página de Reflexão de cada fase. As páginas de Reflexão foram concebidas para o ajudar a refletir no trabalho conjunto da equipa e introduzir eventuais melhorias. Estas páginas também foram concebidas para o ajudar a partilhar o seu trabalho com o facilitador, o líder escolar ou um colega de modo a obter feedback dos mesmos.

TÍTULO DA FASE

Este é o título da fase bem como o título da página. Neste caso, "Lançar" é a fase e "Reflexão" é a página.

FERRAMENTAS DESTA FASE

Estas elipses indicam todas as ferramentas necessárias a utilizar nesta fase do desafio de design. Estão ordenadas. Leia-as da esquerda para a direita.

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

Esta secção foi concebida para o ajudar a refletir sobre a forma como a equipa está a trabalhar neste desafio de design. Utilize-a como uma oportunidade de pensar na melhor forma de ajudar a equipa a melhorar e onde devem prosseguir com o que já tem vindo a ser bem feito.

REFLEXÃO SOBRE A TRANSIÇÃO PARA A FASE LANÇAR

NAVEGAÇÃO TRANQUILA ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS AVALIAÇÃO DO DESAFIO PESQUISA SECUNDÁRIA Mapeamento das partes interessadas

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?

- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?

- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança? Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?

- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?

- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.

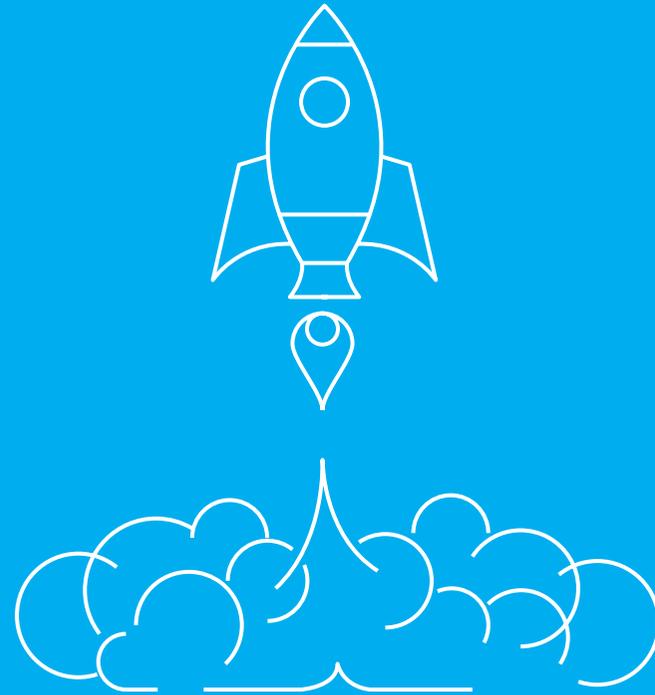
PARTILHA DO PROCESSO

Esta caixa foi concebida para o incentivar a partilhar o seu trabalho com o seu facilitador, o líder escolar ou um colega e receber o feedback que os mesmos possam partilhar consigo.

LANÇAR > EXPLORAR > DEFINIR > GERAR > PRODUIR > TESTAR > ITERAR > TESTAR > IMPLEMENTAR > CONTAR

BARRA DE NAVEGAÇÃO DA FASE

Esta barra de navegação indica-lhe todas as fases do seu desafio de design. A seta assinalada corresponde à fase na qual está a trabalhar.



LANÇAR



INTRODUÇÃO AO LANÇAR

■ VISÃO GERAL DA FASE LANÇAR O DESAFIO

As fichas de trabalho da fase Lançar o desafio foram concebidas para ajudar a equipa a alinhar-se em redor de um desafio específico em termos de lacunas e resultados de aprendizagem (consulte os resultados da aprendizagem holística apresentados no lado direito desta página).

Esta parte do processo de design deve ser feita com equipas locais. Se não houver um número suficiente de participantes, devem colocar-se educadores nas equipas com base na faixa etária dos alunos.

O processo desta fase designa-se igualmente por avaliar o problema. Durante o processo de avaliação, irá preparar o trabalho de design a realizar durante este projeto através da exploração do contexto do desafio. Esta fase do processo de design vai incluir o seguinte: a identificação dos pontos fortes e a análise dos pontos fracos da escola em termos de resultados da aprendizagem, a sua ligação a dados quantitativos, o enquadramento do desafio, a ligação a pesquisas secundárias e a identificação das partes interessadas.

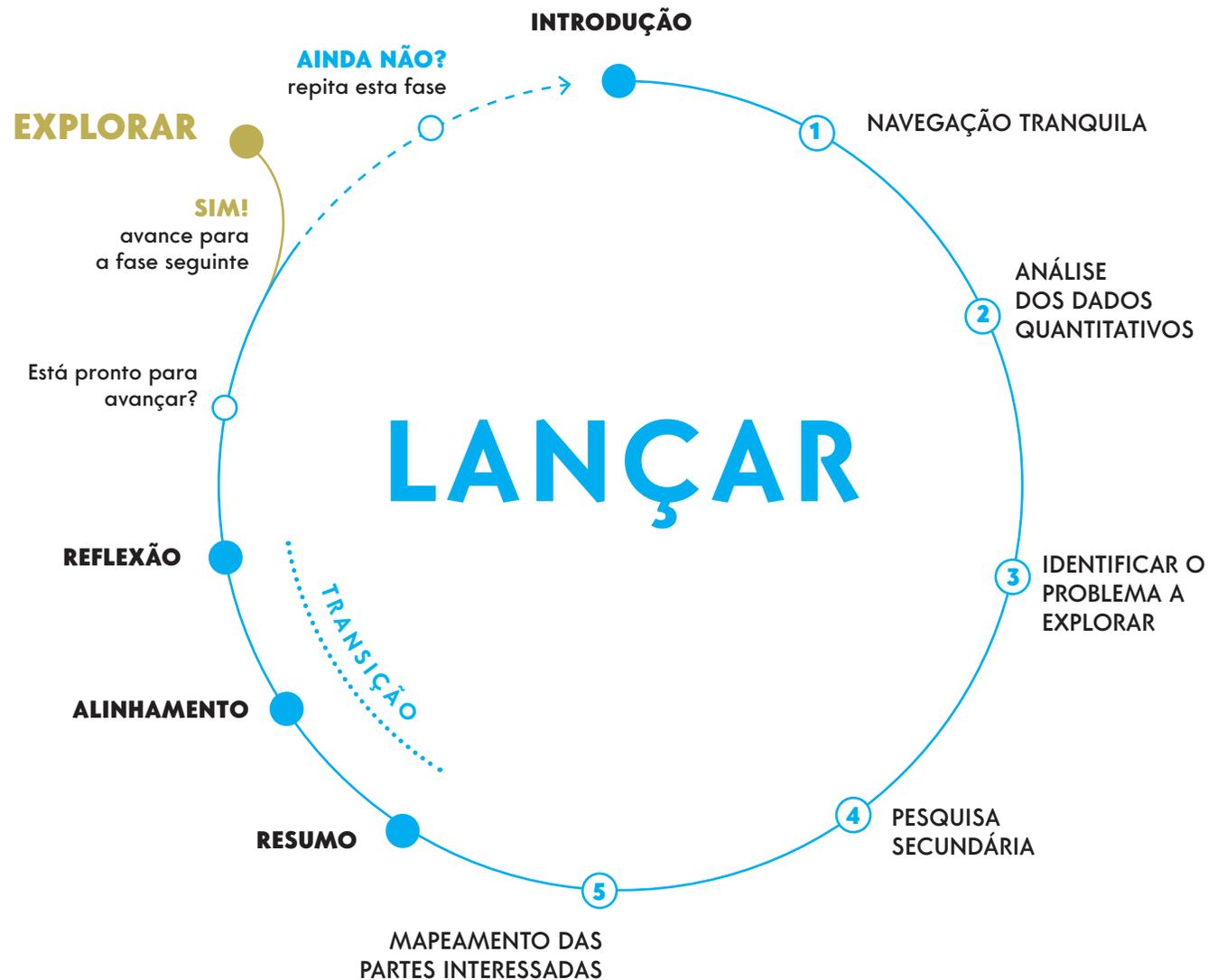
■ OBJETIVOS DA FASE LANÇAR O DESAFIO

O objetivo desta fase é o de alinhar a sua equipa em redor do enquadramento específico de um problema para que os trabalhos de design realizados nas fases seguintes estejam bem definidos, ligados à equipa e aos principais desafios enfrentados pela escola. As ferramentas vão ajudá-lo a utilizar os inúmeros recursos que lhe permitirão enquadrar o problema que pretende resolver.

No final desta fase, todos os membros da equipa devem estar esclarecidos e alinhados com um problema comum que estão a tentar resolver e deverão já ter um contexto partilhado para o problema.

■ POSTURA MENTAL DA FASE LANÇAR O DESAFIO

- Trabalhe em conjunto para compreender o contexto
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Adie a resolução do problema durante esta fase



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Navegação Tranquila

30-45 minutos

O QUÊ A ficha de trabalho Navegação Tranquila ajuda a equipa a identificar os pontos fortes e os pontos fracos da escola.

PORQUÊ Quando concluir esta ferramenta, a equipa deverá estar alinhada em redor dos potenciais problemas e oportunidades.

#2 Análise dos dados quantitativos

30-45 minutos

O QUÊ A ficha de trabalho Análise dos dados quantitativos ajuda a equipa a utilizar os dados quantitativos na identificação de problemas e dos grupos mais afetados por tais problemas.

PORQUÊ Quando concluir esta ferramenta, a equipa deverá estar alinhada em redor dos potenciais problemas bem como das partes interessadas mais afetadas por tais problemas.

#3 Identificar o problema a explorar

30-45 minutos

O QUÊ A ficha de trabalho Identificar o problema a explorar ajuda a equipa a reunir todas as reflexões e análises dos dados para identificar o problema a resolver.

PORQUÊ Quando concluir esta ferramenta, a equipa deverá estar alinhada em redor dos potenciais problemas e oportunidades aos quais responder durante o trabalho de design.

#4 Pesquisa Secundária

30-45 minutos

O QUÊ A ficha de trabalho Pesquisa Secundária ajuda a equipa a rever pesquisas efetuadas e a obter exemplos de soluções que possam dar resposta ao problema que estão a tentar resolver.

PORQUÊ Quando concluir esta ferramenta, a equipa deve sentir-se inspirada pelos exemplos e soluções que comprovadamente ajudem a resolver o problema identificado.

#5 Mapeamento da comunidade

30-45 minutos

O QUÊ A ficha de trabalho Mapeamento da comunidade ajuda a equipa a identificar as diferentes partes interessadas relacionadas com o problema, assim como as vozes menos representadas.

PORQUÊ Quando concluir esta ferramenta, a equipa deve estar alinhada em relação às potenciais partes interessadas a envolver na fase seguinte do processo.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Navegação Tranquila

Instruções: Imagine que a sua escola é um barco à vela. Utilize esta analogia para pensar nos pontos fortes, vantagens, desafios e ameaças especificamente relacionados com a melhoria dos resultados de aprendizagem identificados na iniciativa Escolas2030 (consulte a primeira página desta secção para referência).

NAVEGAÇÃO
TRANQUILAANÁLISE DOS DADOS
QUANTITATIVOSIDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORARPESQUISA
SECUNDÁRIAMAPEAMENTO DAS
PARTES INTERESSADAS

1 VANTAGENS: CONDIÇÕES QUE AJUDAM A SUA CAUSA

Exemplo: Muitos alunos vêm às aulas todos os dias.

OS ALUNOS PARTICIPAM NAS ATIVIDADES EXTRACURRICULARES.

2 PONTOS FORTES: ATIVOS (MAIS-VALIAS) DA SUA ESCOLA

Exemplo: Os docentes são dedicados.

OS ALUNOS DEDICAM-SE AOS ESTUDOS.

4 AMEAÇAS ÓBVIAS: CONDIÇÕES QUE PREJUDICAM A SUA CAUSA

Exemplo: Os alunos faltam às aulas quando está frio.

A ESCOLA NÃO TEM DOCENTES SUFICIENTES.

3 DESAFIOS: DÉFICES DA SUA ESCOLA

Exemplo: Os alunos não têm acesso a computadores na escola.

OS ALUNOS NÃO CONSEGUEM ARTICULAR OS SEUS PRÓPRIOS OBJETIVOS.

5 AMEAÇAS MENOS ÓBVIAS: CONDIÇÕES QUE PREJUDICAM A SUA CAUSA

Exemplo: Os docentes podem deixar de trabalhar na escola.

ALGUNS ALUNOS PODEM DEIXAR A ESCOLA PARA IR TRABALHAR.

Navegação Tranquila

Instruções: Imagine que a sua escola é um barco à vela. Utilize esta analogia para pensar nos pontos fortes, vantagens, desafios e ameaças especificamente relacionados com a melhoria dos resultados de aprendizagem identificados na iniciativa Escolas2030 (consulte a primeira página desta secção para referência).

NAVEGAÇÃO
TRANQUILAANÁLISE DOS DADOS
QUANTITATIVOSIDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORARPESQUISA
SECUNDÁRIAMAPEAMENTO DAS
PARTES INTERESSADAS

1 VANTAGENS: CONDIÇÕES QUE AJUDAM A SUA CAUSA

Exemplo: Muitos alunos vêm às aulas todos os dias.

2 PONTOS FORTES: ATIVOS (MAIS-VALIAS) DA SUA ESCOLA

Exemplo: Os docentes são dedicados.

4 AMEAÇAS ÓBVIAS: CONDIÇÕES QUE PREJUDICAM A SUA CAUSA

Exemplo: Os alunos faltam às aulas quando está frio.

3 DESAFIOS: DÉFICES DA SUA ESCOLA

Exemplo: Os alunos não têm acesso a computadores na escola.

5 AMEAÇAS MENOS ÓBVIAS: CONDIÇÕES QUE PREJUDICAM A SUA CAUSA

Exemplo: Os docentes podem deixar de trabalhar na escola.



Análise dos dados quantitativos

Instruções: Utilizando a aplicação PROMISE, identifique os dados quantitativos que considera mais interessantes ou preocupantes em relação aos resultados da aprendizagem holística (consulte a primeira página desta secção para referência). Utilizando uma lente de equidade (procurando aqueles que não obtêm tudo o que necessitam para sobreviver e prosperar) pense na forma como poderá usar os dados quantitativos para identificar populações de alunos que estejam a ter um rendimento acima ou abaixo do previsto na sua escola.

NAVEGAÇÃO
TRANQUILAANÁLISE DOS DADOS
QUANTITATIVOSIDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORARPESQUISA
SECUNDÁRIAMAPEAMENTO DAS
PARTES INTERESSADAS

1 ASPETOS INTERESSANTES DOS DADOS QUANTITATIVOS:

Utilizando a aplicação PROMISE, identifique os dados quantitativos que considera mais interessantes ou preocupantes em relação aos resultados da aprendizagem holística (consulte a primeira página desta secção para referência).

OS ALUNOS NÃO REFEREM QUE DEVEM TER UMA PALAVRA A DIZER SOBRE A SUA RESPECTIVA EDUCAÇÃO.

2 ANALISAR COM UMA LENTE DE EQUIDADE:

Agora, consulte os dados mais interessantes e mais inquietantes que conseguiu encontrar e analise-os novamente, procurando por grupos de alunos que estejam a ter um rendimento acima ou abaixo do previsto em diferentes áreas. Descreva abaixo esses grupos, bem como as desigualdades observadas. Consulte o glossário para obter uma definição de equidade.

OS ALUNOS PERTENCENTES A UM GRUPO MINORITÁRIO AINDA TÊM MENOS PROBABILIDADES DE FALAR POR SI PRÓPRIOS.

3 DEFINIR O PROBLEMA:

Com base nos dados selecionados, defina o problema que a sua equipa gostaria de aprofundar com o objetivo de tentar solucionar.

Qual é o problema?

OS ALUNOS NÃO TÊM CAPACIDADE PARA DEFENDER OS SEUS PRÓPRIOS INTERESSES.

Que mais precisa de saber para melhor compreender o problema selecionado?

PRECISO DE SABER MAIS SOBRE A FORMA COMO OS ALUNOS DEFINEM OBJETIVOS PESSOAIS E SE OS MESMOS SE SENTEM CAPAZES DE FALAR POR SI PRÓPRIOS.

De que forma está o problema ligado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE?

UM DOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA É A AUTO-EFICÁCIA.

Análise dos dados quantitativos

Instruções: Utilizando a aplicação PROMISE, identifique os dados quantitativos que considera mais interessantes ou preocupantes em relação aos resultados da aprendizagem holística (consulte a primeira página desta secção para referência). Utilizando uma lente de equidade (procurando aqueles que não obtêm tudo o que necessitam para sobreviver e prosperar) pense na forma como poderá usar os dados quantitativos para identificar populações de alunos que estejam a ter um rendimento acima ou abaixo do previsto na sua escola.

NAVEGAÇÃO
TRANQUILAANÁLISE DOS DADOS
QUANTITATIVOSIDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORARPESQUISA
SECUNDÁRIAMAPEAMENTO DAS
PARTES INTERESSADAS

1 ASPETOS INTERESSANTES DOS DADOS QUANTITATIVOS:

Utilizando a aplicação PROMISE, identifique os dados quantitativos que considera mais interessantes ou preocupantes em relação aos resultados da aprendizagem holística.

2 ANALISAR COM UMALENTE DE EQUIDADE:

Agora, consulte os dados mais interessantes e mais inquietantes que conseguiu encontrar e analise-os novamente, procurando por grupos de alunos que estejam a ter um rendimento acima ou abaixo do previsto em diferentes áreas. Descreva abaixo esses grupos, bem como as desigualdades observadas. Consulte o glossário para obter uma definição de equidade.

3 DEFINIR O PROBLEMA:

Com base nos dados selecionados, defina o problema que a sua equipa gostaria de aprofundar com o objetivo de tentar solucionar.

Qual é o problema?

Que mais precisa de saber para melhor compreender o problema selecionado?

De que forma está o problema ligado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE?

Identificar o problema a explorar

Instruções: Agora que refletiu sobre os pontos fortes e os desafios da sua escola e verificou os dados quantitativos, utilize esta ficha de trabalho para identificar um problema que gostaria de explorar durante este desafio de design. Irá continuar a explorar este desafio antes de desenvolver uma solução.

NAVEGAÇÃO TRANQUILA

ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS

IDENTIFICAR O PROBLEMA A EXPLORAR

PESQUISA SECUNDÁRIA

MAPEAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

1 ANALISE A ATIVIDADE DE NAVEGAÇÃO TRANQUILA

Com base na primeira atividade, *Navegação Tranquila*, que levou a sua equipa a refletir sobre a escola, quais são os três principais desafios enfrentados pela escola, relacionados com os resultados da aprendizagem holística, aos quais gostaria de dar resposta durante este desafio de design?

1. **OS ALUNOS NÃO CONSEGUEM ARTICULAR OS SEUS PRÓPRIOS OBJETIVOS.**
- 2.
- 3.

2 ANALISE A ATIVIDADE ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS

Com base na segunda atividade, *Análise dos dados quantitativos*, o que poderá estar na origem deste problema? Observando os dados quantitativos, quais são os três principais desafios enfrentados pela escola, relacionados com os resultados da aprendizagem holística aos quais gostaria de dar resposta durante este desafio de design?

1. **OS ALUNOS NÃO REFEREM QUE DEVEM TER UMA PALAVRA A DIZER SOBRE A SUA RESPECTIVA EDUCAÇÃO.**
- 2.
- 3.

4 DEDUZA O SIGNIFICADO

Na sua opinião, o que poderá estar na origem deste problema?

OS ALUNOS NÃO TÊM CAPACIDADE PARA DEFENDER OS SEUS PRÓPRIOS INTERESSES

5 SAIBA MAIS

O que tem maior curiosidade em saber, relativamente a este problema?

PRECISO DE SABER MAIS SOBRE A FORMA COMO OS ALUNOS DEFINEM OBJETIVOS PESSOAIS E SE OS MESMOS SE SENTEM CAPAZES DE DEFENDER OS SEUS PRÓPRIOS INTERESSES.

3 DESCUBRA PADRÕES

O primeiro e o segundo exercícios indicaram um problema associado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE? Selecione esse problema para o explorar durante este desafio de design. Descreva esse problema abaixo tal como o compreende neste momento.

OS ALUNOS NÃO TÊM CAPACIDADE PARA DEFENDER OS SEUS PRÓPRIOS INTERESSES.

6 ESTABELEÇA LIGAÇÕES

De que forma está o problema ligado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE?

UM DOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA É A AUTO-EFICÁCIA.

Identificar o problema a explorar

Instruções: Agora que refletiu sobre os pontos fortes e os desafios da sua escola e verificou os dados quantitativos, utilize esta ficha de trabalho para identificar um problema que gostaria de explorar durante este desafio de design. Irá continuar a explorar este desafio antes de desenvolver uma solução.

NAVEGAÇÃO
TRANQUILAANÁLISE
DOS DADOS
QUANTITATIVOSIDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORARPESQUISA
SECUNDÁRIAMAPEAMENTO
DAS PARTES
INTERESSADAS

1 ANALISE A ATIVIDADE DE NAVEGAÇÃO TRANQUILA

Com base na primeira atividade, *Navegação Tranquila*, que levou a sua equipa a refletir sobre a escola, quais são os três principais desafios enfrentados pela escola, relacionados com os resultados da aprendizagem holística, aos quais gostaria de dar resposta durante este desafio de design?

1.

2.

3.

2 ANALISE A ATIVIDADE ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS

Com base na segunda atividade, *Análise dos dados quantitativos*, o que poderá estar na origem deste problema? Observando os dados quantitativos, quais são os três principais desafios enfrentados pela escola, relacionados com os resultados da aprendizagem holística aos quais gostaria de dar resposta durante este desafio de design?

1.

2.

3.

4 DEDUZA O SIGNIFICADO

Na sua opinião, o que poderá estar na origem deste problema?

5 SAIBA MAIS

O que tem maior curiosidade em saber em relação a este problema?

3 DESCUBRA PADRÕES

O primeiro e o segundo exercícios indicaram um problema associado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE? Selecione esse problema para o explorar durante este desafio de design. Descreva esse problema abaixo tal como o compreende neste momento.

6 ESTABELEÇA LIGAÇÕES

De que forma está o problema ligado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE?

Pesquisa Secundária

Instruções: Comece por selecionar um recurso que aborde a pesquisa relacionada com o problema identificado. Leia o recurso e preencha as questões de reflexão seguintes.

NAVEGAÇÃO
TRANQUILA

ANÁLISE
DOS DADOS
QUANTITATIVOS

IDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORAR

PESQUISA
SECUNDÁRIA

MAPEAMENTO
DAS PARTES
INTERESSADAS

1 TÍTULO DO RECURSO:

COMO CRIAR AS BASES PARA A AUTO-ADVOCACIA DAS CRIANÇAS PEQUENAS

2 RESUMA O RECURSO EM 3-4 FRASES.

"QUANDO AS CRIANÇAS TIVEREM CONFIANÇA, SERÁ MAIS FÁCIL PEDIREM, SEMPRE QUE NECESSITAREM DE AJUDA."

3 FAÇA UMA LISTA DAS CINCO IDEIAS MAIS IMPORTANTES DO RECURSO.

- **"É POSSÍVEL ENSINAR AS CRIANÇAS MAIS PEQUENAS A FALAREM POR SI PRÓPRIAS."**
- **"DAR RESPONSABILIDADE ÀS CRIANÇAS MAIS PEQUENAS AJUDA A CRIAR AS BASES DA AUTO-ADVOCACIA."**
-
-
-
-

4 DEPOIS, RESPONDA ÀS QUESTÕES SEGUINTES.

- De que forma este recurso se relaciona com o desafio identificado?

ESTRATÉGIAS PARA ESTIMULAR A AUTO-ADVOCACIA NOS ALUNOS

- Em que questões ou áreas de investigação este recurso faz pensar por estarem relacionadas com o problema?

DE QUE FORMA PODEREMOS CRIAR AS BASES PARA O DESENVOLVIMENTO DESSAS CAPACIDADES NOS ALUNOS?

- De que forma se relaciona este recurso com os resultados de aprendizagem holística identificados na iniciativa Escolas2030?

A AUTO-EFICÁCIA É UM DOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM

5 QUE INFORMAÇÕES PRETENDE TER SEMPRE PRESENTES AO LONGO DO DESAFIO DE DESIGN? QUE MAIS PRETENDE SABER SOBRE O MESMO?

PODE AJUDAR OS ALUNOS A CRIAREM AS SUAS PRÓPRIAS CAPACIDADE DE AUTO-ADVOCACIA.

Pesquisa Secundária

Instruções: Comece por seleccionar um recurso que aborde a pesquisa relacionada com o problema identificado. Leia o recurso e preencha as questões de reflexão seguintes.

NAVEGAÇÃO
TRANQUILAANÁLISE
DOS DADOS
QUANTITATIVOSIDENTIFICAR
O PROBLEMA
A EXPLORARPESQUISA
SECUNDÁRIAMAPEAMENTO
DAS PARTES
INTERESSADAS

1 TÍTULO DO RECURSO:

2 RESUMA O RECURSO EM 3-4 FRASES.

3 FAÇA UMA LISTA DAS CINCO IDEIAS MAIS IMPORTANTES DO RECURSO.

-
-
-
-
-
-
-

4 DEPOIS, RESPONDA ÀS QUESTÕES SEGUINTE.

- De que forma este recurso se relaciona com o desafio identificado?
- Em que questões ou áreas de investigação este recurso faz pensar por estarem relacionadas com o problema?
- De que forma se relaciona este recurso com os resultados de aprendizagem holística identificados na iniciativa Escolas2030?

5 QUE INFORMAÇÕES PRETENDE TER SEMPRE PRESENTES AO LONGO DO DESAFIO DE DESIGN? QUE MAIS PRETENDE SABER SOBRE O MESMO?

Mapeamento das Partes Interessadas

Instruções: As partes interessadas são as pessoas para as quais está a criar o design. Dedique algum tempo a identificar todas as pessoas que poderão ser influenciadas por e/ou envolvidas no problema identificado. Pense nos diferentes papéis dentro das diferentes funções das partes interessadas. Depois, pense nas pessoas específicas que correspondem a cada um desses grupos. Assim que completar o mapa, pense nas partes interessadas que estão mais representadas e menos representadas no problema que pretende explorar. Insira os respetivos nomes no espectro seguinte.

NAVEGAÇÃO TRANQUILA

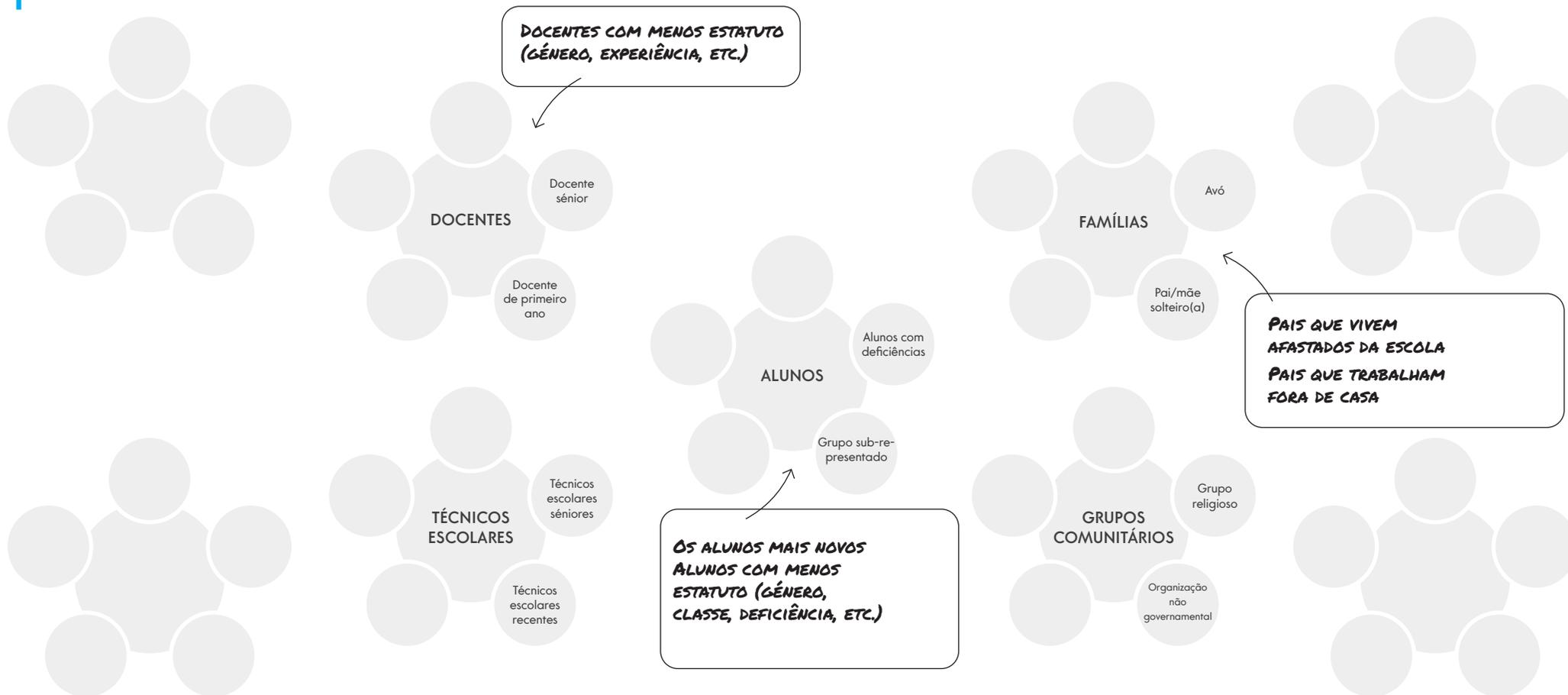
ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS

IDENTIFICAR O PROBLEMA A EXPLORAR

PESQUISA SECUNDÁRIA

MAPEAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

1



2

ALUNOS COM MENOS ESTATUTO (GÉNERO, CLASSE, DEFICIÊNCIA, ETC.) OS ALUNOS MAIS NOVOS

DOCENTES COM MENOS ESTATUTO (GÉNERO, EXPERIÊNCIA, ETC.) PAIS QUE TRABALHAM FORA DE CASA

PAIS QUE VIVEM AFASTADOS DA ESCOLA

MENOS REPRESENTADOS

MAIS REPRESENTADOS

Mapeamento das Partes Interessadas

Instruções: As partes interessadas são as pessoas para as quais está a criar o design. Dedique algum tempo a identificar todas as pessoas que poderão ser influenciadas por e/ou envolvidas no problema identificado. Pense nos diferentes papéis dentro das diferentes funções das partes interessadas. Depois, pense nas pessoas específicas que correspondem a cada um desses grupos. Assim que completar o mapa, pense nas partes interessadas que estão mais representadas e menos representadas no problema que pretende explorar. Insira os respetivos nomes no espectro seguinte.

NAVEGAÇÃO TRANQUILA

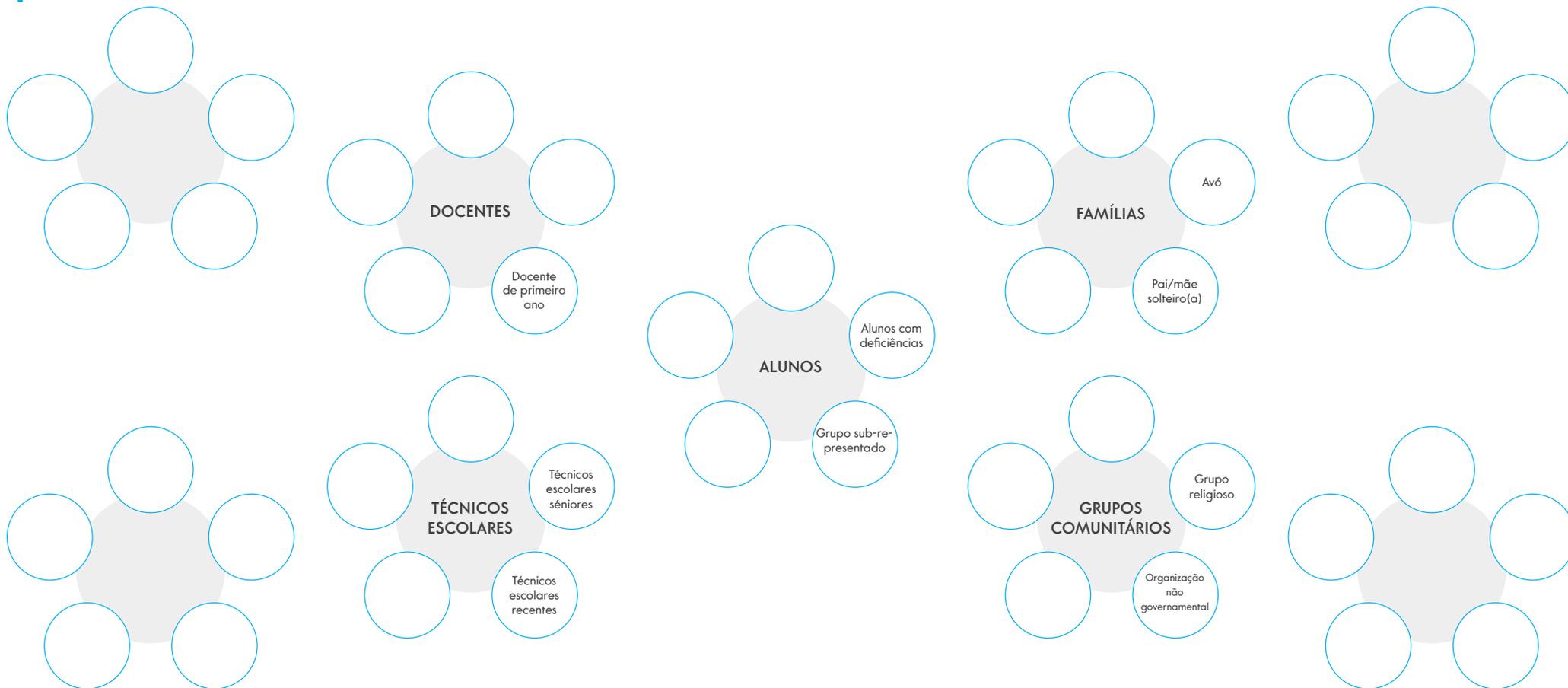
ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS

IDENTIFICAR O PROBLEMA A EXPLORAR

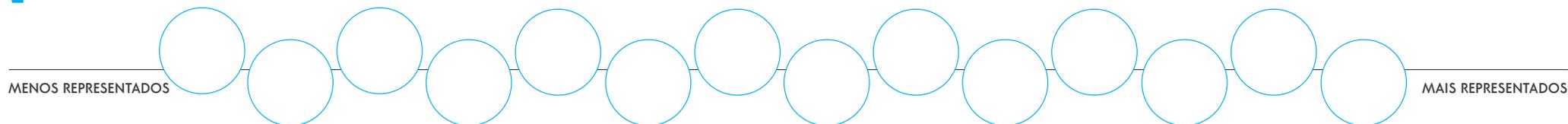
PESQUISA SECUNDÁRIA

MAPEAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

1



2



RESUMO DA FASE LANÇAR O DESAFIO

Utilize esta página de resumo da fase **Lançar o desafio** para agregar todo o trabalho feito em cada uma das fichas de trabalho. Ao resumir essas informações tenha em consideração os resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Navegação Tranquila

Quais são as três vantagens e pontos fortes mais importantes que conseguiu identificar?

Quais são os três desafios mais importantes que conseguiu identificar?

Quais são as três ameaças mais importantes que conseguiu identificar?

#4 Pesquisa Secundária

De que forma o artigo selecionado pela sua equipa se relaciona com os resultados de aprendizagem holística identificados na iniciativa Escolas2030?

#2 Análise dos dados quantitativos

Qual foi o problema identificado?

Que mais necessita de saber sobre o mesmo?

#3 Identificar o problema a explorar

Com base na ficha de trabalho Navegação Tranquila e na ficha de trabalho Dados Quantitativos, que problema específico pretende explorar?

O que tem maior curiosidade em saber em relação a este problema?

Porque razão está o problema associado aos resultados da aprendizagem holística identificados na aplicação PROMISE?

#5 Mapeamento das Partes Interessadas

Com base no problema identificado, indique as três partes interessadas ou grupos de partes interessadas que considere estarem sub-representados.

- 1.
- 2.
- 3.

RESUMO DO ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum. Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. Se existirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: “Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?” e “Fale-me mais sobre esse aspeto...”

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Qual vai ser o principal problema explorado por toda a equipa?

De que forma esse problema se relaciona com os resultados da aprendizagem holística para os seus alunos?

CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do desafio e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE DE NAVEGAÇÃO TRANQUILA	A equipa não consegue chegar a um acordo em relação aos pontos fortes e aos pontos fracos da escola.	A equipa tem algumas discordâncias em relação aos pontos fortes e aos pontos fracos da escola, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação aos pontos fortes e aos pontos fracos da escola.
ATIVIDADE ANÁLISE DOS DADOS QUANTITATIVOS	A equipa não consegue chegar a acordo em relação aos principais pontos dos dados quantitativos e à forma como esclarecem o problema.	A equipa tem algumas discordâncias em relação aos principais pontos dos dados quantitativos e ao problema, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação aos principais pontos dos dados quantitativos e à forma como esclarecem o problema.
ATIVIDADE IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA A EXPLORAR	A equipa não consegue chegar a acordo em relação ao problema mais importante a tratar.	A equipa tem algumas discordâncias sobre o problema mais importante a tratar, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação ao que considera ser o problema mais importante.
ATIVIDADE PESQUISA SECUNDÁRIA	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às informações secundárias mais relevantes.	A equipa tem algumas discordâncias sobre a pesquisa secundária mais importante, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação à pesquisa secundária mais importante.
ATIVIDADE MAPEAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às partes interessadas mais sub-representadas.	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às partes interessadas mais sub-representadas.	A equipa está fortemente alinhada em relação às partes interessadas mais sub-representadas.
ESTADO DO PROJETO: DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	A equipa não consegue chegar a acordo em relação à definição do problema mais relevante com o objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A equipa tem algumas discordâncias em relação à definição do problema mais relevante, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação à definição do problema mais relevante com o objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo em relação ao problema associado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A equipa tem algumas discordâncias em relação ao problema associado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação ao problema associado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Arte e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

- Lógica de desenvolvimento no século 21
- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

- Atitudes pluralistas
- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

- Atitudes éticas
- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança? Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



EXPLORAR



INTRODUÇÃO AO EXPLORAR

■ VISÃO GERAL DA FASE EXPLORAR O PROBLEMA

As fichas de trabalho da fase Explorar o problema foram concebidas para ajudar a sua equipa a compreender as experiências, emoções e motivações dos outros. Os designers utilizam métodos específicos de pesquisa de design para obterem mais informações sobre as necessidades das partes interessadas para as quais estão a criar o design. A preparação para esta parte do processo pode ser feita em colaboração com outros grupos escolares.

Esta fase do desafio de design vai incluir o seguinte: preparação para as entrevistas, questões e técnicas adicionais para as entrevistas, ferramentas de reflexão sobre a entrevista e ferramentas de observação e de mapeamento da jornada. Inclui igualmente a atividade opcional de visitar uma escola para observar um aluno. Estão disponíveis ferramentas de preparação e de reflexão para essa experiência de observação.

■ OBJETIVOS DA FASE EXPLORAR O PROBLEMA

Esta fase tem como objetivo permitir a aproximação e o envolvimento das partes interessadas mais relevantes (e mais sub-representadas) da sua escola, relacionadas com o problema que está a tentar solucionar. Esta fase foca-se na realização de entrevistas dinâmicas e na aquisição de novas perspetivas através de conversas individuais.

No final desta fase, cada membro da equipa deverá ter participado em três entrevistas (mínimo de uma entrevista a um aluno) e retirado notas das mesmas. Os membros da equipa devem igualmente concluir uma observação e um mapa da jornada. A observação numa escola é uma etapa adicional opcional.

■ POSTURA MENTAL DA FASE EXPLORAR O PROBLEMA

- Inspire-se nas pessoas - a escuta ativa é uma fonte de inspiração criativa.
- Coloque de lado preconceitos e suposições sobre a origem do problema - escute a parte interessada.
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades.
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema.
- Adie a resolução do problema durante esta fase.



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Preparação para a entrevista

30 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **Preparação para a entrevista** é um guia para realizar entrevistas de empatia como parte da sua pesquisa de design.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Quando concluir esta ferramenta, a equipa deverá estar alinhada em redor dos potenciais problemas e oportunidades.

FERRAMENTAS DE TRABALHO DE CAMPO

#2 Questões para a entrevista

30 minutos de preparação,
30 minutos por entrevista

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **Questões para a entrevista** ajuda-o a colocar as primeiras questões na entrevista de empatia. Não é necessário colocar todas as questões. Escolha as 5 questões que considere mais relevantes para começar. Poderá igualmente alterar as questões conforme necessário.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao realizar entrevistas de empatia, é muito importante colocar questões abertas que estejam relacionadas com o problema que está a solucionar; não peça à parte interessada que resolva o problema. Utilize estas questões para iniciar a entrevista.

#3 Técnicas adicionais de entrevista

15 minutos de preparação

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **Técnicas adicionais de entrevista** fornece ferramentas adicionais para envolver as partes interessadas, particularmente alunos (crianças e jovens), ou todos aqueles que sintam mais dificuldade em partilhar as suas respostas às perguntas colocadas. Não é necessário utilizar todas as técnicas. Selecione as técnicas mais relevantes e adequadas ao seu contexto.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

O objetivo é adquirir conhecimentos mais profundos sobre o problema. Uma variedade de técnicas podem ajudá-lo a envolver-se com diferentes partes interessadas.

#4 Reflexão sobre a entrevista

15-30 minutos por
entrevista **OPCIONAL**

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho de Reflexão sobre a entrevista ajuda-o a refletir sobre tudo o que ouviu por parte das pessoas que entrevistou.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

É essencial tirar notas e reflexões sobre as entrevistas de empatia e levá-las consigo para o seu próximo workshop. As notas reunidas serão utilizadas a fase seguinte do desafio de design.

#5 Observações e mapeamento da jornada

30 minutos para refletir

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho Observações e mapeamento da jornada ajuda-o a retirar notas do seu exercício de observação. Um mapa da jornada ajuda-o a sintetizar tudo o que observou numa base temporal.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao observar um dos seus alunos e ao concluir um mapa da jornada, irá obter uma nova perspetiva da experiência do aluno na sua sala de aula.

#6 Preparação para a observação

30 minutos de preparação,
o dia completo para a
observação **OPCIONAL**

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A observação de um aluno é uma atividade opcional, na qual toma as medidas necessárias para visitar outra escola e observar um aluno durante um dia. A ficha de trabalho Preparação para a observação ajuda-o a preparar-se para essa experiência.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao observar um aluno de outra escola, irá obter novas perspetivas e inspiração para a melhor forma de resolver o problema inicial.

#7 Reflexão sobre a observação - OPCIONAL

30 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho Reflexão sobre a observação ajuda-o a obter as notas e reflexões sobre a sua experiência de observação.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

É importante tirar notas e refletir sobre a experiência de observação e levar essas notas consigo para o próximo workshop. Essas notas serão bastante úteis para a fase seguinte do desafio.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências
interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de
crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Preparação para a entrevista

Instruções: Como parte do trabalho de explorar este problema, irá entrevistar três partes interessadas. Quando entrevistamos pessoas, podemos envolver-nos numa conversa mais profunda com as mesmas. Durante uma conversa, podemos igualmente efetuar questões de seguimento e tentar explorar o “porquê” das suas emoções e motivações. Está a trabalhar para tentar descobrir as necessidades das partes interessadas, de modo a conseguir responder às mesmas com as suas soluções.

1 PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

- Irá realizar três entrevistas com diferentes partes interessadas. Pelo menos uma dessas entrevistas deve ser feita a um aluno. Agende 30 a 60 minutos por entrevista.
- Ao fazer os preparativos com a pessoa que pretende entrevistar, informe-a sobre o contexto deste projeto. Partilhe com a pessoa, que lhe vai colocar questões relacionadas com a escola e que não é obrigada a responder a todas as perguntas.
- Utilize as questões para a entrevista fornecidas nas páginas seguintes para iniciar a conversa. Tente orientar a conversa de forma a obter mais informações sobre o problema. Não está apenas à procura de respostas para as suas perguntas. Caso se sinta confortável e deseje colocar as suas próprias questões de seguimento, sinta-se à vontade para o fazer.
 - Comece com 6-8 questões. Selecione questões que considere serem relevantes para o problema identificado na ficha de trabalho *Avaliação do desafio*. Escreva igualmente as suas próprias questões.
 - Não é obrigatório colocar todas as questões indicadas na lista, nem é necessário seguir uma sequência específica. Incluímos um grande número de questões para o ajudar a ter uma ideia das potenciais oportunidades de entrevista.
 - Reveja a nossa lista de questões suplementares e selecione aquelas que poderá ter algum interesse em introduzir, caso a conversa comece a esmorecer.
- Durante a entrevista, tire notas sobre tudo o que ouvir e observar sobre o participante. Anote informações específicas e citações exatas.
- No caso de crianças pequenas, ou caso o entrevistado esteja relutante em partilhar as suas ideias e sentimentos, utilize os métodos descritos na página *Técnicas adicionais de entrevista* do livro de exercícios. Não é necessário concluir todas as atividades - selecione os métodos mais relevantes para si e para as partes interessadas.
- Depois de concluir as suas entrevistas, dedique algum tempo à edição das suas notas (faça breves resumos dos principais destaques).
 - Utilize post-its quadrados e anote os principais pontos de interesse e eventuais surpresas ou contradições, um por cada post-it. Cole cada post-it anotado na página que está a rever. Poderá inserir vários post-its em cada página.
 - Utilize igualmente a ferramenta *Reflexão sobre a entrevista* fornecida neste livro de exercícios para refletir sobre as suas entrevistas.

2 SELECIONAR AS PARTES INTERESSADAS A ENTREVISTAR

- Regresse à ficha de trabalho *Mapeamento da comunidade* da fase de Lançar para rever as partes interessadas que identificou. Utilize esta ferramenta para selecionar três partes interessadas para a entrevista que considere serem relevantes para o problema que está a explorar.
- Selecione pessoas específicas que representem diversas partes interessadas. Selecione, pelo menos, duas pessoas para a entrevista que estejam frequentemente sub-representadas. *Deverá entrevistar igualmente um aluno.*
- Lembre-se que está a entrevistar pessoas que se podem sentir nervosas para as quais a partilha consigo poderá ser um desafio. Dê o seu melhor para ser um ouvinte ativo (focado nas suas ideias, acenando com a cabeça, colocando questões de seguimento, evitando emitir as suas próprias opiniões.) Garanta às pessoas que vai entrevistar que a sua privacidade será preservada.
- Faça tudo o possível para reduzir a diferença de poder. Coloque-se ao nível do entrevistado, seja caloroso e informal, evitando ser intimidante. Mostre-se genuinamente interessado em aprender com eles.
- Pense em pessoas para a entrevista que sejam mais abertas e se sintam confortáveis em partilhar as suas ideias e sentimentos. Selecione utilizadores extremos - os utilizadores extremos (o melhor aluno, um aluno muito desenquadrado, um familiar mais comunicativo, um docente recente), permitem transparecer frequentemente os seus comportamentos e sentimentos. Isto significa que poderão articular melhor os respetivos pontos de vista. Os designers sabem que, apesar de tais pessoas terem um ponto de vista mais extremo, se conseguirem responder às suas necessidades, conseguem, geralmente, criar soluções globais mais apelativas.
- Escreva abaixo os nomes das pessoas específicas que pretende entrevistar:

- Entrevista #1

Nome:

Grupo de partes interessadas: Aluno

- Entrevista #2

Nome:

Grupo de partes interessadas:

- Entrevista #3

Nome:

Grupo de partes interessadas:

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

3 DICAS PARA AS ENTREVISTAS

- Estas entrevistas não são equivalentes às realizadas a grupos focais. Pretende estabelecer uma ligação individual com uma parte interessada, focando especificamente na escuta das suas perspetivas e no acompanhamento das suas histórias.
- Não é possível perguntar diretamente a uma pessoa, “De que precisa?” Os designers sabem que essa é uma pergunta à qual é difícil responder. Querem sim, ficar a conhecer as experiências de vida das partes interessadas através de histórias das suas vidas. Os designers sabem, que ao partilharem essas histórias, as partes interessadas terão maior probabilidade de partilhar as suas emoções e motivações.
- Cada entrevista tem um arco - um início, um meio e um fim. Comece por apresentar-se e ao seu projeto.
- Coloque algumas questões fáceis. Por exemplo: “Fale-me um pouco sobre si.”, “O que gosta de fazer nos seus tempos livres?”
- Coloque questões abertas que suscitem histórias. Por exemplo: “Fale-me sobre a sua disciplina favorita na escola”.
- Não forneça respostas às suas próprias perguntas.
- Prossiga a conversa com coisas interessantes que venha a ouvir ou observar. Procure por pistas fornecidas pela linguagem corporal, esteja atento às pausas, aos risos nervosos, etc.
- Fale sobre sentimentos. Por exemplo: “Fale-me mais sobre isso.”, “O que quis dizer quando falou nisso?”
- Procure aprofundar o “porquê.” Tente aprofundar um pouco mais para compreender o que realmente pretende a parte interessada, mas seja sensível aos seus limites emocionais. Uma boa forma de perguntar “porquê” é dizer, “Fale-me mais sobre...”
- Não tenha receio do silêncio. Muitas vezes, a pessoa irá preencher o silêncio com um raciocínio mais profundo.
- Este processo pode revelar-se um pouco desconfortável, mas é essencial para o sucesso do projeto descobrir novas perspetivas sobre a sua parte interessada. Faça todo o possível para os fazer sentirem-se confortáveis e com vontade de se abrirem e partilharem.
- Se possível, faça a entrevista a pares para um se focar na criação de laços com a pessoa que está a entrevistar e o outro se focar na obtenção de notas e citações.

Questões para a entrevista

Instruções: Utilize as questões fornecidas para a entrevista para iniciar a conversa com diferentes grupos de partes interessadas. Antes de iniciar a entrevista, selecione cinco questões desta página e três da página seguinte que sejam mais relevantes para o problema que está a explorar. Poderá alterar qualquer uma das questões para a tornar culturalmente mais adequada.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

ALUNOS

- Fala-me sobre as atividades nas quais estejas envolvido na escola. E fora da escola?
- Fala-me sobre a tua disciplina favorita. Porquê?
- Fala-me sobre a tua disciplina menos favorita. Porquê?
- Fala-me sobre algum projeto no qual tenhas adorado trabalhar. Porquê?
- Fala-me sobre um projeto com o qual tenhas aprendido bastante. Porquê?
- Há algum tema que gostarias de poder aprender e que não estejas a aprender atualmente? Fala-me mais sobre isso.
- Fala-me sobre a altura em que constataste haver uma ligação entre tudo o que aprendeste na escola e o teu futuro.
- Quais são os teus objetivos para o futuro?
- Dá-me um exemplo de algo que tenhas aprendido na escola e que, a determinada altura, tenhas aplicado na tua própria vida.
- Consegues estabelecer alguma ligação entre tudo o que aprendeste nas diferentes disciplinas? Porquê ou porque não?

Inclua algumas questões sobre os resultados da aprendizagem holística que espera vir a melhorar:

FALA-ME SOBRE ALGUÉM QUE ADMIRES.

DOCENTES

- Fala-me sobre as atividades nas quais estejas envolvido na escola. E fora da escola?
- Fale-me sobre como ocupa os seus tempos livres.
- Fale-me sobre a sua disciplina favorita este ano. Porquê?
- Fale-me sobre a sua disciplina menos favorita este ano. Porquê?
- Fale-me sobre um projeto que tenha adorado ensinar. Porquê?
- Fale-me sobre um projeto com o qual os alunos tenham aprendido bastante. Porquê?
- Há algum tema que gostaria de poder ensinar e que não esteja a ensinar atualmente? Fala-me mais sobre isso.
- Fale-me sobre a altura em que sentiu que os alunos constataram haver uma ligação entre tudo o que aprenderam na escola e o futuro deles.
- Quais são os seus objetivos relativos à aprendizagem dos alunos?

Inclua algumas questões sobre os resultados da aprendizagem holística que espera vir a melhorar:

FAMÍLIAS

- Fala-me sobre as atividades nas quais estejas envolvido na escola.
- Fale-me sobre como ocupa os seus tempos livres.
- De que forma o seu filho(a) descreve o dia passado na escola?
- Fale-me sobre a disciplina preferida do seu filho(a) este ano. Que disciplina lhe transmitiu mais conhecimentos? Porquê?
- Fale-me sobre a disciplina menos favorita do seu filho(a) este ano. Porquê?
- Fale-me sobre um projeto com o qual o seu filho(a) tenha aprendido bastante. Porquê?
- Há algum tema que gostasse de ver o seu filho(a) a aprender e que não esteja a ser ensinado atualmente? Fala-me mais sobre isso.
- Fale-me sobre a altura em que sentiu que o seu filho(a) constatou haver uma ligação entre tudo o que aprendeu na escola e o seu futuro.
- Quais são os seus objetivos relativos à aprendizagem do seu filho(a)?
- Quais são os seus objetivos relativos ao futuro do seu filho(a)?
- Como descreveria a sua infância?
- Qual é o seu nível de escolaridade?
- De que forma descreveria as SUAS experiências na escola? Primária? Secundária?

Inclua algumas questões sobre os resultados da aprendizagem holística que espera vir a melhorar:

Questões para a entrevista

Instruções: Utilize as questões fornecidas para a entrevista para iniciar a conversa com diferentes grupos de partes interessadas. Antes de iniciar a entrevista, selecione cinco questões desta página e três da página seguinte que sejam mais relevantes para o problema que está a explorar. Poderá alterar qualquer uma das questões para a tornar culturalmente mais adequada.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

ALUNOS

- Fala-me sobre as atividades nas quais estejas envolvido na escola. E fora da escola?
- Fala-me sobre a tua disciplina favorita. Porquê?
- Fala-me sobre a tua disciplina menos favorita. Porquê?
- Fala-me sobre algum projeto no qual tenhas adorado trabalhar. Porquê?
- Fala-me sobre um projeto com o qual tenhas aprendido bastante. Porquê?
- Há algum tema que gostarias de poder aprender e que não estejas a aprender atualmente? Fala-me mais sobre isso.
- Fala-me sobre a altura em que constataste haver uma ligação entre tudo o que aprendeste na escola e o teu futuro.
- Quais são os teus objetivos para o futuro?
- Dá-me um exemplo de algo que tenhas aprendido na escola e que, a determinada altura, tenhas aplicado na tua própria vida.
- Consegues estabelecer alguma ligação entre tudo o que aprendeste nas diferentes disciplinas? Porquê ou porque não?

Inclua algumas questões sobre os resultados da aprendizagem holística que espera vir a melhorar:

DOCENTES

- Fale-me sobre as atividades nas quais esteja envolvido na escola. E fora da escola?
- Fale-me sobre como ocupa os seus tempos livres.
- Fale-me sobre a sua disciplina favorita este ano. Porquê?
- Fale-me sobre a sua disciplina menos favorita este ano. Porquê?
- Fale-me sobre algum projeto que tenha gostado de ensinar. Porquê?
- Fale-me sobre um projeto com o qual os alunos tenham aprendido bastante. Porquê?
- Há algum tema que gostaria de poder ensinar e que não esteja a ensinar atualmente? Fala-me mais sobre isso.
- Fale-me sobre a altura em que sentiu que os alunos constataram haver uma ligação entre tudo o que aprenderam na escola e o futuro deles.
- Quais são os seus objetivos relativos à aprendizagem dos alunos?

Inclua algumas questões sobre os resultados da aprendizagem holística que espera vir a melhorar:

FAMÍLIAS

- Fale-me sobre as atividades nas quais esteja envolvido na escola.
- Fale-me sobre como ocupa os seus tempos livres.
- De que forma o seu filho(a) descreve o dia passado na escola?
- Fale-me sobre a disciplina preferida do seu filho(a) este ano. Que disciplina lhe transmitiu mais conhecimentos? Porquê?
- Fale-me sobre a disciplina menos favorita do seu filho(a) este ano. Porquê?
- Fale-me sobre um projeto com o qual o seu filho(a) tenha aprendido bastante. Porquê?
- Há algum tema que gostasse de ver o seu filho(a) a aprender e que não esteja a ser ensinado atualmente? Fala-me mais sobre isso.
- Fale-me sobre a altura em que sentiu que o seu filho(a) constatou haver uma ligação entre tudo o que aprendeu na escola e o seu futuro.
- Quais são os seus objetivos relativos à aprendizagem do seu filho(a)?
- Quais são os seus objetivos relativos ao futuro do seu filho(a)?
- Como descreveria a sua infância?
- Qual é o seu nível de escolaridade?
- De que forma descreveria as SUAS experiências na escola? Primária? Secundária?

Inclua algumas questões sobre os resultados da aprendizagem holística que espera vir a melhorar:

Questões suplementares para a entrevista

Instruções: Selecione questões relevantes para o problema que está a tentar resolver entre as questões suplementares fornecidas para a entrevista. Pode optar por preparar as suas próprias questões e/ou modificar estas questões para se tornarem mais adequadas em termos culturais.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

ALUNOS

- De que forma é que a tua família apoia a tua aprendizagem? Fale-me mais sobre isso.
- Tens algum tipo de conflito com a tua família por assuntos relacionados com a escola? Porquê?
- Fala-me sobre as tuas férias e as pausas escolares. O que costumavas fazer? O que mais te agrada nas pausas escolares? E o que te desagrada?
- Fala-me sobre a melhor parte de seres aluno.
- Fala-me sobre algo que desejavas que fosse diferente em relação ao facto de seres aluno.
- Em que altura te sentes mais produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes menos produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sentes que estás a aprender mais? Porquê?
- Em que altura sentes que estás a aprender menos? Porquê?
- Alguma vez optaste por passar algum tempo fora das aulas para aprender mais sobre um determinado tópico? Fale-me mais sobre isso.
- Em que altura te sentes mais bem sucedido na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes menos bem sucedido na escola? Porquê?
- Fala-me sobre o teu tipo de tarefa preferida. Porquê?
- Qual é a tua altura preferida do dia na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes mais entusiasmado? Porquê?
- Em que altura te sentes mais exausto? Porquê?
- Quem é o teu professor(a) preferido? Porquê?
- Que professor(a) te ensinou mais ou te influenciou de forma mais positiva? Porquê?
- Quando, onde e de que forma interages com os teus amigos na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Quando, onde e de que forma interages com os teus amigos em casa? Fale-me mais sobre isso.
- Qual é o teu local preferido para aprender na escola? Porquê?
- Qual é o teu local menos preferido para aprender na escola? Porquê?
- Descreve como seria o teu dia ideal passado na escola. Fale-me mais sobre isso.

DOCENTES

- Descreva-me o seu dia mais stressante deste ano.
- De que forma as famílias interagem com a sua sala de aulas (feedback, reuniões, elogios, queixas, oradores convidados, professores auxiliares, etc.)? Fale-me mais sobre isso.
- Tem conflitos com a sua própria família em relação ao seu trabalho na escola? Porquê?
- Fale-me sobre a melhor parte do facto de ser docente.
- Fale-me sobre algo que desejava que fosse diferente em relação ao facto de ser docente.
- Em que altura te sentes mais produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes menos produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sente que está a produzir um maior impacto? Porquê?
- Em que altura sente que está a produzir um menor impacto? Porquê?
- Em que altura se sente mais satisfeito com o seu papel na escola? Porquê?
- Em que altura se sente menos satisfeito com o seu papel na escola? Porquê?
- Que projeto mais gostou de atribuir aos seus alunos(as)? Porquê?
- Fala-me sobre o teu tipo de tarefa preferida. Porquê?
- Qual é a tua altura preferida do dia na escola? Porquê?
- Qual é a sua altura preferida do dia em geral? Porquê?
- Em que altura te sentes mais entusiasmado? Porquê?
- Em que altura te sentes mais exausto? Porquê?
- Qual é o seu dia preferido da semana? Porquê?
- Fale-me sobre um aluno com o qual considere ter feito a diferença.
- Quando, onde e de que forma interage com os seus colegas na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Qual é o seu local preferido para ensinar na escola? Porquê?
- Qual é o seu local menos preferido para ensinar na escola? Porquê?
- De que forma passa o seu tempo livre na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Descreve como seria o teu dia ideal passado na escola. Fale-me mais sobre isso.
- Descreva de que forma poderia permitir aos alunos(as) terem mais controlo sobre a sua própria aprendizagem. Fale-me mais sobre isso.

FAMÍLIAS

- Fale-me sobre o seu dia mais stressante (relacionado com a escola) deste ano.
- De que forma costuma interagir com a sala de aulas do seu filho(a) (feedback, reuniões, elogios, queixas, oradores convidados, professores auxiliares, etc.)? Fale-me mais sobre isso.
- Tem algum tipo de conflito com o seu filho(a) por assuntos relacionados com a escola? Porquê?
- Fale-me sobre o que mais lhe agrada no facto de ter uma criança matriculada na sua escola.
- Fale-me sobre o que gostaria que fosse diferente no facto de ter uma criança matriculada na sua escola.
- Em que altura sente que o seu filho(a) é mais produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sente que o seu filho(a) é menos produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sente que está a ter um maior impacto na educação do seu filho(a)? Porquê?
- Em que altura sente que está a ter um menor impacto na educação do seu filho(a)? Porquê?
- Em que altura se sente mais satisfeito com a experiência vivida pelo seu filho(a) na escola? Porquê?
- Em que altura se sente menos satisfeito com a experiência vivida pelo seu filho(a) na escola? Porquê?
- Que projeto mais gostou de ver atribuído ao seu filho(a)? Porquê?
- Fale-me sobre um professor que considere ter feito a diferença junto do seu filho(a).
- Quando, onde e de que forma o seu filho(a) interage com os seus amigos na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Descreva como seria um dia ideal passado na escola para o seu filho(a). Fale-me mais sobre isso.
- Sente que o seu filho(a) tem controlo sobre a sua própria aprendizagem? Porquê ou porque não?

Questões suplementares para a entrevista

Instruções: Selecione questões relevantes para o problema que está a tentar resolver entre as questões suplementares fornecidas para a entrevista. Pode optar por preparar as suas próprias questões e/ou modificar estas questões para se tornarem mais adequadas em termos culturais.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

ALUNOS

- De que forma é que a tua família apoia a tua aprendizagem? Fale-me mais sobre isso.
- Tens algum tipo de conflito com a tua família por assuntos relacionados com a escola? Porquê?
- Fala-me sobre as tuas férias e as pausas escolares. O que costumavas fazer? O que mais te agrada nas pausas escolares? E o que te desagrada?
- Fala-me sobre a melhor parte de seres aluno.
- Fala-me sobre algo que desejavas que fosse diferente em relação ao facto de seres aluno.
- Em que altura te sentes mais produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes menos produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sentes que estás a aprender mais? Porquê?
- Em que altura sentes que estás a aprender menos? Porquê?
- Alguma vez optaste por passar algum tempo fora das aulas para aprender mais sobre um determinado tópico? Fale-me mais sobre isso.
- Em que altura te sentes mais bem sucedido na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes menos bem sucedido na escola? Porquê?
- Fala-me sobre o teu tipo de tarefa preferida. Porquê?
- Qual é a tua altura preferida do dia na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes mais entusiasmado? Porquê?
- Em que altura te sentes mais exausto? Porquê?
- Quem é o teu professor(a) preferido? Porquê?
- Que professor(a) te ensinou mais ou te influenciou de forma mais positiva? Porquê?
- Quando, onde e de que forma interagias com os teus amigos na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Quando, onde e de que forma interagias com os teus amigos em casa? Fale-me mais sobre isso.
- Qual é o teu local preferido para aprender na escola? Porquê?
- Qual é o teu local menos preferido para aprender na escola? Porquê?
- Descreve como seria o teu dia ideal passado na escola. Fala-me mais sobre isso.

DOCENTES

- Descreva-me o seu dia mais stressante deste ano.
- De que forma as famílias interagem com a sua sala de aulas (feedback, reuniões, elogios, queixas, oradores convidados, professores auxiliares, etc.)? Fale-me mais sobre isso.
- Tem conflitos com a sua própria família em relação ao seu trabalho na escola? Porquê?
- Fale-me sobre a melhor parte do facto de ser docente.
- Fale-me sobre algo que desejava que fosse diferente em relação ao facto de ser docente.
- Em que altura te sentes mais produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura te sentes menos produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sente que está a produzir um maior impacto? Porquê?
- Em que altura sente que está a produzir um menor impacto? Porquê?
- Em que altura se sente mais satisfeito com o seu papel na escola? Porquê?
- Em que altura se sente menos satisfeito com o seu papel na escola? Porquê?
- Que projeto mais gostou de atribuir aos seus alunos(as)? Porquê?
- Fala-me sobre o teu tipo de tarefa preferida. Porquê?
- Qual é a tua altura preferida do dia na escola? Porquê?
- Qual é a sua altura preferida do dia em geral? Porquê?
- Em que altura te sentes mais entusiasmado? Porquê?
- Em que altura te sentes mais exausto? Porquê?
- Qual é o seu dia preferido da semana? Porquê?
- Fale-me sobre um aluno com o qual considere ter feito a diferença.
- Quando, onde e de que forma interage com os seus colegas na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Qual é o seu local preferido para ensinar na escola? Porquê?
- Qual é o seu local menos preferido para ensinar na escola? Porquê?
- De que forma passa o seu tempo livre na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Descreve como seria o teu dia ideal passado na escola. Fale-me mais sobre isso.
- Descreva de que forma poderia permitir aos alunos(as) terem mais controlo sobre a sua própria aprendizagem. Fale-me mais sobre isso.

FAMÍLIAS

- Fale-me sobre o seu dia mais stressante (relacionado com a escola) deste ano.
- De que forma costuma interagir com a sala de aulas do seu filho(a) (feedback, reuniões, elogios, queixas, oradores convidados, professores auxiliares, etc.)? Fale-me mais sobre isso.
- Tem algum tipo de conflito com o seu filho(a) por assuntos relacionados com a escola? Porquê?
- Fale-me sobre o que mais lhe agrada no facto de ter uma criança matriculada na sua escola.
- Fale-me sobre o que gostaria que fosse diferente no facto de ter uma criança matriculada na sua escola.
- Em que altura sente que o seu filho(a) é mais produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sente que o seu filho(a) é menos produtivo na escola? Porquê?
- Em que altura sente que está a ter um maior impacto na educação do seu filho(a)? Porquê?
- Em que altura sente que está a ter um menor impacto na educação do seu filho(a)? Porquê?
- Em que altura se sente mais satisfeito com a experiência vivida pelo seu filho(a) na escola? Porquê?
- Em que altura se sente menos satisfeito com a experiência vivida pelo seu filho(a) na escola? Porquê?
- Que projeto mais gostou de ver atribuído ao seu filho(a)? Porquê?
- Fale-me sobre um professor que considere ter feito a diferença junto do seu filho(a).
- Quando, onde e de que forma o seu filho(a) interage com os seus amigos na escola? Fale-me mais sobre isso.
- Descreva como seria um dia ideal passado na escola para o seu filho(a). Fale-me mais sobre isso.
- Sente que o seu filho(a) tem controlo sobre a sua própria aprendizagem? Porquê ou porque não?

Técnicas adicionais de entrevista

Por vezes, a pessoa que estamos a entrevistar sente dificuldade em comunicar ou não consegue exprimir as suas ideias. Essas pessoas podem ser muito tímidas ou muito jovens. Utilize estas técnicas para incentivar as partes interessadas de diferentes formas.

UTILIZE BRINQUEDOS OU DESENHOS

- Peça ao aluno para lhe mostrar as suas coisas preferidas e menos preferidas sobre a escola, utilizando brinquedos ou fazendo uns desenhos.
- Pergunte-lhe, "Diz-me porque motivo fizeste isso... Diz-me o que significa isso..."
- Não se esqueça de tirar notas e de anotar as citações específicas que ouvir.

LEIA UMA HISTÓRIA

- Leia uma história sobre a escola, ou observem em conjunto um livro de imagens.
- Pergunte-lhe, "Do que mais gostas nisto? Porquê? E do que menos gostas em relação a isto? Porquê? De que forma te faz lembrar a tua escola? De que forma não te faz lembrar a tua escola?"
- Não se esqueça de tirar notas e de anotar as citações específicas que ouvir.

ORDENE IMAGENS

- Imprima entre dez a doze imagens de objetos ou locais que sejam relevantes para o aluno (recreio, estação ferroviária, casa, o oceano, um bolo, etc.). As imagens podem ser genéricas - não precisam de ser da sua comunidade, escola, etc.
- Peça ao aluno para escolher as imagens que o fazem lembrar-se da forma como se sente quando está na escola. Essas imagens não precisam de ser diretamente relevantes - pretendem apenas estimular a reflexão criativa e emocional do aluno.
- Pergunte-lhe, "Porque razão escolheste esta imagem? De que forma te faz lembrar a tua escola? De que forma não te faz lembrar a tua escola?"
- Não se esqueça de tirar notas e de anotar as citações específicas que ouvir.



Peça aos alunos(as) que escolham rostos que representem os seus sentimentos

- Dê ao aluno uma folha com diferentes rostos representados - veja o exemplo abaixo.
- Pergunte-lhe, "aponta para o rosto que melhor representa o teu sentimento em relação à escola. Diz-me porque motivo escolheste esse rosto."
- Poderá ainda perguntar, "Fala-me sobre o teu melhor dia na escola. Escolhe o rosto que melhor representa esse dia. Diz-me porque motivo escolheste esse rosto."
- Poderá ainda perguntar, "Fala-me sobre o teu pior dia na escola. Escolhe o rosto que melhor representa esse dia. Diz-me porque motivo escolheste esse rosto."
- Deixe o aluno interpretar o significado de cada rosto e explicar-lhe o seu raciocínio.
- Não se esqueça de tirar notas e de anotar as citações específicas que ouvir.



PEÇA AOS(ÀS) ALUNOS(AS) PARA ENTREVISTAREM UM(A) AMIGO(A)

- Peça ao aluno para ir procurar um amigo(a) para o entrevistar sobre a escola. Diga-lhe que pretende saber mais sobre a sua experiência com a escola e que o pretende ver através dos seus olhos.
- Observe e ouça enquanto o aluno entrevista o amigo(a).
- Depois, converse com o entrevistador. Pergunte-lhe, "Diz-me porque motivo fizeste aquela questão... O que achaste da resposta? Pensas da mesma forma? Porquê ou porque não?"
- Não se esqueça de tirar notas e de anotar as citações específicas que ouvir.

DÊ UMA VOLTA

- Peça ao aluno para lhe mostrar as suas coisas preferidas e menos preferidas sobre a escola, dando uma volta pelo recinto.
- Pergunte-lhe, "Porque motivo me trouxeste aqui... O que mais te agrada neste local? Porquê? E do que menos gostas em relação a isto? Porquê?"
- Não se esqueça de tirar notas e de anotar as citações específicas que ouvir.

Notas da entrevista #1

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho na preparação e condução das suas entrevistas, assim como para tirar notas durante a realização das mesmas. Utilize as questões fornecidas para a entrevista para iniciar a conversa com elementos das diferentes partes interessadas. Prossiga a conversa, aprofundando aspetos interessantes do que foi ouvido. Poderá perguntar, "Fale-me mais sobre..." Não se esqueça de tirar notas sobre histórias e citações específicas que vá ouvindo ao longo das entrevistas. Utilize post-its para anotar as coisas mais interessantes que tenha observado ou escutado. Ouça e procure por emoções e motivações. Ouça também ideias que lhe possam parecer surpreendentes, ou informações contraditórias. Quantas mais notas tirar, melhores ideias terá mais tarde no desafio de design.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

Selecione cinco questões da primeira página para a entrevista e três da página de questões suplementares. Selecione as questões mais relevantes para o problema que está a explorar. Poderá reescrevê-las aqui. Poderá alterar qualquer uma das questões para as tornar culturalmente mais adequadas.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

HÁ ALGO MAIS QUE GOSTARIAS DE PODER APRENDER E QUE NÃO ESTEJAS A APRENDER ATUALMENTE? FALA-ME MAIS SOBRE ISSO.

FALA-ME SOBRE A ALTURA EM QUE CONSTATASTE HAVER UMA LIGAÇÃO ENTRE TUDO O QUE APRENDESTES NA ESCOLA E O TEU FUTURO.

QUAIS SÃO OS TEUS OBJETIVOS PARA O FUTURO?

No final da entrevista, coloque sempre esta questão final:

- Existe algo mais que queria partilhar comigo?

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

Se estiver a utilizar técnicas adicionais de entrevista, anote-as aqui.

O QUE OUVIU?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

"NÃO TENHO QUALQUER OPÇÃO DE ESCOLHA EM RELAÇÃO AO QUE FAZER COM A MINHA CARREIRA. TENHO DE FAZER O QUE OS MEUS PAIS DIZEM."

"OS MEUS PROFESSORES NÃO ME OUVEM QUANDO FALO SOBRE OS MEUS OBJETIVOS PARA O FUTURO."

O QUE VIU?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

VI UM ALUNO A OLHAR PARA BAIXO E COM UM OLHAR TRISTE AO FALAR SOBRE OS SEUS OBJETIVOS FUTUROS.

Notas da entrevista #1

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho na preparação e condução das suas entrevistas, assim como para tirar notas durante a realização das mesmas. Utilize as questões fornecidas para a entrevista para iniciar a conversa com elementos das diferentes partes interessadas. Prossiga a conversa, aprofundando aspetos interessantes do que foi ouvido. Poderá perguntar, "Fale-me mais sobre..." Não se esqueça de tirar notas sobre histórias e citações específicas que vá ouvindo ao longo das entrevistas. Utilize post-its para anotar as coisas mais interessantes que tenha observado ou escutado. Ouça e procure por emoções e motivações. Ouça também ideias que lhe possam parecer surpreendentes, ou informações contraditórias. Quantas mais notas tirar, melhores ideias terá mais tarde no desafio de design.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

Selecione cinco questões da primeira página para a entrevista e três da página de questões suplementares. Selecione as questões mais relevantes para o problema que está a explorar. Poderá reescrevê-las aqui. Poderá alterar qualquer uma das questões, para as tornar culturalmente mais adequadas.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

No final da entrevista, coloque sempre esta questão final:

- Existe algo mais que queria partilhar comigo?

O QUE OUVIU?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

O QUE VIU?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

Se estiver a utilizar técnicas adicionais de entrevista, anote-as aqui.



Reflexão sobre a entrevista #1

Instruções: Reveja as notas tiradas durante a entrevista. Utilize esta ficha de trabalho para iniciar o processo de sintetizar tudo o que ouviu e observou.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

1 DESCREVA O ENTREVISTADO

Quem entrevistou? Idade, género, cargo, pontos positivos, pontos negativos, pontos fortes, fraquezas.

O JOÃO, UM ENÉRGICO ALUNO DA ESCOLA SECUNDÁRIA QUE NÃO OBTVEU SUCESSO ESCOLAR, MAS QUE ADORA PRATICAR DESPORTO.

2 QUE HISTÓRIAS OUVIU?

UMA VEZ, UMA VIZINHA DO JOÃO CHEGOU A CASA VINDA DA ESCOLA. O JOÃO SENTIU-SE FASCINADO PELAS SUAS EXPERIÊNCIAS E DECIDIU QUE TAMBÉM QUERIA IR À ESCOLA.

3 QUE EMOÇÕES OBSERVOU?

O JOÃO SENTIU-SE FRUSTRADO PELO FACTO DE OS ADULTOS NA SUA VIDA NÃO QUEREREM SABER DOS SEUS OBJETIVOS.

4 QUAIS SÃO AS CINCO COISAS MAIS IMPORTANTES QUE CONSIDERA SEREM RELEVANTES PARA O PROBLEMA QUE ESTÁ A EXPLORAR?

"NÃO TENHO QUALQUER OPÇÃO DE ESCOLHA EM RELAÇÃO AO QUE FAZER COM A MINHA CARREIRA. TENHO DE FAZER O QUE OS MEUS PAIS DIZEM."

"OS MEUS PROFESSORES NÃO ME OUVEM QUANDO FALO SOBRE OS MEUS OBJETIVOS PARA O FUTURO."

OS ALUNOS NÃO SE SENTEM OTIMISTAS EM RELAÇÃO ÀS SUAS OPÇÕES FUTURAS.

OS PROFESSORES NÃO SABEM ENSINAR OS ALUNOS A DEFENDEREM OS SEUS PRÓPRIOS INTERESSES

POR VEZES, OS PAIS SOBREPÕEM-SE ÀS OPINIÕES DOS ALUNOS.

Reflexão sobre a entrevista #1

Instruções: Reveja as notas tiradas durante a entrevista. Utilize esta ficha de trabalho para iniciar o processo de sintetizar tudo o que ouviu e observou.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

1 DESCREVA O ENTREVISTADO

Quem entrevistou? Idade, género, cargo, pontos positivos, pontos negativos, pontos fortes, fraquezas.

2 QUE HISTÓRIAS OUVIU?

3 QUE EMOÇÕES OBSERVOU?

4 QUAIS SÃO AS CINCO COISAS MAIS IMPORTANTES QUE CONSIDERA SEREM RELEVANTES PARA O PROBLEMA QUE ESTÁ A EXPLORAR?

Notas da entrevista #2

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho na preparação e condução das suas entrevistas, assim como, para tirar notas durante a realização das mesmas. Utilize as questões fornecidas para a entrevista para iniciar a conversa com elementos das diferentes partes interessadas. Prossiga a conversa, aprofundando aspetos interessantes do que foi ouvido. Poderá perguntar, "Fale-me mais sobre..." Não se esqueça de tirar notas sobre histórias e citações específicas que vá ouvindo ao longo das entrevistas. Utilize post-its para anotar as coisas mais interessantes que tenha observado ou escutado. Ouça e procure por emoções e motivações. Ouça também ideias que lhe possam parecer surpreendentes, ou informações contraditórias. Quantas mais notas tirar, melhores ideias terá mais tarde no desafio de design.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

Selecione cinco questões da primeira página para a entrevista e três da página de questões suplementares. Selecione as questões mais relevantes para o problema que está a explorar. Poderá reescrevê-las aqui. Poderá alterar qualquer uma das questões para as tornar culturalmente mais adequadas.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

No final da entrevista, coloque sempre esta questão final:

- Existe algo mais que queria partilhar comigo?

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

Se estiver a utilizar técnicas adicionais de entrevista, anote-as aqui.

O QUE OUVIU?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

O QUE VIU?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

Reflexão sobre a entrevista #2

Instruções: Reveja as notas tiradas durante a entrevista. Utilize esta ficha de trabalho para iniciar o processo de sintetizar tudo o que ouviu e observou.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

1 DESCREVA O ENTREVISTADO

Quem entrevistou? Idade, género, cargo, pontos positivos, pontos negativos, pontos fortes, fraquezas.

2 QUE HISTÓRIAS OUVIU?

3 QUE EMOÇÕES OBSERVOU?

4 QUAIS SÃO AS CINCO COISAS MAIS IMPORTANTES QUE CONSIDERA SEREM RELEVANTES PARA O PROBLEMA QUE ESTÁ A EXPLORAR?



Notas da entrevista #3

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho na preparação e condução das suas entrevistas, assim como, para tirar notas durante a realização das mesmas. Utilize as questões fornecidas para a entrevista para iniciar a conversa com elementos das diferentes partes interessadas. Prossiga a conversa, aprofundando aspetos interessantes do que foi ouvido. Poderá perguntar, "Fale-me mais sobre..." Não se esqueça de tirar notas sobre histórias e citações específicas que vá ouvindo ao longo das entrevistas. Utilize post-its para anotar as coisas mais interessantes que tenha observado ou escutado. Ouça e procure por emoções e motivações. Ouça também ideias que lhe possam parecer surpreendentes, ou informações contraditórias. Quantas mais notas tirar, melhores ideias terá mais tarde no desafio de design.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

Selecione cinco questões da primeira página para a entrevista e três da página de questões suplementares. Selecione as questões mais relevantes para o problema que está a explorar. Poderá reescrevê-las aqui. Poderá alterar qualquer uma das questões para as tornar culturalmente mais adequadas.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

No final da entrevista, coloque sempre esta questão final:

- Existe algo mais que queria partilhar comigo?

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

Se estiver a utilizar técnicas adicionais de entrevista, anote-as aqui.

O QUE OUVIU?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

O QUE VIU?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

Reflexão sobre a entrevista #3

Instruções: Reveja as notas tiradas durante a entrevista. Utilize esta ficha de trabalho para iniciar o processo de sintetizar tudo o que ouviu e observou.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

1 DESCREVA O ENTREVISTADO

Quem entrevistou? Idade, género, cargo, pontos positivos, pontos negativos, pontos fortes, fraquezas.

2 QUE HISTÓRIAS OUVIU?

3 QUE EMOÇÕES OBSERVOU?

4 QUAIS SÃO AS CINCO COISAS MAIS IMPORTANTES QUE CONSIDERA SEREM RELEVANTES PARA O PROBLEMA QUE ESTÁ A EXPLORAR?

Observações e mapeamento da jornada

Instruções: Os mapas da jornada são um método de design que podem ajudá-lo a obter mais conhecimentos sobre a experiência de uma parte interessada. Selecione um aluno a observar ao longo de um dia. Utilize esta estrutura para mapear o nível de envolvimento do aluno durante as diferentes partes do dia. Inclua a chegada à escola, as aulas do período da manhã, o almoço, as aulas do período da tarde, os intervalos e a saída da escola.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

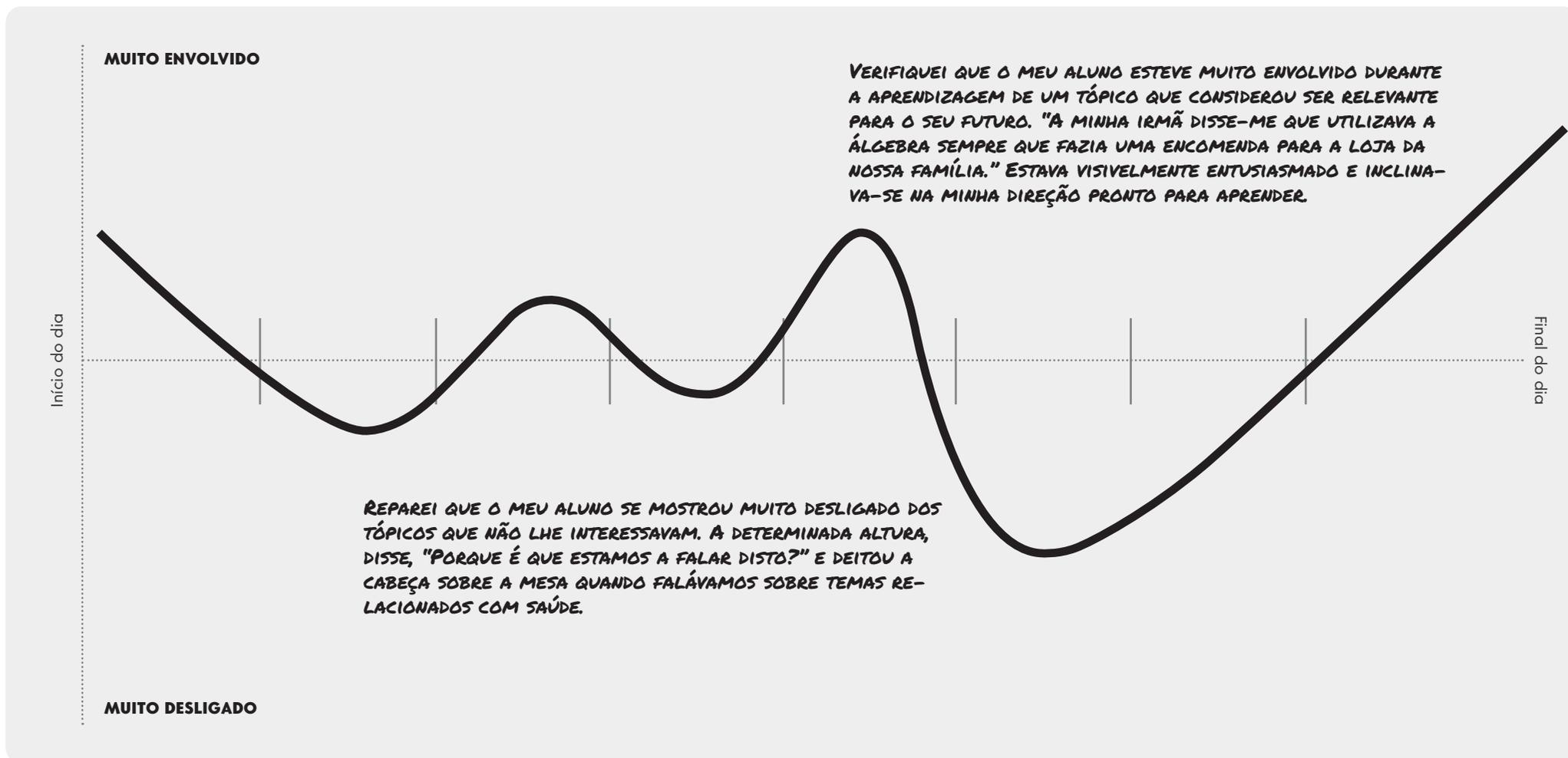
TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÃO DE UM ALUNO

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO



À medida que vai ouvindo e observando, anote tudo o que considerar digno de realce. Tal pode incluir potenciais áreas de oportunidades ou questões sobre o que queira ficar a conhecer melhor.

Observações e mapeamento da jornada

Instruções: Os mapas da jornada são um método de design que podem ajudá-lo a obter mais conhecimentos sobre a experiência de uma parte interessada. Selecione um aluno a observar ao longo de um dia. Utilize esta estrutura para mapear o nível de envolvimento do aluno durante as diferentes partes do dia. Inclua a chegada à escola, as aulas do período da manhã, o almoço, as aulas do período da tarde, os intervalos e a saída da escola.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

MUITO ENVOLVIDO

Início do dia

Final do dia

MUITO DESLIGADO

À medida que vai ouvindo e observando, anote tudo o que considerar digno de realce. Tal pode incluir potenciais áreas de oportunidades ou questões sobre o que queira ficar a conhecer melhor.

Preparação para a observação - Opcional

Instruções: Como parte do processo de exploração do problema, tem a **opção** de visitar uma escola para fazer uma experiência de observação imersiva. Ao mergulhar num contexto diferente, poderá obter mais inspiração e conhecimento ao envolver-se nas mesmas experiências da sua parte interessada.

1 PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

Um elemento chave do processo de human-centered design, é o desenvolvimento de um conhecimento profundo sobre as necessidades e as motivações das pessoas para as quais está a resolver problemas.

Para este exercício, deverá integrar-se na experiência do aluno noutra escola para o ajudar a obter inspiração e conhecimentos em áreas nas quais esteja a trabalhar na sua própria escola.

Eis o que será necessário fazer:

Passar um dia inteiro a observar um aluno. O ideal será iniciar a observação antes do aluno chegar à escola, ou assim que este chegar ao local. Apesar de ser algo complicado organizar uma observação do aluno em sua casa (e não haverá problema se tal não for possível), será importante compreender de que forma os diferentes aspetos da vida do aluno são afetados pelas experiências vividas na escola. A observação termina assim que o aluno sair da escola.

O seu objetivo:

O seu objetivo será o de experimentar um dia na vida do aluno: as sensações, os momentos de maior ou menor envolvimento, os momentos de maior stress, como decorrem as transições, etc. Tente abster-se das suas próprias experiências na sua escola e acompanhe o aluno ao longo do dia.

Este exercício tem por objetivo ajudá-lo a compreender o que é ser um aluno - e não uma mera observação e avaliação do aluno. Não haverá problema se a experiência do aluno for ligeiramente alterada devido à sua observação. Foque-se nas sensações tidas durante as aulas, os intervalos e no final do dia.

Aborde o dia com uma mente curiosa e aberta. A sua tarefa durante o dia de imersão não será a de avaliar ou de julgar tudo o que observar e sentir. O seu objetivo será essencialmente o de esquecer a sua agenda, e as suas próprias suposições sobre a experiência do aluno e mergulhar no que é realmente ser aluno numa outra escola.

Hoje não será dia para tentar resolver problemas ou para intervir. O seu objetivo será o de observar e estar presente. Temos disponíveis ferramentas que o ajudam a tirar notas. Tente fazer observações específicas e evitar generalizações.

Ao observar com empatia, irá aumentar a probabilidade de descobrir oportunidades para obter soluções que respondam às necessidades das suas partes interessadas.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

2 DICAS DE OBSERVAÇÃO

Tente misturar-se e deixe que o dia do aluno decorra normalmente. Será, obviamente, diferente devido à sua presença, mas esforce-se evitando exercer demasiada influência sobre a experiência. Não utilize o seu vestuário habitual de professor. Utilize roupa e calçado confortável.

Tente realmente passar pelas experiências vividas pelo aluno. Tal significa andar pelos corredores durante os intervalos, almoçar no refeitório, ir a todas as aulas, etc.

Significa igualmente que não deverá falar com colegas ou adultos, não aceder à sala dos professores, nem fazer coisas que só os adultos presentes no edifício têm permissão para fazer.

Tire o máximo de notas possível. Faça descrições detalhadas de tudo o que experienciar.

Tire fotografias dos eventos interessantes, das experiências, etc. Essas imagens irão ajudá-lo a lembrar-se dos principais momentos ou de situações interessantes de tensão.

3 PLANEAR A SUA OBSERVAÇÃO

1. Procure uma escola que esteja disponível para o deixar fazer a observação do aluno durante o dia.
2. Peça à escola que o ajude a selecionar um aluno para observação. Peça-lhes para selecionarem um aluno que represente um conjunto específico de experiências sobre as quais pretende saber mais (um aluno com boas notas, pouco envolvido, novo na escola, um líder na escola, etc.).
3. Fale com o aluno antes do dia dedicado à observação. Explique-lhe o projeto e o objetivo da sua observação. Certifique-se de que os professores do aluno estão a par da sua observação. Informe os professores que esta observação não terá nada a ver com uma eventual avaliação das suas salas de aulas; trata-se apenas de experimentar a vida de um aluno.
4. Liberte a sua agenda para o dia em questão. Encontre pessoas que o possam substituir nas suas tarefas diárias na sua escola.
5. Encontre-se com o aluno no início do dia. Dedique algum tempo a conhecê-lo(a) melhor e a quebrar o gelo.
6. Tire algumas fotos, se o aluno se sentir confortável e se os pais concordarem.
7. Tire notas para captar as suas observações em diferentes partes do dia do aluno. Inclua a hora de almoço, os intervalos e as transições.
8. No final do dia, preencha a ficha de trabalho da Reflexão. Utilize a ficha de trabalho da Reflexão para o ajudar a identificar a inspiração e os conhecimentos adquiridos.

Notas de observação - Opcional

Instruções: Não se esqueça de tirar notas sobre histórias e citações específicas que vá ouvindo ao longo da sua experiência de observação. Utilize post-its para anotar as coisas mais interessantes que tenha observado ou escutado. Ouça e procure por emoções e motivações, especialmente as suas próprias. Ouça também ideias que lhe possam parecer surpreendentes, ou informações contraditórias. Quantas mais notas tirar, melhores ideias terá mais tarde no desafio de design.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E Mapeamento
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

O QUE OUVIU?

"NÃO GOSTO DOS DIAS EM QUE NÃO TEMOS ARTE."

O QUE VIU?

VI A ALUNA OBSERVADA FICAR BASTANTE ENTUSIASMADA QUANDO ESTEVE COM AS AMIGAS DURANTE UM DOS INTERVALOS.

O QUE SENTIU?

SENTI-ME EXAUSTO AO FINAL DO DIA. FOI DURO SENTAR-ME NUM LUGAR DURANTE HORAS SEGUIDAS A OUVIR.

Notas de observação - Opcional

Instruções: Não se esqueça de tirar notas sobre histórias e citações específicas que vá ouvindo ao longo da sua experiência de observação. Utilize post-its para anotar as coisas mais interessantes que tenha observado ou escutado. Ouça e procure por emoções e motivações, especialmente as suas próprias. Ouça também ideias que lhe possam parecer surpreendentes, ou informações contraditórias. Quantas mais notas tirar, melhores ideias terá mais tarde no desafio de design.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO**O QUE OUVIU?****O QUE VIU?****O QUE SENTIU?**

Reflexão sobre a observação - Opcional

Instruções: Reveja as notas tiradas durante a experiência de observação. Utilize esta ficha de trabalho para iniciar o processo de sintetizar tudo o que ouviu, observou, viveu e sentiu.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

1 DESCREVA O ALUNO OBSERVADO

Quem esteve a observar?

Idade, género, cargo, pontos positivos, pontos negativos, pontos fortes, fraquezas.

SARA, UMA ALUNA ESTUDIOSA QUE ADORA ARTE E DESPORTO.

2 QUE HISTÓRIAS OUVIU?

A SARA FALOU-ME DOS PROJETOS QUE A FAZIAM SENTIR-SE MAIS ORGULHOSA -- UM RETRATO DA SUA IRMÃ MAIS NOVA. SENTIA-SE ORGULHOSA PORQUE A SUA FAMÍLIA PENDUROU O RETRATO NUMA DAS PAREDES DA CASA.

3 QUE EMOÇÕES OBSERVOU?

AO FINAL DO DIA, A SARA ESTAVA CHATEADA E DESLIGADA.

4 COMO SE SENTIU?

AO FINAL DO DIA, ESTAVA EXAUSTO. OS ALUNOS(AS) PERMANECEM MUITAS HORAS SENTADOS DURANTE O DIA!

5 QUAIS SÃO AS CINCO COISAS MAIS IMPORTANTES QUE CONSIDERA SEREM RELEVANTES PARA O PROBLEMA QUE ESTÁ A EXPLORAR?

"NÃO GOSTO DOS DIAS EM QUE NÃO TEMOS ARTE."

VI A ALUNA DESISTIR DURANTE UM TESTE FORMATIVO E DEITAR A CABEÇA NA MESA.

VI O PROFESSOR TENTAR MOTIVÁ-LA A CONTINUAR, MAS SEM SUCESSO.

VI A ALUNA OBSERVADA FICAR BASTANTE ENTUSIASMADA QUANDO ESTEVE COM AS AMIGAS DURANTE UM DOS INTERVALOS.

SENTI-ME EXAUSTO AO FINAL DO DIA. FOI DURO SENTAR-ME NUM LUGAR DURANTE HORAS SEGUIDAS A OUVIR.

Reflexão sobre a observação - Opcional

Instruções: Reveja as notas tiradas durante a experiência de observação. Utilize esta ficha de trabalho para iniciar o processo de sintetizar tudo o que ouviu, observou, viveu e sentiu.

PREPARAÇÃO
PARA A ENTREVISTAQUESTÕES PARA
A ENTREVISTATÉCNICAS
ADICIONAIS
DE ENTREVISTAREFLEXÃO
SOBRE A
ENTREVISTAOBSERVAÇÕES
E MAPEAMENTO
DA JORNADAPREPARAÇÃO
PARA A
OBSERVAÇÃOREFLEXÃO SOBRE
A OBSERVAÇÃO

1 DESCREVA O ALUNO OBSERVADO

Quem esteve a observar? Idade, género, cargo, pontos positivos, pontos negativos, pontos fortes, fraquezas.

2 QUE HISTÓRIAS OUVIU?

3 QUE EMOÇÕES OBSERVOU?

4 COMO SE SENTIU?

5 QUAIS SÃO AS CINCO COISAS MAIS IMPORTANTES QUE CONSIDERA SEREM RELEVANTES PARA O PROBLEMA QUE ESTÁ A EXPLORAR?



RESUMO DA FASE EXPLORAR O PROBLEMA

Utilize esta página de resumo da fase **Explorar o problema** para agregar todo o trabalho feito em cada uma das fichas de trabalho. Ao resumir essas informações tenha em consideração os resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

FERRAMENTAS DE TRABALHO DE CAMPO

#2 Questões e técnicas adicionais para a entrevista

Quais são as três melhores questões que colocou ou técnicas que utilizou e que o levaram a obter novos conhecimentos, ou novas ideias?

- 1.
- 2.
- 3.

#3 Reflexão sobre a 2ª entrevista

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu durante a sua **segunda entrevista**?

- 1.
- 2.
- 3.

#3 Reflexão sobre a 1ª entrevista

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu durante a sua **primeira entrevista**?

- 1.
- 2.
- 3.

#3 Reflexão sobre a 3ª entrevista

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu durante a sua **terceira entrevista**?

- 1.
- 2.
- 3.

#5 Observações e mapeamento da jornada

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu durante a sua observação?

- 1.
- 2.
- 3.

#7 Reflexão sobre a observação - OPCIONAL

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu durante a sua observação?

- 1.
- 2.
- 3.

ALINHAMENTO DA TRANSIÇÃO PARA A FASE EXPLORAR

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA

QUESTÕES PARA A ENTREVISTA

TÉCNICAS ADICIONAIS DE ENTREVISTA

REFLEXÃO SOBRE A ENTREVISTA

OBSERVAÇÕES E MAPEAMENTO DA JORNADA

PREPARAÇÃO PARA A OBSERVAÇÃO

REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO

ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Quais são as doze coisas mais importantes que a sua equipa aprendeu com a fase Explorar?

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

De que forma a exploração feita pela sua equipa em relação ao problema está ligada à melhoria dos resultados da aprendizagem holística dos seus alunos?

CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do desafio e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronto(a)	Pronto(a) com hesitação	Pronto(a) com confiança
ATIVIDADE DE QUESTÕES PARA A ENTREVISTA	Você e a sua equipa não selecionaram cinco questões para cada uma das entrevistas.	Você e a sua equipa selecionaram as questões, mas vai ser necessário alterá-las para o contexto específico.	Você e a sua equipa selecionaram questões, as quais foram alteradas para o contexto específico. Está pronto para a entrevista!
ATIVIDADE DE TÉCNICAS ADICIONAIS	Você e a sua equipa não selecionaram as técnicas adicionais para cada uma das entrevistas.	Você e a sua equipa selecionaram as técnicas adicionais, mas vai ser necessário alterá-las para o contexto específico.	Você e a sua equipa selecionaram as técnicas, as quais foram alteradas para o contexto específico. Está pronto para a entrevista!
ATIVIDADE DE REFLEXÕES SOBRE A ENTREVISTA	Não efetuou as entrevistas ou efetuou as entrevistas, mas não tirou notas.	Efetuiu as entrevistas e tirou notas, mas não concluiu a sua reflexão.	Efetuiu as entrevistas, tirou notas e concluiu a sua reflexão.
ATIVIDADE DE OBSERVAÇÃO E MAPEAMENTO DA JORNADA	Não efetuou a observação ou efetuou a observação, mas não tirou notas.	Efetuiu a observação e tirou notas, mas não concluiu a sua reflexão.	Efetuiu a observação, tirou notas e concluiu a sua reflexão.
ATIVIDADE DE REFLEXÃO SOBRE A OBSERVAÇÃO	ESTE PASSO É OPCIONAL. Não efetuou a observação ou efetuou a observação, mas não tirou notas.	ESTE PASSO É OPCIONAL. Efetuiu a observação e tirou notas, mas não concluiu a sua reflexão.	ESTE PASSO É OPCIONAL. Efetuiu a observação, tirou notas e concluiu a sua reflexão.
ESTADO DO PROJETO: NÍVEL DE CONHECIMENTO SOBRE AS PARTES INTERESSADAS	Não ouviu novas perspetivas sobre o seu problema por intermédio das partes interessadas que entrevistou, observou ou seguiu.	Ouviu algumas perspetivas novas sobre o seu problema por intermédio das partes interessadas que entrevistou, observou ou seguiu.	Aprendeu imenso e obteve uma nova e valiosa perspetiva sobre as partes interessadas, graças aos métodos de pesquisa de design.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM	Os seus métodos de pesquisa de design não estão associados ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Os seus métodos de pesquisa de design estão ligeiramente associados ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística, mas a equipa sente-se confortável em avançar.	Os seus métodos de pesquisa de design estão claramente associados ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

- Competências académicas
- Leitura
 - Escrita
 - Expressão oral
 - Matemática
 - Ciências
 - Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

- Atitude mental de crescimento do século 21
- Pensamento crítico
 - Resolução de problemas
 - Criatividade
 - Comunicação
 - Colaboração

Valores

- Atitudes pluralistas
- Auto-consciência
 - Resiliência
 - Mente aberta
 - Empatia
 - Respeito pela diversidade

Atitudes

- Atitudes éticas
- Assumir responsabilidade
 - Construir relações
 - Tomada de decisões éticas
 - Gerir tensões
 - Auto-eficácia
 - Respeito pelo ambiente

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

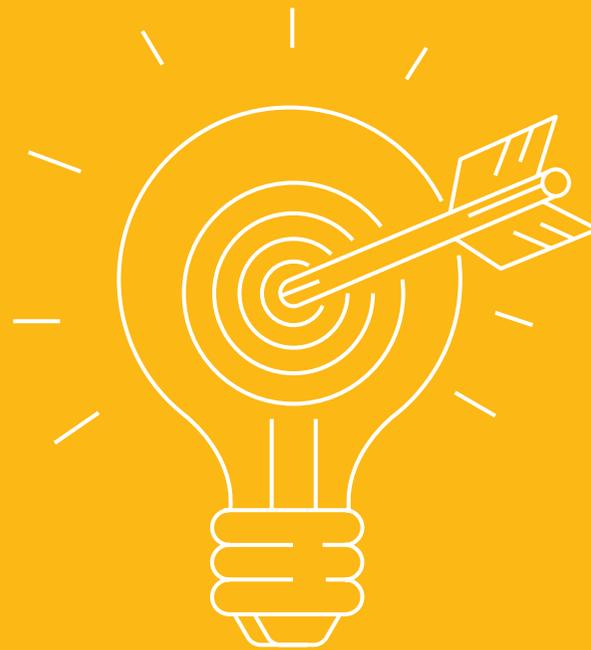
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **eu gostaria, eu desejo, eu espero** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



DEFINIR

LANÇAR

EXPLORAR

DEFINIR

GERAR

PRODUZIR

TESTAR

ITERAR

TESTAR

IMPLEMENTAR

CONTAR

ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

INTRODUÇÃO À FASE DEFINIR

■ VISÃO GERAL DA FASE DEFINIR O PROBLEMA

As fichas de trabalho da fase **Definir o problema** do desafio focam-se no desenvolvimento de um ponto de vista relativo às necessidades da parte interessada. Durante esta fase do desafio, os designers vão reduzir todas as informações obtidas a uma afirmação que seja inspiradora e específica. Esta parte do desafio pode ser feita em equipas escolares, ou em colaboração com outras escolas.

Esta fase do desafio de design vai incluir o seguinte: a análise às atividades de pesquisa do design (entrevistas, observações e seguimento de alunos), a dedução de uma perspetiva interessante que permita criar uma declaração de ponto de vista e a formulação de questões How Might We.

■ OBJETIVOS DA FASE DEFINIR O PROBLEMA

O objetivo desta fase é o de identificar as necessidades das partes interessadas, com base no que teve oportunidade de ver e ouvir sobre as suas experiências, motivações e emoções.

No final desta fase, todos os membros da equipa deverão estar esclarecidos em relação às novas declarações de ponto de vista que irão utilizar para fornecer informações sobre o respetivo trabalho de design. A equipa irá igualmente criar questões How Might We que vão ser utilizadas para gerar soluções.

■ POSTURA MENTAL DA FASE DEFINIR O PROBLEMA

- Procure novas perspetivas sobre velhos problemas
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Veja oportunidades nos constrangimentos
- Sinta-se confortável ao analisar informações contraditórias
- Adie a resolução do problema durante esta fase



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Observações e palpites 45-60 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?
Observações e palpites é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a realçar observações prementes (procure por surpresas, tensões e contradições), procurando deduzir o significado das observações.

QUAL É O SEU OBJETIVO?
 Esta ferramenta pode ajudar a atribuir um significado aos dados qualitativos reunidos durante as atividades de pesquisa de design.

#2 Ponto de vista 30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?
O Ponto de vista é uma ficha de trabalho concebida para ajudá-lo a pegar nas suas observações e palpites, e a transformá-las numa declaração que preserve as emoções da parte interessada para o qual vai criar o design.

QUAL É O SEU OBJETIVO?
 A sua declaração POV vai ajudar a equipa a unir-se em torno da história de uma pessoa real e das suas necessidades relativamente ao desafio de design.

#3 Questões "How Might We" 30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?
As questões How Might We foram concebidas para ajudar a equipa a transformar a sua declaração POV em questões How Might We, as quais irão orientar o processo de brainstorming.

QUAL É O SEU OBJETIVO?
 As questões HMW ajudam-no a unir a equipa em redor de uma questão que capte as necessidades e emoções do seu utilizador. As questões HMW expandem igualmente o problema de uma forma que permita criar uma atmosfera geradoras de novas ideias.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente



Observações

Instruções: Reveja as notas que tirou durante as entrevistas, assim como durante a observação feita (Mapa da jornada e observação). Rodeie ou realce tudo o que viu ou ouviu e que considere ser importante.

OBSERVAÇÕES E
FALANTES

PONTO DE VISTA

QUESTÕES HWW

VERIFICÁMOS:

(O que ouviu? O que viu?

Pense em surpresas, conflitos ou contradições.)

"NÃO GOSTO DOS DIAS
EM QUE NÃO TEMOS ARTE." -
OBSERVAÇÃO

"OS MEUS PROFESSORES NÃO
ME OUVEM QUANDO FALO
SOBRE OS MEUS OBJETIVOS
PARA O FUTURO."
- ENTREVISTA

VERIFIQUEI QUE O MEU
ALUNO ESTEVE MUITO
ENVOLVIDO DURANTE
A APRENDIZAGEM DE UM
TÓPICO QUE CONSIDEROU
SER RELEVANTE PARA
O SEU FUTURO.

"A MINHA IRMÃ DISSE-ME
QUE UTILIZAVA A ÁLGEBRA
SEMPRE QUE FAZIA UMA
ENCOMENDA PARA A LOJA
DA NOSSA FAMÍLIA."

Observações

Instruções: Reveja as notas que tirou durante as entrevistas, assim como durante a observação feita (Mapa da jornada e observação). Rodeie ou realce tudo o que viu ou ouviu e que considere ser importante.

OBSERVAÇÕES E
PALPITES

PONTO DE VISTA

QUESTÕES HWW

VERIFICÁMOS:

(O que ouviu? O que viu?

Pense em surpresas, conflitos ou contradições.)

POST-IT DE OBSERVAÇÃO

Observações e palpites

Instruções: Selecione as cinco coisas mais interessantes que viu ou ouviu na ficha de trabalho anterior e mova os post-its para o lado esquerdo desta ficha de trabalho. Depois, tente supor porque razão cada uma dessas coisas é importante. Anote cada suposição numa nota post-it e cole-a no lado direito da ficha.

OBSERVAÇÕES E PALPITES

PONTO DE VISTA

QUESTÕES HWW

VERIFICÁMOS:

(O que ouviu? O que viu?
Pense em surpresas, conflitos ou contradições.)

"NÃO GOSTO DOS DIAS
EM QUE NÃO TEMOS ARTE."
- OBSERVAÇÃO

"A MINHA IRMÃ DISSE-ME
QUE UTILIZAVA A ÁLGEBRA
SEMPRE QUE FAZIA UMA
ENCOMENDA PARA A LOJA
DA NOSSA FAMÍLIA."
- MAPA DA JORNADA

INFERIR

PENSAMOS SER IMPORTANTE PORQUE:

(Qual a sua suposição em relação à importância do mesmo?)

A SARA GOSTA DA ESCOLA
QUANDO CONSEGUE ESTUDAR
TÓPICOS QUE CONSIDERA
INTERESSANTES. GOSTA
DE ATIVIDADES PRÁTICAS
NAS QUAIS SE CONSIGA
EXPRESSAR.

O JOÃO ENVOLVE-SE
MAIS NOS SEUS ESTUDOS
QUANDO ACHA QUE O QUE
ESTÁ A APRENDER É
RELEVANTE PARA O SEU
FUTURO E ESTÁ LIGADO
AO MUNDO REAL.

Observações e palpites

Instruções: Selecione as cinco coisas mais interessantes que viu ou ouviu na ficha de trabalho anterior e mova os post-its para o lado esquerdo desta ficha de trabalho. Depois, tente supor porque razão cada uma dessas coisas é importante. Anote cada suposição numa nota post-it e cole-a no lado direito da ficha.

OBSERVAÇÕES
E PALPITESPONTO DE
VISTAQUESTÕES
HWW**VERIFICÁMOS:**

(O que ouviu? O que viu?
Pense em surpresas, conflitos ou contradições.)

**PENSAMOS SER IMPORTANTE PORQUE:**

(Qual a sua suposição em relação à importância do mesmo?)



Instruções: Consulte a ficha de trabalho anterior e selecione um par de observações e suposições. Estas irão formar a base da sua declaração de ponto de vista. A declaração POV vai ajudar a equipa de design a unir-se em redor de uma parte interessada específica e do problema por ela enfrentado. Tal permitirá mover o problema para a tomada de medidas práticas. Depois, pense em declarações de necessidades para essa parte interessada. Não apresente soluções, foque-se nos problemas que vai ser necessário ultrapassar. Crie individualmente duas declarações POV. Em seguida, partilhe-as com a sua equipa para seleccionar uma em redor da qual todo o grupo irá centrar o seu trabalho de design.

INTERVIEWS
FAMILIESPONTO DE
VISTAQUESTÕES
HMW

Ponto de vista 1

1 FALÁMOS COM:

Descreva a pessoa que entrevistou.

O JOÃO, UM ENÉRGICO ALUNO DA ESCOLA SECUNDÁRIA QUE NÃO OBTVE SUCESSO ESCOLAR, MAS QUE ADORA PRATICAR DESPORTO.

2 VERIFICÁMOS:

O que viu ou ouviu? Pense em surpresas, conflitos ou contradições.

"A MINHA IRMÃ DISSE-ME QUE UTILIZAVA A ÁLGEBRA SEMPRE QUE FAZIA UMA ENCOMENDA PARA A LOJA DA NOSSA FAMÍLIA." – MAPA DA JORNADA

3 PENSAMOS SER IMPORTANTE PORQUE:

Qual é a sua suposição em relação à importância do mesmo?

OS ALUNOS ENVOLVEM-SE MAIS NOS ESTUDOS QUANDO ACREDITAM QUE AQUILO QUE ESTÃO A APRENDER É RELEVANTE PARA O SEU FUTURO E ESTÁ LIGADO AO MUNDO REAL.

4 NECESSITA DE UMA FORMA DE:

Descreva a necessidade da parte interessada.

O JOÃO NECESSITA DE UMA FORMA DE COMPREENDER A LIGAÇÃO EXISTENTE ENTRE O QUE ESTÁ A ESTUDAR E O SEU FUTURO.

Se a declaração de necessidades parecer demasiado grande e excessiva, questionem-se: O que nos impede de responder a esta necessidade?

Depois, reescrevam a necessidade em redor do fator identificado como uma barreira.

Se a declaração de necessidades se assemelhar em demasia a uma solução, questionem-se: Porque faríamos isso?

E reescrevam a necessidade em redor da motivação.

5 DECLARAÇÃO DE PONTO DE VISTA

Reúna todas as informações.

JOÃO debate-se com [parte interessada]

APESAR DE ESTAR MOTIVADO PARA ESTUDAR ARDUAMENTE

[o seu problema]

porque NÃO CONSEGUE ESTABELECEER UMA LIGAÇÃO COM O SEU FUTURO
[a sua importância]

Ela/ele necessita de uma forma de COMPREENDER ESSAS LIGAÇÕES COM O SEU

FUTURO PARA AJUDAR A MELHORAR A SUA AUTO-CONSCIÊNCIA

[declaração de necessidades]

Instruções: Consulte a ficha de trabalho anterior e selecione um par de observações e suposições. Estas irão formar a base da sua declaração de ponto de vista. A declaração POV vai ajudar a equipa de design a unir-se em redor de uma parte interessada específica e do problema por ela enfrentado. Tal permitirá mover o problema para a tomada de medidas práticas. Depois, pense em declarações de necessidades para essa parte interessada. Não apresente soluções, foque-se nos problemas que vai ser necessário ultrapassar. Crie individualmente duas declarações POV. Em seguida, partilhe-as com a sua equipa para seleccionar uma em redor da qual todo o grupo irá centrar o seu trabalho de design.

OBSERVAÇÕES
E PALPITESPONTO DE
VISTAQUESTÕES
HWW

Ponto de vista 1

1 FALÁMOS COM:

Descreva a pessoa que entrevistou.

2 VERIFICÁMOS:

O que viu ou ouviu? Pense em surpresas, conflitos ou contradições.

3 PENSAMOS SER IMPORTANTE PORQUE:

Qual é a sua suposição em relação à importância do mesmo?

4 NECESSITA DE UMA FORMA DE:

Descreva a necessidade da parte interessada.

Se a declaração de necessidades parecer demasiado grande e excessiva, questionem-se: O que nos impede de responder a esta necessidade?

Depois, reescrevam a necessidade em redor do fator identificado como uma barreira.

Se a declaração de necessidades se assemelhar em demasia a uma solução, questionem-se: Porque faríamos isso?

E reescrevam a necessidade em redor da motivação.

5 DECLARAÇÃO DE PONTO DE VISTA

Reúna todas as informações.

debate-se com
[parte interessada]

[o seu problema]

porque _____
[a sua importância]

Ela/ele necessita de uma forma de _____

_____.
[declaração de necessidades]

Instruções: Consulte a ficha de trabalho anterior e selecione um par de observações e suposições. Estas irão formar a base da sua declaração de ponto de vista. A declaração POV vai ajudar a equipa de design a unir-se em redor de uma parte interessada específica e do problema por ela enfrentado. Tal permitirá mover o problema para a tomada de medidas práticas. Depois, pense em declarações de necessidades para essa parte interessada. Não apresente soluções, foque-se nos problemas que vai ser necessário ultrapassar. Crie individualmente duas declarações POV. Em seguida, partilhe-as com a sua equipa para seleccionar uma em redor da qual todo o grupo irá centrar o seu trabalho de design.

INTELLIGENTES

PUNTO DE VISTA

QUESTÕES HWW

Ponto de vista 1

1 FALÁMOS COM:

Descreva a pessoa que entrevistou.

O JOÃO, UM ENÉRGICO ALUNO DA ESCOLA SECUNDÁRIA QUE NÃO OBTVEU SUCESSO ESCOLAR, MAS QUE ADORA PRATICAR DESPORTO.

2 VERIFICÁMOS:

O que viu ou ouviu? Pense em surpresas, conflitos ou contradições.

"A MINHA IRMÃ DISSE-ME QUE UTILIZAVA A ÁLGEBRA SEMPRE QUE FAZIA UMA ENCOMENDA PARA A LOJA DA NOSSA FAMÍLIA." – MAPA DA JORNADA

3 PENSAMOS SER IMPORTANTE PORQUE:

Qual é a sua suposição em relação à importância do mesmo?

OS ALUNOS ENVOLVEM-SE MAIS NOS ESTUDOS QUANDO ACREDITAM QUE AQUILO QUE ESTÃO A APRENDER É RELEVANTE PARA O SEU FUTURO E ESTÁ LIGADO AO MUNDO REAL.

4 NECESSITA DE UMA FORMA DE:

Descreva a necessidade da parte interessada.

O JOÃO NECESSITA DE UMA FORMA DE COMPREENDER A LIGAÇÃO EXISTENTE ENTRE O QUE ESTÁ A ESTUDAR E O SEU FUTURO.

Se a declaração de necessidades parecer demasiado grande e excessiva, questionem-se: O que nos impede de responder a esta necessidade?

Depois, reescrevam a necessidade em redor do fator identificado como uma barreira.

Se a declaração de necessidades se assemelhar em demasia a uma solução, questionem-se: Porque faríamos isso?

E reescrevam a necessidade em redor da motivação.

5 DECLARAÇÃO DE PONTO DE VISTA

Reúna todas as informações.

JOÃO debate-se com [parte interessada]

APESAR DE ESTAR MOTIVADO PARA ESTUDAR ARDUAMENTE

[o seu problema]

porque **NÃO CONSEGUE ESTABELECEER UMA LIGAÇÃO COM O SEU FUTURO**
[a sua importância]

Ela/ele necessita de uma forma de **COMPREENDER ESSAS LIGAÇÕES COM O SEU**

FUTURO PARA AJUDAR A MELHORAR A SUA AUTO-CONSCIÊNCIA

[declaração de necessidades]

Instruções: Consulte a ficha de trabalho anterior e selecione um par de observações e suposições. Estas irão formar a base da sua declaração de ponto de vista. A declaração POV vai ajudar a equipa de design a unir-se em redor de uma parte interessada específica e do problema por ela enfrentado. Tal permitirá mover o problema para a tomada de medidas práticas. Depois, pense em declarações de necessidades para essa parte interessada. Não apresente soluções, foque-se nos problemas que vai ser necessário ultrapassar. Crie individualmente duas declarações POV. Em seguida, partilhe-as com a sua equipa para seleccionar uma em redor da qual todo o grupo irá centrar o seu trabalho de design.

OBSERVAÇÕES
E PALPITESPONTO DE
VISTAQUESTÕES
HWW

Ponto de vista 1

1 FALÁMOS COM:

Descreva a pessoa que entrevistou.

2 VERIFICÁMOS:

O que viu ou ouviu? Pense em surpresas, conflitos ou contradições.

3 PENSAMOS SER IMPORTANTE PORQUE:

Qual é a sua suposição em relação à importância do mesmo?

4 NECESSITA DE UMA FORMA DE:

Descreva a necessidade da parte interessada.

Se a declaração de necessidades parecer demasiado grande e excessiva, questionem-se:
O que nos impede de responder a esta necessidade?

Depois, reescrevam a necessidade em redor do fator identificado como uma barreira.

Se a declaração de necessidades se assemelhar em demasia a uma solução, questionem-se:
Porque faríamos isso?

E reescrevam a necessidade em redor da motivação.

5 DECLARAÇÃO DE PONTO DE VISTA

Reúna todas as informações.

debate-se com
[parte interessada]

[o seu problema]

porque _____
[a sua importância]

Ela/ele necessita de uma forma de _____

_____.
[declaração de necessidades]

Questões "How Might We"

Instruções: Comece por criar uma questão How Might We baseada na Declaração de Ponto de Vista escrita na página anterior. Foque-se nas necessidades identificadas. Pense na caixa grande situada no topo da página como a questão HMW que vai dar resposta às necessidades mais importantes da sua parte interessada. Poderá criar a questão a partir da sua declaração POV. Depois, responda às questões indicadas abaixo e utilize as suas respostas para criar novas questões HMW.

OBSERVAÇÕES
E PALPITESPONTO
DE VISTAPALPITES
HMW

POSSÍVEIS VERBOS A UTILIZAR...

ajudar motivar educar fornecer incentivar lembrar aumentar desafiar mudar despertar personalizar criar acelerar
encorajar capacitar criar inspirar estimular alterar diminuir restaurar acender apoiar desenvolver amplificar

COMO PODEREMOS... (VERBO QUE IMPLICA ALTERAÇÃO) + (PARTE INTERESSADA) + (OPORTUNIDADE)?

Como poderemos ajudar a Maria a preparar-se para o seu dia enquanto se desloca para a escola?

COMO PODEREMOS AJUDAR O JOÃO A COMPREENDER A LIGAÇÃO EXISTENTE ENTRE O QUE ESTÁ A ESTUDAR E O SEU FUTURO?

Se a questão HMW parecer demasiado grande e excessiva, questionem-se: O que nos impede de responder a esta necessidade?

Depois, reescrevam a questão HMW em redor do fator identificado como uma barreira.

Se a questão HMW se assemelhar em demasia a uma solução, questionem-se: Porque fariamos isso?

E reescrevam a questão HMW em redor da motivação.

Há algum aspeto positivo relativo à escola que possa tornar-se ainda melhor?

HMW...

COMO PODEREMOS FORTALECER AS RELAÇÕES COM OS NOSSOS ALUNOS PARA NOS AJUDAR A COMPREENDER MELHOR OS SEUS OBJETIVOS?

Há algum aspeto negativo relativo à escola que possa ser melhorado?

HMW...

COMO PODEREMOS DAR AO JOÃO MAIS OPÇÕES DE ESTUDO?

Está a fazer alguma suposição que possa vir a questionar?

HMW...

COMO PODEREMOS ESTAR MAIS ATENTOS À VOZ DOS ALUNOS PARA SABER O QUE REALMENTE QUEREM ESTUDAR?

De que forma poderá inspirar-se numa analogia?

HMW...

COMO PODEREMOS ENVIAR O JOÃO AO FUTURO PARA CONSEGUIR VER ONDE O SEU TRAJETO ATUAL O IRÁ LEVAR?

Há algum aspeto específico deste desafio no qual deseje focar a sua atenção?

HMW...

COMO PODEREMOS CRIAR EXPERIÊNCIAS QUE AJUDEM O JOÃO A VER A LIGAÇÃO ENTRE O QUE ESTÁ A APRENDER ATUALMENTE E O SEU FUTURO?

Escreva novamente a sua questão HMW original para se focar nas lacunas dos resultados da aprendizagem holística.

HMW...

COMO PODEREMOS CAPACITAR O JOÃO PARA TER UMA VOZ ATIVA EM RELAÇÃO AO QUE NECESSITA DE APRENDER PARA O SEU FUTURO?

Escreva novamente a sua questão HMW original para se focar na redução do stress.

HMW...

COMO PODEREMOS AUMENTAR A ESPERANÇA DO JOÃO PARA O SEU FUTURO?

Escreva novamente a sua questão HMW original para se focar no aumento da felicidade.

HMW...

COMO PODEREMOS AJUDAR O JOÃO A SENTIR-SE ENTUSIASMADO EM RELAÇÃO AO SEU FUTURO?

Questões

"How Might We"

Instruções: Comece por criar uma questão How Might We baseada na Declaração de Ponto de Vista escrita na página anterior. Foque-se nas necessidades identificadas. Pense na caixa grande situada no topo da página como a questão HMW que vai dar resposta às necessidades mais importantes da sua parte interessada. Poderá criar a questão a partir da sua declaração POV. Depois, responda às questões indicadas abaixo e utilize as suas respostas para criar novas questões HMW.

OBSERVAÇÕES
E PALPITESPONTO
DE VISTAQUESTÕES
HMW

POSSÍVEIS VER- BOS A UTILIZAR...

ajudar motivar educar fornecer incentivar lembrar aumentar desafiar mudar despertar personalizar criar acelerar
encorajar capacitar criar inspirar estimular alterar diminuir restaurar acender apoiar desenvolver amplificar

COMO PODEREMOS... (VERBO QUE IMPLICA ALTERAÇÃO) + (PARTE INTERESSADA) + (OPORTUNIDADE)?

Como poderemos ajudar a Maria a preparar-se para o seu dia enquanto se desloca para a escola?

Se a questão HMW parecer demasiado grande e excessiva, questionem-se: O que nos impede de responder a esta necessidade?

Depois, reescrevam a questão HMW em redor do fator identificado como uma barreira.

Se a questão HMW se assemelhar em demasia a uma solução, questionem-se: Porque faríamos isso?

E reescrevam a questão HMW em redor da motivação.

Há algum aspeto positivo relativo à escola que possa tornar-se ainda melhor?

HMW...

Há algum aspeto negativo relativo à escola que possa ser melhorado?

HMW...

Está a fazer alguma suposição que possa vir a questionar?

HMW...

De que forma poderá inspirar-se numa analogia?

HMW...

Há algum aspeto específico deste desafio no qual deseje focar a sua atenção?

HMW...

Escreva novamente a sua questão HMW original para se focar nas lacunas dos resultados da aprendizagem holística.

HMW...

Escreva novamente a sua questão HMW original para se focar na redução do stress.

HMW...

Escreva novamente a sua questão HMW original para se focar no aumento da felicidade.

HMW...

■ RESUMO DA FASE **DEFINIR O PROBLEMA**

Utilize esta página de resumo da fase **Definir o problema** para agregar todo o trabalho concluído durante cada fase do processo. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Observações e palpites

Quais são as duas coisas mais importantes nas quais reparou e que suposições com elas relacionadas criou?

1.

2.

#2 Declaração de ponto de vista

Qual foi a melhor declaração POV que escreveu?

[parte interessada]

debate-se com _____

[o seu problema]

porque _____

[a sua importância]

Ela/ele necessita de uma forma de

[declaração de necessidades]

#3 Questões "How Might We"

Quais foram as três questões HMW mais generativas que selecionou?

1.

2.

3.

■ ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Qual é a declaração POV que a sua equipa vai utilizar na próxima fase?

[parte interessada]
debate-se com

[o seu problema]
porque _____

[a sua importância]
Ela/ele necessita de uma forma de

[declaração de necessidades]

Quais são as três questões HMWs que estão ligadas à declaração POV que a sua equipa vai utilizar na fase seguinte?

- 1.
- 2.
- 3.

De que forma a declaração POV e as questões HMW da sua equipa estão ligadas à melhoria dos resultados da aprendizagem holística dos seus alunos?

■ CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do desafio e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE DE OBSERVAÇÕES E PALPITES	A equipa não consegue chegar a acordo em relação ao processo de desenvolvimento da pesquisa de design e de dedução de conhecimentos.	A equipa tem algumas discordâncias em relação ao processo de desenvolvimento da pesquisa de design e de dedução de conhecimentos, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação ao processo de desenvolvimento da pesquisa de design e de dedução de conhecimentos.
PONTO DE VISTA ATIVIDADE	A equipa não consegue chegar a acordo em relação aos conhecimentos mais importantes em redor dos quais deverá criar uma declaração POV.	A equipa tem algumas discordâncias sobre os conhecimentos mais importantes em redor dos quais deverá criar uma declaração POV, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação aos conhecimentos mais importantes em redor dos quais deverá criar uma declaração POV.
ATIVIDADE DE QUESTÕES HMW	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às questões HMW mais generativas.	A equipa tem algumas discordâncias em relação às questões HMW mais generativas, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação às questões HMW mais generativas.
ESTADO DO PROJETO: DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	A equipa não consegue chegar a acordo sobre a forma de definir o problema com base nos conhecimentos adquiridos sobre a parte interessada.	A equipa tem algumas discordâncias sobre a forma de definir o problema com base nos conhecimentos adquiridos sobre a parte interessada, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada sobre a forma de definir o problema com base nos conhecimentos adquiridos sobre a parte interessada.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo sobre a forma como o enunciado do problema está ligado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A equipa tem algumas discordâncias sobre a forma como o enunciado do problema está ligado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada sobre a forma como o enunciado do problema está ligado ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

- Competências académicas
- Leitura
 - Escrita
 - Expressão oral
 - Matemática
 - Ciências
 - Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

- Atitude mental de crescimento do século 21*
- Pensamento crítico
 - Resolução de problemas
 - Criatividade
 - Comunicação
 - Colaboração

Valores

- Atitudes pluralistas*
- Auto-consciência
 - Resiliência
 - Mente aberta
 - Empatia
 - Respeito pela diversidade

Atitudes

- Atitudes éticas*
- Assumir responsabilidade
 - Construir relações
 - Tomada de decisões éticas
 - Gerir tensões
 - Auto-eficácia
 - Respeito pelo ambiente



REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

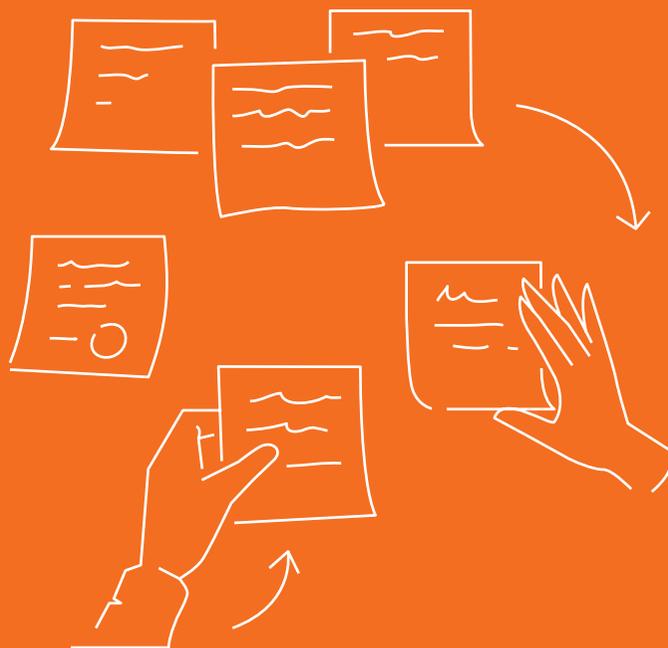
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **eu gostaria, eu desejo, eu espero** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



GERAR

LANÇAR

EXPLORAR

DEFINIR

GERAR

PRODUZIR

TESTAR

ITERAR

TESTAR

IMPLEMENTAR

CONTAR

ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

INTRODUÇÃO À FASE GERAR

■ VISÃO GERAL DA FASE GERAR SOLUÇÕES

A ficha de trabalho da fase **Gerar Soluções** do processo centra-se na criação de tantas soluções quanto possíveis para um problema. Assim que tiverem gerado muitas soluções, os membros da sua equipa selecionarão entre uma e quatro soluções para avançar para a fase de prototipagem.

Este é um processo colaborativo e deve ser completado em equipa. Estas equipas podem pertencer à escola ou serem provenientes de outras escolas.

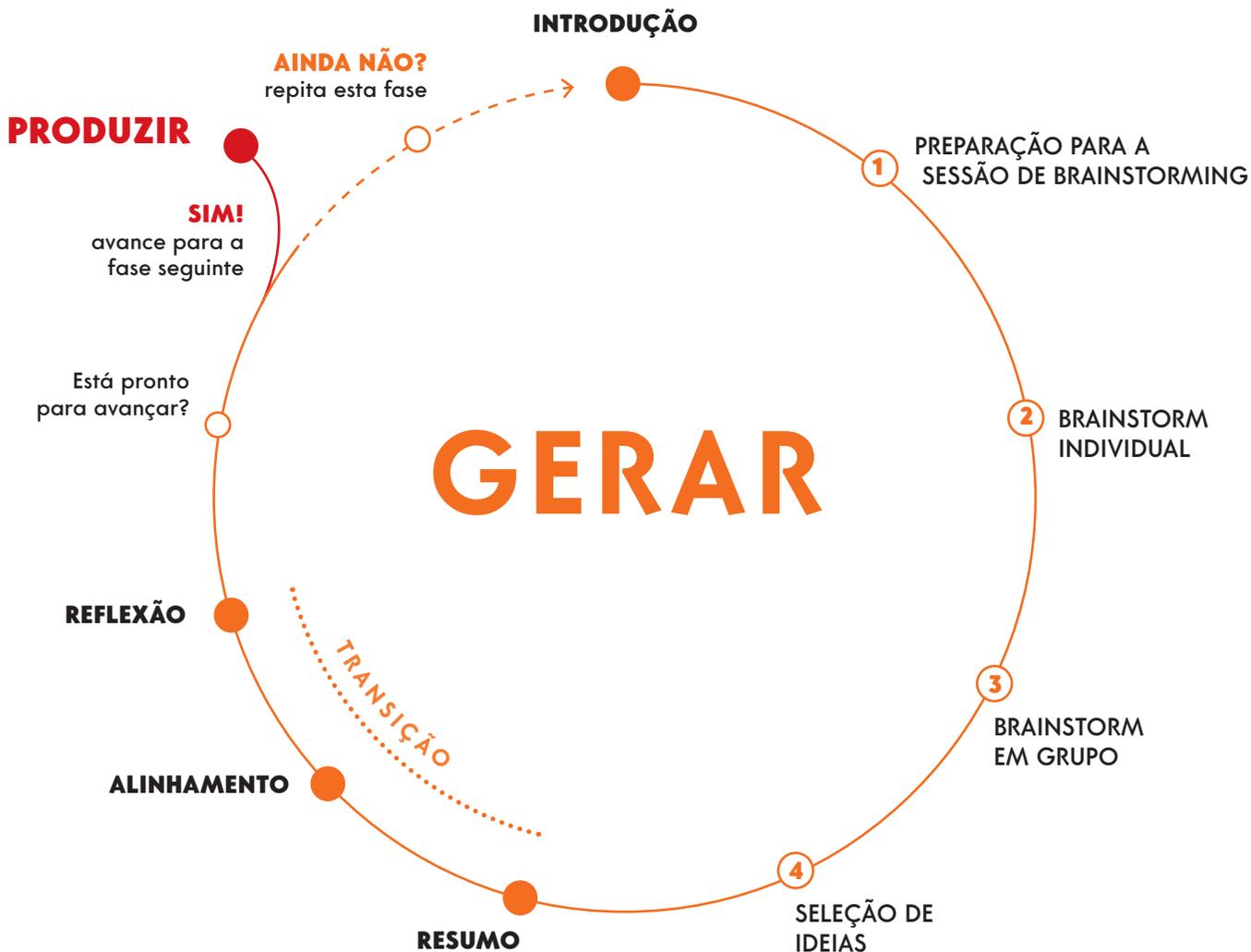
■ OBJETIVOS DA FASE GERAR SOLUÇÕES

O objetivo desta fase é o de utilizar as declarações POV e as perguntas HMW para gerar inúmeras soluções. Ao gerar inúmeras soluções, conseguirá obter soluções inovadoras. A partir desse ponto, a equipa irá utilizar determinados critérios para selecionar ideias que serão depois agrupadas por temas.

No final desta fase, todos os membros da equipa deverão ter entre 1-4 ideias selecionadas para uma eventual prototipagem.

■ POSTURA MENTAL DA FASE GERAR SOLUÇÕES

- Muitas ideias dão lugar a boas ideias
- Adie os julgamentos e as críticas a ideias
- A geração de ideias não é a altura de avaliar ideias
- O brainstorming é uma atividade de colaboração em equipa
- Permita-se ter ideias mirabolantes
- Veja oportunidades nos constrangimentos
- Esta fase é a altura ideal para resolver o problema



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Preparação para a Sessão de Brainstorming

15 minutos de preparação

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **preparação para a sessão de brainstorming** é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a sua equipa a preparar-se para uma sessão de brainstorming colaborativa.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Esta ferramenta pode ajudar a fazer sentido e a dar significado aos dados qualitativos reunidos durante as atividades de pesquisa de design.

#2 Brainstorm Individual 15 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **sessão de Brainstorming Individual** é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a gerar ideias sozinho antes de passar à geração de ideias em grupo.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao começar a gerar ideias sozinho, conseguirá depois partilhar e criar ideias em equipa.

#3 Brainstorm em Grupo 45-60 minutos para o brainstorming

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

As **sessões de Brainstorming em Grupo** são fichas de trabalho concebidas para ajudar a equipa a captar as ideias geradas durante a sessão de brainstorming individual.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

O brainstorming em equipa ajuda a gerar inúmeras soluções a partir de diferentes perspetivas. Ajuda igualmente a desenvolver as ideias de outros membros de modo a obter soluções inovadoras.

#4 Seleção de Ideias 30 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **Seleção de Ideias** é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a selecionar as ideias que pretende desenvolver de acordo com critérios específicos.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Em equipa, será necessário identificar entre uma a quatro ideias que pretenda continuar a desenvolver através da prototipagem. Esta atividade vai ajudar a refletir sobre as ideias mais adequadas para resolver o problema que está a explorar.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

- Competências académicas
- Leitura
 - Escrita
 - Expressão oral
 - Matemática
 - Ciências
 - Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

- Atitude mental de crescimento do século 21
- Pensamento crítico
 - Resolução de problemas
 - Criatividade
 - Comunicação
 - Colaboração

Valores

- Atitudes pluralistas
- Auto-consciência
 - Resiliência
 - Mente aberta
 - Empatia
 - Respeito pela diversidade

Atitudes

- Atitudes éticas
- Assumir responsabilidade
 - Construir relações
 - Tomada de decisões éticas
 - Gerir tensões
 - Auto-eficácia
 - Respeito pelo ambiente

Preparação para a Sessão de Brainstorming

Instruções: Agora que explorou e definiu o problema, está pronto para fazer uma sessão de brainstorming. Esta sessão é um processo ativo e colaborativo que não irá ser completado nesta caixa de ferramentas, mas sim numa parede no seu local de trabalho. Utilize as diretrizes seguintes para ajudar a sua equipa a criar potenciais soluções para o problema que identificou. Caso não tenha um espaço adequado de parede, poderá anotar as ideias nesta caixa de ferramentas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS...

- 3 perguntas HMW, cada uma escrita no topo de uma folha de papel de flipchart, ou papel tamanho A1 ou A0
- Espaço na parede para 3 folhas de papel de flipchart, ou papel tamanho A1 ou A0
- Um cronómetro
- 1 marcador preto grosso (sharpie) por pessoa
- 1 conjunto de post-its quadrados por pessoa
- 1 conjunto de autocolantes redondos por pessoa
- Cérebros criativos e colaborativos!

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez da qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

PROCEDIMENTOS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING

1 ANTES DA SESSÃO DE BRAINSTORMING

Defina o Espaço

- Em equipa, selecione as três melhores perguntas HMW criadas na secção anterior.
- Escreva-as novamente num papel de gráfico individual e em letra suficientemente grande para toda a equipa as conseguir ler quando estiverem afixadas na parede.
- Cole as três folhas de papel na parede, num local onde a equipa se possa reunir. Se não tiver uma parede de tamanho adequado, escreva as suas ideias nas páginas seguintes da caixa de ferramentas.
- Certifique-se de que todos os membros da equipa possuem um bloco de post-its quadrados e um marcador preto grosso (sharpie).
- Ajuste o temporizador para um período de dez minutos.
- Se não conseguir pendurar o papel na parede, utilize a página *Brainstorm em Grupo* localizada nas páginas seguintes desta secção da caixa de ferramentas.

Brainstorm Individual

- Para se preparar para a participação num brainstorm em grupo, utilize a ficha *Brainstorm Individual* para gerar três ideias, utilizando as perguntas HMW da sua equipa.

2 REALIZAR UMA SESSÃO DE BRAINSTORMING EM GRUPO

- Comece com a primeira pergunta HMW.
- Peça aos membros que se reúnam em redor dessa primeira folha de papel de flipchart - realiza-se o exercício de brainstorming para cada pergunta individualmente.
- Peça a um membro da equipa que leia a pergunta HMW em voz alta e certifique-se de que todos a compreendem.
- Inicie o temporizador ou cronómetro.
- Todos devem trabalhar em conjunto para gerar o máximo de ideias possível. Siga as Regras das Sessões de Brainstorming descritas acima.
- Por cada ideia gerada, o membro da equipa responsável pela mesma deverá escrevê-la (uma por post-it) e colar depois o post-it no papel de flipchart enquanto lê a ideia em voz alta. Não dê explicações nem inicie discussões - continue a gerar ideias.
- Se estiver a ficar sem ideias, recorra às dicas de criatividade fornecidas abaixo.
- Quando o temporizador tocar, passe para outra pergunta HMW e repita estes passos.

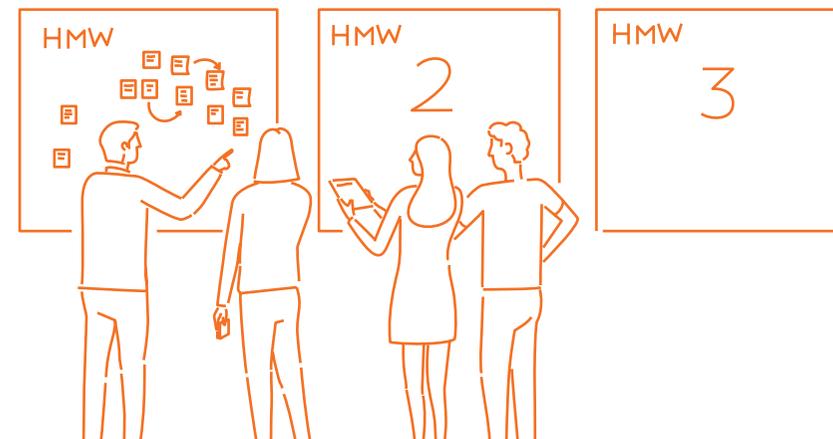
DICAS DE CRIATIVIDADE

- Como é que um treinador desportivo resolvia este problema?
- Como é que um super-herói resolvia este problema?
- Inspire-se num festival ou numa celebração.
- Como resolveria este problema se tivesse acesso a recursos ilimitados?
- Como resolveria este problema amanhã?

3 APÓS A SESSÃO DE BRAINSTORMING

Ordenar e Selecionar

- Assim que concluir três rondas de brainstorming (uma por cada pergunta HMW), dedique alguns minutos a organizar as ideias geradas por grupos. As perguntas HMW deixam de ter importância - pode agrupar uma ideia da pergunta #1 com outra ideia da pergunta #3.
- Procure padrões e ideias similares para os agrupar. Pense em tipos de ideias: eventos pessoais, formatos (por exemplo, jogos, internet, etc.). Está a procurar uma semelhança temática, e não correspondências exatas.
- Assim que tiver organizado e agrupado as ideias, dê três autocolantes redondos a cada membro da equipa. Cada autocolante representa um voto. Cada pessoa terá direito a três votos baseados nos seguintes critérios:
 - Maior probabilidade de agradar à parte interessada (um voto)
 - Maior probabilidade em conseguir melhorar os resultados de aprendizagem holística (um voto)
 - Maior probabilidade de criar oportunidades de aprendizagem (um voto)
- Peça a cada membro que cole os seus autocolantes redondos num post-it específico, e não num grupo de post-its.
- Assim que todos votarem, dê um passo atrás e identifique as três ideias com o maior número de votos.
- Retire essas ideias bem como os post-its que estejam agrupados em redor das mesmas. Irá transferir essas ideias para a página de Seleção de Ideias da caixa de ferramentas.



DICAS DE BRAINSTORMING

- Mantenha a energia em níveis elevados - ponha música a tocar e, se possível, ponha toda a gente em pé.
- Pratique uma postura mental aberta e otimista - tudo é possível!
- Não se esqueça de escrever todas as ideias, as quais devem ser lidas em voz alta e afixadas na parede.
- Consulte as Regras de Brainstorming caso comece a desviar do rumo definido.

Brainstorm Individual

Instruções: Antes de iniciar uma sessão de brainstorming em equipa, tente gerar algumas ideias sozinho utilizando a pergunta HMW que escreveu. Não se esqueça das regras do brainstorming - cinja-se a essas regras à medida que for gerando ideias. Assim que tiver uma ideia, anote e esboce-a na caixa abaixo. O esboço não precisa ser elaborado, apenas uma representação rápida da ideia. Depois, atribua um título à ideia e descreva-a de forma pormenorizada. Quando começar a sessão de brainstorm em equipa, peça a cada membro que partilhe as suas primeiras três ideias de modo a despoletar uma nova linha de raciocínio em todo o grupo.

PREPARAÇÃO PARA A SESSÃO DE BRAINSTORMING

BRAINSTORM INDIVIDUAL

BRAINSTORM EM GRUPO

SELEÇÃO DE IDEIAS

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez de qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

1 HMW...

AJUDE O JOÃO A COMPREENDER A LIGAÇÃO EXISTENTE ENTRE O QUE ESTÁ A ESTUDAR E O SEU FUTURO?

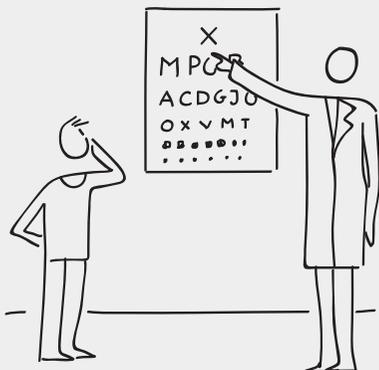
2 HMW...

DAR AO JOÃO MAIS OPÇÕES DE ESTUDO?

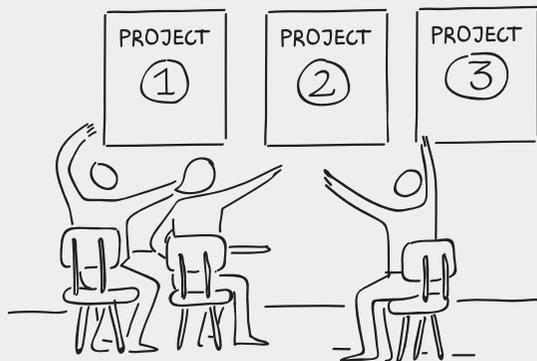
3 HMW...

ESTAR MAIS ATENTOS À VOZ DOS ALUNOS PARA SABER O QUE REALMENTE QUEREM ESTUDAR?

ESBOCE A SUA IDEIA.



ESBOCE A SUA IDEIA.



ESBOCE A SUA IDEIA.



DESCREVA A SUA IDEIA EM 1-2 FRASES.

Quem, o quê, onde, quando, porquê.

JUNTE O JOÃO A UM MENTOR QUE TRABALHE NUMA ÁREA NA QUAL O JOÃO ESTEJA INTERESSADO. O MENTOR IRÁ PARTILHAR COM O JOÃO AS COMPETÊNCIAS ACADÉMICAS NECESSÁRIAS PARA FAZER ESSE TRABALHO.

DESCREVA A SUA IDEIA EM 1-2 FRASES.

Quem, o quê, onde, quando, porquê.

CRIE UMA ESPAÇO NA AVULA NA QUAL O JOÃO CONSIGA EXPERIMENTAR TRÊS PROJETOS DIFERENTES BASEADOS NOS SEUS INTERESSES.

DESCREVA A SUA IDEIA EM 1-2 FRASES.

Quem, o quê, onde, quando, porquê.

CRIE UM QUESTIONÁRIO, A SER PREENCHIDO PELOS ALUNOS, SOBRE OS SEUS INTERESSES, PARA QUE OS DOCENTES POSSAM PERCEBER AS RESPECTIVAS MOTIVAÇÕES.

Brainstorm Individual

Instruções: Antes de iniciar uma sessão de brainstorming em equipa, tente gerar algumas ideias sozinho utilizando a pergunta HMW que escreveu. Não se esqueça das regras do brainstorming - cinja-se a essas regras à medida que for gerando ideias. Assim que tiver uma ideia, anote e esboce-a na caixa abaixo. O esboço não precisa ser elaborado, apenas uma representação rápida da ideia. Depois, atribua um título à ideia e descreva-a de forma pormenorizada. Quando começar a sessão de brainstorm em equipa, peça a cada membro que partilhe as suas primeiras três ideias de modo a despoletar uma nova linha de raciocínio em todo o grupo.

PREPARAÇÃO
PARA A SESSÃO
DE BRAINSTORMING

BRAINSTORM
INDIVIDUAL

BRAINSTORM
EM GRUPO

SELEÇÃO
DE IDEIAS

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez de qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

1 HMW...

2 HMW...

3 HMW...

ESBOCE A SUA IDEIA.

ESBOCE A SUA IDEIA.

ESBOCE A SUA IDEIA.

DESCREVA A SUA IDEIA EM 1-2 FRASES.

Quem, o quê, onde, quando, porquê.

DESCREVA A SUA IDEIA EM 1-2 FRASES.

Quem, o quê, onde, quando, porquê.

DESCREVA A SUA IDEIA EM 1-2 FRASES.

Quem, o quê, onde, quando, porquê.

Brainstorm em grupo #1

Instruções: Utilize esta página para juntar todas as ideias geradas para a sua primeira pergunta HMW (caso não tenha espaço na parede). Escreva a pergunta HMW no topo da caixa. Ajuste o temporizador para 10 minutos e comece a gerar o maior número possível de ideias. Não se esqueça das Regras das Sessões de Brainstorming!

PREPARAÇÃO
PARA A SESSÃO
DE BRAINSTORMING

BRAINSTORM
INDIVIDUAL

BRAINSTORM
EM GRUPO

SELEÇÃO
DE IDEIAS

HMW... COMO PODEREMOS CAPACITAR O JOÃO PARA TER UMA VOZ ATIVA EM RELAÇÃO AO QUE NECESSITA DE APRENDER PARA O SEU FUTURO?

O JOÃO DEFINE OBJETIVOS QUE PARTILHA COM O SEU PROFESSOR

O JOÃO TEM A SUA VISÃO PESSOAL PARA O SEU FUTURO DESCRITA

O JOÃO PARTICIPA NUM ESTÁGIO NO PERÍODO PÓS-ESCOLAR

O JOÃO TEM UMA LISTA DE COMPETÊNCIAS SOBRE AS QUAIS PRETENDE OBTER MAIS INFORMAÇÕES JUNTO DO PROFESSOR

O JOÃO E OS SEUS PAIS TÊM UMA REUNIÃO COM O PROFESSOR

O JOÃO AVALIA AS SUAS AULAS DE ACORDO COMO ELE SENTE QUE ESTAS ESTÃO MAIS OU MENOS RELACIONADAS COM O SEU FUTURO.

O JOÃO E O SEU PROFESSOR TÊM REUNIÕES INDIVIDUAIS PARA DISCUTIREM OS SEUS OBJETIVOS

O JOÃO TEM UM PORTEFÓLIO DE COMPETÊNCIAS ASSOCIADAS AO SEU FUTURO

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez da qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

Brainstorm em grupo #1

Instruções: Utilize esta página para juntar todas as ideias geradas para a sua primeira pergunta HMW (caso não tenha espaço na parede). Escreva a pergunta HMW no topo da caixa. Ajuste o temporizador para 10 minutos e comece a gerar o maior número possível de ideias. Não se esqueça das Regras das Sessões de Brainstorming!

PREPARAÇÃO
PARA A SESSÃO
DE BRAINSTORMINGBRAINSTORM
INDIVIDUALBRAINSTORM
EM GRUPOSELEÇÃO
DE IDEIAS

HMW...

IDEIAS EM POST-ITS

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez da qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

Brainstorm em grupo #2

Instruções: Utilize esta página para juntar todas as ideias geradas para a sua primeira pergunta HMW (caso não tenha espaço na parede). Escreva a pergunta HMW no topo da caixa. Ajuste o temporizador para 10 minutos e comece a gerar o maior número possível de ideias. Não se esqueça das Regras das Sessões de Brainstorming!

PREPARAÇÃO
PARA A SESSÃO
DE BRAINSTORMINGBRAINSTORM
INDIVIDUALBRAINSTORM
EM GRUPOSELEÇÃO
DE IDEIAS

HMW...

IDEIAS EM POST-ITS

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez da qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

Brainstorm em grupo #3

Instruções: Utilize esta página para juntar todas as ideias geradas para a sua primeira pergunta HMW (caso não tenha espaço na parede). Escreva a pergunta HMW no topo da caixa. Ajuste o temporizador para 10 minutos e comece a gerar o maior número possível de ideias. Não se esqueça das Regras das Sessões de Brainstorming!

PREPARAÇÃO
PARA A SESSÃO
DE BRAINSTORMINGBRAINSTORM
INDIVIDUALBRAINSTORM
EM GRUPOSELEÇÃO
DE IDEIAS

HMW...

IDEIAS EM POST-ITS

REGRAS DA SESSÃO DE BRAINSTORMING...

- Crie o número máximo possível de ideias - nesta fase do processo dê prioridade à quantidade em vez da qualidade
- Incentive a criatividade, ideias mirabolantes que nunca tenham sido experimentadas
- Desenvolva as ideias apresentadas pelos outros membros - diga, "Sim, e!"
- Não seja negativo em relação às ideias dos restantes membros - ou em relação às suas próprias ideias!
- Ignore os seus conhecimentos e experiência - mesmo que já tenha experimentado algo, talvez valha a pena tentar novamente
- Permaneça focado e trabalhe em equipa
- Mostre e apresente a sua ideia, para os membros da equipa a conhecerem e utilizarem-na como inspiração

Seleção de Ideias

Instruções: Assim que ordenar e agrupar as ideias criadas pela sua equipa durante as sessões de brainstorming, cada membro individual terá a oportunidade de selecionar três ideias para desenvolver, de acordo com os critérios seguintes (e com os resultados de aprendizagem holística descritos no lado direito desta página). Dedique alguns minutos a identificar as três ideias que pretende selecionar e descreva-as aqui. Depois, coloque uma pinta junto a cada ideia na parede. Utilize as pintas para ajudar a equipa a identificar as ideias que irão desenvolver. Assim que todos os membros da equipa tiverem concluído este passo, todo o grupo irá decidir que ideia deve avançar para a fase seguinte.



MAIOR PROBABILIDADE DE AGRADAR À PARTE INTERESSADA

IDEIA:

Descreva a sua ideia. Que problema irá a sua ideia permitir resolver? Porque razão é importante? O que é necessário para implementar esta ideia (espaço, papéis e responsabilidades, eventos, tempo, política, comunicação, objetos, etc.)?

IDEIAS EM POST-ITS

Porque considera que esta ideia vai agradar à parte interessada?

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

MAIOR PROBABILIDADE DE COLMATAR AS LACUNAS DE APRENDIZAGEM

IDEIA:

Descreva a sua ideia. Que problema irá a sua ideia permitir resolver? Porque razão é importante? O que é necessário para implementar esta ideia (espaço, papéis e responsabilidades, eventos, tempo, política, comunicação, objetos, etc.)?

IDEIAS EM POST-ITS

Porque considera que esta ideia vai permitir melhorar os resultados de aprendizagem holística?

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

MAIOR PROBABILIDADE DE CRIAR OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

IDEIA:

Descreva a sua ideia. Que problema irá a sua ideia permitir resolver? Porque razão é importante? O que é necessário para implementar esta ideia (espaço, papéis e responsabilidades, eventos, tempo, política, comunicação, objetos, etc.)?

O JOÃO PARTICIPA NUM ESTÁGIO NO PERÍODO PÓS-ESCOLAR

Porque considera que esta ideia vai criar oportunidades de aprendizagem?

O JOÃO VAI APRENDER COM O SEU MENTOR TUDO O QUE NECESSITAR PARA SE TORNAR NUM OFTALMOLOGISTA.

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

TAL IRÁ AJUDAR O JOÃO A VER A LIGAÇÃO ENTRE O QUE ESTÁ A APRENDER ATUALMENTE E TUDO O QUE PRECISARÁ SABER NO FUTURO.

Porque considera que esta ideia vai criar oportunidades de aprendizagem?

O JOÃO TERÁ A OPORTUNIDADE DE APRENDER SOBRE UMA PROFISSÃO COM UM ESPECIALISTA DO SETOR AO PARTICIPAR NUM ESTÁGIO, O JOÃO ESTARÁ A ADQUIRIR EXPERIÊNCIA PRÁTICA E FICARÁ A CONHECER AS COMPETÊNCIAS QUE LHE SERÃO NECESSÁRIAS NO FUTURO.

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

A OPORTUNIDADE DO JOÃO PARTICIPAR NUM ESTÁGIO IRÁ AJUDAR DIRETAMENTE O JOÃO A ESTABELECEER A LIGAÇÃO ENTRE A APRENDIZAGEM ATUAL E O QUE IRÁ NECESSITAR NO FUTURO.

Seleção de Ideias

Instruções: Assim que ordenar e agrupar as ideias criadas pela sua equipa durante as sessões de brainstorming, cada membro individual terá a oportunidade de selecionar três ideias para desenvolver, de acordo com os critérios seguintes (e com os resultados de aprendizagem holística descritos no lado direito desta página). Dedique alguns minutos a identificar as três ideias que pretende selecionar e descreva-as aqui. Depois, coloque uma pinta junto a cada ideia na parede. Utilize as pintas para ajudar a equipa a identificar as ideias que irão desenvolver. Assim que todos os membros da equipa tiverem concluído este passo, todo o grupo irá decidir que ideia deve avançar para a fase seguinte.

PREPARAÇÃO
PARA A SESSÃO
DE BRAINSTORMING

BRAINSTORM
INDIVIDUAL

BRAINSTORM
EM GRUPO

SELEÇÃO
DE IDEIAS

MAIOR PROBABILIDADE DE AGRADAR À PARTE INTERESSADA

IDEIA:

Descreva a sua ideia. Que problema irá a sua ideia permitir resolver? Porque razão é importante? O que é necessário para implementar esta ideia (espaço, papéis e responsabilidades, eventos, tempo, política, comunicação, objetos, etc.)?

IDEIAS EM POST-ITS

Porque considera que esta ideia vai agradar à parte interessada?

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

MAIOR PROBABILIDADE DE COLMATAR AS LACUNAS DE APRENDIZAGEM

IDEIA:

Descreva a sua ideia. Que problema irá a sua ideia permitir resolver? Porque razão é importante? O que é necessário para implementar esta ideia (espaço, papéis e responsabilidades, eventos, tempo, política, comunicação, objetos, etc.)?

IDEIAS EM POST-ITS

Porque considera que esta ideia vai permitir melhorar os resultados de aprendizagem holística?

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

MAIOR PROBABILIDADE DE CRIAR OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

IDEIA:

Descreva a sua ideia. Que problema irá a sua ideia permitir resolver? Porque razão é importante? O que é necessário para implementar esta ideia (espaço, papéis e responsabilidades, eventos, tempo, política, comunicação, objetos, etc.)?

IDEIAS EM POST-ITS

Porque considera que esta ideia vai criar oportunidades de aprendizagem?

Como é que esta ideia vai resolver a necessidade identificada na sua declaração POV?

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

■ RESUMO DA FASE GERAR SOLUÇÕES

Utilize esta página de resumo da fase **Gerar soluções** para agregar todo o trabalho concluído durante cada fase do processo. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#2 Brainstorm Individual

Quais foram as três ideias geradas?

1.

2.

3.

#3 Brainstorm em Grupo

Quais considera serem as três ideias mais entusiasmantes geradas pela equipa?

1.

2.

3.

#4 Seleção de Ideias

Quais foram as três ideias selecionadas?

1. Maior probabilidade de agradar à parte interessada:

2. Maior probabilidade de colmatar as lacunas de aprendizagem:

3. Maior probabilidade de criar oportunidades de aprendizagem:

■ ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. Se houver pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque perguntas que permitam esclarecer para ganhar entendimento. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Em equipa, selecionem uma ideia para avançar. Escreva-a abaixo.

De que forma a ideia selecionada pela equipa se relaciona com a melhoria dos resultados de aprendizagem holística para os seus alunos?

■ CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do processo e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE DE PREPARAÇÃO PARA A SESSÃO DE BRAINSTORMING	A equipa não está preparada para fazer uma sessão de brainstorming.	A equipa tem algumas hesitações em relação ao brainstorming, mas sente-se confiante em avançar.	A equipa está fortemente alinhada e pronta para realizar o brainstorm.
ATIVIDADE DE BRAINSTORM INDIVIDUAL	Não conseguiu gerar quaisquer ideias.	Não se sente confiante em relação à qualidade das ideias geradas, mas sente-se confortável em avançar.	Está confiante em relação à qualidade das ideias geradas.
ATIVIDADE DE SELEÇÃO DE IDEIAS	Não conseguiu selecionar ideias que cumprissem os critérios definidos. A sua equipa não conseguiu chegar a acordo sobre a ideia para fazer avançar.	Não se sente confiante em relação aos motivos que levaram à seleção de determinadas ideias, mas sente-se confortável em avançar.	Está confiante em relação às ideias selecionadas e aos motivos subjacentes. A sua equipa está alinhada sobre a ideia a fazer avançar.
ESTADO DO PROJETO: QUALIDADE DAS IDEIAS	A equipa não gerou soluções que permitam dar resposta às necessidades da parte interessada ou não gerou soluções que sejam totalmente novas.	A equipa discorda em alguns pontos sobre a capacidade destas ideias de darem resposta às necessidades das partes interessadas mas sente-se confortável em avançar.	A equipa gerou soluções que dão resposta às necessidades das partes interessadas e que são uma novidade.
ESTADO DO PROJETO: PROCESSO DE ORDENAR E SELECIONAR	A equipa não consegue chegar a acordo em relação às ideias mais promissoras para avançar com base nos critérios definidos.	A equipa discorda em alguns pontos sobre quais as ideias mais promissoras para fazer avançar com base nos critérios definidos mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação às ideias mais promissoras para fazer avançar com base nos critérios definidos.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo sobre se as soluções estão diretamente relacionadas ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.	A equipa discorda em alguns pontos sobre se as soluções efetivamente estarem ligadas ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada em relação ao facto das soluções estarem diretamente ligadas ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existir uma ou mais áreas nas quais a sua equipa não se sinta confiante, trabalhe para a(s) melhorar antes de prosseguir.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de

crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente



■ REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

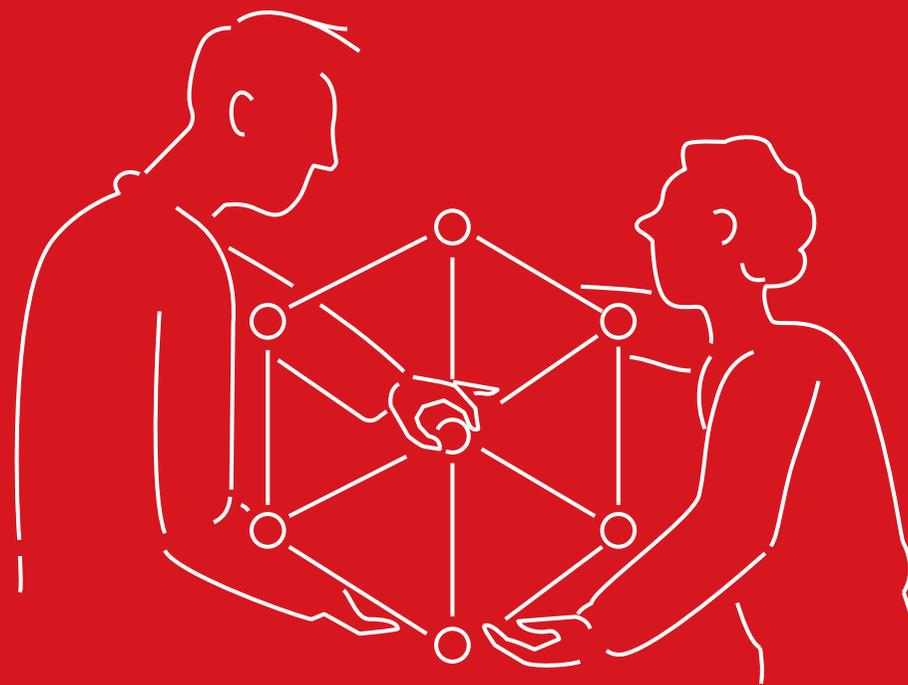
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

■ PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **eu gostaria, eu desejo, eu espero** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



PRODUZIR



INTRODUÇÃO À FASE PRODUZIR

■ VISÃO GERAL DA FASE PRODUIZIR O Protótipo

As fichas de trabalho da fase **Produzir o Protótipo** foram concebidas para ajudar a equipa a criar representações das suas soluções. Estas representações têm por objetivo gerar feedback, responder a perguntas específicas relativos ao conceito e testar suposições incorporadas nas ideias. Esta fase pode realizar-se com equipas locais ou com outras escolas.

Esta fase do desafio de design vai incluir o seguinte: a junção de ideias em conceitos de maior dimensão, a expansão das ideias com elementos específicos, a revelação das suposições feitas com a sua solução, o esboço de ideias adicionais e a conceção de um protótipo que permita testar essas suposições.

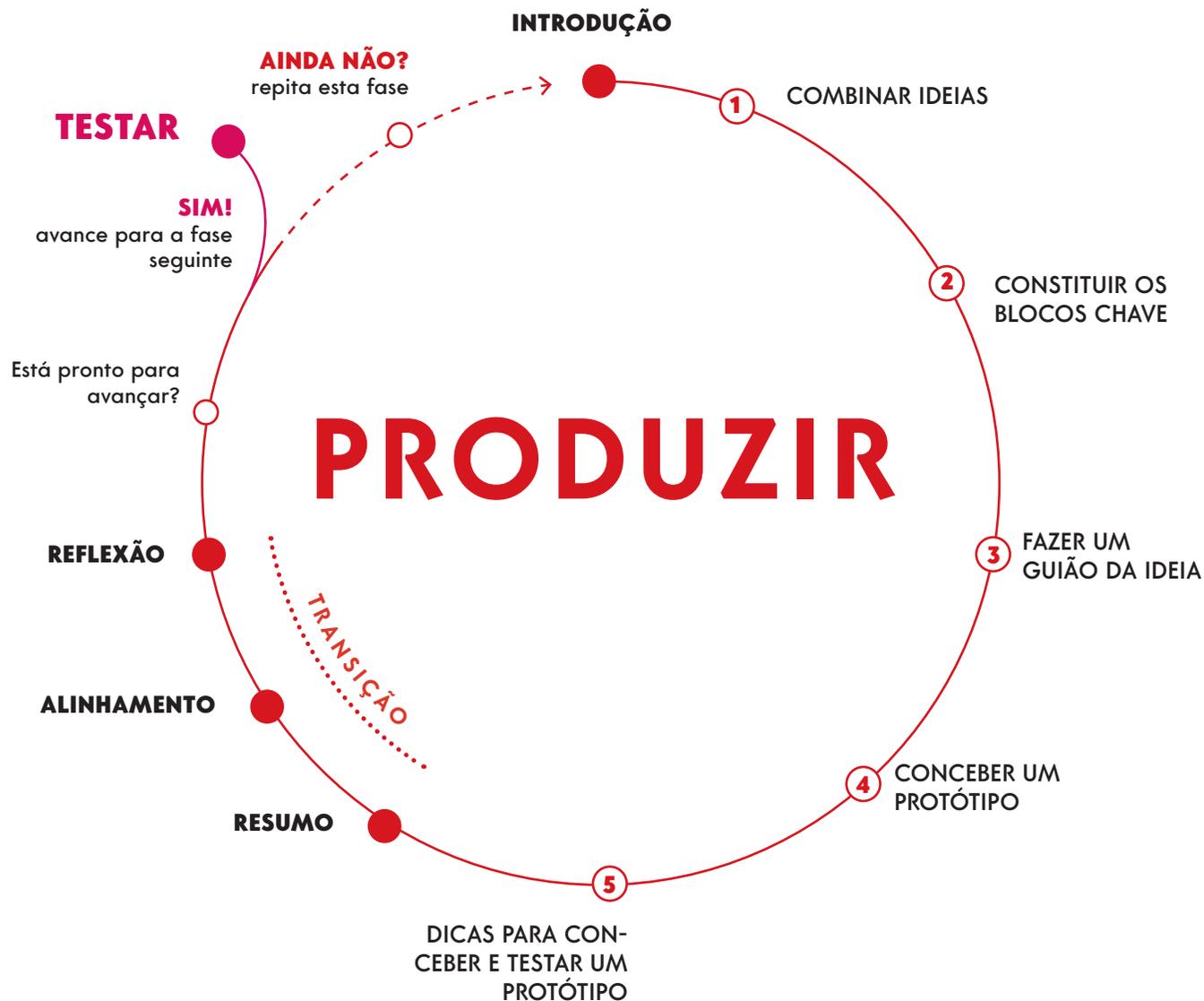
■ OBJETIVOS DA FASE CRIAÇÃO DO PROTÓTIPO

O objetivo desta fase é o de ter a sua equipa de design alinhada em redor das suposições que estão a ser feitas em relação à sua solução de modo a conseguir desenhar protótipos de baixa resolução (investimento temporal curto, baixo custo, pequena escala).

No final desta fase, os membros da equipa deverão ter bem definida a forma como irão criar o protótipo para testar a suposição incorporada na solução da equipa.

■ POSTURA MENTAL DA FASE PRODUIZIR O PROTÓTIPO

- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Faça protótipos cedo no processo e frequentemente para aprender mais sobre a sua ideia
- Comece com pequenos passos para realizar grandes mudanças
- Não fale, mostre
- São necessários vários ciclos de protótipos para desenvolver uma ideia



■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Combinar Ideias

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ferramenta **Combinar Ideias** é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a identificar as ideias geradas na sessão de brainstorming de modo a sintetizá-las num único conceito.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Esta ferramenta vai ajudar a aglomerar e a combinar ideias num conceito mais amplo.

30 minutos para aglomerar e selecionar, 15 minutos para combinar

#2 Constituir os Blocos Chave

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ferramenta **Constituir os Blocos Chave** é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a equipa a identificar todos os elementos da sua ideia que vão ser necessários desenvolver.

QUAL É O SEU OBJETIVO? O seu conceito é mais complexo do que um simples post-it. Utilize esta ferramenta para o ajudar a desenvolver ainda mais o seu conceito através da junção de detalhes específicos.

30-45 minutos

#3 Fazer um Guião da Ideia

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ferramenta **Fazer um Guião da Ideia** é uma ficha de trabalho que vai ajudar a equipa a pensar melhor sobre a ideia em termos cronológicos. O que vai suceder no início, no meio e no fim?

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao pensar na sua ideia em termos cronológicos, conseguirá refletir melhor nas suposições que está a fazer e criar igualmente novas suposições.

30-45 minutos

#4 Conceber um Protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ferramenta **Conceber um Protótipo** é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a equipa a conceber protótipos de baixa resolução que permitam testar as suposições feitas em relação ao motivo pelo qual o seu conceito vai resolver o problema da parte interessada ou dar resposta às suas necessidades.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Numa sessão de brainstorming, as ideias geradas estão cheias de suposições sobre o motivo pelo qual tais ideias vão resolver o problema da parte interessada ou dar resposta às suas necessidades. O protótipo destina-se a testar essas suposições de forma prematura de modo a conseguir-se obter um feedback autêntico e relevante por parte da parte interessada.

30-45 minutos

#5 Dicas para Conceber e Testar um Protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ferramenta **Dicas para Conceber e Testar um Protótipo** é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a sua equipa a preparar-se para a conceção e o teste das suposições feitas sobre o motivo da sua ideia conseguir dar resposta às necessidades da parte interessada.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Numa sessão de brainstorming, as ideias geradas estão cheias de suposições sobre o motivo pelo qual tais ideias vão resolver o problema da parte interessada ou responder às suas necessidades. A criação e o teste de um protótipo de baixo investimento e de baixo risco vai ajudar a testar essas suposições e permitir fazer alterações à sua ideia antes de ser implementada à escala.

15 minutos

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Instruções: O grupo deve começar por selecionar a ideia mais promissora entre todas as ideias selecionadas para avançar. Depois, deverá observar todas as ideias similares geradas durante a sessão de brainstorm. O grupo deverá rever essas ideias e procurar por outras ideias relacionadas que possam ser combinadas para apoiar a ideia selecionada pela equipa. Após a seleção das ideias que vão ser combinadas, deverá redigir um novo post-it que destaque esta nova ideia mais abrangente.

Combinar Ideias

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

DICAS PARA CONCEBER E TESTAR UM PROTÓTIPO

SELECIONE VÁRIAS IDEIAS GERADAS PELO GRUPO QUE PRETENDA COMBINAR NUMA ÚNICA SOLUÇÃO.

30 minutos para aglomerar e selecionar, 15 minutos para combinar

O JOÃO TEM UM EMPREGO REMUNERADO

O JOÃO TEM UM MENTOR

IDEIA EM POST-ITS SELECIONADA

O JOÃO PARTICIPA NUM ESTÁGIO NO PERÍODO PÓS-ESCOLAR

O JOÃO APRENDE SOBRE NOVAS CARREIRAS

Reescreva a nova ideia sob a forma de um título de jornal.

PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS

Combinar Ideias

Instruções: O grupo deve começar por selecionar a ideia mais promissora entre todas as ideias selecionadas para avançar. Depois, deverá observar todas as ideias similares geradas durante a sessão de brainstorm. O grupo deverá rever essas ideias e procurar por outras ideias relacionadas que possam ser combinadas para apoiar a ideia selecionada pela equipa. Após a seleção das ideias que vão ser combinadas, deverá redigir um novo post-it que destaque esta nova ideia mais abrangente.

COMBINAR
IDEIASCONSTITUIR OS
BLOCOS CHAVEFAZER UM
GUIÃO DA IDEIACONCEBER UM
PROTÓTIPODICAS PARA
CONCEBER E TESTAR
UM PROTÓTIPO

SELECIONE VÁRIAS IDEIAS GERADAS PELO GRUPO QUE PRETENDA COMBINAR NUMA ÚNICA SOLUÇÃO.

30 minutos para aglomerar e selecionar, 15 minutos para combinar

IDEIA EM POST-ITS
RELACIONADA

IDEIA EM POST-ITS
SELECIONADA

Reescreva a nova ideia sob
a forma de um título de jornal.



Constituir os Blocos Chave

Instruções: Agora que conseguiu obter uma ideia principal com a sessão de brainstorm, vamos expandi-la. Abaixo estão indicadas nove categorias para o ajudar a refletir sobre os vários elementos que vão fazer parte da sua solução. Seja específico e adicione detalhes. Depois de expandir a ideia, reflita sobre as suposições feitas durante o planeamento sobre o motivo pelo qual esta solução vai resolver o problema.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

DICAS PARA CONCEBER E TESTAR UM PROTÓTIPO

Coloque o post-it com a sua ideia aqui.

PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS

EVENTOS

Quando podem ser agendados momentos para um grupo de pessoas se reunir para falar sobre um propósito específico?

EVENTO DE RECRUTAMENTO PARA ALUNOS E PAIS COM O OBJETIVO DE GERAR INTERESSE NO PROGRAMA

RITUAIS

Que comportamentos ou ações específicos e regulares será necessário criar para assinalar um determinado momento?

TEMPO

De que forma poderá ser alterada a alocação de tempo para esta ideia?

OS ALUNOS DA ESCOLA IRÃO FREQUENTAR O PROGRAMA TODAS AS QUARTAS-FEIRAS

POLÍTICA

Que políticas será necessário alterar ou criar?

COMUNICAÇÃO

Que novas formas de comunicação será necessário implementar?

SERÃO ENVIADAS MENSAGENS PARA CASA SOBRE O QUE OS ALUNOS ESTÃO A APRENDER NO PROGRAMA

ORÇAMENTO

Para que fins poderá ser alocado dinheiro para esta ideia?

ESPAÇO

Como poderão ser usados ou criados novos espaços para esta ideia?

FUNÇÕES

Que novos cargos será necessário criar para esta ideia?

SERÁ CONTRATADO UM GESTOR DO PROGRAMA PARA RECRUTAR MENTORES E ESTAGIÁRIOS, ETC.

OBJETOS/PRODUTOS/FERRAMENTAS

Que novos artefactos ou objetos será necessário criar para esta ideia?

SUPOSIÇÕES

Porque motivo acredita que esta ideia vai permitir dar resposta às necessidades da parte interessada?

Os alunos vão responder de forma positiva? Porquê?

A intervenção vai melhorar os resultados da aprendizagem? De que forma?

- **O JOÃO ESTÁ INTERESSADO EM PARTICIPAR NUM PROGRAMA PÓS-ESCOLAR**
- **O JOÃO TEM INTERESSES PROFISSIONAIS QUE PODE PARTILHAR COM O GESTOR DO PROGRAMA.**
- **SE O JOÃO PARTICIPAR NUM ESTÁGIO TERÁ UMA MELHOR AUTO-EFICÁCIA**
- **UM ESTÁGIO IRÁ AJUDAR O JOÃO A ESTABELECEER LIGAÇÕES COM O FUTURO**

Constituir os Blocos Chave

Instruções: Agora que conseguiu obter uma ideia principal com a sessão de brainstorm, vamos expandi-la. Abaixo estão indicadas nove categorias para o ajudar a refletir sobre os vários elementos que vão fazer parte da sua solução. Seja específico e adicione detalhes. Depois de expandir a ideia, reflita sobre as suposições feitas durante o planeamento sobre o motivo pelo qual esta solução vai resolver o problema.

COMBINAR
IDEIASCONSTITUIR OS
BLOCOS CHAVEFAZER UM
GUIÃO DA IDEIACONCEBER UM
PROTÓTIPODICAS PARA
CONCEBER E TESTAR
UM PROTÓTIPO

Coloque o post-it com a sua ideia aqui.

EVENTOS

Quando podem ser agendados momentos para um grupo de pessoas se reunir para falar sobre um propósito específico?

RITUAIS

Que comportamentos ou ações específicos e regulares será necessário criar para assinalar um determinado momento?

TEMPO

De que forma poderá ser alterada a alocação de tempo para esta ideia?

POLÍTICA

Que políticas será necessário alterar ou criar?

COMUNICAÇÃO

Que novas formas de comunicação será necessário implementar?

ORÇAMENTO

Para que fins poderá ser alocado dinheiro para esta ideia?

ESPAÇO

De que forma poderá ser necessário usar ou criar espaços novos para esta ideia?

FUNÇÕES

Que novos cargos será necessário criar para esta ideia?

OBJETOS/PRODUTOS/FERRAMENTAS

Que novos artefactos ou objetos será necessário criar para esta ideia?

SUPOSIÇÕES

Porque motivo acredita que esta ideia vai permitir dar resposta às necessidades da parte interessada?

Os alunos vão responder de forma positiva? Porquê?

A intervenção vai melhorar os resultados da aprendizagem? De que forma?

Fazer um Guião da Ideia

Instruções: Escreva um guião que descreva a experiência que pretende vir a criar para a parte interessada. Pegue nas suposições geradas no último exercício e faça-as corresponder à fase da experiência considerada mais relevante. Crie igualmente novas suposições.

COMBINAR IDEIAS

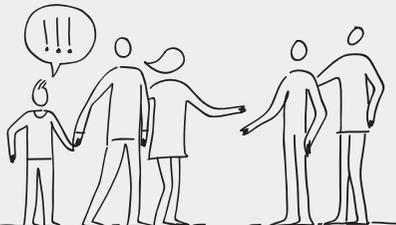
CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

DICAS PARA CONCEBER E TESTAR UM PROTÓTIPO

ANTES DA EXPERIÊNCIA



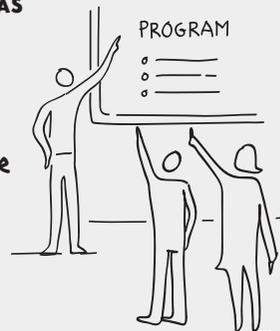
O JOÃO E OS SEUS PAIS VÃO PARTICIPAR NUM EVENTO DE RECRUTAMENTO. OS PAIS DO JOÃO VÃO INSCREVÊ-LO NO PROGRAMA.

SUPOSIÇÕES:

OS PAIS DO JOÃO PODERIAM PARTICIPAR NUM EVENTO DE RECRUTAMENTO. O JOÃO ESTÁ INTERESSADO EM PARTICIPAR NUM PROGRAMA PÓS-ESCOLAR.

EXPERIÊNCIA DE BOAS VINDAS

O ARRANQUE DO PROGRAMA IRÁ OCORRER A UMA QUARTA-FEIRA NO HORÁRIO PÓS-ESCOLAR. OS ALUNOS VÃO PARTICIPAR NO PROGRAMA PARA OBTEREM ORIENTAÇÃO.



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO VAI PODER FREQUENTAR AS REUNIÕES RELATIVAS AO ESTÁGIO APÓS A ESCOLA.

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 1

O JOÃO PARTILHA OS SEUS OBJETIVOS PROFISSIONAIS COM O GESTOR DO PROGRAMA.



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO TEM INTERESSES PROFISSIONAIS QUE PODE PARTILHAR COM O GESTOR DO PROGRAMA.

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 2



O JOÃO VAI REUNIR-SE COM O MENTOR PELA PRIMEIRA VEZ NO ESCRITÓRIO DESTA

SUPOSIÇÕES:

O JOÃO VAI CONHECER UM ADULTO COM OS MESMOS INTERESSES PROFISSIONAIS E VAI PARTILHAR COM ELE OS SEUS OBJETIVOS

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 3

O MENTOR DO JOÃO VAI INDICAR-LHE AS COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS PARA OBTER O EMPREGO



SUPOSIÇÕES:

UM ESTÁGIO IRÁ AJUDAR O JOÃO A ESTABELECEER LIGAÇÕES COM O FUTURO

APÓS A EXPERIÊNCIA

NO FINAL DO PROGRAMA, O JOÃO VAI REFLETIR E PARTILHAR OS CONHECIMENTOS OBTIDOS



SUPOSIÇÕES:

SE O JOÃO PARTICIPAR NUM ESTÁGIO TERÁ UMA MELHOR AUTO-EFICÁCIA

Fazer um Guião da Ideia

Instruções: Escreva um guião que descreva a experiência que pretende vir a criar para a parte interessada. Pegue nas suposições geradas no último exercício e faça-as corresponder à fase da experiência considerada mais relevante. Crie igualmente novas suposições.

COMBINAR
IDEIASCONSTITUIR OS
BLOCOS CHAVEFAZER UM
GUIÃO DA IDEIACONCEBER UM
PROTÓTIPODICAS PARA
CONCEBER E TESTAR
UM PROTÓTIPO

ANTES DA EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA DE BOAS VINDAS

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 1

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 2

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 3

APÓS A EXPERIÊNCIA

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:



Conceber um Protótipo

Instruções: Agora que desenvolveu a sua ideia, chegou a altura de se preparar para a testar junto das partes interessadas. Antes de implementar uma ideia, testámo-la sempre com recurso a pequenos testes ("protótipos") concebidos para testar as nossas suposições em relação ao motivo pelo qual a parte interessada irá gostar da ideia e porque motivo a ideia vai dar resposta às suas necessidades. Pegue nas suposições geradas na segunda atividade e, em equipa, selecione as três suposições mais importantes a testar. Crie os protótipos que permitam testar essas suposições. Estes protótipos são feitos em pequena escala: devem envolver um pequeno número de alunos (ou outras partes interessadas) e requerer apenas uma pequena quantidade de tempo, tanto a preparar como a implementar.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

DICAS PARA CONCEBER E TESTAR UM PROTÓTIPO

SUPOSIÇÕES:

O JOÃO ESTÁ INTERESSADO EM PARTICIPAR NUM PROGRAMA PÓS-ESCOLAR.

SUPOSIÇÕES:

O JOÃO TEM INTERESSES PROFISSIONAIS QUE PODE PARTILHAR COM O GESTOR DO PROGRAMA.

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

PROTÓTIPO 1:

O que pretende fazer?

REALIZE UMA PEQUENA FEIRA DE EMPREGO NO PERÍODO PÓS-ESCOLAR E CONVIDE O JOÃO A PARTICIPAR.

O que está a tentar aprender?

IRÁ O JOÃO PARTICIPAR? IRÁ MANIFESTAR INTERESSE EM SABER MAIS SOBRE CARREIRAS PROFISSIONAIS? JÁ TERÁ ALGUMAS IDEIAS RELATIVAS AO SEU FUTURO?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

VAMOS ENTREVISTAR O JOÃO E COLOCAR-LHE AS PERGUNTAS ACIMA MENCIONADAS, INDEPENDENTEMENTE DE PARTICIPAR NA FEIRA DE EMPREGO OU NÃO.

PROTÓTIPO 2:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PROTÓTIPO 3:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PILOTO

Assim que concluir os protótipos, irá combinar ideias num piloto de maior dimensão, tempo e recursos. Durante a fase de implementar vamos focar-nos nesta ação.

Conceber um Protótipo

Instruções: Agora que desenvolveu a sua ideia, chegou a altura de se preparar para a testar junto das partes interessadas. Antes de implementar uma ideia, testámo-la sempre com recurso a pequenos testes ("protótipos") concebidos para testar as nossas suposições em relação ao motivo pelo qual a parte interessada irá gostar da ideia e porque motivo a ideia vai dar resposta às suas necessidades. Pegue nas suposições geradas na segunda atividade e, em equipa, selecione as três suposições mais importantes a testar. Crie os protótipos que permitam testar essas suposições. Estes protótipos são feitos em pequena escala: devem envolver um pequeno número de alunos (ou outras partes interessadas) e requerer apenas uma pequena quantidade de tempo, tanto a preparar como a implementar.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

DICAS PARA CONCEBER E TESTAR UM PROTÓTIPO

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

PROTÓTIPO 1:
 que pretende fazer?

 que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PROTÓTIPO 2:
 que pretende fazer?

 que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PROTÓTIPO 3:
 que pretende fazer?

 que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PILOTO

Assim que concluir os protótipos, irá combinar ideias num piloto de maior dimensão, tempo e recursos. Durante a fase de implementar vamos focar-nos nesta ação.



Dicas para Conceber e Testar Protótipos

Instruções: Depois de gerar uma ideia, chegou a altura de testar as suposições subjacentes à mesma sobre o motivo pelo qual a solução vai permitir dar resposta às necessidades da parte interessada. Essas suposições são testadas com recurso a protótipos - experiências rápidas e simples que não exigem muito recursos.

1 CONCEBER UM PROTÓTIPO

- Os protótipos são experiências rápidas concebidas para testar as suposições subjacentes à ideia gerada. O objetivo é o de obter mais informações sobre a ideia e não validar a ideia como correta.
- Os bons protótipos colocam perguntas específicas e criam atividades para ajudar a encontrar as respostas a essas perguntas.
- Os bons protótipos não necessitam de muito tempo de preparação. Ao conceber o protótipo, pense em todas as formas de testar as suas suposições sem despende demasiado tempo com o planeamento e a preparação.
- Os bons protótipos não necessitam de muito dinheiro. Ao conceber o protótipo, pense em todas as formas de testar as suas suposições sem despende demasiado dinheiro ou sem utilizar muito recursos.
- Os bons protótipos são pequenos. Eis um exemplo: se quiser testar um protótipo de um evento para 100 pessoas, comece por dar uma festa para dez pessoas. Eventualmente irá ser necessário criar os protótipos numa dimensão próxima da utilizada na implementação real da ideia, mas comece por testar essas suposições com um grupo pequeno. Se quiser criar uma solução para um determinado ano de escolaridade, comece por envolver três ou quatro alunos. Depois teste a solução com uma turma inteira. Em seguida, teste a solução com todos os alunos desse ano.
- Ao começar por testar suposições com um pequeno grupo e obter informações sobre se a ideia irá responder às necessidades da parte interessada, está a dar-se espaço para eventuais falhas ou para a introdução de alterações antes de prosseguir. Ao lançar uma iniciativa em escala, terá menos possibilidade de alternar ou de mudar de direção.
- Os bons protótipos não devem parecer arriscados. Ao começar numa escala mais pequena, irá envolver um grupo de indivíduos de confiança que lhe darão um feedback honesto antes de escalar a sua ideia para o grupo completo.
- Os bons protótipos decorrem no mundo real. Em vez de simular apenas uma ideia, experimente o seu protótipo em pequena escala junto dos verdadeiros grupos de partes interessadas.
- Criar um protótipo é diferente de orientar uma ideia. Prototipar significa responder a perguntas sobre a própria ideia e sobre a forma como a mesma irá afetar a parte interessada. Desenvolver o piloto significa tentar descobrir de que forma a ideia irá funcionar assim que for implementada em larga escala.

2 TESTAR UM PROTÓTIPO

- Lembre-se de centrar o seu protótipo sobre as perguntas que está a tentar responder.
- Pense cuidadosamente sobre a pessoa que vai testar o seu protótipo. Pense nos grupos de partes interessadas que serão necessário envolver. Pense nas partes interessadas que estão sub-representados.
- Utilize as ferramentas desta fase para produzir um plano sobre o que vai acontecer, todo o material necessário e quem o vai ajudar a testar o seu protótipo.
- Depois de testar o protótipo, dedique algum tempo a entrevistar os participantes e pergunte-lhes o que gostaram, o que não gostaram e as emoções que vivenciaram com a experiência.
- Peça-lhes para pensarem no protótipo como uma solução que irá implementar no futuro.
 - Gostariam de participar? Porquê ou porque não?
 - Poderia esta solução resolver o problema que estão a enfrentar? Porquê ou porque não?
 - Poderia esta solução dar resposta a uma necessidade deles? Porquê ou porque não?
 - Não se esqueça de lhes perguntar se gostariam de partilhar algo mais.
- Com base nas informações recebidas dos seus participantes, faça iterações do seu protótipo e tente novamente. A criação de protótipos deve ser um processo rápido de experiências breves e de baixo investimento.

3 REFLEXÃO APÓS O TESTE

- Depois de completar a testagem do protótipo e de entrevistar os participantes, dedique algum tempo à reflexão e análise do protótipo da sua ideia.
 - Quais foram os pontos positivos do protótipo? De que forma esses pontos permitirão criar uma solução completa?
 - Quais foram os pontos negativos do protótipo? O que vai fazer para introduzir alterações?
 - Durante a testagem do protótipo que novas perguntas foram levantadas? O que tenciona fazer para obter as respostas a essas perguntas?
 - Que ideias lhe foram surgindo à medida que testava o protótipo e falava com as partes interessadas? Como poderá incorporar essas ideias na iteração seguinte do protótipo?
- Pense na forma como o protótipo vai dar resposta às necessidades das partes interessadas. Pense na sua declaração de Ponto de Vista e reflita na forma como a sua ideia vai responder à necessidade ali identificada.

RESUMO DA FASE PRODUZIR O PROTÓTIPO

Utilize esta página de resumo da fase **Produzir o Protótipo** para agregar todo o trabalho concluído durante cada fase do processo. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Combinar Ideias

Qual é a nova solução criada?

#3 Fazer um Guião da Ideia

Quais são os três momentos mais importantes criados pela sua solução na experiência?

1.

2.

3.

#4 Conceber um Protótipo

Quais são os três aspetos logísticos mais importantes a ter em consideração?

1.

2.

3.

#2 Constituir os Blocos Chave

Quais são as três suposições mais importantes geradas?

1.

2.

3.

ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Quais são as duas suposições que a equipa pretende testar com os protótipos?

- 1.
- 2.

Descreva o protótipo que a equipa vai desenvolver: O que pretende fazer?

- O que está a tentar aprender?
- Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

De que forma o protótipo da equipa permitirá obter uma solução que permita melhorar os resultados de aprendizagem holística dos seus alunos?

CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do desafio e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE COMBINAR IDEIAS	A equipa não consegue chegar a acordo sobre a forma como combinar ideias num único conceito.	A equipa discorda em alguns pontos sobre como combinar ideias num único conceito, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada sobre a forma como combinar ideias num único conceito.
ATIVIDADE CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE	Está a sentir dificuldade em desenvolver ainda mais a sua ideia e/ou em tentar desocultar as suposições anteriormente feitas.	Está a sentir dificuldade em desenvolver ainda mais a sua ideia e/ou em tentar desocultar as suposições anteriormente feitas, mas está a fazer progressos.	Sente-se confiante em relação ao desenvolvimento da ideia e está confiante em conseguir revelar as suposições feitas.
ATIVIDADE FAZER UM GUIÃO DA IDEIA	Você e a equipa estão com dificuldade em descrever a ideia em termos cronológicos.	Você e a equipa não estão confiantes em relação ao guião, mas sentem-se confortáveis em avançar.	Você e a equipa conseguem descrever a vossa ideia com confiança em termos de cronologia de eventos. Conseguiu identificar com sucesso as suposições anteriormente feitas.
ATIVIDADE CONCEBER UM PROTÓTIPO	Você e a equipa estão a tentar criar um protótipo pequeno, de baixa resolução, para testar as suposições feitas.	Você e a equipa não têm a certeza se o protótipo vai permitir testar as suposições feitas, mas sentem-se confortáveis em avançar.	Você e a equipa criaram com sucesso protótipos de baixa resolução, os quais vão testar eficazmente as suposições feitas.
ESTADO DO PROJETO: QUALIDADE DO PROTÓTIPO	Os protótipos concebidos não são de baixa resolução e/ou não irão testar eficazmente as suposições incorporadas na ideia.	Existe alguma preocupação com o facto de o protótipo eventualmente não ter uma resolução suficientemente baixa e/ou não conseguir testar eficazmente as suposições incorporadas na ideia, mas sente-se confortável em avançar.	Você e a equipa sentem-se confiantes que os protótipos concebidos são de baixa resolução e que irão testar eficazmente as suposições incorporadas na ideia.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo sobre como a solução que vai ser prototipada está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.	A equipa discorda em alguns pontos sobre como a solução que vai ser prototipada está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está confiante que as soluções que vão ser testadas num protótipo estão ligadas ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento
Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente



REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

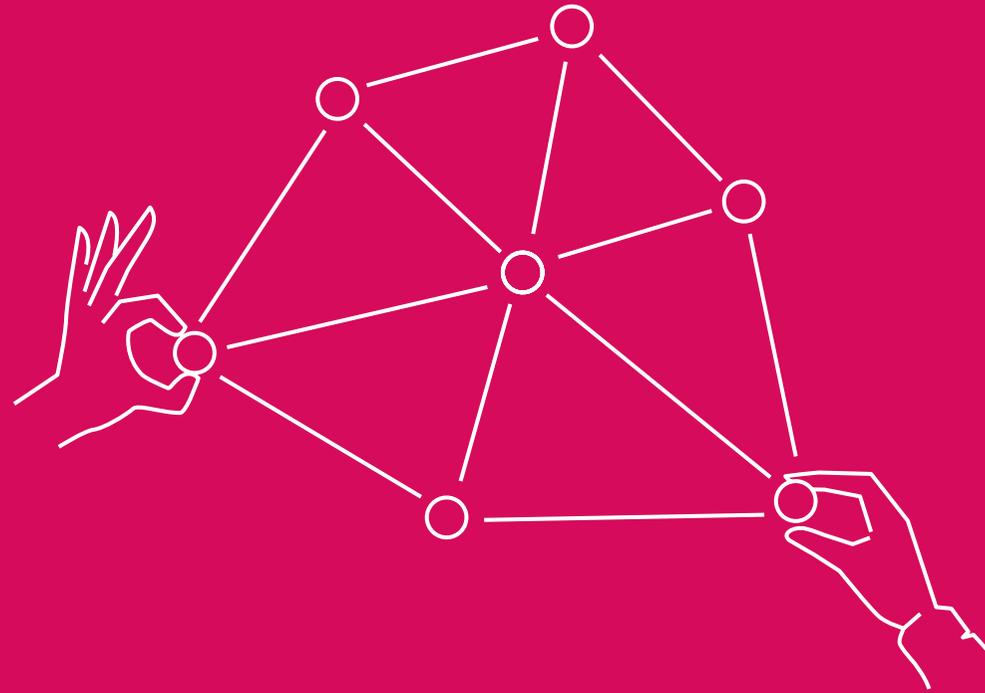
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



TESTAR



INTRODUÇÃO À FASE TESTAR

■ VISÃO GERAL DA FASE TESTAR O PROTÓTIPO

As fichas de trabalho da fase **Testar o Protótipo** foram concebidas para o ajudar a criar testes tangíveis às suas soluções. Estes testes têm por objetivo gerar feedback, responder a perguntas específicas relativas ao conceito e testar suposições incorporadas nas ideias. O trabalho realizado nestes workshops pode ser feito em colaboração com equipas da escola ou provenientes de outras escolas. Os testes aos protótipos serão realizados por professores individuais.

Esta fase do desafio de design vai incluir o seguinte: a preparação para testar o protótipo e refletir sobre tudo o que aprendeu, a avaliação da ideia com base nas necessidades da parte interessada e a determinação dos passos seguintes a dar.

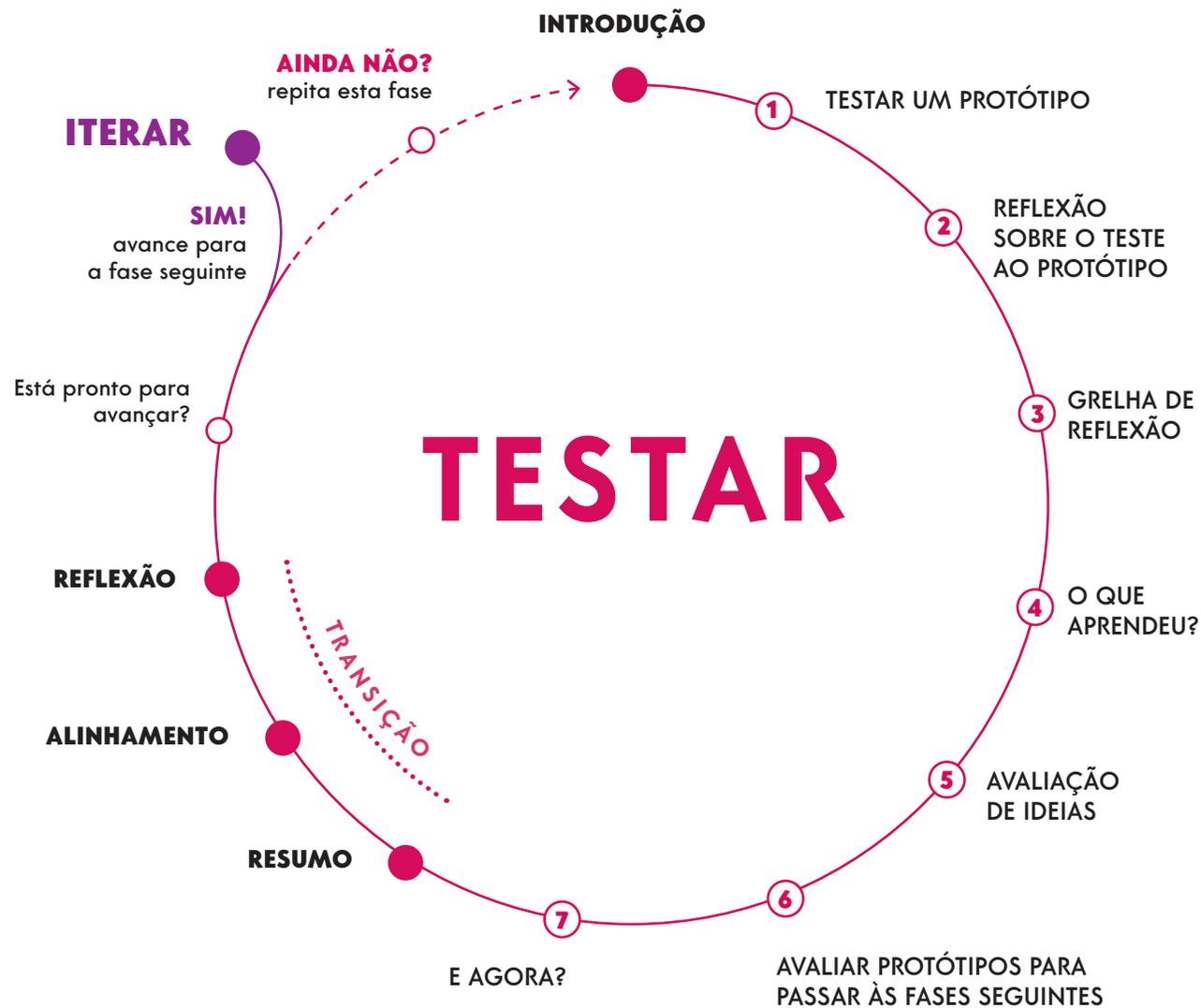
■ OBJETIVOS DA FASE TESTAR O PROTÓTIPO

O objetivo desta fase é o de testar o seu protótipo de baixa resolução junto das partes interessadas para obter um feedback autêntico.

No final desta fase, deverá estar ciente se a solução encontrada terá capacidade de dar resposta às necessidades identificadas na sua declaração POV. Deverá igualmente ficar com uma noção clara sobre a forma de fazer a iteração para o protótipo seguinte.

■ POSTURA MENTAL DA FASE TESTAR O PROTÓTIPO

- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Faça protótipos cedo no processo e frequentemente para aprender mais sobre a sua ideia
- Comece com pequenos passos para realizar grandes mudanças
- Não fale, mostre
- São necessários vários ciclos de protótipos para desenvolver uma ideia
- O feedback é uma dádiva para melhorar as suas ideias



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Testar um Protótipo 1-2 horas para testar o protótipo
30 minutos de preparação,

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **Testar um Protótipo** foi concebida para o ajudar a planear a logística de testes dos protótipos.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Os testes feitos aos protótipos requerem algum planeamento. Esta ferramenta ajuda-o a refletir sobre essa logística.

FERRAMENTAS DE TRABALHO DE CAMPO

#2 Reflexão sobre o Teste ao Protótipo 30-45 minutos por protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

Reflexão sobre o Teste ao Protótipo é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a preparar-se para testar o protótipo e refletir depois sobre tudo o que aprendeu com os testes feitos.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Utilize esta ferramenta para o ajudar a preparar-se para testar o protótipo e depois captar tudo o que aprendeu com os testes feitos.

#3 Grelha de reflexão 30-45 minutos por protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **Grelha de Reflexão** é uma ficha de trabalho concebida para ajudá-lo a compreender e a fazer sentido de tudo o que aprendeu com os testes realizados ao protótipo.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

O principal objetivo de fazer testes a um protótipo é o de refletir e aprender sobre a ideia e verificar se a mesma responde às necessidades das partes interessadas ou não. Utilize esta ferramenta para registar tudo o que aprendeu com os testes.

#4 O que Aprendeu? 30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **O que Aprendeu?** pede-lhe para refletir sobre as suposições que está a fazer sobre se a sua ideia vai efetivamente dar resposta ao problema da parte interessada. Esta ferramenta pede igualmente que continue a fazer a iteração com base nas conclusões retiradas dos testes.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Quando terminar esta ferramenta, ficará totalmente esclarecido em relação ao modo como irá testar as suposições incorporadas na sua solução.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#5 Avaliação de Ideias 30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **Avaliação de Ideias** é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a avaliar o seu protótipo com base nos testes efetuados pela parte interessada.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

À medida que continua a trabalhar no desafio de design, será importante continuar a visitar as declarações POV originais da parte interessada e questionar-se até que ponto a sua solução permitirá melhorar os resultados de aprendizagem holística dos alunos.

#6 Avaliar Protótipos para Passar às Fases Seguintes 30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **ferramenta Avaliar Protótipos para passar às fases seguintes** é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a equipa a identificar os próximos passos a dar em termos de iteração do conceito.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Quando concluir esta ferramenta, ficará com uma ideia clara sobre os melhores passos a dar para a iteração seguinte da sua ideia.

#7 E Agora? 30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **E Agora?** pede-lhe para refletir sobre o atual momento do desafio de design e sobre os próximos passos a dar.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

O human-centered design não é um processo linear. Depois de testar um protótipo inicial, poderá verificar que será necessário regressar à fase Explorar o problema. Poderá igualmente optar por continuar a desenvolver o seu conceito com a criação de novos protótipos.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude de crescimento mental do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Testar um Protótipo

Instruções: Agora que decidiu que protótipo pretende criar para testar as suas suposições, utilize esta ficha de trabalho para o ajudar a planear os testes realizar ao protótipo. Lembre-se, um bom protótipo envolve um pequeno número de partes interessadas e requer pouco tempo a preparar e a implementar.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1 QUE SUPOSIÇÕES PRETENDE TESTAR COM O SEU PROTÓTIPO?

O JOÃO ESTÁ INTERESSADO EM PARTICIPAR NUM PROGRAMA PÓS-ESCOLAR.

O JOÃO TEM INTERESSES PROFISSIONAIS QUE PODE PARTILHAR COM O GESTOR DO PROGRAMA.

3 QUEM O PODE AJUDAR A TESTAR O PROTÓTIPO?

TRÊS LÍDERES EMPRESARIAIS LOCAIS E OUTRO DOCENTE

6 QUE MATERIAIS VÃO SER NECESSÁRIOS?

UM GUIA DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS PARA OS ALUNOS TIRAREM NOTAS

8 QUE PASSOS VAI SER NECESSÁRIO DAR PARA TESTAR O PROTÓTIPO?

1. CONTACTAR LÍDERES EMPRESARIAIS
2. INFORMAR OS PAIS
3. CONVIDAR OS ALUNOS
4. CRIAR UM GUIA DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS
5. PREPARAR O LOCAL
6. REALIZAR O EVENTO
7. REVER COM OS ALUNOS TUDO O QUE APRENDERAM
8. ENVIAR NOTAS DE AGRADECIMENTO

2 FAÇA UMA LISTA DAS PESSOAS QUE GOSTARIA DE VER PARTICIPAR NO SEU PROTÓTIPO.

O JOÃO E DEZ OUTROS ALUNOS DO ENSINO SECUNDÁRIO

5 DE QUE FORMA VAI PREPARAR O LOCAL?

TODAS AS CADEIRAS NUMA DISPOSIÇÃO OVAL, DE FRENTE UMAS PARA AS OUTRAS

4 ONDE VAI TESTAR O PROTÓTIPO?

NA MINHA SALA DE AULAS

7 HÁ ALGO MAIS QUE SEJA NECESSÁRIO PREPARAR?

UM GUIA DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS PARA OS ALUNOS TIRAREM NOTAS

Testar um Protótipo

Instruções: Agora que decidiu que protótipo pretende criar para testar as suas suposições, utilize esta ficha de trabalho para o ajudar a planear os testes realizar ao protótipo. Lembre-se, um bom protótipo envolve um pequeno número de partes interessadas e requer pouco tempo a preparar e a implementar.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1 QUE SUPOSIÇÕES PRETENDE TESTAR COM O SEU PROTÓTIPO?

3 QUEM O PODE AJUDAR A TESTAR O PROTÓTIPO?

6 QUE MATERIAIS VÃO SER NECESSÁRIOS?

8 QUE PASSOS VAI SER NECESSÁRIO DAR PARA TESTAR O PROTÓTIPO?

2 FAÇA UMA LISTA DAS PESSOAS QUE GOSTARIA DE VER PARTICIPAR NO SEU PROTÓTIPO.

5 DE QUE FORMA VAI PREPARAR O LOCAL?

7 HÁ ALGO MAIS QUE SEJA NECESSÁRIO PREPARAR?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Reflexão sobre o teste a um protótipo

Instruções: Primeiro, identifique as suposições que pretende testar com o protótipo criado. Depois, escreva as perguntas que irá colocar à pessoa que vai testar o protótipo. Tome notas sobre tudo o que aprender com essa pessoa.

TESTAR UM PROTÓTIPO

REFLEXÃO SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

GRELHA DE REFLEXÃO

O QUE APRENDEU?

AVALIAÇÃO DE IDEIAS

AVALIAR OS PROTÓTIPOS

E AGORA?

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

O JOÃO TEM INTERESSES PROFISSIONAIS QUE PODE PARTILHAR COM O GESTOR DO PROGRAMA.

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?

ESTARIAS INTERESSADO EM PARTICIPAR NUM PROGRAMA REGULAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS A REALIZAR NO HORÁRIO PÓS-ESCOLAR? HOJE APRENDESTE ALGUMA COISA SOBRE UMA CARREIRA QUE TE INTERESSE? QUAIS SÃO OS TEUS OBJETIVOS PARA O FUTURO?

T
E
S
T
E

O

P
R
O
T
Ó
T
I
P
O
!

NOTAS SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

O que ouviu?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

O JOÃO TEM UM OBJETIVO DE CARREIRA - DESEJA SER MÉDICO.

O que viu?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

O JOÃO ESTEVE MUITO ENVOLVIDO QUANDO TEVE A OPORTUNIDADE DE FALAR COM UM CIENTISTA QUE VEIO PARTICIPAR NA FEIRA DE EMPREGO.

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?

Reflexão sobre o teste a um protótipo

Instruções: Primeiro, identifique as suposições que pretende testar com o protótipo criado. Depois, escreva as perguntas que irá colocar à pessoa que vai testar o protótipo. Tome notas sobre tudo o que aprender com essa pessoa.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?

T
E
S
T
E

O
P
R
O
T
Ó
T
I
P
O
!

NOTAS SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

O que ouviu?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

O que viu?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?



Reflexão

Instruções: Verifique as notas recolhidas durante o teste ao protótipo. Utilize a ficha de trabalho para organizar as suas ideias, reações e perguntas. Utilize esta ferramenta para organizar as suas ideias e registar áreas de potenciais oportunidades que gostaria de explorar quando começar a criar o protótipo seguinte.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

LIKES

O que está a funcionar bem?

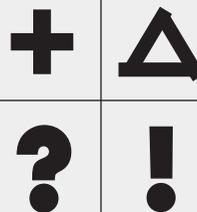
**OS ALUNOS GOSTARAM DE SE REUNIR COM
LÍDERES EMPRESARIAIS LOCAIS**

**OS ALUNOS GOSTARAM DE SE REUNIR
COM PROFISSIONAIS DOS EMPREGOS
NOS QUAIS ESTÃO INTERESSADOS**

ALTERAÇÕES

O que não está a funcionar bem?

**A LIGAÇÃO COM O ADULTO FOI MAIS IMPORTANTE
DO QUE A REUNIÃO RELATIVA À CARREIRA**



**JUNTE ALUNOS COM BASE NAS
SUAS LIGAÇÕES PESSOAIS EM
VEZ DAS CARREIRAS**

**AJUDE OS MENTORES A DESENVOLVEREM
CAPACIDADES PARA SE RELACIONAREM
COM OS JOVENS**

**SERÁ POSSÍVEL CRIAR UMA FORMAÇÃO
PARA MENTORES?**

QUESTÕES

Que situações lhe fizeram ter dúvidas?

IDEIAS

Que ideias lhe vieram à mente durante a observação feita?

Reflexão

Instruções: Verifique as notas recolhidas durante o teste ao protótipo. Utilize a ficha de trabalho para organizar as suas ideias, reações e perguntas. Utilize esta ferramenta para organizar as suas ideias e registar áreas de potenciais oportunidades que gostaria de explorar quando começar a criar o protótipo seguinte.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

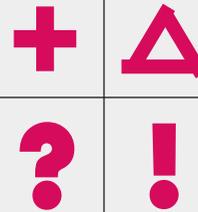
E AGORA?

LIKES

O que está a funcionar bem?

ALTERAÇÕES

O que não está a funcionar bem?



QUESTÕES

Que situações lhe fizeram ter dúvidas?

IDEIAS

Que ideias lhe vieram à mente durante a observação feita?

O que Aprendeu?

Instruções: Reflita sobre as suposições testadas, tudo o que aprendeu e de que forma vai iterar a sua ideia.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?

AS ATIVIDADES AJUDARAM OS ALUNOS E OS MENTORES A CONHECEREM-SE MELHOR



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?

CERTIFIQUE-SE DE QUE HÁ SEMPRE ATIVIDADES DE APRESENTAÇÃO ENTRE ALUNOS E MENTORES

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

A ESCOLA CONSEGUE DISPONIBILIZAR UM ESPAÇO AOS SÁBADOS



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?

A ESCOLA CONCORDOU COM OS SÁBADOS MAS É UM DIA COMPLICADO PARA OS MENTORES



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?

TENTE MARCAR ESSAS REUNIÕES NO HORÁRIO PÓS-ESCOLAR NO LOCAL DE TRABALHO DOS MENTORES.

O que Aprendeu?

Instruções: Reflita sobre as suposições testadas, tudo o que aprendeu e de que forma vai iterar a sua ideia.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?



Avaliação de Ideias

Instruções: Utilize a ficha de trabalho para refletir na forma como o protótipo respondeu às necessidades da parte interessada em relação à escala da intervenção. Depois, utilize as perguntas para refletir na forma como a sua solução vai melhorar os resultados de aprendizagem dos alunos.

TESTAR UM PROTÓTIPO

REFLEXÃO SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

GRELHA DE REFLEXÃO

O QUE APRENDEU?

AVALIAÇÃO DE IDEIAS

AVALIAR OS PROTÓTIPOS

E AGORA?

Responde a muitas necessidades das partes interessadas



Não resolveu as necessidades das partes interessadas

Resolveu as necessidades das partes interessadas

Deu resposta apenas a algumas necessidades das partes interessadas

- 1** Depois de refletir sobre o teste feito ao seu protótipo, de que forma é que a sua ideia se alinha com a sua declaração POV? Porquê?

SIM, ACREDITO QUE O PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS VAI AJUDAR DIRETAMENTE O JOÃO A ESTABELECEER UMA LIGAÇÃO ENTRE O QUE ESTÁ ATUALMENTE A APRENDER COM O QUE VAI NECESSITAR PARA A SUA CARREIRA FUTURA.

- 2** Depois de refletir sobre o teste feito ao seu protótipo, de que forma é que a sua ideia vai melhorar os resultados de aprendizagem holística dos alunos? Porquê?

ACREDITO QUE O PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS VAI AJUDAR OS ALUNOS A ESTABELECEM OBJETIVOS DE CARREIRA PARA SI PRÓPRIOS O QUE, POR SUA VEZ, OS AJUDARÁ A DEFENDER OS SEUS OBJETIVOS E A TORNAREM-SE MAIS AUTO-EFICAZES.

Avaliação de Ideias

Instruções: Utilize a ficha de trabalho para refletir na forma como o protótipo respondeu às necessidades da parte interessada em relação à escala da intervenção. Depois, utilize as perguntas para refletir na forma como a sua solução vai melhorar os resultados de aprendizagem dos alunos.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

Não resolveu as necessidades das partes interessadas

Responde a muitas necessidades das partes interessadas

Resolveu as necessidades das partes interessadas

Deu resposta apenas a algumas necessidades das partes interessadas

1 Depois de refletir sobre o teste feito ao seu protótipo, de que forma é que a sua ideia se alinha com a sua declaração POV? Porquê?

2 Depois de refletir sobre o teste feito ao seu protótipo, de que forma é que a sua ideia vai melhorar os resultados de aprendizagem holística dos alunos? Porquê?



Avaliar Protótipos para Passar às Fases Seguintes

Instruções: Utilize a ficha de trabalho para refletir sobre a forma como a sua ideia melhorou os resultados de aprendizagem holística dos alunos de toda a escola. Tendo por base as suas considerações atuais sobre a ideia, pense nos passos seguintes.

TESTAR UM PROTÓTIPO

REFLEXÃO SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

GRELHA DE REFLEXÃO

O QUE APRENDEU?

AVALIAÇÃO DE IDEIAS

AVALIAR OS PROTÓTIPOS

E AGORA?

Como poderemos disseminar o impacto?
Como poderemos tornar isto numa política?
Como poderemos integrar esta solução em cada aspeto da escola?

2

Impacto individual



Vai melhorar os resultados de aprendizagem

3

Como poderemos acelerar o impacto?
Como poderemos amplificar o impacto?

X

Impacto sistémico



1

Como poderemos disseminar o impacto?
Como poderemos perturbar a situação vigente?
Como poderemos integrar esta solução em cada aspeto da escola?

Poderá não melhorar os resultados de aprendizagem

4

Como poderemos perturbar a situação vigente?
Como poderemos repensar a escola?

CAIXA 1? Se calhou na Caixa 1, vai necessitar de realizar uma nova sessão de brainstorming ou de regressar a outras ideias geradas durante a primeira sessão de brainstorm.

Poderá igualmente ponderar a realização de mais pesquisa de design antes de preparar uma nova sessão de brainstorm. Também poderá escrever perguntas HMW focadas na ampliação da ideia bem como na alteração do estado vigente.

CAIXA 2? Se calhou na Caixa 2, será necessário fazer uma nova sessão de brainstorm sobre a melhor forma de escalar a sua ideia.

CAIXA 3? Se calhou na Caixa 3, chegou a altura de desenvolver o seu conceito. Comece a pensar sobre o tipo de iniciativa que pretende pôr em prática.

DEVEMOS CONTINUAR A CRIAR PROTÓTIPOS PARA GARANTIR QUE O PROGRAMA PÓS-ESCOLAR PERMITIRÁ AUMENTAR A AUTO-EFICÁCIA DOS ALUNOS

CAIXA 4? Se calhou na Caixa 4, vai necessitar realizar uma nova sessão de brainstorming ou regressar a outras ideias geradas durante a primeira sessão de brainstorm. Poderá igualmente ponderar a realização de mais pesquisa de design antes de preparar uma nova sessão de brainstorm. Também poderá escrever perguntas HMW focadas na alteração do estado vigente.

Avaliar Protótipos para Passar às Fases Seguintes

Instruções: Utilize a ficha de trabalho para refletir sobre a forma como a sua ideia melhorou os resultados de aprendizagem holística dos alunos de toda a escola. Tendo por base as suas considerações atuais sobre a ideia, pense nos passos seguintes.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

Como poderemos disseminar o impacto?
Como poderemos tornar isto numa política?
Como poderemos integrar esta solução em cada aspeto da escola?

2

Impacto individual

Como poderemos acelerar o impacto?
Como poderemos amplificar o impacto?

3

Vai melhorar os resultados de
aprendizagem

Impacto sistémico

1

Como poderemos disseminar o impacto?
Como poderemos perturbar a situação vigente?
Como poderemos integrar esta solução em cada aspeto da escola?

Poderá não melhorar
os resultados de
aprendizagem

4

Como poderemos perturbar a situação vigente?
Como poderemos repensar a escola?

CAIXA 1? Se calhou na Caixa 1, vai necessitar de realizar uma nova sessão de brainstorming ou de regressar a outras ideias geradas durante a primeira sessão de brainstorm.

Poderá igualmente ponderar a realização de mais pesquisa de design antes de preparar uma nova sessão de brainstorm. Também poderá escrever perguntas HMW focadas na ampliação da ideia bem como na alteração do estado vigente.

CAIXA 2? Se calhou na Caixa 2, será necessário fazer uma nova sessão de brainstorm sobre a melhor forma de escalar a sua ideia.

CAIXA 3? Se calhou na Caixa 3, chegou a altura de desenvolver o seu conceito. Comece a pensar sobre o tipo de iniciativa que pretende pôr em prática.

**DEVEMOS CONTINUAR A CRIAR
PROTÓTIPOS PARA GARANTIR
QUE O PROGRAMA PÓS-ESCOLAR
PERMITIRÁ AUMENTAR A
AUTO-EFICÁCIA DOS ALUNOS**

CAIXA 4? Se calhou na Caixa 4, vai necessitar realizar uma nova sessão de brainstorming ou regressar a outras ideias geradas durante a primeira sessão de brainstorm. Poderá igualmente ponderar a realização de mais pesquisa de design antes de preparar uma nova sessão de brainstorm. Também poderá escrever perguntas HMW focadas na alteração do estado vigente.

E Agora?

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho para refletir no ponto em que se encontra no desafio de design - o que está a funcionar, o que não está a correr bem e os seus sentimentos em relação ao projeto no geral. Depois, reflita sobre os passos seguintes que poderá ser necessário dar para fazer avançar o projeto.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1

"Estou pronto para implementar!"



"Ainda estou a explorar."

"Estou bloqueado..."

2

Porquê?

**AINDA NÃO TEMOS A CERTEZA
QUE ESTE PROGRAMA DE
EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS
MELHORE A AUTO-EFICÁCIA
DOS ALUNOS E O SEU
ENVOLVIMENTO NA ESCOLA**

3

O que devo fazer a seguir?

- Pesquisa secundária
- Entrevistar mais pessoas
- Gerar mais ideias
- X** Conceber e testar mais protótipos
- Planear o projeto
- Outros?

5

Faça uma recomendação relativa aos passos seguintes à sua equipa.

**ENTREVISTE ALUNOS
QUE TENHAM PARTICIPADO
NOS PROTÓTIPOS**

**CRIE 2-3 PROTÓTIPOS
DE ESTÁGIOS**

**FALE COM OS ALUNOS
QUE TENHAM PARTICIPADO
NESSES PROTÓTIPOS**

4

Porquê?

**DEVEMOS CONTINUAR
A CRIAR PROTÓTIPOS
PARA GARANTIR QUE O
PROGRAMA PÓS-ESCOLAR
PERMITIRÁ AUMENTAR A
AUTO-EFICÁCIA DOS ALUNOS**

E Agora?

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho para refletir no ponto em que se encontra no desafio de design - o que está a funcionar, o que não está a correr bem e os seus sentimentos em relação ao projeto no geral. Depois, reflita sobre os passos seguintes que poderá ser necessário dar para fazer avançar o projeto.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIASAVALIAR OS
PROTÓTIPOS

E AGORA?

1

"Estou pronto para implementar!"

"Ainda estou a explorar."

"Estou bloqueado..."

2

Porquê?

3

O que devo fazer a seguir?

- Pesquisa secundária
- Entrevistar mais pessoas
- Gerar mais ideias
- Conceber e testar mais protótipos
- Planear o projeto
- Outros?

5

Faça uma recomendação relativa aos passos seguintes à sua equipa.

4

Porquê?



■ RESUMO DA FASE TESTAR O PROTÓTIPO

Utilize esta página de resumo da fase **Testar o Protótipo** para agregar todo o trabalho concluído durante cada fase do processo. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Testar um Protótipo

Quais são os três aspectos logísticos mais importantes a ter em consideração para o seu protótipo?

#3 Grelha de reflexão

Quais são as informações mais importantes identificadas na sua reflexão?

#2 Reflexão sobre o Teste ao Protótipo

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu com os testes realizados ao seu protótipo?

- 1.
- 2.
- 3.

#4 O que Aprendeu?

Quais são as alterações mais importantes que pretende fazer à sua ideia?

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#5 Avaliação de Ideias

Depois de refletir sobre a forma como decorreu o protótipo, de que forma é que a sua ideia se alinha com a sua declaração POV? Porquê?

Depois de refletir sobre a forma como decorreu o protótipo, de que forma é que a sua ideia vai melhorar os resultados de aprendizagem holística dos alunos? Porquê?

#6 Avaliar Protótipos para Passar às Fases Seguintes

Qual é a sua avaliação do seu protótipo?

#7 E Agora?

Qual é o melhor passo a dar para o seu trabalho de design?

■ ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Em equipa, selecionem uma ideia para avançar. Escreva-a abaixo.

De que forma a ideia selecionada pela equipa se relaciona com a melhoria dos resultados de aprendizagem holística para os seus alunos?

■ CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do processo e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE TESTAR UM PROTÓTIPO	Está com alguma dificuldade em planear o calendário e a logística relacionados com o teste do protótipo.	Está hesitante em relação ao seu plano de teste ao protótipo mas sente-se confiante em avançar.	Está confiante em relação ao seu plano de teste do protótipo.
ATIVIDADE REFLEXÃO SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO & GRELHA DE REFLEXÃO	Não testou o seu protótipo e/ou não concluiu a Reflexão sobre o Teste ao Protótipo ou a grelha de reflexão.	Testou o protótipo e concluiu a reflexão, mas não conseguiu obter novas aprendizagens ou conhecimentos dos testes efetuados às suposições identificadas.	Testou o protótipo e concluiu todas as reflexões, o que lhe permitiu adquirir novos conhecimentos sobre a forma como o protótipo vai dar resposta às necessidades das partes interessadas.
O QUE APRENDEU?	Está a sentir dificuldade em identificar as suposições que precisa de testar e a melhor forma de as testar.	Está hesitante sobre as suposições identificadas e sobre a melhor forma de as tentar melhorar.	Sente-se confiante em identificar as suposições que precisa de testar e a melhor forma de as testar.
ATIVIDADE			
AValiação DE IDEIAS	Está a sentir dificuldade em avaliar a sua ideia relativamente à sua declaração POV e aos objetivos de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Está hesitante em relação à avaliação da sua ideia e à forma de a tentar melhorar.	Está confiante em avaliar a sua ideia relativamente à sua declaração POV e aos objetivos de melhorar os resultados de aprendizagem holística.
AVALIAR OS PROTÓTIPOS	Está a sentir dificuldade em avaliar o protótipo para identificar os passos seguintes a dar.	Está hesitante em relação à avaliação do seu protótipo e à forma de o tentar melhorar.	Sente-se confiante em relação à avaliação do seu protótipo e aos passos seguintes a dar.
E AGORA? ATIVIDADE	Está a sentir dificuldade em identificar os passos seguintes e a justificá-los.	Está hesitante em relação aos passos seguintes a dar, mas sente-se confortável em avançar.	Sente-se confiante em relação aos próximos passos a dar para a iteração seguinte.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM	Não está confiante que a solução esteja ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.	Está hesitante sobre a forma como a sua solução está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística e à forma de a melhorar.	Está confiante que a solução está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente



REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

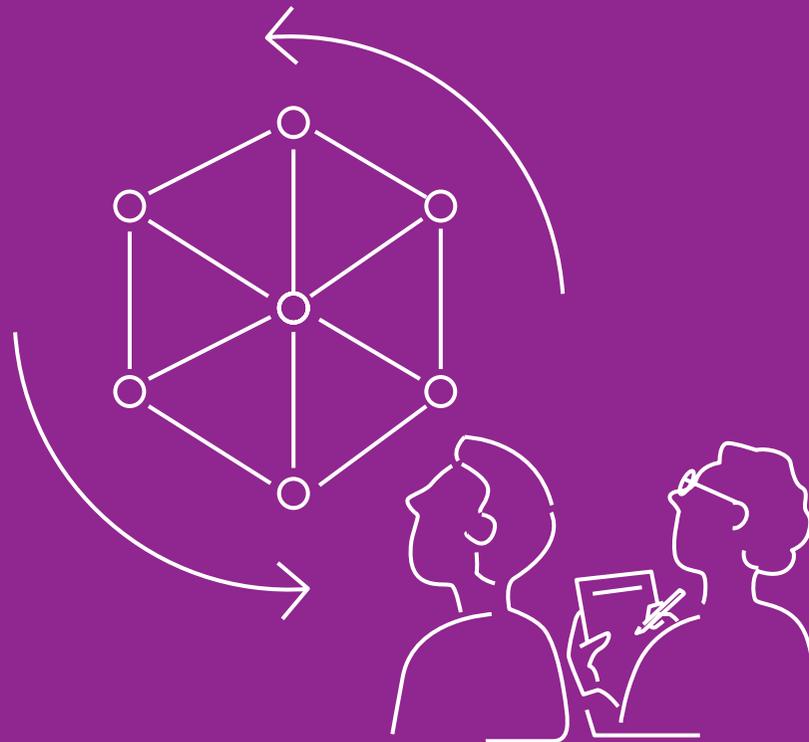
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



ITERAR



INTRODUÇÃO À FASE ITERAR

■ VISÃO GERAL DA FASE ITERAR

As fichas de trabalho da fase **Iterar** vão ajudá-lo a fazer avançar a sua solução para uma nova ronda de protótipos de baixa resolução. Esta fase pode realizar-se com equipas da escola ou com outras escolas.

Esta fase do desafio de design vai incluir o seguinte: combinar as ideias saídas da reflexão feita sobre a primeira série de protótipos em conceitos de maior dimensão, expandir as ideias com elementos específicos, identificar as suposições feitas com a sua solução e criar um protótipo que permita testar essas suposições.

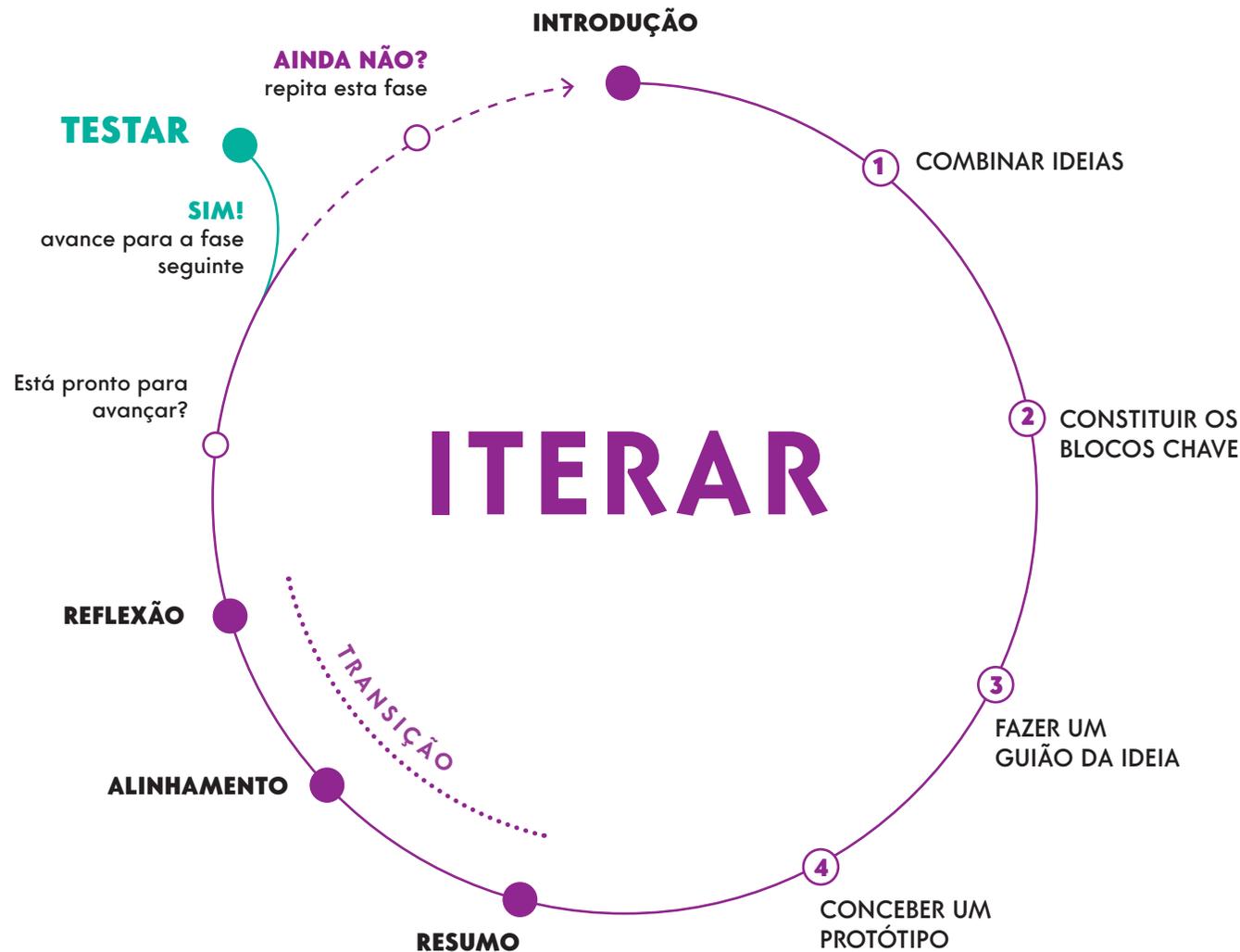
■ OBJETIVOS DA FASE ITERAR

O objetivo desta fase é o de fazer avançar a ideia, incorporando o feedback obtido na primeira série de testes, e testar em simultâneo as novas suposições que estão a ser feitas sobre a solução. Daqui, poderá desenhar protótipos de baixa resolução (pouco investimento de tempo, baixos custos, pequena escala).

No final desta fase, os membros da equipa deverão ter bem definida a forma como vão fazer uma nova iteração de um protótipo para testar a suposição incorporada na solução da equipa.

■ POSTURA MENTAL DA FASE ITERAR

- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Faça protótipos cedo no processo e frequentemente para aprender mais sobre a sua ideia
- Comece com pequenos passos para realizar grandes mudanças
- Não fale, mostre
- São necessários vários ciclos de protótipos para desenvolver uma ideia



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Combinar Ideias

30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

Combinar ideias é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a combinar ideias desde a primeira ronda de testes de forma a fazer avançar a sua solução.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Esta ferramenta vai ajudar a agrupar e a combinar ideias num conceito mais amplo.

#2 Constituir os Blocos Chave

30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho Constituir os Blocos Chave vai ajudar a equipa a identificar todos os elementos do seu conceito que será necessário desenvolver bem como as suposições incorporadas nesse conceito.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

O seu conceito é mais complexo do que um simples post-it. Utilize esta ferramenta para o ajudar a desenvolver ainda mais o seu conceito.

#3 Fazer um Guião da Ideia

30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ferramenta Fazer um Guião da Ideia é uma ficha de trabalho concebida para ajudar a equipa a pensar melhor sobre a ideia em termos cronológicos. O que vai suceder no início, no meio e no fim?

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao pensar na sua ideia em termos cronológicos, conseguirá refletir melhor nas suposições que está a fazer e criar igualmente novas suposições.

#4 Conceber um Protótipo

30-45 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho Conceber um Protótipo ajuda a equipa a conceber protótipos de baixa resolução que permitam testar as suposições feitas em relação ao motivo pelo qual o seu conceito vai resolver o problema da parte interessada ou dar resposta às suas necessidades.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

À medida que vão sendo criados protótipos, as ideias geradas estão cheias de suposições sobre o motivo pelo qual estas ideias vão resolver o problema da parte interessada ou responder às suas necessidades. O protótipo destina-se a testar essas suposições de forma prematura de modo a conseguir-se obter um feedback autêntico e relevante por parte da parte interessada.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências

interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de

crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Combinar Reflexões e Ideias

Instruções: Agora que teve a oportunidade de refletir sobre tudo o que aprendeu com o protótipo durante a fase Testar, vamos combinar as suas reflexões para tentar criar uma nova solução. Escreva tudo o que aprendeu e que pretende incluir da sua Grelha de Reflexão da última fase. Com base nas suas reflexões, poderá optar por fazer uma iteração da sua solução anterior, rever outras ideias que já tenha esboçado ou fazer uma nova sessão de brainstorming para obter soluções totalmente novas. Se continuar com a ideia original, seja ousado e tente implementá-la numa escala maior.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

SELECIONE VÁRIAS IDEIAS PROVENIENTES DA SUA REFLEXÃO OU NOVAS IDEIAS GERADAS QUE PRETENDA COMBINAR.

O JOÃO GOSTOU DE CONHECER LÍDERES ATENCIOSOS E INTERESSANTES DA SUA COMUNIDADE

O JOÃO TEM INTERESSES PROFISSIONAIS MAS AS RELAÇÕES FORAM MAIS IMPORTANTES

Reescreva a nova ideia sob a forma de um título de jornal.

MENTORES DE CARREIRA

Combinar Reflexões e Ideias

Instruções: Agora que teve a oportunidade de refletir sobre tudo o que aprendeu com o protótipo durante a fase Testar, vamos combinar as suas reflexões para tentar criar uma nova solução. Escreva tudo o que aprendeu e que pretende incluir da sua Grelha de Reflexão da última fase. Com base nas suas reflexões, poderá optar por fazer uma iteração da sua solução anterior, rever outras ideias que já tenha esboçado ou fazer uma nova sessão de brainstorming para obter soluções totalmente novas. Se continuar com a ideia original, seja ousado e tente implementá-la numa escala maior.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

SELECIONE VÁRIAS IDEIAS PROVENIENTES DA SUA REFLEXÃO OU NOVAS IDEIAS GERADAS QUE PRETENDA COMBINAR.

REFLEXÃO / IDEIAS EM POST-ITS

REFLEXÃO / IDEIAS EM POST-ITS

Reescreva a nova ideia sob a forma de um título de jornal.



Criar para Iterar

Instruções: Agora que já testou um protótipo, utilize o que aprendeu para fazer uma iteração. Poderá optar por expandir a sua primeira ideia. Na próxima ronda de protótipos, pense em tornar a sua ideia mais ousada e mais inovadora. Ou, poderá explorar uma forma de criar o protótipo de modo a alcançar um maior número de alunos. Abaixo estão indicadas nove categorias para o ajudar a refletir sobre os vários elementos que vão fazer parte de um eventual protótipo. Seja específico e adicione detalhes. Depois de expandir a ideia, reflita sobre as suposições feitas durante o planeamento. Se estiver a criar uma ideia nova, responda ao segundo conjunto de perguntas relativas às suas suposições.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

Coloque o post-it com a sua ideia aqui.

MENTORES DE CARREIRA

EVENTOS

Quando podem ser agendados momentos para um grupo de pessoas se reunir para falar sobre um propósito específico?

VAI DECORRER UM EVENTO NO QUAL OS ALUNOS VÃO CONHECER OS RESPECTIVOS MENTORES

RITUAIS

Que comportamentos ou ações específicos e regulares será necessário criar para assinalar um determinado momento?

OS ALUNOS E OS MENTORES VÃO PARTICIPAR EM ATIVIDADES DE APRESENTAÇÃO

TEMPO

De que forma poderá ser alterada a alocação de tempo para esta ideia?

ESTE EVENTO INICIAL IRÁ OCORRER NUM SÁBADO

POLÍTICA

Que políticas será necessário alterar ou criar?

COMUNICAÇÃO

Que novas formas de comunicação será necessário implementar?

VAMOS COMUNICAR AS CORRESPONDÊNCIAS AOS PAIS

ORÇAMENTO

Para que fins poderá ser alocado dinheiro para esta ideia?

ESPAÇO

Como poderão ser usados ou criados novos espaços para esta ideia?

IRÁ DECORRER NA ESCOLA

FUNÇÕES

Que novos cargos será necessário criar para esta ideia?

VAMOS NECESSITAR DE UM GESTOR DO PROGRAMA PARA FAZER AS CORRESPONDÊNCIAS

OBJETOS/PRODUTOS/FERRAMENTAS

Que novos artefactos ou objetos será necessário criar para esta ideia?

SUPOSIÇÕES

O que o leva a crer que esta ideia vai permitir dar resposta às necessidades da parte interessada?

Os alunos vão responder de forma positiva? Porquê?

A intervenção vai melhorar os resultados de aprendizagem? De que forma?

- **É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR**
- **O EVENTO PODE OCORRER A UM SÁBADO**
- **OS PAIS NÃO TERÃO QUALQUER OBJEÇÃO EM RELAÇÃO AOS MENTORES QUE OS RESPECTIVOS FILHOS VÃO CONHECER**
- **A ESCOLA CONSEGUE DISPONIBILIZAR UM LOCAL AOS SÁBADOS**

Criar para Iterar

Instruções: Agora que já testou um protótipo, utilize o que aprendeu para fazer uma iteração. Poderá optar por expandir a sua primeira ideia. Na próxima ronda de protótipos, pense em tornar a sua ideia mais ousada e mais inovadora. Ou, poderá explorar uma forma de criar o protótipo de modo a alcançar um maior número de alunos. Abaixo estão indicadas nove categorias para o ajudar a refletir sobre os vários elementos que vão fazer parte de um eventual protótipo. Seja específico e adicione detalhes. Depois de expandir a ideia, reflita sobre as suposições feitas durante o planeamento. Se estiver a criar uma ideia nova, responda ao segundo conjunto de perguntas relativas às suas suposições.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

Coloque o post-it com a sua ideia aqui.

EVENTOS

Quando podem ser agendados momentos para um grupo de pessoas se reunir para falar sobre um propósito específico?

RITUAIS

Que comportamentos ou ações específicos e regulares será necessário criar para assinalar um determinado momento?

TEMPO

De que forma poderá ser alterada a alocação de tempo para esta ideia?

POLÍTICA

Que políticas será necessário alterar ou criar?

COMUNICAÇÃO

Que novas formas de comunicação será necessário implementar?

ORÇAMENTO

Para que fins poderá ser alocado dinheiro para esta ideia?

ESPAÇO

Como poderão ser usados ou criados novos espaços para esta ideia?

FUNÇÕES

Que novos cargos será necessário criar para esta ideia?

OBJETOS/PRODUTOS/FERRAMENTAS

Que novos artefactos ou objetos será necessário criar para esta ideia?

SUPOSIÇÕES

O que o leva a crer que esta ideia vai permitir dar resposta às necessidades da parte interessada?

Os alunos vão responder de forma positiva? Porquê?

A intervenção vai melhorar os resultados de aprendizagem? De que forma?

Fazer um guião da iteração

Instruções: Agora que teve a oportunidade de testar a sua ideia, escreva outro guião que descreva a experiência que pretende vir a criar para a sua parte interessada. Pegue nas suposições geradas no último exercício e faça-as corresponder à fase da experiência considerada mais relevante. Crie igualmente novas suposições.

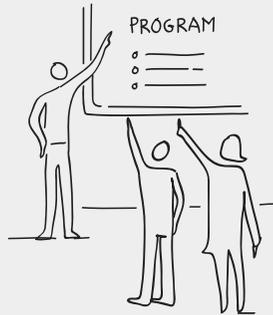
COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

ANTES DA EXPERIÊNCIA



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO TEM INTERESSE EM TER UM MENTOR.
O JOÃO CONSEGUE PARTICIPAR NAS REUNIÕES COM O MENTOR AOS SÁBADOS.

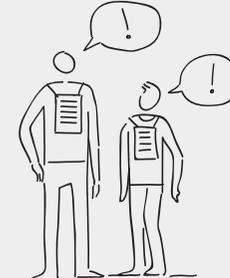
EXPERIÊNCIA DE BOAS VINDAS



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO VAI-SE ABRIR MAIS COM UMA PESSOA NOVA.

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 1



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO E O SEU MENTOR NECESSITAM DE UMA ATIVIDADE DE INTRODUÇÃO QUE LHE PERMITA DAR INÍCIO À ATIVIDADE DE ACONSELHAMENTO.

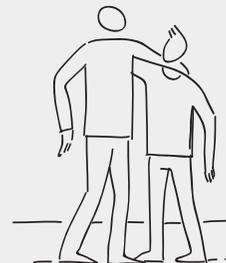
DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 2



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO E O SEU MENTOR VÃO GOSTAR DE CONSTRUIR ALGO EM CONJUNTO. TAL VAI AJUDÁ-LOS A CONHECEREM-SE MELHOR.

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 3



SUPOSIÇÕES:

ESTAS ATIVIDADES AJUDAM O JOÃO E O MENTOR A ESTABELECEM UMA LIGAÇÃO.

APÓS A EXPERIÊNCIA



SUPOSIÇÕES:

O JOÃO VAI PARTILHAR COM O GESTOR DO PROGRAMA TODAS AS EXPERIÊNCIAS POSITIVAS QUE PASSOU COM O MENTOR.

Fazer um guião da iteração

Instruções: Agora que teve a oportunidade de testar a sua ideia, escreva outro guião que descreva a experiência que pretende vir a criar para a sua parte interessada. Pegue nas suposições geradas no último exercício e faça-as corresponder à fase da experiência considerada mais relevante. Crie igualmente novas suposições.

COMBINAR
IDEIASCONSTITUIR OS
BLOCOS CHAVEFAZER UM
GUIÃO DA IDEIACONCEBER UM
PROTÓTIPO

ANTES DA EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA DE BOAS VINDAS

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 1

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 2

DURANTE A EXPERIÊNCIA, FASE 3

APÓS A EXPERIÊNCIA

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

Conceber outro Protótipo

Instruções: Agora que desenvolveu a sua ideia, chegou a altura de se preparar para a testar junto das partes interessadas. Lembre-se, os protótipos são desenhados para serem pequenos e para testar as suposições que fazemos sobre o motivo pelo qual a ideia vai dar resposta às necessidades das partes interessadas. Pegue nas suposições geradas na segunda atividade e desenhe protótipos para testar essas suposições.

COMBINAR IDEIAS

CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE

FAZER UM GUIÃO DA IDEIA

CONCEBER UM PROTÓTIPO

SUPOSIÇÕES:

É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR

SUPOSIÇÕES:

A ESCOLA CONSEGUE DISPONIBILIZAR UM LOCAL AOS SÁBADOS

SUPOSIÇÕES:

O EVENTO DE CORRESPONDÊNCIA PODE OCORRER A UM SÁBADO

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

PROTÓTIPO 1:

O que pretende fazer?

REALIZE UM EVENTO "MENTOR POR UM DIA" NO SÁBADO.

O que está a tentar aprender?

OS MENTORES E OS ALUNOS PODEM PARTICIPAR NUM SÁBADO? É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

VAMOS VER QUEM VAI PARTICIPAR, VAMOS OBSERVÁ-LOS A CONHECEREM-SE MELHOR E VAMOS ENTREVISTAR MENTORES E ALUNOS.

PROTÓTIPO 2:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PROTÓTIPO 3:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PILOTO

Assim que concluir os protótipos, irá combinar ideias num piloto de maior dimensão, tempo e recursos. Durante a fase de implementar vamos focar-nos nesta ação.

Conceber outro Protótipo

Instruções: Agora que desenvolveu a sua ideia, chegou a altura de se preparar para a testar junto das partes interessadas. Lembre-se, os protótipos são desenhados para serem pequenos e para testar as suposições que fazemos sobre o motivo pelo qual a ideia vai dar resposta às necessidades das partes interessadas. Pegue nas suposições geradas na segunda atividade e desenhe protótipos para testar essas suposições.

COMBINAR
IDEIASCONSTITUIR OS
BLOCOS CHAVEFAZER UM
GUIÃO DA IDEIACONCEBER UM
PROTÓTIPO

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

SUPOSIÇÕES:

PROTÓTIPO 1:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PROTÓTIPO 2:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PROTÓTIPO 3:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

PILOTO

Assim que concluir os protótipos, irá combinar ideias num piloto de maior dimensão, tempo e recursos. Durante a fase de implementar vamos focar-nos nesta ação.



■ RESUMO DA FASE ITERAR

Utilize esta página de resumo da fase **iterar** para agregar todo o trabalho concluído durante cada fase do processo. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Combinar Ideias

Qual é a nova solução criada?

#3 Fazer um Guião da Ideia

Quais são os três momentos mais importantes criados pela sua solução na experiência?

- 1.
- 2.
- 3.

#2 Constituir os Blocos Chave

Quais são as três suposições mais importantes geradas?

- 1.
- 2.
- 3.

#4 Conceber um Protótipo

Quais são os três aspetos logísticos mais importantes a ter em consideração?

- 1.
- 2.
- 3.

ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Quais são as duas suposições que a equipa pretende testar com os protótipos?

1.

2.

Descreva o protótipo que a equipa vai desenvolver:

O que pretende fazer?

O que está a tentar aprender?

Que conclusões vai tirar sobre tudo o que aconteceu?

De que forma o protótipo da equipa permitirá obter uma solução que permita melhorar os resultados de aprendizagem holística dos seus alunos?

CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do desafio e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE COMBINAR IDEIAS	A equipa não consegue chegar a acordo sobre a forma como combinar ideias num único conceito.	A equipa discorda em alguns pontos sobre como combinar ideias num único conceito, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada sobre a forma como combinar ideias num único conceito.
ATIVIDADE CONSTITUIR OS BLOCOS CHAVE	Está a sentir dificuldade em desenvolver ainda mais a sua ideia e/ou em tentar desocultar as suposições anteriormente feitas.	Está a sentir dificuldade em desenvolver ainda mais a sua ideia e/ou em tentar desocultar as suposições anteriormente feitas, mas está a fazer progressos.	Sente-se confiante em relação ao desenvolvimento da ideia e está confiante em conseguir revelar as suposições feitas.
ATIVIDADE FAZER UM GUIÃO DA IDEIA	Você e a equipa estão com dificuldade em descrever a ideia em termos cronológicos.	Você e a equipa não estão confiantes em relação ao guião, mas sentem-se confortáveis em avançar.	Você e a equipa conseguem descrever a vossa ideia com confiança em termos de cronologia de eventos. Conseguiu identificar com sucesso as suposições anteriormente feitas.
ATIVIDADE CONCEBER UM PROTÓTIPO	Você e a equipa estão a tentar criar um protótipo pequeno, de baixa resolução, para testar as suposições feitas.	Você e a equipa estão com dificuldade em criar um protótipo pequeno, de baixa resolução, para testar as suposições feitas mas sentem-se confortáveis em avançar.	Você e a equipa criaram com sucesso protótipos de baixa resolução, os quais vão testar eficazmente as suposições feitas.
ESTADO DO PROJETO: QUALIDADE DO PROTÓTIPO	Os protótipos concebidos não são de baixa resolução e/ou não irão testar eficazmente as suposições incorporadas na ideia.	Há alguma preocupação sobre a capacidade do protótipo em testar eficazmente as suposições incorporadas na ideia, mas a equipa sente-se confortável em avançar.	Você e a equipa sentem-se confiantes que os protótipos concebidos são de baixa resolução e que irão testar eficazmente as suposições incorporadas na ideia.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo sobre como a solução que vai ser prototipada está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.	A equipa discorda em alguns pontos sobre como a solução que vai ser prototipada está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está confiante que as soluções que vão ser prototipadas estão ligadas à melhoria dos resultados de aprendizagem holística identificados.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente



REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

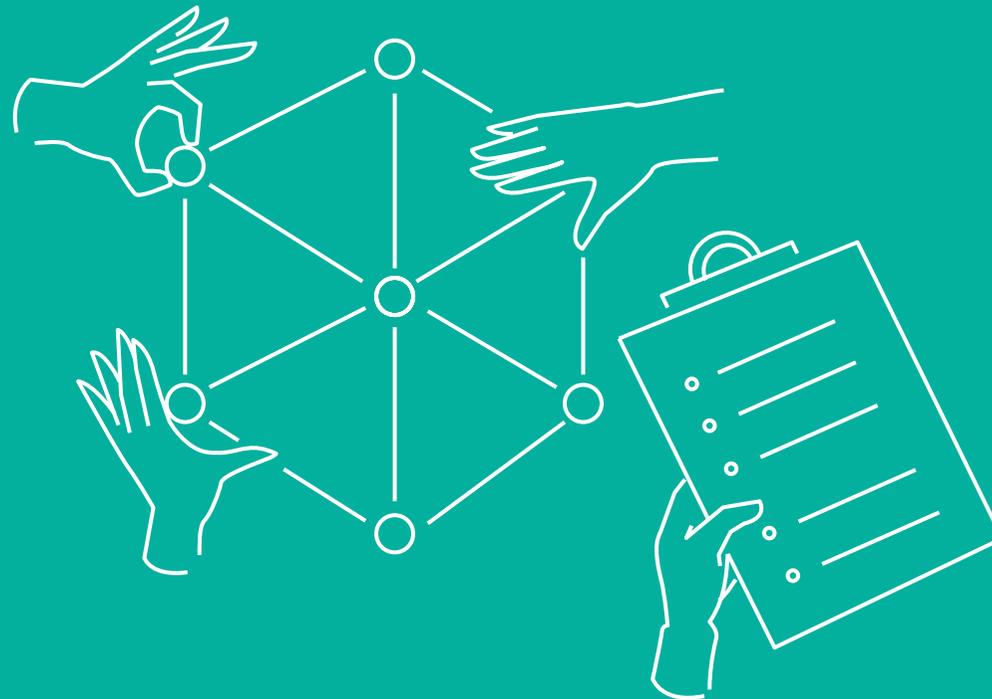
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS



INTRODUÇÃO TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS

■ VISÃO GERAL DA FASE TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS

As fichas de trabalho da fase **Testar outros protótipos** foram concebidas para o ajudar a criar testes tangíveis das suas soluções. Estes testes têm por objetivo gerar feedback, responder a questões específicas relativas ao conceito e testar suposições incorporadas nas ideias. O trabalho realizado nestes workshops pode ser feito em colaboração com equipas da escola ou provenientes de outras escolas. Os testes aos protótipos serão realizados por professores individuais.

Esta fase do desafio de design vai incluir o seguinte: a preparação para testar outro protótipo e refletir sobre tudo o que aprendeu, a avaliação da ideia com base nas necessidades das partes interessadas.

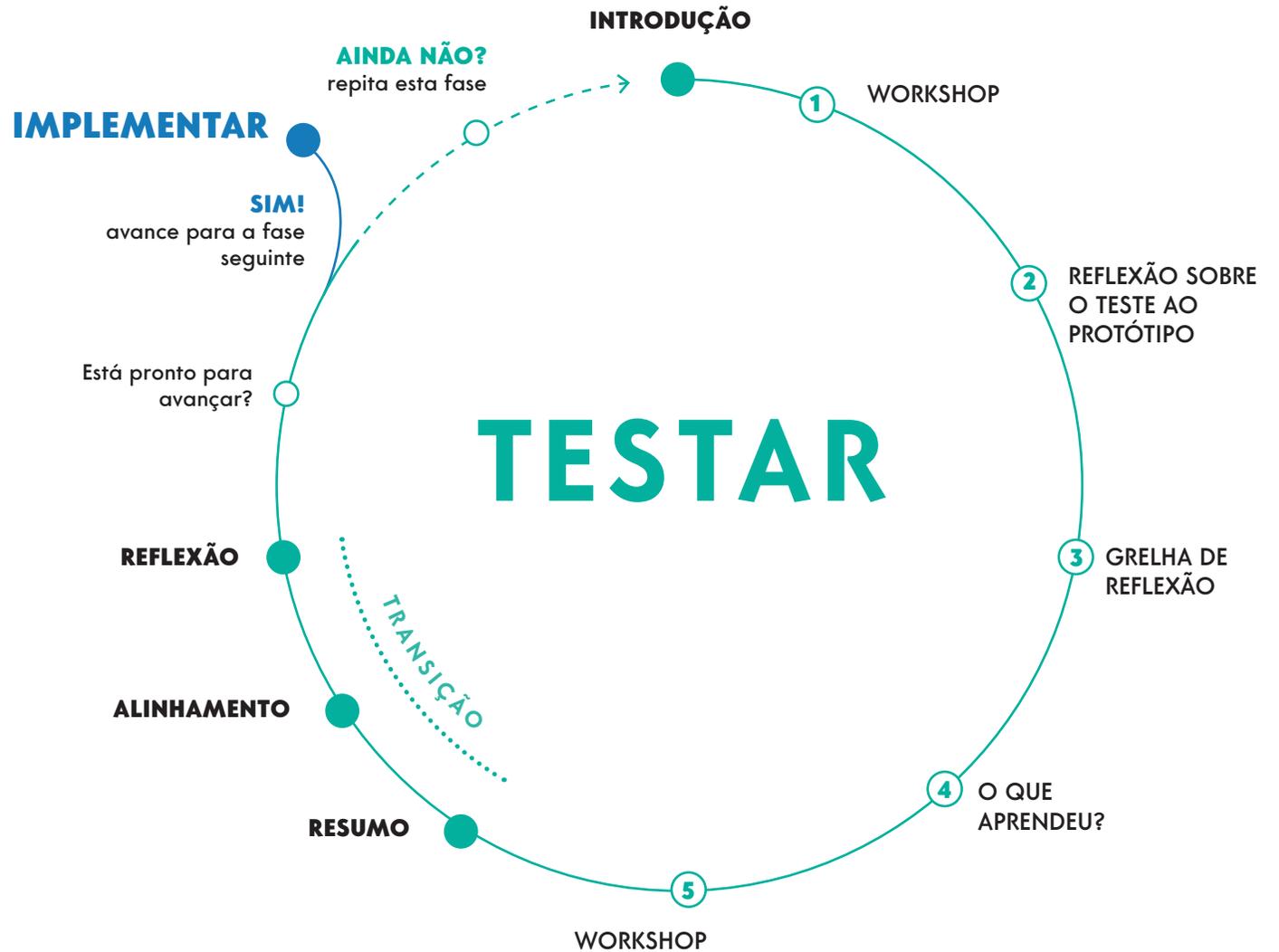
■ OBJETIVOS DA FASE TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS

O objetivo desta fase é o de testar o seu protótipo de baixa resolução junto das partes interessadas para obter um feedback autêntico.

No final desta fase, deverá estar ciente se a solução que está a desenvolver terá capacidade para dar resposta às necessidades identificadas na sua declaração POV e eliminar as lacunas de aprendizagem identificadas.

■ POSTURA MENTAL DA FASE TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS

- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Faça protótipos cedo no processo e frequentemente para aprender mais sobre a sua ideia
- Comece com pequenos passos para realizar grandes mudanças
- Não fale, mostre
- São necessários vários ciclos de protótipos para desenvolver uma ideia
- O feedback é uma dádiva para melhorar as suas ideias



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Testar um Protótipo

30-45 minutos por protótipo
1-2 horas para testar o protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA? A ficha de trabalho Testar um protótipo foi concebida para o ajudar a planear a logística de teste dos protótipos.

QUAL É O SEU OBJETIVO? Os testes feitos aos protótipos requerem algum planeamento. Esta ferramenta ajuda-o a refletir sobre essa logística.

FERRAMENTAS DE TRABALHO DE CAMPO

#2 Reflexão sobre o Teste ao Protótipo

30-45 minutos por protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA? A Reflexão sobre os testes feitos ao protótipo é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a preparar-se para testar o protótipo e refletir depois sobre tudo o que aprendeu com os testes feitos.

QUAL É O SEU OBJETIVO? Utilize esta ferramenta para o ajudar a preparar-se para testar o protótipo e depois captar tudo o que aprendeu com os testes feitos.

#3 Grelha de reflexão

30-45 minutos por protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA? A Grelha de reflexão é uma ficha de trabalho concebida para ajudá-lo a entender tudo o que aprendeu com os testes realizados ao protótipo.

QUAL É O SEU OBJETIVO? O principal objetivo de testar um protótipo é o de refletir e aprender sobre a ideia, verificando se a mesma responde às necessidades das partes interessadas ou não. Utilize esta ferramenta para registar tudo o que aprendeu com os testes.

#4 O que Aprendeu?

30-45 minutos por protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA? A ficha de trabalho O que aprendeu? pede-lhe para refletir nas suposições que está a fazer em relação ao facto de a sua ideia ir dar resposta ao problema da parte interessada. Esta ferramenta pede igualmente que continue a fazer a iteração com base nas conclusões retiradas dos testes.

QUAL É O SEU OBJETIVO? Quando terminar esta ferramenta, ficará totalmente esclarecido em relação ao modo como irá testar as suposições incorporadas na sua solução.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#5 Avaliação de Ideias

30-45 minutos por protótipo

O QUE É ESTA FERRAMENTA? A Avaliação de ideias é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a avaliar o seu protótipo com base nos testes efetuados pelas partes interessadas.

QUAL É O SEU OBJETIVO? À medida que continua a trabalhar no desafio de design, será importante continuar a re-visitando as declarações POV originais das partes interessadas e até que ponto a sua solução permitirá eliminar as lacunas de aprendizagem identificadas.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de
crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Testar um Protótipo

Instruções: Agora que decidiu que protótipo pretende criar para testar as suas suposições, utilize esta ficha de trabalho para o ajudar a planear o processo de testes ao protótipo. Lembre-se, um bom protótipo envolve um pequeno número de partes interessadas e requer pouco tempo a preparar e a implementar.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

1 QUE SUPOSIÇÕES PRETENDE TESTAR COM O SEU PROTÓTIPO?

É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR

A ESCOLA CONSEGUE DISPONIBILIZAR UM LOCAL AOS SÁBADOS

O EVENTO DE CORRESPONDÊNCIA PODE OCORRER A UM SÁBADO

2 FAÇA UMA LISTA DAS PESSOAS QUE GOSTARIA DE VER PARTICIPAR NO SEU PROTÓTIPO.

O JOÃO E DEZ OUTROS ALUNOS DO ENSINO SECUNDÁRIO

3 QUEM O PODE AJUDAR A TESTAR O PROTÓTIPO?

CINCO POTENCIAIS MENTORES E UM DOCENTE ADICIONAL

4 ONDE VAI TESTAR O PROTÓTIPO?

NA CAFETARIA DA ESCOLA

5 DE QUE FORMA VAI PREPARAR O LOCAL?

ESPAÇO SUFICIENTE PARA CADA ALUNO(A) E RESPECTIVO MENTOR SE CONHECEREM MELHOR

6 QUE MATERIAIS VÃO SER NECESSÁRIOS?

MATERIAL PARA FAZER CRACHÁS E CONSTRUIR UMA TORRE

7 HÁ ALGO MAIS QUE SEJA NECESSÁRIO PREPARAR?

SNACKS

CARTÕES DE AGRADECIMENTO PARA OS MENTORES

8 QUE PASSOS VAI SER NECESSÁRIO DAR PARA TESTAR O PROTÓTIPO?

1. CONTACTAR POSSÍVEIS MENTORES
2. INFORMAR OS PAIS
3. CONVIDAR OS ALUNOS
4. ADQUIRIR MATERIAL PARA CRACHÁS
5. PREPARAR O LOCAL
6. REALIZAR O EVENTO
7. CONVERSAR COM OS ALUNOS SOBRE TUDO O QUE APRENDERAM E SOBRE OS SEUS GOSTOS
8. ENVIAR NOTAS DE AGRADECIMENTO

Testar um Protótipo

Instruções: Agora que decidiu que protótipo pretende criar para testar as suas suposições, utilize esta ficha de trabalho para o ajudar a planear o processo de testes ao protótipo. Lembre-se, um bom protótipo envolve um pequeno número de partes interessadas e requer pouco tempo a preparar e a implementar.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

1 QUE SUPOSIÇÕES PRETENDE TESTAR COM O SEU PROTÓTIPO?

3 QUEM O PODE AJUDAR A TESTAR O PROTÓTIPO?

6 QUE MATERIAIS VÃO SER NECESSÁRIOS?

8 QUE PASSOS VAI SER NECESSÁRIO DAR PARA TESTAR O PROTÓTIPO?

2 FAÇA UMA LISTA DAS PESSOAS QUE GOSTARIA DE VER PARTICIPAR NO SEU PROTÓTIPO.

5 DE QUE FORMA VAI PREPARAR O LOCAL?

7 HÁ ALGO MAIS QUE SEJA NECESSÁRIO PREPARAR?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Reflexão sobre o teste a um protótipo

Instruções: Primeiro, identifique as suposições que pretende testar com o protótipo criado. Depois, escreva as perguntas que irá colocar à pessoa que vai testar o protótipo. Tome notas sobre tudo o que aprender com essa pessoa.

TESTAR UM PROTÓTIPO

REFLEXÃO SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

GRELHA DE REFLEXÃO

O QUE APRENDEU?

AVALIAÇÃO DE IDEIAS

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?

GOSTARAM DE PARTICIPAR NAS ATIVIDADES DE APRESENTAÇÃO?

FOI MAIS FÁCIL FICAR A CONHECER O MENTOR/APRENDIZ?

T
E
S
T
E

O
P
R
O
T
Ó
T
I
P
O
!

NOTAS SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

O que ouviu?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

MENTORES E APRENDIZES PARTILHAM EVENTOS DAS RESPETIVAS VIDAS.

O que viu?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

IMENSOS RISOS E SORRISOS!

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

A ESCOLA CONSEGUE DISPONIBILIZAR UM LOCAL AOS SÁBADOS

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?

PODEMOS REALIZAR O EVENTO NA ESCOLA NO PRÓXIMO SÁBADO?

Reflexão sobre o teste a um protótipo

Instruções: Primeiro, identifique as suposições que pretende testar com o protótipo criado. Depois, escreva as perguntas que irá colocar à pessoa que vai testar o protótipo. Tome notas sobre tudo o que aprender com essa pessoa.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?

T
E
S
T
E

O

P
R
O
T
Ó
T
I
P
O
!

NOTAS SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO

O que ouviu?

Anote as citações específicas. Esteja atento às histórias, emoções, motivações e comportamentos. Esteja atento a informações surpreendentes ou contraditórias.

O que viu?

Procure por emoções (tristeza, excitação, alegria) na linguagem corporal e nas expressões faciais da pessoa.

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

Que perguntas pretende colocar à pessoa que está a testar o protótipo para saber mais sobre as suposições que está a tentar testar?



Reflexão

Instruções: Verifique as notas recolhidas durante o teste ao protótipo. Utilize a ficha de trabalho para organizar as suas ideias, reações e perguntas. Utilize esta ferramenta para organizar as suas ideias e registar áreas de potenciais oportunidades que gostaria de explorar quando começar a criar o protótipo seguinte.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

LIKES

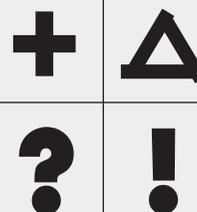
O que está a funcionar bem?

OS ALUNOS E OS ADULTOS GOSTARAM DE PASSAR TEMPO A CONHECER-SE MELHOR

ALTERAÇÕES

O que não está a funcionar bem?

OS SÁBADOS ERAM UM DIA COMPLICADO EM TERMOS LOGÍSTICOS PARA OS MENTORES.



CONSEGUIREMOS REALIZAR O MESMO TIPO DE EVENTO APÓS O HORÁRIO ESCOLAR?

SE FORNECÉSSEMOS IDEIAS DE ATIVIDADES AOS MENTORES, PODÍAMOS FAZER COM QUE OS ALUNOS SE REUNISSEM COM ELES NOS RESPECTIVOS LOCAIS DE TRABALHO...

QUESTÕES

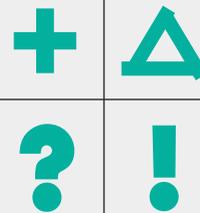
Que situações lhe fizeram ter dúvidas?

IDEIAS

Que ideias lhe vieram à mente durante a observação feita?

Reflexão

Instruções: Verifique as notas recolhidas durante o teste ao protótipo. Utilize a ficha de trabalho para organizar as suas ideias, reações e perguntas. Utilize esta ferramenta para organizar as suas ideias e registar áreas de potenciais oportunidades que gostaria de explorar quando começar a criar o protótipo seguinte.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS**LIKES***O que está a funcionar bem?***ALTERAÇÕES***O que não está a funcionar bem?***QUESTÕES***Que situações lhe fizeram ter dúvidas?***IDEIAS***Que ideias lhe vieram à mente durante a observação feita?*

O que Aprendeu?

Instruções: Reflita sobre as suposições testadas, tudo o que aprendeu e de que forma vai iterar a sua ideia.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

É NECESSÁRIO CRIAR ALGUNS JOGOS PARA OS ALUNOS E OS MENTORES SE CONHECEREM MELHOR



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?

AS ATIVIDADES AJUDARAM OS ALUNOS E OS MENTORES A CONHECEREM-SE MELHOR



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?

CERTIFIQUE-SE DE QUE HÁ SEMPRE ATIVIDADES DE APRESENTAÇÃO ENTRE ALUNOS E MENTORES

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?

A ESCOLA CONSEGUE DISPONIBILIZAR UM LOCAL AOS SÁBADOS



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?

A ESCOLA CONCORDOU COM OS SÁBADOS MAS É UM DIA COMPLICADO PARA OS MENTORES



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?

TENTE MARCAR ESSAS REUNIÕES NO HORÁRIO PÓS-ESCOLAR NO LOCAL DE TRABALHO DOS MENTORES.

O que Aprendeu?

Instruções: Reflita sobre as suposições testadas, tudo o que aprendeu e de que forma vai iterar a sua ideia.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

1 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?

2 SUPOSIÇÃO

Este protótipo foi concebido para testar que suposição?



O QUE APRENDEU?

O que aprendeu com as partes interessadas em relação à suposição que estava a testar?



O QUE PRETENDE FAZER?

Como vai iterar a sua ideia com base no feedback recebido das partes interessadas?



Avaliação de Ideias

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho para refletir na forma como o protótipo respondeu às necessidades da parte interessada em relação à escala do protótipo. Depois, utilize as questões para refletir na forma como a sua solução vai melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

Grande mudança



Não resolveu as necessidades das partes interessadas

Resolveu as necessidades das partes interessadas

Pequena mudança

- 1** Depois de refletir sobre o seu protótipo, de que forma é que a sua ideia se alinha com a sua declaração POV? Porquê?

SIM, ACREDITO QUE O PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS VAI AJUDAR DIRETAMENTE O JOÃO A ESTABELECEER UMA LIGAÇÃO ENTRE O QUE ESTÁ ATUALMENTE A APRENDER COM O QUE VAI NECESSITAR PARA A SUA CARREIRA FUTURA.

- 2** Depois de refletir sobre o seu protótipo, de que forma é que a sua ideia vai melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos? Porquê?

ACREDITO QUE O PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS VAI AJUDAR OS ALUNOS A EXPANDIREM OS SEUS HORIZONTES E A ESTABELECEREM OBJETIVOS DE CARREIRA PARA SI PRÓPRIOS O QUE, POR SUA VEZ, OS AJUDARÁ A DEFENDER OS SEUS OBJETIVOS E A TORNAREM-SE MAIS AUTO-EFICAZES.

- 3** Com base no que aprendeu na segunda ronda de criação de protótipos, quando elaborar a apresentação o que pretende comunicar sobre a sua ideia e o motivo pelo qual irá dar resposta às necessidades das partes interessadas?

ACREDITO QUE O PROGRAMA DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS NO HORÁRIO PÓS-ESCOLAR VAI INSPIRAR OS ALUNOS A PENSAREM DE UMA FORMA MAIS ABRANGENTE SOBRE AS SUAS POTENCIAIS CARREIRAS E A REUNIREM-SE COM OS MENTORES, OS QUAIS IRÃO INSPIRAR E AJUDAR OS ALUNOS A SEGUIREM OS SEUS SONHOS.

Avaliação de Ideias

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho para refletir na forma como o protótipo respondeu às necessidades da parte interessada em relação à escala do protótipo. Depois, utilize as questões para refletir na forma como a sua solução vai melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos.

TESTAR UM
PROTÓTIPOREFLEXÃO
SOBRE O TESTE
AO PROTÓTIPOGRELHA DE
REFLEXÃOO QUE
APRENDEU?AVALIAÇÃO
DE IDEIAS

	Grande mudança
Não resolveu as necessidades das partes interessadas	Resolveu as necessidades das partes interessadas
	Pequena mudança

1 Depois de refletir sobre o seu protótipo, de que forma é que a sua ideia se alinha com a sua declaração POV? Porquê?

2 Depois de refletir sobre o seu protótipo, de que forma é que a sua ideia vai melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos? Porquê?

3 Com base no que aprendeu na segunda ronda de criação de protótipos, quando elaborar a apresentação o que pretende comunicar sobre a sua ideia e o motivo pelo qual irá dar resposta às necessidades das partes interessadas?

RESUMO DA FASE TESTAR OUTROS PROTÓTIPOS

Utilize esta página de resumo da fase **Testar outros protótipos** para agregar todo o trabalho concluído durante esta fase. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Testar um Protótipo

Quais são os três aspectos logísticos mais importantes a ter em consideração para o seu protótipo?

#2 Reflexão sobre o Teste ao Protótipo

Quais foram as três coisas mais importantes que aprendeu com os testes realizados ao seu protótipo?

- 1.
- 2.
- 3.

FERRAMENTAS DE TRABALHO DE CAMPO

#3 Grelha de reflexão

Quais são as informações mais importantes identificadas na sua reflexão?

#4 O que Aprendeu?

Quais são as alterações mais importantes que pretende fazer à sua ideia?

FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#5 Avaliação de Ideias

Depois de refletir sobre o seu protótipo, de que forma é que a sua ideia se alinha com a sua declaração POV? Porquê?

Depois de refletir sobre o seu protótipo, de que forma é que a sua ideia vai melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos? Porquê?

ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Enquanto equipa, quais foram as três coisas mais importantes que aprenderam com os testes realizados aos vossos protótipos?

-
-
-

Como pretende incorporar tudo o que aprendeu com todos os protótipos na sua próxima iteração?

De que forma a sua próxima iteração vai direcionar o trabalho da equipa para o desenvolvimento de uma solução que melhore os resultados da aprendizagem holística dos alunos?

CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do processo e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE TESTAR UM PROTÓTIPO	Está com alguma dificuldade em planear o calendário e a logística relacionados com o teste do protótipo.	Está hesitante em relação ao seu plano de teste ao protótipo, mas sente-se confiante em avançar.	Está confiante em relação ao seu plano de teste do protótipo.
ATIVIDADE REFLEXÃO SOBRE O TESTE AO PROTÓTIPO & GRELHA DE REFLEXÃO	Não testou o seu protótipo e/ou não concluiu a Reflexão sobre o Teste ao Protótipo ou a grelha de reflexão.	Testou o protótipo e concluiu a reflexão. Contudo, não conseguiu obter novos conhecimentos a partir da testagem das suposições identificadas.	Testou o protótipo e concluiu todas as reflexões, o que lhe permitiu adquirir novos conhecimentos sobre a forma como o protótipo vai dar resposta às necessidades das partes interessadas.
O QUE APRENDEU? ATIVIDADE	Está a sentir dificuldade em identificar as suposições que precisa de testar e a melhor forma de as testar.	Está hesitante sobre as suposições que identificou e a melhor forma de as tentar melhorar.	Sente-se confiante em identificar as suposições que precisa de testar e a melhor forma de as testar.
ATIVIDADE DE AVALIAÇÃO DE IDEIAS	Está a sentir dificuldade em avaliar a sua ideia relativamente à sua declaração POV e aos objetivos de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Está hesitante em relação à avaliação da sua ideia e à forma de tentar melhorar.	Está confiante em avaliar a sua ideia relativamente à sua declaração POV e aos objetivos de melhorar os resultados de aprendizagem holística.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	Não está confiante que a solução esteja ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.	Não está confiante que a solução esteja ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.	Está confiante que a solução está ligada ao objetivo de melhorar os resultados de aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

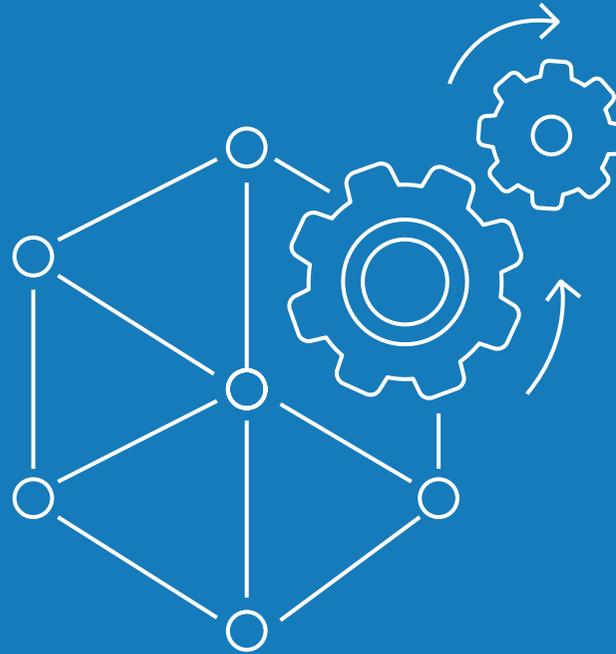
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



IMPLEMENTAR

LANÇAR

EXPLORAR

DEFINIR

GERAR

PRODUZIR

TESTAR

ITERAR

TESTAR

IMPLEMENTAR

CONTAR

ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

INTRODUÇÃO À IMPLEMENTAÇÃO

■ VISÃO GERAL DA FASE PREPARAR PARA IMPLEMENTAR

As fichas de trabalho da fase **Preparar para implementar** foram concebidas para ajudar a equipa a pensar na melhor forma de implementar a sua solução caso esta venha a ser alvo de financiamento. Nesta fase do desafio de design, irá passar de uma ideia em desenvolvimento para a implementação de um conceito. Um conceito é uma ideia sólida desenvolvida ao longo de várias rondas de criação de protótipos.

O trabalho realizado neste workshop só pode ser feito em colaboração com equipas da escola.

Esta fase do processo de design vai incluir o seguinte: refinar a sua ideia e planear o projeto.

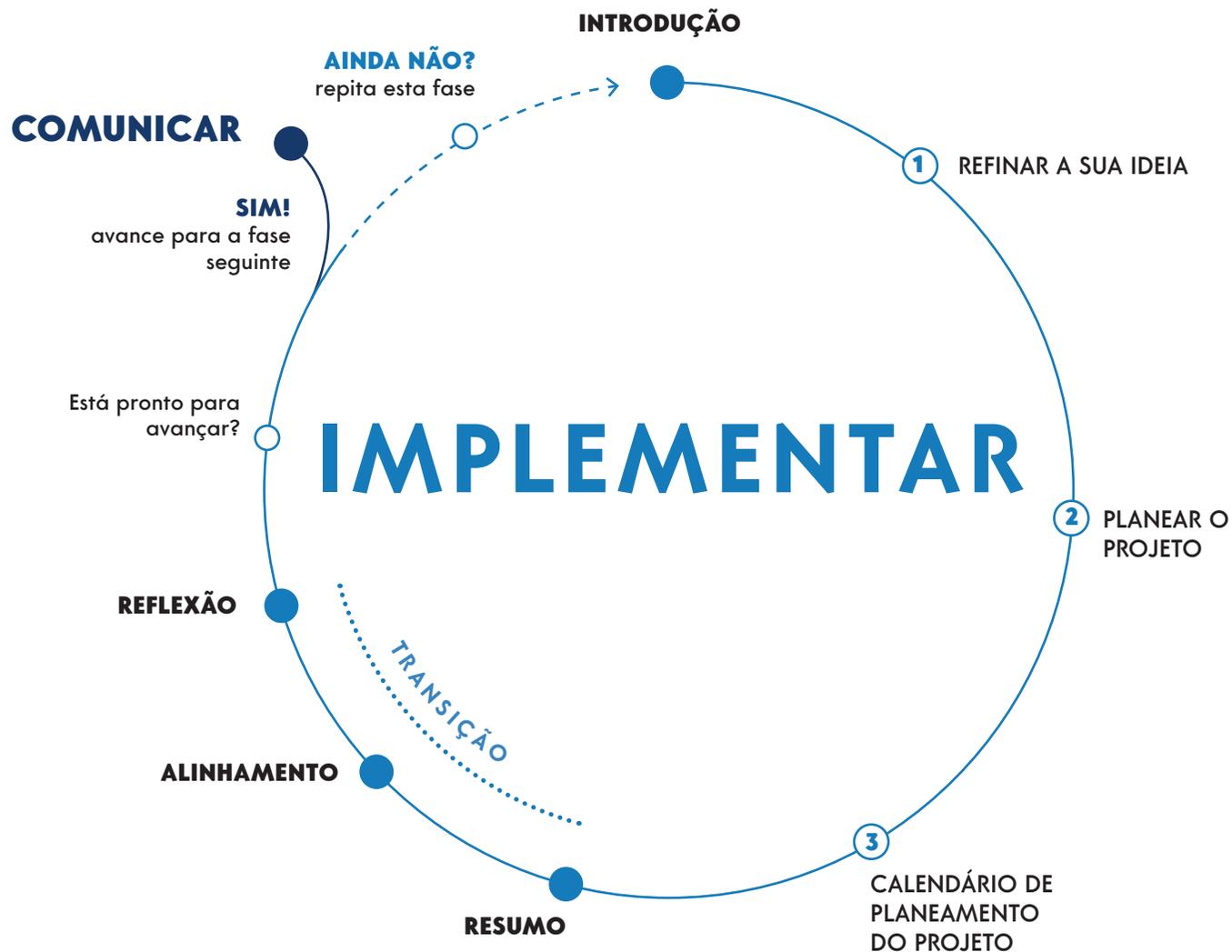
■ OBJETIVOS DA FASE PREPARAR PARA IMPLEMENTAR

O objetivo desta fase é o de alinhar a equipa de design em redor dos próximos passos necessários à implementação do conceito. Tenha igualmente em consideração os objetivos de longo prazo que visam melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos.

No final desta fase, todos os membros da equipa devem estar esclarecidos em relação ao que deverá acontecer a seguir.

■ POSTURA MENTAL DA FASE PREPARAR PARA IMPLEMENTAR

- Trabalhe em conjunto para compreender o contexto
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Refinar a sua ideia

45-60 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

Refinar a sua ideia é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a começar a pensar no seu protótipo como um conceito que vai implementar.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

A criação de protótipos é uma ideia radicalmente diferente da implementação de um conceito. A transição para a implementação pode revelar-se complicada para algumas equipas. Utilize esta referência para ajudar a sua equipa a fazer a transição.

#2 Planear o projeto

45-60 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **Planear o projeto** foi concebida para ajudar a sua equipa a transitar de um modo de design exploratório para um modo de implementação e também a delinear os próximos passos necessários para implementar a sua solução.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Sabe-se que a transição de um trabalho de design aberto para a implementação de uma ideia requer uma mudança significativa na forma de trabalhar da equipa. Utilize esta referência como apoio para fazer essa mudança. Quando concluir estas ferramentas, a equipa deverá estar alinhada em redor das próximas etapas a realizar.

#3 Calendário de planeamento do projeto

45-60 minutos

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A ficha de trabalho **Calendário de planeamento do projeto** foi concebida para delinear os próximos passos requeridos para a implementação da sua solução de acordo com um calendário.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Utilize esta ferramenta para dividir a implementação do seu conceito em partes específicas com prazos. Quando concluir estas ferramentas, a equipa deverá estar alinhada em redor das próximas etapas a realizar.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências
interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de
crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Refinar a sua ideia

Instruções: Agora que acabou de expandir a sua ideia principal, dedique algum tempo a refiná-la para a tornar num conceito. Resuma a ideia numa frase. Defina o objetivo do conceito - que objetivos espera alcançar? Depois, desenvolva ainda mais o conceito. Sintetize as ideias geradas durante a expansão da sua ideia inicial. Finalmente, discuta os indicadores que vão demonstrar se a sua ideia está a funcionar.

REFINAR A SUA IDEIA

PLANEAR O PROJETO

CALENDÁRIO DE PLANEAMENTO DO PROJETO

1 TÍTULO DO CONCEITO

MENTORES DE CARREIRA

2 TÍTULO DO CONCEITO

ESTABELEÇER RELAÇÕES COM PROFISSIONAIS PARA FAZER OS ALUNOS CRESCER

3 DESCRIÇÃO DO CONCEITO

O seu conceito é constituído por uma série de pequenas intervenções, uma ideia programática mais abrangente ou por uma extensa mudança cultural?

OS ALUNOS VÃO SER APRESENTADOS A LÍDERES EMPRESARIAIS, OS QUAIS SE REUNIRÃO COM ELES TODAS AS QUARTAS-FEIRAS DURANTE UM PERÍODO DE DOIS MESES

4 OBJETIVOS

Que alterações de comportamento espera criar com o seu conceito?

OS ALUNOS VÃO FALAR SOBRE OS SEUS SONHOS RELATIVAMENTE ÀS RESPECTIVAS CARREIRAS

OS ALUNOS VÃO CONSEGUIR ESTABELEÇER UMA LIGAÇÃO ENTRE O QUE ESTÃO A APRENDER ATUALMENTE COM O QUE VÃO PRECISAR DE SABER NO FUTURO.

OS ALUNOS VÃO DEMONSTRAR UMA MELHOR AUTO-EFICÁCIA E TER UMA VOZ ATIVA EM RELAÇÃO À SUA APRENDIZAGEM.

5 IMPLEMENTAR

Eventos

EVENTO DE RECRUTAMENTO

Funções

GESTOR DO PROGRAMA

Rituais

SELEÇÃO DO MENTOR

Tempo

QUARTAS-FEIRAS APÓS A ESCOLA

Espaço

Política

Comunicação

OS PAIS VÃO SER INFORMADOS SOBRE O PROGRAMA

Objetos/Artefactos

6 INDICADORES

Como vai comprovar que o seu conceito está a funcionar?

OS ALUNOS PERSEGUEM OS OBJETIVOS DE CARREIRA POR ELES INDICADOS.

OS ALUNOS TÊM INFLUÊNCIA SOBRE TUDO O QUE ESTÃO A APRENDER NA ESCOLA.

OS ALUNOS TÊM MAIS LIGAÇÕES NA COMUNIDADE EMPRESARIAL.

Refinar a sua ideia

Instruções: Agora que acabou de expandir a sua ideia principal, dedique algum tempo a refiná-la para a tornar num conceito. Resuma a ideia numa frase. Defina o objetivo do conceito - que objetivos espera alcançar? Depois, desenvolva ainda mais o conceito. Sintetize as ideias geradas durante a expansão da sua ideia inicial. Finalmente, discuta os indicadores que vão demonstrar se a sua ideia está a funcionar.

REFINAR A SUA IDEIA

PLANEAR O PROJETO

CALENDÁRIO DE PLANEAMENTO DO PROJETO

1 TÍTULO DO CONCEITO

2 TÍTULO DO CONCEITO

3 DESCRIÇÃO DO CONCEITO

O seu conceito é constituído por uma série de pequenas intervenções, uma ideia programática mais abrangente ou por uma extensa mudança cultural?

4 OBJETIVOS

Que alterações de comportamento espera criar com o seu conceito?

5 IMPLEMENTAR

Eventos

Funções

Rituais

Tempo

Espaço

Política

Comunicação

Objetos/Artefactos

6 INDICADORES

Como vai comprovar que o seu conceito está a funcionar?

Planear o projeto

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho para determinar os pormenores do seu projeto e começar a delinear um plano para implementar a sua solução.

REFINAR A SUA IDEIA

PLANEAR O PROJETO

CALENDRÁRIO DE PLANEAMENTO DO PROJETO

1 O PROJETO É ESTE:

- Que intervenções vão ser necessárias implementar?

CRIAR CORRESPONDÊNCIAS DE ORIENTAÇÃO ENTRE ALUNOS E MENTORES

- Quem ficará responsável pelo projeto?

UM NOVO GESTOR DO PROGRAMA

- Como se vai implementar e/ou disseminar o conceito?

ATRAVÉS DE UM NOVO PROGRAMA EM HORÁRIO PÓS-ESCOLAR

- Quanto vai custar?

€5000 PARA MATERIAIS E PARA O SALÁRIO DO GESTOR DO PROGRAMA

- Que recursos adicionais vão ser necessários?

**ESPAÇO
POSSÍVEIS MENTORES**

- Quando será lançado?

2 O PROJETO VAI SER IMPLEMENTADO DESTA FORMA:

- O que é preciso que deixe de acontecer?

OS ALUNOS IREM PARA CASA DEPOIS DAS AULAS

- O que é preciso começar a acontecer?

OS ALUNOS IREM PARA OS ESCRITÓRIOS DOS MENTORES APÓS A ESCOLA

- Que partes interessadas devem participar?

**ALUNOS
POSSÍVEIS MENTORES
FAMÍLIAS**

- Quem é necessário convencer que esta é uma boa ideia?

**ALUNOS
POSSÍVEIS MENTORES
FAMÍLIAS
DIRETOR DA ESCOLA**

- Que planos é preciso fazer antes do lançamento?

**CONTRATAR UM NOVO GESTOR DO PROGRAMA RECRUTAR MENTORES
OBTER PERMISSÃO PARA UTILIZAR O ESPAÇO**

3 O PROJETO DEVE SER IMPLEMENTADO POR ISTO:

- O que está a ser alterado ou criado?

UM NOVO PROGRAMA EM HORÁRIO PÓS-ESCOLAR

- De que forma poderão os comportamentos parecer diferentes se os objetivos forem alcançados?

OS ALUNOS PASSARÃO A TER UMA MAIOR AUTO-CONFIANÇA

- De que forma poderão as emoções parecer diferentes se os objetivos forem alcançados?

OS ALUNOS SENTEM MAIOR ALEGRIA EM APRENDER PORQUE COMPREENDEM QUE AS APRENDIZAGENS TÊM IMPACTO NO SEU FUTURO

- Como ficaremos a saber se foi bem sucedido?

SE OS ALUNOS DEMONSTRAREM UMA MAIOR AUTO-EFICÁCIA

- Que indicadores devemos medir?

NÍVEIS DE AUTO-EFICÁCIA DOS ALUNOS

Planear o projeto

Instruções: Utilize esta ficha de trabalho para determinar os pormenores do seu projeto e começar a delinear um plano para implementar a sua solução.

REFINAR A SUA IDEIA

PLANEAR O PROJETO

CALENDÁRIO DE PLANEAMENTO DO PROJETO

1 O PROJETO É ESTE:

- Que intervenções vão ser necessárias implementar?
- Quem ficará responsável pelo projeto?
- Como se vai implementar e/ou disseminar o conceito?
- Quanto vai custar?
- Que recursos adicionais vão ser necessários?
- Quando será lançado?

2 O PROJETO VAI SER IMPLEMENTADO DESTA FORMA:

- O que é preciso que deixe de acontecer?
- O que é preciso começar a acontecer?
- Que partes interessadas devem participar?
- Quem é necessário convencer que esta é uma boa ideia?
- Que planos é preciso fazer antes do lançamento?

3 O PROJETO DEVE SER IMPLEMENTADO POR ISTO:

- O que está a ser alterado ou criado?
- De que forma poderão os comportamentos parecer diferentes se os objetivos forem alcançados?
- De que forma poderão as emoções parecer diferentes se os objetivos forem alcançados?
- Como ficaremos a saber se foi bem sucedido?
- Que indicadores devemos medir?

Calendário de planejamento do projeto

Instruções: Defina os próximos passos a dar para passar do conceito à implementação. Os novos passos possíveis incluem: desenvolvimento do conceito, criação de protótipos, pesquisa secundária, planejamento do projeto, desenvolvimento do piloto.

REFINAR A SUA IDEIA

PLANEAR O PROJETO

CALENDÁRIO DE PLANEJAMENTO DO PROJETO

PASSO 1:

Quem?

DIRETOR DA ESCOLA

O quê?

CONTRATAR UM NOVO GESTOR DO PROGRAMA

Prazo:

TRÊS MESES ANTES DO INÍCIO DA ESCOLA

PASSO 2:

Quem?

GESTOR DO PROGRAMA

O quê?

RECRUTAR POSSÍVEIS MENTORES

Prazo:

DOIS MESES ANTES DO INÍCIO DA ESCOLA

PASSO 3:

Quem?

DOCENTES

O quê?

RECRUTAR ALUNOS PARA PARTICIPAR

Prazo:

UM MÊS ANTES DO INÍCIO DA ESCOLA

PASSO 4:

Quem?

FAMÍLIAS

O quê?

ASSINAR UM FORMULÁRIO DE PERMISSÃO PARA OS SEUS ALUNOS

Prazo:

DUAS SEMANAS ANTES DO INÍCIO DA ESCOLA

PASSO 5:

Quem?

GESTOR DO PROGRAMA

O quê?

PLANEAR UM EVENTO DE ARRANQUE E ATIVIDADES DE APRESENTAÇÃO

Prazo:

UMA SEMANA ANTES DO INÍCIO DA ESCOLA

PASSO 6:

Quem?

GESTOR DO PROGRAMA, ALUNOS E MENTORES

O quê?

LANÇAR O PROGRAMA COM UM EVENTO DE APRESENTAÇÃO

Prazo:

UMA SEMANA APÓS O INÍCIO DA ESCOLA

Calendário de planejamento do projeto

Instruções: Defina os próximos passos a dar para passar do conceito à implementação. Os novos passos possíveis incluem: desenvolvimento do conceito, criação de protótipos, pesquisa secundária, planejamento do projeto, desenvolvimento do piloto.

REFINAR A SUA IDEIA

PLANEAR O PROJETO

CALENDÁRIO DE PLANEAMENTO DO PROJETO

PASSO 1:

Quem?

O quê?

Prazo:

PASSO 2:

Quem?

O quê?

Prazo:

PASSO 3:

Quem?

O quê?

Prazo:

PASSO 4:

Quem?

O quê?

Prazo:

PASSO 5:

Quem?

O quê?

Prazo:

PASSO 6:

Quem?

O quê?

Prazo:

■ RESUMO DA FASE PREPARAR PARA IMPLEMENTAR

Utilize esta página de resumo da fase **Preparar para implementar** para agregar todo o trabalho concluído durante esta fase. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 Refinar a sua ideia

Resuma as reflexões mais importantes deste exercício.

#2 Planear o projeto

Resuma as reflexões mais importantes deste exercício.

#3 Calendário de planeamento do projeto

Resuma as reflexões mais importantes deste exercício.

■ ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como:

“Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?” e “Fale-me mais sobre esse aspeto...” Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Em equipa, determine o conceito que vai apresentar aos líderes da iniciativa Escolas2030 e implementar na sua escola:

De que forma o conceito criado pela equipa vai permitir melhorar resultados da aprendizagem holística dos seus alunos?

■ CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do processo e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE REFINAR A SUA IDEIA	A equipa não consegue chegar a acordo sobre a forma de refinar o conceito.	A equipa tem algumas discordâncias sobre a forma de refinar o conceito e vai continuar a trabalhar para o fazer.	A equipa está fortemente alinhada sobre a forma de refinar o conceito.
ATIVIDADE DE PLANEAMENTO DO PROJETO	A equipa não consegue chegar a acordo sobre os componentes do documento de planeamento do projeto.	A equipa tem algumas discordâncias sobre os componentes do documento de planeamento do projeto, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada sobre a forma de refinar o conceito.
ATIVIDADE CALENDRÁRIO DE PLANEAMENTO DO PROJETO	Você e a equipa estão com dificuldade em descrever a ideia em termos cronológicos.	A equipa tem algumas discordâncias sobre a calendarização dos próximos passos no documento de planeamento do projeto, mas sente-se confortável em avançar.	A equipa está fortemente alinhada com a calendarização dos passos seguintes no documento de planeamento do projeto.
ESTADO DO PROJETO: QUALIDADE DA SOLUÇÃO	A equipa ainda não desenvolveu uma solução que possa ser implementada com sucesso.	A solução desenvolvida pela equipa tem algum potencial para ser implementada com sucesso.	A solução desenvolvida pela equipa tem imenso potencial para ser implementada com sucesso.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	A equipa não consegue chegar a acordo em relação ao facto de a solução dar resposta ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A equipa tem algumas discordâncias em relação ao facto de a solução dar resposta ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística e irá trabalhar para melhorar a solução.	A equipa está confiante que a solução vai dar resposta ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

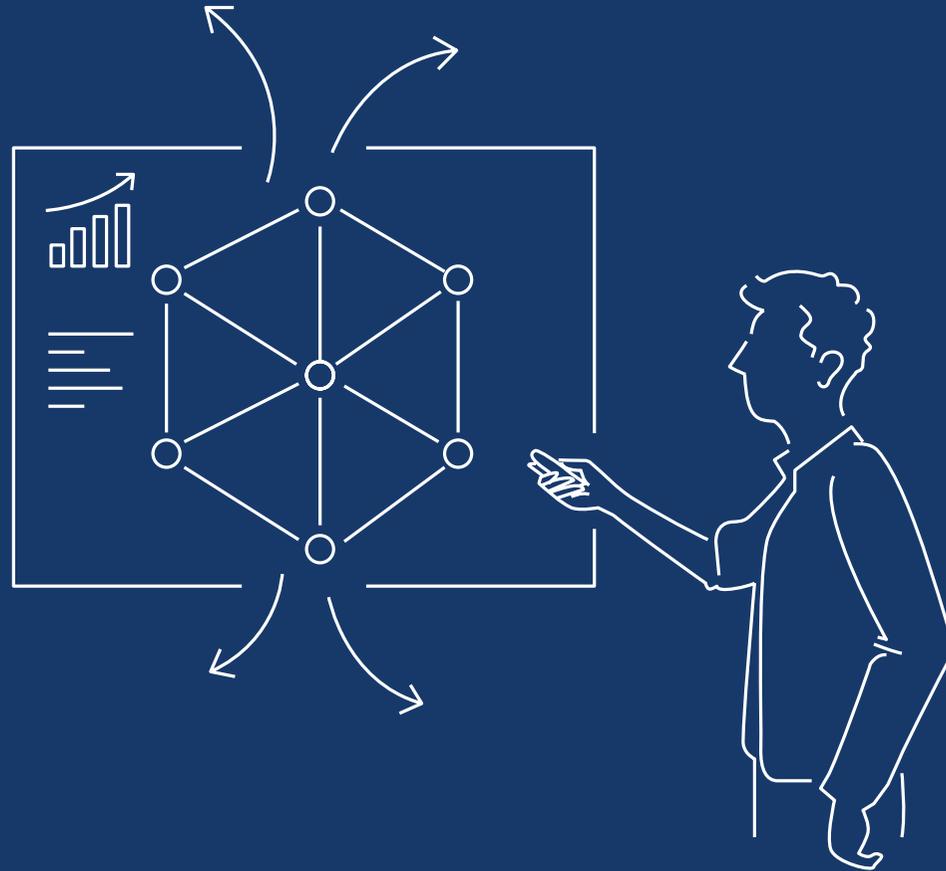
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



COMUNICAR



INTRODUÇÃO À FASE CONTAR

■ VISÃO GERAL DA FASE CONTAR À COMUNIDADE

As fichas de trabalho da fase **Contar à comunidade** foram concebidas para o ajudar a sintetizar tudo o que aprendeu no seu trabalho de design e a preparar-se para partilhar os seus conhecimentos e ideias de uma forma humanizada. O trabalho desta fase pode ser feito em colaboração com equipas da escola ou provenientes de outras escolas.

Esta fase do processo de design vai incluir o seguinte: desenvolver uma narrativa centrada na parte interessada e partilhar uma apresentação.

■ OBJETIVOS DA FASE CONTAR À COMUNIDADE

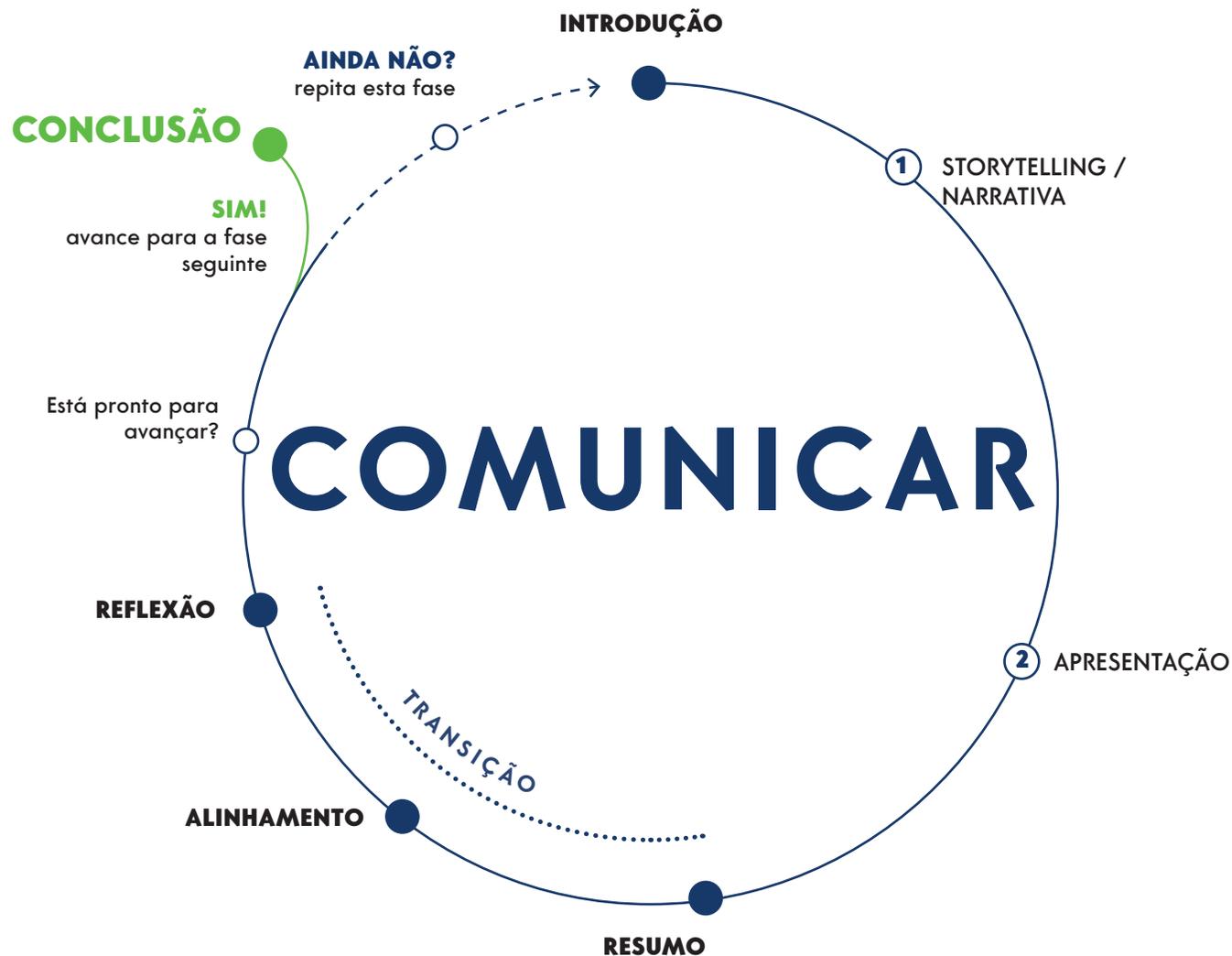
O objetivo desta fase é ajudá-lo a desenvolver duas abordagens para comunicar tudo o que aprendeu sobre a sua solução e o motivo pelo qual tem capacidade para dar resposta às necessidades da parte interessada e de eliminar as lacunas de aprendizagem identificadas.

A abordagem da narrativa foca-se na partilha de uma forma específica de comunicar a sua ideia com recurso à visão da parte interessada. A sua apresentação é uma forma de comunicar a sua ideia com um foco na sua ideia poder ter um grande impacto nos resultados da aprendizagem holística dos alunos.

No final desta fase, deverá estar claramente definida a forma como planeia comunicar a sua solução e todo o seu potencial.

■ POSTURA MENTAL DA FASE CONTAR À COMUNIDADE

- Inspire-se nas pessoas
- O feedback é uma dádiva para melhorar as suas ideias
- São necessários vários ciclos de testes para desenvolver uma ideia



FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 *Storytelling / Narrativa*

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

O human-centered design é uma abordagem para resolver problemas de forma criativa que coloca as necessidades e emoções da parte interessada no centro do processo. Como estamos focados nas necessidades e emoções da parte interessada, gostamos de estruturar o nosso processo de apresentação de ideias numa história com uma personagem principal, uma narrativa e um arco narrativo - um início, um meio e um fim. O **Storytelling / Narrativa** é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a criar uma história centrada no ser humano relativa ao seu projeto de design.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Ao utilizar uma narrativa centrada numa personagem como base para sintetizar a sua aprendizagem e apresentar um novo conceito, estaremos a criar apresentações mais convincentes e envolventes.

#2 *Apresentação 30-45 minutos*

O QUE É ESTA FERRAMENTA?

A **Apresentação** é uma ficha de trabalho concebida para o ajudar a comunicar os motivos pelos quais a solução vai ter impacto nos resultados da aprendizagem holística das partes interessadas e dos alunos.

QUAL É O SEU OBJETIVO?

Quando tiver concluído esta ferramenta, conseguirá apresentar a sua ideia à sua comunidade, bem como aos potenciais financiadores.

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências

interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de

crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

Instruções: Utilize esta estrutura para sintetizar tudo o que aprendeu no desafio de design e comunicar a sua ideia em termos de necessidades e emoções da parte interessada.

30-45 minutos

STORYTELLING
NARRATIVA

APRESENTAÇÃO

Storytelling / Narrativa

1 FALAMOS COM...

Fale-nos mais sobre a sua principal parte interessada.

O JOÃO, UM ENÉRGICO ALUNO DA ESCOLA SECUNDÁRIA QUE NÃO OBTVE SUCESSO ESCOLAR, MAS QUE ADORA PRATICAR DESPORTO

2 VERIFICAMOS...

*Qual foi a observação mais surpreendente que fez?
O que descobriu?*

"A MINHA IRMÃ DISSE-ME QUE UTILIZAVA A ÁLGEBRA SEMPRE QUE FAZIA UMA ENCOMENDA PARA A LOJA DA NOSSA FAMÍLIA." - MAPA DA JORNADA

3 POR ISSO CRIAMOS...

*Que conceito criaram?
Que suposições foram testadas nos seus protótipos?*

UM PROGRAMA PÓS-ESCOLAR DE EXPLORAÇÃO DE CARREIRAS ONDE ALUNOS, TAIS COMO O JOÃO, SE REÚNEM COM LÍDERES EMPRESARIAIS QUE VÃO PASSAR A SER MENTORES DOS MESMOS. OS MENTORES VÃO AJUDAR OS ALUNOS A ESTABELECEM UMA LIGAÇÃO ENTRE O QUE APRENDEM ATUALMENTE E AS COMPETÊNCIAS QUE VÃO NECESSITAR PARA AS SUAS CARREIRAS FUTURAS.

4 APRENDEMOS QUE...

De que forma evoluíram os seus protótipos? O que aprendeu sobre o seu conceito?

O QUE MAIS INTERESSAVA AO JOÃO ERA UM RELACIONAMENTO COM UM LÍDER LOCAL DE SUCESSO - E NÃO NECESSARIAMENTE QUE PARTILHASSEM OS MESMOS INTERESSES PROFISSIONAIS.

5 ESPERAMOS AGORA CONSEGUIR IMPLEMENTAR...

*Que conceito vão criar?
Que resultados esperam obter em termos de melhoria dos resultados da aprendizagem holística?*

UM PROGRAMA DE ORIENTAÇÃO VIRADO PARA O FUTURO PARA ALUNOS DO ENSINO SECUNDÁRIO COM O OBJETIVO DE OS AJUDAR A MELHORAR AS SUAS COMPETÊNCIAS E A FALAREM POR SI PRÓPRIOS COM ADULTOS. PERMITIRÁ MELHORAR OS RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA DOS ALUNOS, AJUDANDO-OS A DEMONSTRAREM UMA MAIOR AUTO-EFICÁCIA.

Instruções: Utilize esta estrutura para sintetizar tudo o que aprendeu no desafio de design e comunicar a sua ideia em termos de necessidades e emoções da parte interessada.

30-45 minutos

STORYTELLING /
NARRATIVA

APRESENTAÇÃO

Storytelling / Narrativa

1 FALAMOS COM...

Fale-nos mais sobre a sua principal parte interessada.

2 VERIFICAMOS...

*Qual foi a observação mais surpreendente que fez?
O que descobriu?*

3 POR ISSO CRIAMOS...

*Que conceito criaram?
Que suposições foram testadas nos seus protótipos?*

4 APRENDEMOS QUE...

De que forma evoluíram os seus protótipos? O que aprendeu sobre o seu conceito?

5 ESPERAMOS AGORA CONSEGUIR IMPLEMENTAR...

*Que conceito vão criar?
Que resultados esperam obter em termos de melhoria dos resultados da aprendizagem holística?*



Apresentação

Instruções: Utilize esta estrutura para o ajudar a sintetizar tudo o que aprendeu com o seu desafio de design e a preparar-se para apresentar os motivos que fazem com que a sua ideia venha a ter um enorme impacto junto dos potenciais financiadores.

STORYTELLING /
NARRATIVA

APRESENTAÇÃO

1 QUAL É A SUA IDEIA?

**UM PROGRAMA DE ORIENTAÇÃO
VIRADO PARA O FUTURO**

2 QUEM É O PÚBLICO-ALVO DA SUA APRESENTAÇÃO?

ESCOLAS2030

3 QUAL É O PROBLEMA?

Porque razão deve ser resolvido? Quem está envolvido? Quais serão as consequências, caso este problema permaneça sem solução?

**OS ALUNOS NÃO VEEM A LIGAÇÃO
EXISTENTE ENTRE O QUE APRENDEM
ATUALMENTE E O RESPECTIVO
FUTURO. TAL FÁ-LOS
DESINTERESSAR-SE DA ESCOLA.**

4 QUAL É A SUA SOLUÇÃO?

Como vai enfrentar este problema de uma forma nova e inovadora? Quem está envolvido na solução?

**UM PROGRAMA DE ORIENTAÇÃO
VIRADO PARA O FUTURO PARA
ALUNOS DO ENSINO SECUNDÁRIO
COM O OBJETIVO DE OS AJUDAR
A ESTABELECEM RELAÇÕES COM
ADULTOS POSITIVOS**

5 QUAL É O IMPACTO POTENCIAL A CURTO PRAZO?

Como é que a sua solução vai permitir criar resultados de aprendizagem positivos em, pelo menos, 20 alunos no futuro próximo?

**OS ALUNOS VÃO MELHORAR
A SUA COMPETÊNCIA DE
FALAREM POR SI PRÓPRIOS
COM ADULTOS.**

6 PORQUE RAZÃO É IMPORTANTE?

Porque está interessado em fazer esta mudança? Porque deveria o seu público-alvo estar interessado?

**PERMITIRÁ MELHORAR OS
RESULTADOS DA APRENDIZAGEM
HOLÍSTICA DOS ALUNOS,
AJUDANDO-OS A DEMONSTRAREM
UMA MAIOR AUTO-EFICÁCIA.**

7 O QUE É O CALENDÁRIO?

Consegue implementar um piloto desta ideia durante os próximos dois períodos escolares? Em caso afirmativo, como? Em caso negativo, porquê?

**COM FINANCIAMENTO,
CONSEGUIREMOS LANÇAR UM
PROGRAMA PILOTO NO INÍCIO
DO PRÓXIMO ANO ESCOLAR**

8 QUE RECURSOS VÃO SER NECESSÁRIOS?

Que quantidade de pessoal vai ser necessária? Que espaço vai ser necessário? Que materiais vão ser necessários?

**DINHEIRO SUFICIENTE
PARA PAGAR A UM GESTOR
DO PROGRAMA**

9 COM BASE NAS INFORMAÇÕES ANTERIORES, QUAL SERÁ O APOIO FINANCEIRO NECESSÁRIO?

Qual poderá ser o orçamento para esta iniciativa?

€5000

10 QUAL É O POSSÍVEL IMPACTO A LONGO PRAZO?

De que forma poderia a sua solução ser replicada noutras salas de aulas, níveis escolares e escolas?

**OS ALUNOS IRÃO VER A LIGAÇÃO
EXISTENTE ENTRE O QUE ESTUDAM
ATUALMENTE NA ESCOLA E O SEU
FUTURO. IRÃO FALAR SOBRE O QUE
REALMENTE QUEREM APRENDER
IRÃO SEGUIR CARREIRAS QUE LHEM
INTERESSEM.**

Apresentação

Instruções: Utilize esta estrutura para o ajudar a sintetizar tudo o que aprendeu com o seu desafio de design e a preparar-se para apresentar os motivos que fazem com que a sua ideia venha a ter um enorme impacto junto dos potenciais financiadores.

STORYTELLING /
NARRATIVA

APRESENTAÇÃO

1 QUAL É A SUA IDEIA?

2 QUEM É O PÚBLICO-ALVO DA SUA APRESENTAÇÃO?

3 QUAL É O PROBLEMA?

Porque razão deve ser resolvido? Quem está envolvido? Quais serão as consequências, caso este problema permaneça sem solução?

4 QUAL É A SUA SOLUÇÃO?

Como vai enfrentar este problema de uma forma nova e inovadora? Quem está envolvido na solução?

5 QUAL É O IMPACTO POTENCIAL A CURTO PRAZO?

Como é que a sua solução vai permitir criar resultados de aprendizagem positivos em, pelo menos, 20 alunos no futuro próximo?

6 PORQUE RAZÃO É IMPORTANTE?

Porque está interessado em fazer esta mudança? Porque deveria o seu público-alvo estar interessado?

7 O QUE É O CALENDÁRIO?

Consegue implementar um piloto desta ideia durante os próximos dois períodos escolares? Em caso afirmativo, como? Em caso negativo, porquê?

8 QUE RECURSOS VÃO SER NECESSÁRIOS?

Que quantidade de pessoal vai ser necessária? Que espaço vai ser necessário? Que materiais vão ser necessários?

9 COM BASE NAS INFORMAÇÕES ANTERIORES, QUAL SERÁ O APOIO FINANCEIRO NECESSÁRIO?

Qual poderá ser o orçamento para esta iniciativa?

10 QUAL É O POSSÍVEL IMPACTO A LONGO PRAZO?

De que forma poderia a sua solução ser replicada noutras salas de aulas, níveis escolares e escolas?



■ RESUMO DA FASE **CONTAR À COMUNIDADE**

Utilize esta página de resumo da fase **Contar à comunidade** para agregar todo o trabalho concluído durante esta fase. Ao resumir essas informações, pense nos resultados da aprendizagem holística (consulte o lado direito desta página). Aproveite esta oportunidade para efetuar todas as alterações necessárias.

■ FERRAMENTAS DO WORKSHOP

#1 *Storytelling / Narrativa*

Faça um resumo da história que escreveu sobre a sua parte interessada, o respetivo problema e o motivo pelo qual a sua solução permite resolvê-lo. Quais são as ideias mais importantes que pretende partilhar com a sua comunidade e os potenciais financiadores?

#2 *Apresentação*

Faça um resumo da apresentação que escreveu sobre a sua parte interessada, o respetivo problema e o motivo pelo qual a sua solução permite resolvê-lo. Quais são as ideias mais importantes que pretende partilhar com a comunidade e os potenciais financiadores?

■ ALINHAMENTO DA EQUIPA

Para obter um alinhamento enquanto equipa, partilhe cada uma das suas páginas de resumo e utilize as questões seguintes para restringir o foco da equipa, para que possam avançar para a fase seguinte do desafio de design com uma perspetiva comum.

Deixe cada uma das pessoas ler as respostas ao resumo sem que haja interrupções ou comentários por parte da restante equipa. No caso de surgirem pontos de vista e ideias diferentes entre os membros da equipa, coloque questões que permitam obter esclarecimentos. Tente colocar questões como: "Pode partilhar mais informações sobre a forma como chegou a essas conclusões?" e "Fale-me mais sobre esse aspeto..."

Não é necessário a equipa estar alinhada em todos os aspetos do trabalho de design, mas será necessário estarem alinhados nos itens seguintes para ser possível avançar.

Qual é o melhor resumo da apresentação que a sua equipa pretende partilhar com a iniciativa Escolas2030?

De que forma a apresentação da sua equipa vai comunicar o motivo pelo qual acredita que o seu conceito vai melhorar os resultados da aprendizagem holística dos seus alunos?

■ CRITÉRIOS PARA PASSAR À FASE SEGUINTE

Utilize a rubrica seguinte para avaliar se a sua equipa cumpriu todos os objetivos desta fase do processo e se está pronta para avançar para a fase seguinte. Assinale a descrição que melhor representa o progresso da sua equipa. Relativamente aos critérios do Estado do projeto apresentados na parte de baixo da rubrica, tenha em consideração o progresso geral da equipa.

	Não está pronta	Pronta com hesitação	Pronta com confiança
ATIVIDADE DE STORYTELLING / NARRATIVA	Não consegue escrever uma história centrada na parte interessada para comunicar o seu desafio de design.	Não se sente confiante em escrever uma história centrada na parte interessada para comunicar o seu desafio de design, mas sente-se confortável em avançar.	Sente-se confiante em ter escrito uma história centrada na parte interessada para comunicar o seu desafio de design.
ATIVIDADE DE APRESENTAÇÃO	Não consegue escrever uma apresentação que permita comunicar todo o potencial da sua solução para resolver as necessidades das partes interessadas e melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Está hesitante em escrever uma apresentação que permita comunicar todo o potencial da sua solução para resolver as necessidades das partes interessadas e melhorar os resultados da aprendizagem holística, mas sente-se confortável em avançar.	Está confiante que escreveu uma apresentação que comunica todo o potencial da sua solução para resolver as necessidades das partes interessadas e melhorar os resultados da aprendizagem holística.
ESTADO DO PROJETO: QUALIDADE DO STORYTELLING / NARRATIVA	Não escreveu uma história eficaz centrada na parte interessada para comunicar o seu desafio de design.	Não tem a certeza se escreveu uma história eficaz centrada na parte interessada para comunicar o seu desafio de design e vai trabalhar para a melhorar.	Está confiante que escreveu uma história eficaz centrada na parte interessada para comunicar o seu desafio de design.
ESTADO DO PROJETO: QUALIDADE DA APRESENTAÇÃO	Não escreveu uma apresentação eficaz que comunique todo o potencial da sua solução para resolver as necessidades das partes interessadas e melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Não tem a certeza se escreveu uma apresentação eficaz que comunique todo o potencial da sua solução para resolver as necessidades das partes interessadas e melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Está confiante que escreveu uma apresentação eficaz que comunique todo o potencial da sua solução para resolver as necessidades das partes interessadas e melhorar os resultados da aprendizagem holística.
ESTADO DO PROJETO: LIGAÇÃO AOS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	A sua narrativa e a apresentação não estão associadas ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	Não tem a certeza se a sua narrativa e a apresentação estão associadas ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.	A sua narrativa e a apresentação estão associadas ao objetivo de melhorar os resultados da aprendizagem holística.

Agora, observe os resultados obtidos nos diferentes critérios para determinar se está pronto a avançar para a fase seguinte. Em relação aos critérios onde haja menos confiança, tente falar com o seu facilitador para obter orientações ou fale com outro colega ou equipa para se aconselhar. *Se existirem mais de duas áreas nas quais a equipa não se sinta confiante, trabalhe para as melhorar antes de avançar.*

RESULTADOS DA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Conhecimento

Competências académicas

- Leitura
- Escrita
- Expressão oral
- Matemática
- Ciências
- Humanidades

Competências interdisciplinares

- Tecnologias de Informação e Comunicação
- Artes e cultura
- Saúde e nutrição
- Liderança
- Participação cívica
- Empreendedorismo

Capacidades

Atitude mental de crescimento do século 21

- Pensamento crítico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Comunicação
- Colaboração

Valores

Atitudes pluralistas

- Auto-consciência
- Resiliência
- Mente aberta
- Empatia
- Respeito pela diversidade

Atitudes

Atitudes éticas

- Assumir responsabilidade
- Construir relações
- Tomada de decisões éticas
- Gerir tensões
- Auto-eficácia
- Respeito pelo ambiente

REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

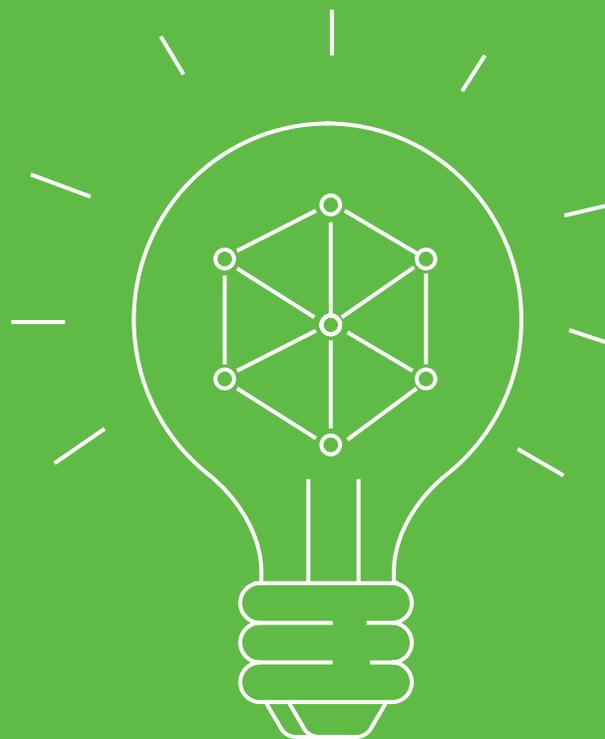
De forma autónoma, reflita sobre a forma como a equipa está a trabalhar em conjunto, respondendo às questões seguintes. Em seguida, partilhe as reflexões com a equipa.

- Qual foi a informação mais importante obtida durante esta fase do desafio de design?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- Que parte desta fase do desafio de design lhe suscita menor confiança?
Que pretende a sua equipa fazer para aumentar a confiança em relação a esta fase?
- Qual foi a parte mais complicada de trabalhar em equipa?
- Como poderá o trabalho em equipa melhorar para a fase seguinte?

PARTILHA DO PROCESSO

Quando terminar esta reflexão e estiver pronto para fazer a transição para a fase seguinte do desafio de design, partilhe-a com o seu facilitador, líder escolar e/ou colegas para obter feedback sobre o seu progresso até agora.

Poderão utilizar uma estrutura de feedback do tipo **I like, I wish, I wonder** para fornecer ideias úteis sobre eventuais pontos a melhorar e em relação aos pontos fortes do seu trabalho. Anote todo o feedback recebido abaixo.



CONCLUSÃO

ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

CONCLUSÃO

PARABÉNS!

Conseguiu! Concluiu o seu desafio de design e está pronto para apresentar a sua ideia à equipa da iniciativa Escolas2030. Esperamos que tenha aprendido imenso ao longo deste processo, tanto sobre a sua escola como sobre si próprio.

Queremos dar-lhe a oportunidade de refletir sobre tudo o que aprendeu ao longo deste desafio. Reserve alguns minutos para refletir sobre a sua experiência.

■ POSTURA MENTAL DO HUMAN-CENTERED DESIGN

- Trabalhe em conjunto para compreender o contexto
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Adie a resolução do problema até chegar a altura certa
- Inspire-se nas pessoas - a escuta ativa é uma fonte de inspiração criativa
- Coloque de lado preconceitos e suposições sobre a origem do problema - ouça a parte interessada.
- Procure novas perspetivas sobre velhos problemas
- Veja oportunidades nos constrangimentos
- Sinta-se confortável ao analisar informações contraditórias
- Muitas ideias dão lugar a boas ideias
- Adie julgamentos e as críticas a ideias até à altura certa
- A geração de ideias não é a altura de avaliar ideias
- O brainstorming é uma atividade de colaboração em equipa
- Permita-se ter ideias mirabolantes
- Faça protótipos cedo no processo e frequentemente para aprender mais sobre a sua ideia
- Comece com pequenos passos para realizar grandes mudanças
- Não fale, mostre
- São necessários vários ciclos de protótipos para desenvolver uma ideia
- O feedback é uma dádiva para melhorar as suas ideias

■ REFLEXÃO SOBRE A POSTURA MENTAL

Com que postura mental se sente mais confortável?

Com que postura mental se sente menos confortável?

Com que postura mental prefere trabalhar?

■ REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO

- Qual foi a informação mais importante obtida durante o desafio de design?
- Como é que esta metodologia de trabalho vai alterar a sua forma de trabalhar no dia-a-dia?
- Que parte do desafio de design lhe suscita maior confiança?
- O que espera fazer a seguir com o human-centered design?
- Que parte do desafio de design lhe suscita menos confiança?



Desenvolvido por

Accelerate **Impact**



A publicação «Escolas 2030 Human-centered design, Caixa de ferramentas» está ao abrigo de uma licença Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 4.0 Internacional.