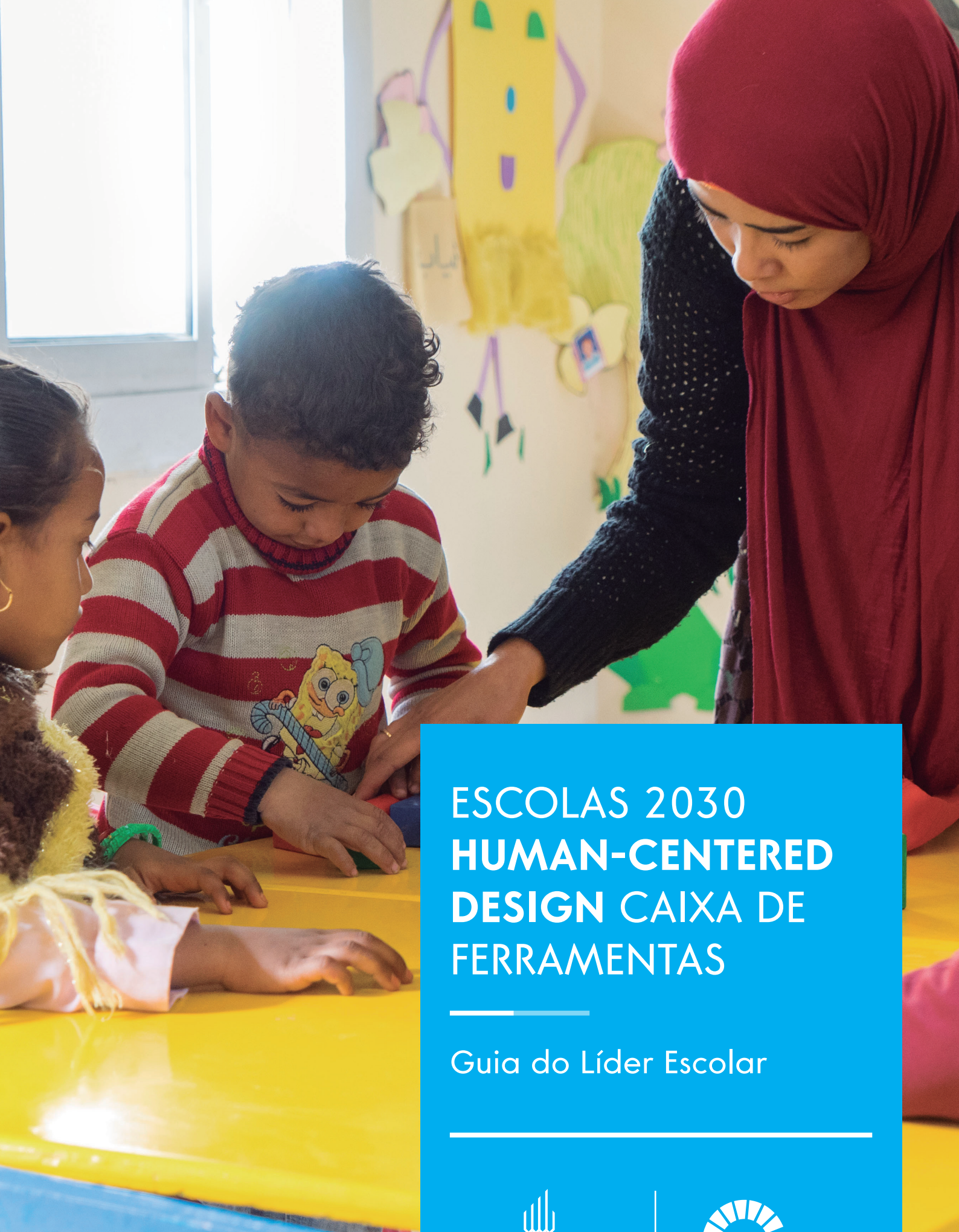




ESCOLAS 2030 HUMAN-CENTERED DESIGN CAIXA DE FERRAMENTAS

Guia do Líder Escolar

Desenvolvido por **Accelerate Impact**



FUNDAÇÃO AGA KHAN
Portugal



GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ LANÇAR UM DESAFIO DE DESIGN NA SUA ESCOLA

Parabéns! Juntamente com a sua comunidade escolar decidiram participar num human-centered design, com o propósito de explorar os obstáculos que impedem os seus alunos de alcançar os resultados da aprendizagem holística identificados na iniciativa Escolas 2030. Ao colocar de lado as suas suposições, ouvir atentamente as partes interessadas e ao trabalhar em colaboração como equipa, irá descobrir as causas dos desafios enfrentados pela sua comunidade escolar e gerar soluções criativas que permitam resolver esses desafios.

Na qualidade de líder escolar, vai ter um papel especial a desempenhar no lançamento e na liderança do trabalho de design a realizar na sua escola. Este guia foi concebido para o ajudar, bem como ao seu facilitador da Fundação Aga Khan Portugal (AKF), a refletir e a preparar-se para formar equipa(s) de design, a iniciar este desafio e a concluir os trabalhos necessários para obter ideias inovadoras, mais centradas nos alunos, que possam vir a ser apresentadas à iniciativa Escolas 2030.

Este desafio de design inclui dez fases. Cada fase possui diferentes ferramentas ou atividades que a sua equipa de design deverá concluir para passar à fase seguinte. A Caixa de Ferramentas do Educador vai servir como guia da sua equipa neste processo. Cada passo do desafio de design é apoiado por uma ferramenta da 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.

Consulte abaixo os tópicos abrangidos por este guia. Colabore com o seu facilitador da AKF e reflita sobre os tópicos aqui apresentados para que se possa preparar para o lançamento do desafio de design.

CRIAR UMA EQUIPA

- O seu papel no desafio de design
- Identificar quem selecionar para este trabalho
- Empoderar a sua equipa de design

CRIAR UM PLANO

- Os princípios básicos de um human-centered design
- Diferentes modelos de facilitação de um desafio de design

LANÇAR O DESAFIO DE DESIGN

- Preparação para o lançamento
- Trabalhar com uma lente de equidade

DURANTE O DESAFIO DE DESIGN

CONCLUIR O DESAFIO DE DESIGN

- Selecionar a ideia a apresentar
- Noite da Apresentação Regional e Celebração
- Transitar do desafio de design para a implementação

GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ CRIAR UMA EQUIPA

O seu Papel no Desafio de Design

Na qualidade de Líder Escolar, assumirá papéis e responsabilidades distintas dos docentes. É importante reconhecer essas diferenças, realçando a importância dos diferentes papéis e responsabilidades no progresso do seu trabalho de design.

Ao pensar nos seus papéis e responsabilidades específicos enquanto Líder Escolar, o que pode fazer para ajudar os membros da sua equipa de design a terem sucesso neste desafio? Pense como pode ajudar a reduzir algumas das suas responsabilidades diárias, arranjando substitutos para as suas aulas sempre que necessitarem de sair da escola, para trabalho de campo, participação em workshops, tomar providências para a realização de entrevistas a alunos, pais ou a outras partes interessadas, e como pode apoiar a equipa de design no que necessitar para reunir e colaborar.

Esteja consciente de como poderá **utilizar a sua liderança e o poder de tomar decisões para ajudar a(s) sua(s) equipa(s) de design** a testar os protótipos. Poderá ser necessário disponibilizar locais de reunião, atribuir à(s) equipa(s) de design um pequeno orçamento para lanches (etc), para que consigam testar com sucesso os respetivos protótipos. A(s) sua(s) equipa(s) de design poderá(ão) igualmente desenvolver ideias que caíam na sua esfera de influência. A sua ajuda pode vir a ser necessária para testar alguns dos protótipos desenvolvidos.

É igualmente importante que **se envolva com a(s) equipa(s) de design, de modo a dar um feedback construtivo** – cada fase do processo implicará reporte das equipas de design ao líder escolar para sua apreciação e feedback – contribuindo para que as suas ideias inovadoras se continuem a desenvolver, sem desanimar a equipa. Evite colocar obstáculos, ou dizer “não” de forma prematura. **Permaneça otimista em relação às possibilidades** – a sua atitude e energia sobre as possibilidades terão provavelmente um enorme impacto nos níveis de energia da(s) equipa(s).

O Papel dos seus Educadores no Desafio de Design

Pense na distinção dos papéis e responsabilidades dos seus educadores. O que estão os educadores melhor posicionados para fazer durante o processo de design, do que você enquanto líder escolar? Considere se os educadores têm relações mais próximas com os alunos e respetivas famílias em termos de partilha de pensamento e de sentimentos, se têm maior facilidade em testar os seu protótipos na sala de aula, entre outros aspetos.

Deseja Participar numa Equipa de Design?

Será bem-vindo a participar numa equipa de design, desde que consiga garantir que a sua presença não irá influenciar a participação do resto da(s) equipa(s) de alguma forma. Se achar que os educadores poderão não se sentir confortáveis em falar livremente, ou que possam vir a submeter-se à sua liderança, poderá ser preferível dar-lhes todo o apoio, mas não participar totalmente no desafio. Esteja atento à dificuldade real que poderá existir em ultrapassar a influência do seu poder, especialmente junto de determinados educadores (docentes mais novos ou indivíduos com menos estatuto), ou em determinados contextos culturais hierárquicos.

■ REFLITA SOBRE O SEU PAPEL ENQUANTO LÍDER ESCOLAR

O que pode fazer para ajudar os seus educadores a constituírem uma equipa de design de sucesso?

De que forma poderá apoiar o trabalho da equipa de design, no que diz respeito às suas responsabilidades diárias?

Qual é a altura ideal na sua agenda para apoiar as equipas de design a realizar o trabalho de design?

Quais poderão ser algumas das vantagens da sua participação na equipa de design?

Quais poderão ser alguns dos desafios da sua participação na equipa de design?

GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ CRIAR UM PLANO

Identificar Quem Selecionar para este Trabalho

Poderá iniciar com **uma ou duas equipes de design** na sua escola. Cada equipe de design deve ter entre **quatro a seis participantes**. A(s) equipe(s) de design deve(m) ser constituída(s) por educadores que ensinem no mesmo nível escolar, ou em níveis escolares semelhantes.

Ao identificar o número de equipes de design a iniciar e os respectivos níveis escolares, comece a pensar nos educadores que gostaria de convidar a participar. Dedique algum tempo com o seu facilitador da AKF, no processo de identificar as pessoas mais habilitadas a participar neste desafio. Pense em indivíduos que consigam e tenham vontade de se envolver em projetos que vão requerer um esforço adicional. Pense em educadores que estejam abertos a novas ideias e que se sintam entusiasmados em experimentar coisas novas. Pense em educadores que sejam bons ouvintes e que valorizem as perspectivas das outras pessoas. Pense em educadores que correspondam à postura mental definida abaixo.

Pense igualmente em identificar educadores com diversos contextos - homens, mulheres, provenientes da comunidade, provenientes de outros locais, docentes novos, docentes experientes, etc. Em projetos de design, sabe-se que é bastante útil a existência de uma variedade de experiências e de perspectivas numa equipa, de modo a levar a equipa a questionar suposições e a desafiar a situação vigente.

Poderá encontrar abaixo a postura mental que será útil possuir ao envolver-se num desafio de design. Observe-a e reflita sobre os membros da sua equipa que poderão incorporar esta postura mental, numa base diária.

Postura Mental do Design

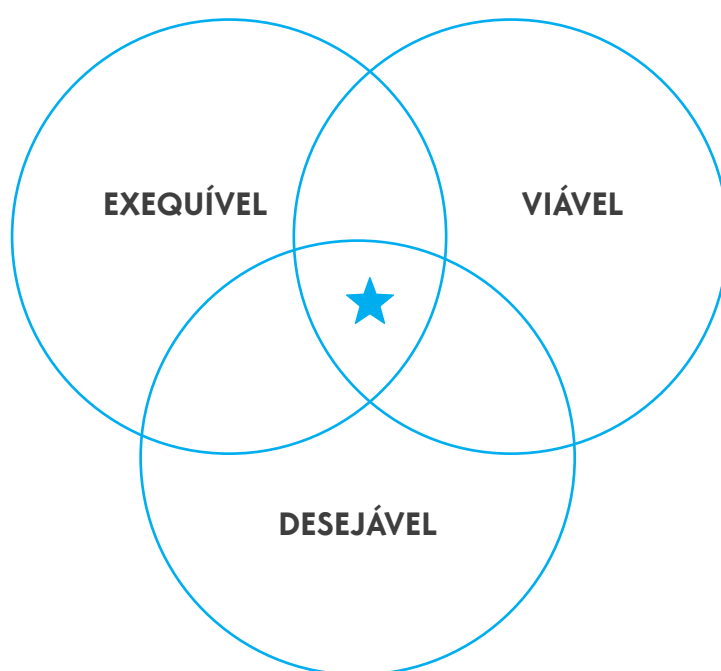
- Trabalhe em conjunto para compreender o contexto
- Observe cuidadosamente para compreender os eventuais problemas e oportunidades
- Permaneça otimista de que será possível resolver o problema
- Adie a resolução do problema até chegar a altura certa
- Inspire-se nas pessoas - a escuta ativa é uma fonte de inspiração criativa
- Coloque de lado preconceitos e suposições sobre a origem do problema - escute as partes interessadas.
- Procure novas perspectivas 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 surpreendentes
- Faça protótipos precoces e frequentes para aprender algo 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

■ CRIAR UMA EQUIPA

Empoderar a sua equipa de design

Algumas das ideias desenvolvidas pela(s) equipa(s) de design poderão, à primeira vista, não parecer exequíveis. O processo de design vai ajudar a(s) equipa(s) a compreender(em) a forma de implementar as respetivas ideias, para que a mesma seja exequível, desejável e viável.

- *Exequível* significa que, tendo em consideração as restrições do contexto, a sua escola vai conseguir implementar a ideia.
- *Desejável* significa que a ideia criada pela equipa de design vai resolver uma necessidade real das partes interessadas às quais se destina.
- *Viável* significa que, com financiamento, esta ideia vai poder ser implementada e mantida durante os próximos anos.



Apesar de parecer algo difícil, esforce-se por capacitar a(s) sua(s) equipa(s) de design para explorar(em) novas ideias que desafiem a situação vigente. Numa fase posterior, contarão consigo para a definição de uma estratégia, e para avaliar se a ideia é exequível e viável. Mas no início do projeto, permita que a(s) equipa(s) de design se concentre(m) no aspeto mais desejável para a parte interessada, e no que muito provavelmente vai resolver o seu problema e responder às suas necessidades – mesmo que tal não seja exequível ou viável na sua primeira iteração.

Se a(s) equipa(s) de design estiver(em) hesitante(s), incentive-a(s) a continuar(em) e a apoiar(em)-se no processo de design, para a(s) ajudar a desenvolver soluções que irão fazer uma diferença real e mensurável nos alunos.

GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ CRIAR UM PLANO

Os Princípios Básicos de um Human-Centered Design

O human-centered design está assente no conhecimento em primeira mão das necessidades e comportamentos humanos relacionados com o problema a resolver, seguidos por uma tomada de decisão baseada nesse conhecimento. Aposta fortemente no trabalho colaborativo 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.

Para preservar a integridade do processo de human-centered design, pedimos-lhe que se comprometa com os seguintes componentes do seu desafio de design:

- Fale com as partes interessadas em entrevistas individuais, para compreender bem as suas perspetivas, necessidades e motivações.
- Sempre que possível, trabalhe em equipa de forma colaborativa.
- Crie diversas ideias antes de selecionar uma para avançar.
- Antes de se comprometer com a implementação de uma ideia, experimente essa ideia com um protótipo em pequena escala, para testar as suas suposições.

Se você e a equipa de design se comprometerem totalmente com estes passos, irão maximizar o potencial de inovação de realizar um desafio de design. Se ignorar qualquer um destes passos, irá comprometer o potencial para criar uma solução verdadeiramente centrada nos alunos, que ajude a melhorar os resultados da aprendizagem holística dos mesmos.

Mapear o desafio de design da(s) sua(s) equipa(s)

Sabemos que cada escola tem diferentes restrições quanto à possibilidade de os educadores se ausentarem das suas salas de aula, à capacidade de viajarem para outras escolas e do orçamento para cobrir todas essas despesas.

Comece com a ferramenta de reflexão (na página seguinte), e trabalhe com o seu facilitador da AKF para determinar qual das quatro opções explicadas nas páginas seguintes será a mais adequada para a sua escola e região.

■ REFLETIR SOBRE A SUA ESCOLA

Que educadores gostaria de ver participar numa equipa de design?

Que postura mental é representada pelos mesmos?

Quais são alguns dos pontos fortes da escola que vão ajudar a equipa de design?

Quais são alguns dos desafios da escola que a sua equipa de design poderá vir a enfrentar?

Quem são os membros da sua comunidade (fora da escola), que poderão querer participar no desafio de design?

GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ OPÇÕES PARA MODELOS DO DESAFIO DE DESIGN

Há quatro opções disponíveis sobre a forma de estruturar o desafio de design e o trabalho que a sua equipa de design vai realizar.

- Opção 1: Equipas regionais - 4 Workshops
- Opção 2: Equipas escolares - 4 Workshops
- Opção 3: Equipas escolares - 20 Reuniões
- Opção 4: Trabalho individual ou em parceria

Cada opção tem uma estrutura para o fluxo de trabalho e os tempos aproximados para cada modelo de envolvimento. Entre workshops/reuniões, a equipa de design vai realizar trabalho de campo individual.

O que é um workshop?

Um workshop é uma reunião de educadores da equipa de design onde todos trabalham de forma colaborativa com recurso à Caixa de Ferramentas do Educador. Os workshops não são sessões de formação. Um workshop centra-se nas fases do desafio de design delineadas na Caixa de Ferramentas do Educador, sendo que a equipa de design utiliza o período de colaboração para falar sobre as fases completas do trabalho, concluir as fases em curso e planejar trabalho de campo.

O que é uma reunião?

Na Opção 3, a sua equipa de design vai ter 20 reuniões mais curtas (entre 90 minutos e 2 horas) em vez de 4 workshops mais longos. É o mesmo compromisso em termos de tempo total, mas que, enquanto equipa de design, se distribui por vários compromissos menores.

O que é o trabalho de campo?

Entre workshops ou reuniões, a sua equipa de design vai realizar trabalho de campo individual. Cada membro da equipa de design vai utilizar a respetiva Caixa de Ferramentas do Educador para orientar o trabalho individual. Os trabalhos de campo devem ser concluídos antes do início do próximo workshop, ou reunião em equipa.

O que é a Noite da Apresentação Regional e Celebração?

É uma oportunidade de juntar os líderes da iniciativa ESCOLAS 2030 e as equipas de design regionais, assim como membros da comunidade e partes interessadas, para partilharem e debaterem publicamente o trabalho criado nos desafios de design. É uma oportunidade para as equipas determinarem se possuem uma ideia comum que pretendem partilhar para obter financiamento, ou se preferem obter financiamento para os projetos individuais de cada equipa.

A noite da Apresentação Regional é igualmente uma oportunidade de celebrar o esforço, as ideias e todo o compromisso de educadores, líderes e membros da comunidade que tenham participado nos trabalhos. Será um evento especial cheio de alegria e boa disposição.

OPÇÃO 1: EQUIPAS REGIONAIS - 4 WORKSHOPS

Opção 1: Equipas regionais

Quatro workshops com escolas regionais. Trabalho de campo individual a ser concluído entre workshops.

Prós:

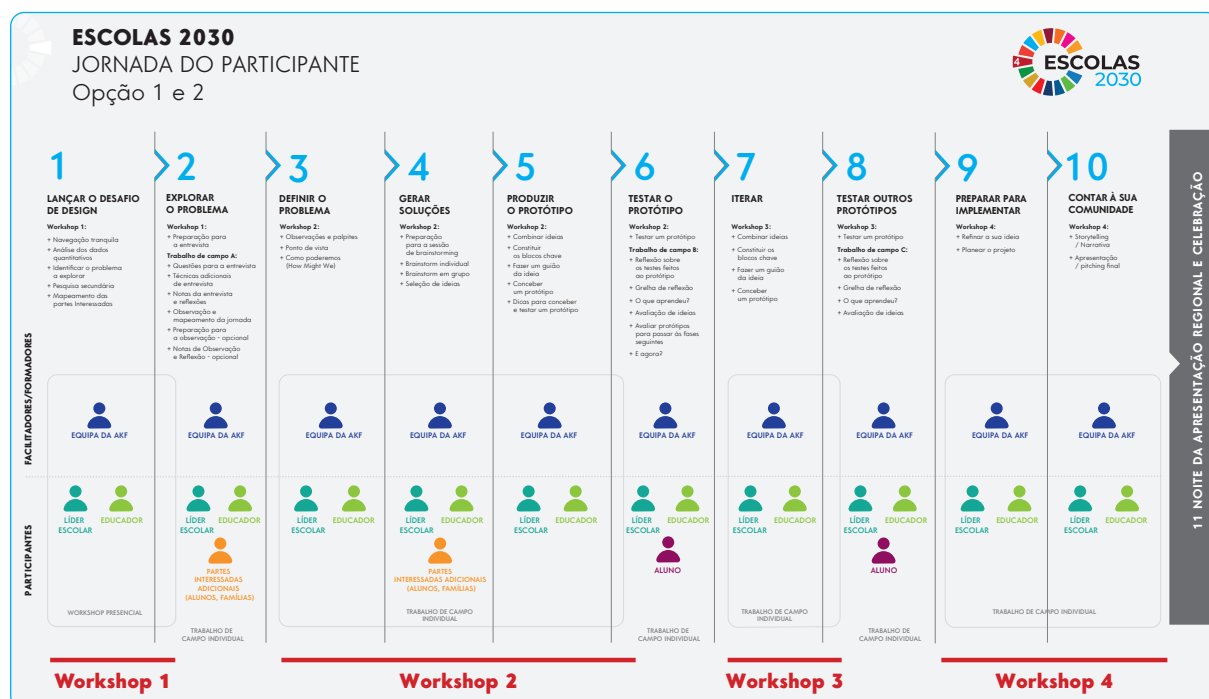
- Os educadores têm a oportunidade de partilhar ideias e de colaborar com outras escolas locais. Esta diversidade de perspetivas enriquece o processo de design.
- Os educadores podem maximizar as suas oportunidades de trabalhar em conjunto no desafio de design e de receberem apoio do formador.

Contras:

- A logística e o orçamento necessários para reunir grupos regionais.
- Este modelo requer um afastamento de vários dias da escola.

Quem deve ter este modelo em consideração:

Se viver numa região onde as escolas se possam reunir com relativa facilidade, este modelo pode ser benéfico. Se os educadores se conseguirem ausentar das respetivas salas de aula durante os dias dos workshops, este modelo pode ser benéfico.



GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ CRIAR UM PLANO: OPÇÃO 2

Opção 2: Equipa(s) escolar(es) – 4 Workshops

Quatro workshops com equipa(s) escolar(es).
Trabalho de campo individual a ser concluído entre workshops.

Prós:

- Os educadores têm a oportunidade de partilhar ideias e de colaborar com os seus colegas.
- Os educadores podem maximizar as suas oportunidades de trabalhar em conjunto no desafio de design e de receberem apoio do formador.

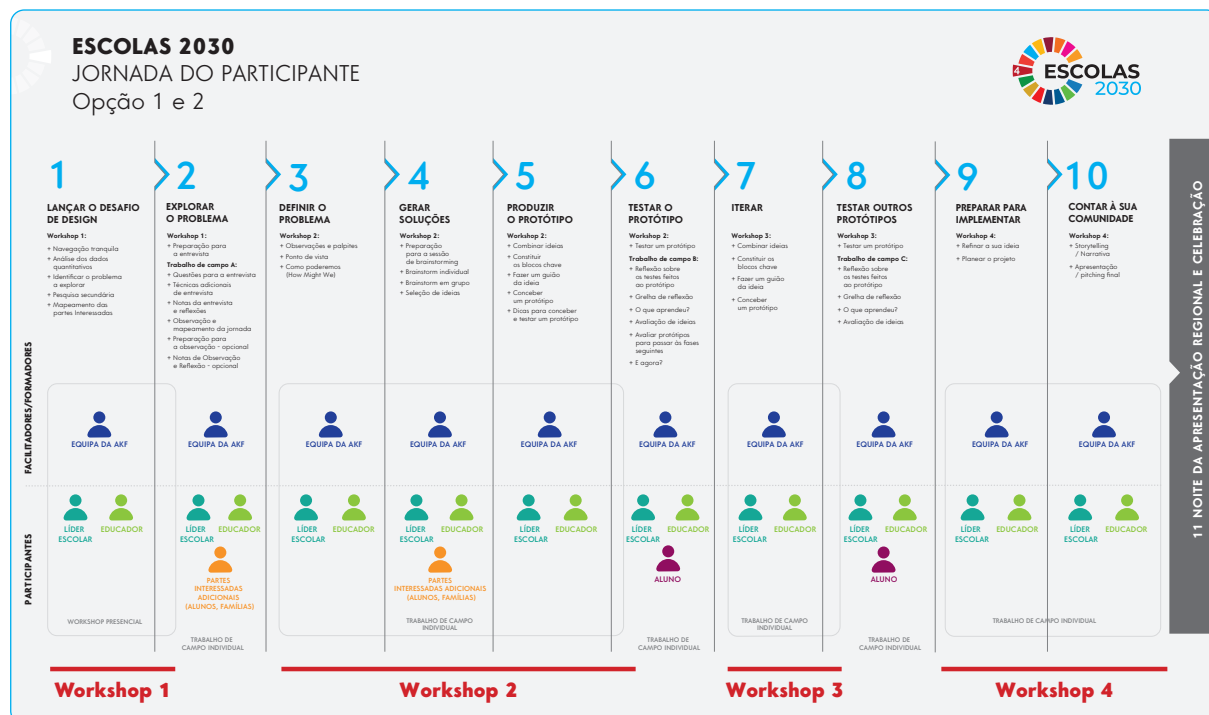
Contras:

- Este modelo requer que os educadores se ausentem vários dias da sala de aula.

Quem deve ter este modelo em consideração:

Se viver numa região onde as escolas não se consigam reunir com relativa facilidade, este modelo pode ser benéfico.

Se os educadores se conseguirem ausentar das respetivas salas de aula durante os dias dos workshops, este modelo pode ser benéfico.



■ CRIAR UM PLANO: OPÇÃO 3 - 20 REUNIÕES

Opção 3: Equipas escolares - 20 Reuniões

Vinte reuniões, antes ou depois do horário escolar, com trabalho realizado em equipas escolares. Quatro fases de trabalho de campo individual a ser concluído entre workshops, tal como mencionado anteriormente. Este modelo pega nos elementos dos quatro workshops (da Opção 1 e 2) e divide o respetivo tempo e trabalho por vinte reuniões mais curtas.

Há mais atividades numa fase do que aquelas que uma equipa de design consegue concluir numa reunião curta (cerca de 90 minutos). Por isso se torna necessário agrupar várias reuniões neste modelo para ajudar a delinear o seu plano de trabalho. Por exemplo, a fase Lançar necessita de, pelo menos, duas reuniões e no final das Reuniões 1 e 2 a sua equipa de design deverá, idealmente, ter já concluído a atividade #5 Mapeamento das partes interessadas.

Prós:

- Os educadores têm a oportunidade de partilhar ideias e de colaborar com os seus colegas.

O processo divide-se em pequenas partes, mais fáceis de gerir e que podem ir sendo concluídas ao longo do tempo.

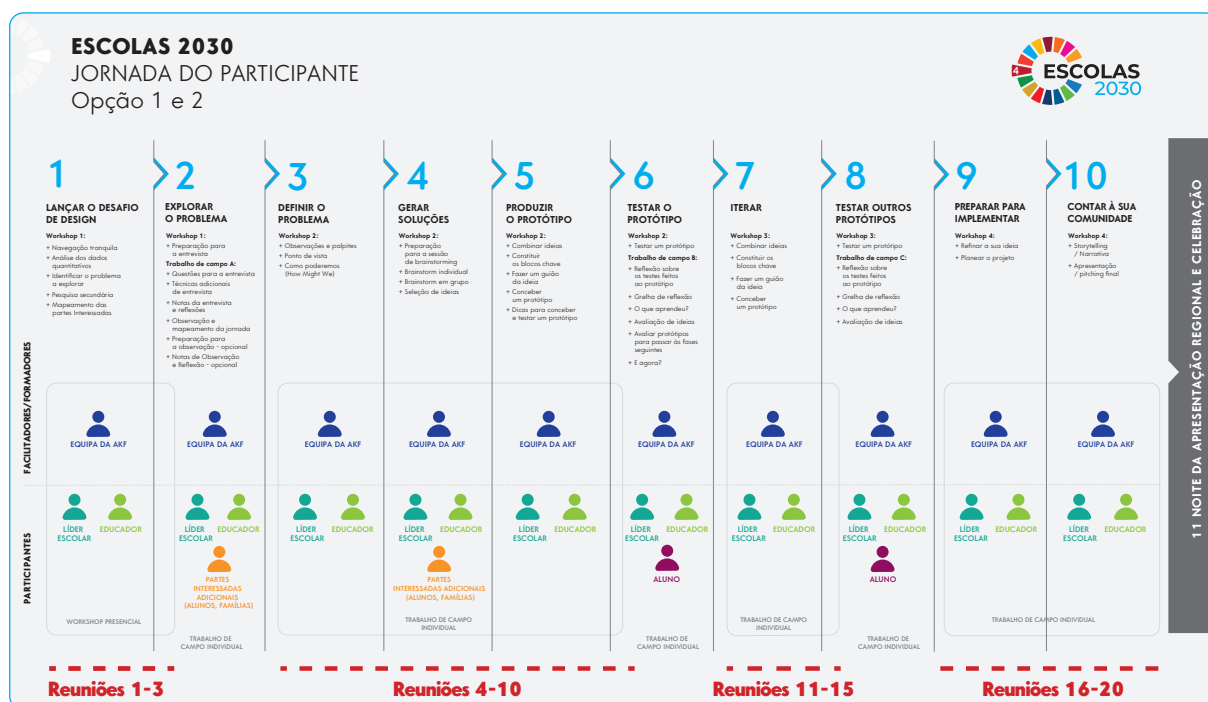
Os educadores não necessitam de se comprometer com reuniões que os fazem ausentar-se da sala de aulas.

Contras:

- Este modelo não maximiza as oportunidades de orientação.
- Este modelo dispersa o trabalho por um período de tempo mais prolongado, limitando o potencial do processo ganhar e manter um determinado ímpeto.
- Este modelo requer o compromisso de participar em vinte reuniões realizadas antes ou depois do horário escolar.

Quem deve ter este modelo em consideração:

Se viver numa região onde as escolas não se consigam reunir com relativa facilidade, este modelo pode ser benéfico. Se os educadores não se conseguirem ausentar das respetivas salas de aula durante um dia inteiro, este modelo pode ser benéfico.



GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ CRIAR UM PLANO: OPÇÃO 4 - TRABALHO INDIVIDUAL OU EM PARCERIA

Opção 4: Trabalho individual ou em parceria

Trabalho individual ou em parceria, exceto uma reunião para realizar atividades da fase "Gerar". Os educadores vão trabalhar individualmente, ou com o respetivo líder escolar na conclusão de todas as atividades da caixa de ferramentas (exceto na fase Gerar) – incluindo no trabalho de campo. Todas as ferramentas, incluindo aquelas designadas como ferramentas do workshop e ferramentas do trabalho de campo, devem ser concluídas de acordo com calendários individuais.

Prós:

- Os educadores não necessitam de se comprometer com reuniões que os fazem ausentar-se da sala de aulas.
- Os educadores podem programar as respetivas tarefas do desafio de design conforme entenderem.

Contras:

- Os educadores não têm a oportunidade de partilhar ideias e de colaborar com outras escolas locais ou colegas.
- Este modelo não maximiza as oportunidades de orientação.
- Este modelo não permite responsabilizar uma equipa nem definir o prazo de um workshop, de modo a motivar os educadores a continuarem o seu trabalho.

Orientação adicional para a Opção 4:

Esta opção só deve ser utilizada se for o único membro de uma escola, com dois ou menos participantes. Se diversas pessoas da sua escola participarem na iniciativa Escolas 2030 e no desafio de design, utilize outra opção para o seu modelo de desafio de design.

Quem deve ter este modelo em consideração:

Se viver numa região onde as escolas não se consigam reunir com relativa facilidade, este modelo pode ser benéfico. Se os educadores não se conseguirem ausentar das respetivas salas de aula durante um dia inteiro, este modelo pode ser benéfico. Este modelo poderá ser benéfico se tiver um pequeno número de educadores ou se os educadores não conseguirem arranjar tempo para se reunirem.

- Trabalhar individualmente durante um desafio de design completo, significa que terá de incorporar outras estruturas de apoio e de responsabilização. A quem poderá solicitar apoio?
- Pode definir a realização de um contacto semanal ou mensal com outros designers ou líderes das iniciativas Escolas 2030 para partilhar, colocar questões e obter mais conhecimentos.
- Poderá optar por definir um contacto específico caso precise de ajuda, de apoio ou de orientação.

Workshop "Gerar"

Existe a possibilidade de trazer alunos e/ou famílias para assistirem ao processo de brainstorming durante esta reunião.

- 1,75 - 2 horas para atividades da fase **Gerar**
- 1 hora para a reflexão sobre a fase **Gerar**

■ OPÇÃO 4: TRABALHO INDIVIDUAL OU EM PARCERIA

Quando regressar à sua escola, trabalhe com os educadores nas respostas às seguintes questões...

Quando será boa altura para a(s) equipa(s) de design trabalhar(em) regularmente no desafio de design?

De que forma os educadores podem contactar consigo e com o respetivo facilitador da Fundação Aga Khan para procurarem apoio e feedback?

Quando e com que frequência deverá ser feita uma comunicação regular com a atualização do respetivo progresso?

Que outras estruturas ou orientações será necessário fornecer às equipas de design para estas cumprirem com sucesso o desafio de design?

GUIA DO LÍDER ESCOLAR

■ LANÇAR O DESAFIO DE DESIGN

Preparação para a fase Lançar

Depois de compor as suas equipas de design e de determinar o modelo que a sua escola vai utilizar, reúna todos os membros para partilharem as expectativas da sua participação. Solicite o compromisso das equipas durante todo o processo e explique os apoios que vão ser implementados.

Depois, reveja as ferramentas a utilizar na fase *Lançar* da caixa de ferramentas para os ajudar a reunir toda a informação necessária a fornecer à(s) equipa(s) de design para concluírem esta fase. Colabore com a(s) equipa(s) de design durante esta parte do primeiro workshop para a(s) ajudar a percorrer os primeiros passos.

Trabalhar com uma Lente de Equidade

Ao efetuar alterações à estrutura e à cultura da sua escola, é importante ter em consideração todas as partes interessadas, incluindo aquelas que são normalmente sub-representados. Incluímos uma lente de equidade nesta caixa de ferramentas, para ajudar as equipas de design a manter todos aqueles que habitualmente estão sub-representados na primeira linha do processo de tomada de decisão.

Consulte abaixo as nossas definições de equidade e de iniquidade.

Equidade: Uma abordagem na qual qualquer indivíduo, quem quer que ele seja, deve ter acesso ao necessário para conseguir sobreviver e prosperar.

Iniquidade: 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.

Como poderá utilizar e fazer com que a(s) sua(s) equipa(s) de design utilize(m) este desafio de design para ultrapassar as eventuais desigualdades existentes na sua escola e garantir que todos tenham o necessário para sobreviver e prosperar?

■ DURANTE O DESAFIO DE DESIGN

Apoiar a(s) sua(s) Equipa(s) de Design

Não se esqueça de continuar a apoiar a(s) equipa(s) de design à medida que progride(m) pelo desafio de design. Dê prioridade ao feedback fornecido à(s) equipa(s) de design no final de cada fase. Garanta que as equipas têm tudo o que necessitam (espaço, tempo disponível, substitutos para realizar as respetivas tarefas e/ou para a sala de aula), para concluírem o respetivo trabalho de design. Incentive-as a continuar mesmo que pareçam hesitantes e pergunte de que forma lhes poderá dar mais apoio.

■ CONCLUIR O DESAFIO DE DESIGN

Selecionar a ideia a apresentar

Assim que a(s) equipa(s) de design concluir(em) os respetivos desafios de design, terá(ão) preparado uma história relativa ao trabalho de design (quem conheceram, o que fizeram, o que aprenderam, etc.) bem como uma apresentação com os motivos pelos quais a sua ideia resolve um desafio que vai permitir melhorar os resultados da aprendizagem holística dos alunos. Colabore com a(s) equipa(s) para aperfeiçoar(em) as suas histórias e apresentações. Esta é uma boa altura para avaliar se as ideias apresentadas são exequíveis e viáveis, contribuindo para torná-las em algo que seja possível implementar.

Noite da Apresentação Regional e Celebração

Colabore com o facilitador da AKF para explorar a possibilidade de fazer uma noite de apresentação regional e de celebração, na qual a(s) equipa(s) de design de diferentes escolas da região se juntem para partilharem as suas ideias e celebrarem a conclusão do respetivo desafio de design. Dependendo da estrutura proposta pelo facilitador da AKF, os líderes da iniciativa Escolas 2030 poderão decidir selecionar uma ou várias ideias para financiamento e implementação em todas as escolas da região. Tente arranjar um local para organizar a celebração e reunir toda a comunidade (famílias, líderes empresariais, docentes, etc.) para assistir às apresentações da(s) equipa(s) de design.

Transitar do Desafio de Design para a Implementação

Assim que a(s) equipa(s) de design fizerem as respetivas apresentações, receberem feedback e souberem se vão ter direito a financiamento, ajude-as a fazer a transição de um modo de design exploratório para um modo de implementação estratégica. Esta é a altura de exercer a sua influência sobre o processo, partilhar os seus conhecimentos e colaborar em tudo o que seja necessário para ajudar a implementar a solução. Na qualidade de Líder Escolar poderá igualmente ajudar a(s) equipa(s) de design a avaliarem o sucesso a longo prazo das ideias que estão a implementar.

■ REFLEXÃO SOBRE O SEU PAPEL ENQUANTO LÍDER ESCOLAR

Como poderá apoiar a(s) equipa(s) de design para as ajudar a ser bem sucedidas?

Que modelo vai a sua escola utilizar no respetivo desafio de design? Porquê?

NOTAS



Desenvolvido por

Accelerate **Impact**



A publicação «Escolas 2030 Human-centered design, Caixa de ferramentas, Guia do Líder Escolar» está ao abrigo de uma licença Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 4.0 Internacional.