

MAKING SPACE 365 KIT DE FERRAMENTAS PARA FORMAÇÃO DE JOVENS EM COMPETÊNCIAS CRIATIVAS E DE EMPREENDEDORISMO

Maximizar o Potencial dos Jovens
Através do Empreendedorismo
Criativo e Cultural na Comunidade



Competências

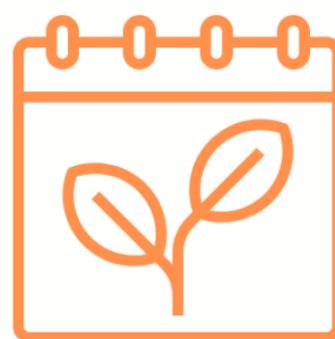
criatividade

Módulo T10

**Experimentar e
aperfeiçoar ideias**



**MAKING
SPACE**



365



2020-1-PT02-KA227-YOU-007635



Módulo T10: Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias

Neste módulo, irás encontrar uma compilação de recursos modulares e ativos e atividades de aprendizagem que irão apoiá-lo a si e aos seus alunos a desenvolver competências em *Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias*.

Nomeadamente, este módulo contém:

- Descrição de uma atividade de aprendizagem cara-a-cara de 3 horas
- Atividades para uma aprendizagem autónoma de 2 horas
- Ficha de informação
- Folheto de apoio
- Exercícios de autorreflexão

Finalidade e objetivos de aprendizagem deste módulo

O principal objetivo deste módulo é desenvolver as competências empreendedoras e criativas dos jovens, fornecendo um conjunto de ferramentas que apoiam o desenvolvimento de competências em experimentação e aperfeiçoamento de ideias.

Através deste módulo, espera-se que os alunos desenvolvam os seguintes conhecimentos, aptidões e atitudes:

TÓPICO	CONHECIMENTO	APTIDÕES	ATITUDES
T10 Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias	<ul style="list-style-type: none">• T10K1 - Conhecimento de diferentes formas de experimentar e melhorar (aperfeiçoar) ideias	<ul style="list-style-type: none">• T10S1 - Capacidade de ver além da ideia inicial e explorar diferentes formas de a melhorar• T10S2 – Capacidade de partilhar ideias com os outros• T10S3 - Capacidade de experimentar - em conjunto com outros, quando necessário - diferentes formas para a implementação de uma ideia• T10S4 - Capacidade de identificar os pontos fortes e fracos de uma ideia e de os utilizar para a aperfeiçoar• T10S5 - Capacidade de experimentar utilizando diferentes técnicas a fim de descobrir a melhor maneira possível para a implementação de uma ideia	<ul style="list-style-type: none">• T10A1 – Ser adaptável• T10A2 – Ser flexível• T10A3 – Estar aberto a mudar a ideia inicial• T10A4 - Vontade de partilhar ideias com outros a fim de as refinar.

Parte 01: Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias f2f Atividade de Aprendizagem

Nesta parte do módulo, encontrará uma atividade de aprendizagem abrangente que foi concebida para a formação cara-a-cara em grupo. A duração desta atividade de aprendizagem é de cerca de 3 horas. O objetivo desta atividade é apoiar os formadores/facilitadores no fornecimento de uma experiência de aprendizagem integral a grupos de aprendentes que os apoiará a desenvolver a sua competência na experimentação e aperfeiçoamento de ideias.

A atividade usa diferentes ferramentas que podem ser utilizadas com diferentes grupos-alvo e adaptadas às necessidades de cada grupo de alunos.

Sumário

Nome da Ferramenta/ Tempo estimado		Tipo de Ferramenta	Objetivo da Ferramenta
Parte 01			
1	Atividades de Quebrar o Gelo "Papel Higiénico" e "Picasso" 30 min	Quebrar o gelo / conhecerem-se uns aos outros	Conhecer os participantes entre si e com os facilitadores.
2	"A Vara Flutuante" e "Teste do Clipe de Papel" 30 min	Atividades de consolidação de equipas	Criar o ambiente no grupo; encorajar a comunicação e o trabalho de equipa; criar confiança; estimular a criatividade; aumentar a colaboração
Intervalo			
Parte 02			
1	Tanque de Ideias. Laboratório 1 40 min	Trabalho de Equipa / Apresentação	Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias
2	Tanque de Ideias. Laboratório 2 40 min	Trabalho de Equipa / Apresentação	Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias
3	Reunião de Avaliação 40 min	Discussão em plenário	Refletir sobre os principais pontos de aprendizagem durante a atividade; dar feedback

Descrição Detalhada:

Parte 01	
Título da Sessão	"Todos Juntos"
Duração Aproximada	1 hora
Tamanho do Grupo	5 – 30 participantes, dependendo do ambiente de aprendizagem
Equipamento, materiais e espaço necessário	<ul style="list-style-type: none">• Rolos de Papel Higiênico (1/2 rolos)• Canetas e marcadores coloridos• Computador e coluna• Cabos de Vassoura / Varas (De acordo com o número de grupos)• 5 caixas pequenas de cliques de papel
Objetivos	Os participantes vão: <ul style="list-style-type: none">❖ Aprender como trabalhar em grupo❖ Pensar fora da caixa❖ Expressar a sua opinião e discuti-la com os outros❖ Sessão de ideias (brainstorming)
Conhecimento Aptidões Atitudes - Referência	T10K1, T10S1, T10S2, T10S3, T10S4, T10S5, T10A1, T10A2, T10A3, T10A4
Descrição Detalhada	<p>Parte 1 - Vamos conhecer-nos uns aos outros!</p> <p>1. "Atividade do Papel Higiênico" – os participantes estão em círculo e o(s) facilitador(es) tem(m) um rolo de papel higiênico nas suas mãos. O rolo de papel higiênico atravessa o círculo e o líder pede a cada participante para levar tantas folhas de papel higiênico quantas forem necessárias, se "hipoteticamente" utilizarem a casa de banho (isto causará algumas gargalhadas no grupo). Depois de todos levarem as suas peças, o líder revela o "segredo": os participantes têm de dizer tantas coisas sobre si próprios como o número de peças que tiraram do rolo de papel higiênico.</p>

<p>Descrição Detalhada</p>	<p>“Atividade do Picasso” – O facilitador pede aos participantes para se espalharem na sala. Cada um recebe um pedaço de papel em branco e canetas / marcadores coloridos. Eles devem escrever os seus nomes no papel. Uma canção será tocada e pausada muitas vezes durante a atividade. Enquanto a música está a tocar, os participantes são aconselhados a mover-se pela sala de diferentes maneiras (num pé; saltar; dançar; andar para trás; etc.) e trocar os papéis com outros o maior número de vezes possível enquanto o som continua a tocar. Cada vez que a música para, os participantes têm de descobrir quem é o dono do papel e desenhar uma parte do seu retrato (olhos; ouvidos; boca; nariz; etc.) e o jogo continua até o retrato estar terminado. Podem também acrescentar algumas características especiais ou informações sobre o participante. Adaptado de Desenho Colaborativo.</p>
<p>Descrição Detalhada</p>	<p>2. “A Vara Flutuante” – Primeiro dividir os participantes em grupos diferentes (pelo menos 5) e depois instruir os grupos a alinharem-se em duas linhas voltadas uma para a outra e apontar o dedo indicador de cada mão para fora à sua frente. Depois, colocar a vara flutuante, em cima dos seus dedos estendidos, de modo que fique equilibrado ao longo do topo dos dedos de cada pessoa numa linha reta. A equipa deve baixar a vara flutuante até ao chão sem a agarrar, segurar ou perder o contacto com os seus dedos. A vara deve permanecer sempre equilibrada nos dedos de cada pessoa. Se em algum momento alguém perder o contacto com o bastão, a tarefa será reiniciada.</p> <p>Desafio do Clipe – Os participantes são divididos em grupos de pelo menos 4 pessoas. Cada grupo recebe uma caixa de cliques de papel. Durante 10 a 15 minutos, têm de encontrar o maior número possível de usos para eles e apresentá-los ao resto do grupo. Se possível, fazer protótipos para demonstrar.</p>
<p>Intervalo</p>	
<p>Parte 02</p>	
<p>Título da Sessão</p>	<p>TANQUE DE IDEIAS</p>
<p>Duração Aproximada</p>	<p>2 horas</p>

Tamanho do Grupo	5 – 30 participantes, dependendo do ambiente de aprendizagem
Equipamento, materiais e espaço necessário	<ul style="list-style-type: none"> • Flipcharts • Marcadores • Fita Cola • Cartão • Cola • Caixas com materiais recicláveis aleatórios
Objetivos	<p>Os participantes vão:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aprender a trabalhar em grupo e a efetuar decisões em conjunto ❖ Apresentar a sua ideia aos outros ❖ Encontrar potenciais problemas e ser criativo em arranjar soluções. ❖ aprender sobre aperfeiçoar ideias através de técnicas de brainstorming tais como SCAMPER ❖ Identificar os pontos fortes e fracos de uma ideia e utilizá-los para a aperfeiçoar
Descrição Detalhada	<p>Parte 2 – Tanque de Ideias (Laboratório 1 / Laboratório 2)</p> <p>1. Lab 1 - Os participantes são divididos em diferentes grupos (4 a 6 elementos) e os grupos recebem uma caixa com materiais recicláveis aleatórios. O facilitador explica que cada grupo terá cerca de 30 minutos para construir um item útil com esses materiais e preparar uma apresentação (pitch) de 2 minutos do produto a ser exposto a todo o grupo. O facilitador deve reforçar que a Internet não deve ser utilizada (as ideias têm de sair do grupo). Enquanto preparam a apresentação pitch, devem ter em mente as seguintes questões: o que é? Para quê? Para quem, etc.</p>
Descrição Detalhada	<p>Apresentações Pitch - Cada grupo chega-se à frente e tem 2 minutos para apresentar o seu protótipo a todo o grupo. Os outros grupos devem tomar notas e só podem fazer 1 pergunta ao grupo que se apresenta. Após cada apresentação e pergunta, o facilitador dá 3 cartões com sinais, para que cada grupo vote. Cada cartão representa as três opções seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sim, totalmente! • Sim, mas com mudanças! • Não, eu não o compraria de todo.

	<p>Pequeno intervalo (10 min)</p>
<p>Descrição Detalhada</p>	<p>2. Lab 2 – Uma reviravolta inesperada – O facilitador dá a oportunidade a todos os grupos de melhorar/modificar/mudar/alterar/aperfeiçoar os protótipos que foram criados, no entanto há uma importante reviravolta - os protótipos são distribuídos aleatoriamente às equipas, o que significa que nenhuma equipa recebe o seu produto original. A intenção é que os participantes explorem ideias diferentes e aprendam sobre o processo de aperfeiçoamento de ideias usando o método SCAMPER.</p> <p>O facilitador dá uma breve explicação sobre o método e entrega um folheto com os passos do SCAMPER que cada grupo deve seguir a fim de melhorar os protótipos. No final, os participantes reúnem-se em círculo e cada grupo apresenta brevemente as alterações que fizeram e todos dão o seu feedback. Os grupos terão cerca de 15 a 20 minutos para fazer alterações e outros 10 minutos para discutir em grande grupo sobre o processo.</p> <p>3. Discussão Final / Reflexão – O facilitador instrui os participantes para refletirem em pequenos grupos sobre o dia e depois partilhem em grande grupo. Os seguintes aspetos devem ser considerados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentimentos do Dia • O que correu bem e o que correu mal • Quais as atividades que acharam mais úteis e porquê • Principais pontos de aprendizagem • Sugestões / Perguntas
<p>Dicas, recomendações para o facilitador</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - Encorajar os participantes a pensar fora da caixa. Certifique-se de que todos têm a oportunidade de expressar uma ideia ou opinião. - As atividades podem ser conduzidas por um facilitador, mas recomenda-se mais uma pessoa para ajudar, especialmente com grupos maiores.
<p>Fontes/Bibliografia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - How to Refine and Develop Ideas – The Doer's Guide: https://rb.gy/vo5gos - More about SCAMPER technique: https://rb.gy/zxjtyv

Parte 02: Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias – Atividades para uma Aprendizagem Autónoma

Nesta parte do módulo, encontrará um conjunto de atividades para a aprendizagem autónoma que apoiará os alunos/utilizadores a consolidar os seus conhecimentos na experimentação e aperfeiçoamento de ideias. As tarefas ajudarão os participantes a melhorar as competências de desenvolvimento e aperfeiçoamento das ideias em bruto por si próprios, criar um conceito próprio ou plano concreto e explorar as formas de análise e aperfeiçoamento das mesmas. As atividades são de auto-preparação para encorajar os participantes a partilhar ideias com outros e a receber feedback.

Atividade 01:

Esta atividade pode ser feita individualmente e com um grupo, a melhor maneira é que cada participante faça à sua maneira e depois partilhe a sua experiência com os outros. Tem tarefas simples, que ajudam os participantes a criar e depois refinar ideias em bruto, passar por diferentes passos e refletir sobre cada uma delas. Permite-lhes fornecer autoinformação e alcançar uma melhor compreensão global de todo o processo.

- Pense numa ideia, que possa resolver uma questão social na sua comunidade e escreva qual é a sua ideia;
- Tente compreender quem irá beneficiar da sua ideia e porquê? seja específico;
- Identificar as principais características da sua ideia. (Descrever as características importantes da ideia e os seus objetivos);
- Anotar os benefícios de cada característica;
- Esboce a sua ideia e as suas características chaves. Isto permitir-lhe-á refinar os detalhes, visualizá-los melhor e torná-los mais claros;
- Pode usar coisas como gráficos, setas, símbolos para visualizar a sua ideia. Não precisa de ser bonito para dar vida à sua ideia, mas compreensível e razoável;
- Depois de todos estes passos, reflita sobre o que precisa para tornar esta ideia possível, quais podem ser os obstáculos, e quais podem ser as soluções para os ultrapassar;
- Ao partilhar isto no grupo, desafie outros a pensar de forma diferente para obter várias opiniões.



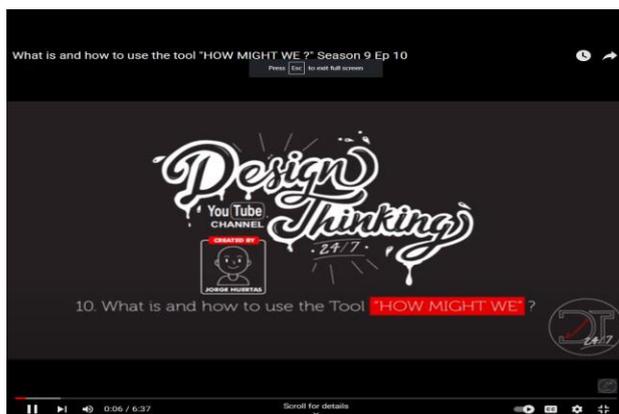
Vídeo que pode ser útil durante a realização desta atividade: **Six Creative Ways to Brainstorm**

Ideas <https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM>

Atividade 02:

“O exercício "**Como Poderei...**" baseia-se numa ferramenta altamente conhecida chamada "**Como poderemos...**", que é a atividade de pensamento de design, utilizada maioritariamente no início do projeto ou iniciativa estratégica. Neste caso, os participantes estão a fazer notas individuais para identificar os desafios ao mesmo tempo que definem as suas ideias.

- Comece por identificar quais são os principais pontos da sua iniciativa/ideia;
- Reformular estes pontos para a nota com "Como poderei...";
- Enquanto escreve as notas "Como poderei...", certifique-se de considerar os fatores subjacentes que podem estar a levá-lo a aperfeiçoar os seus pensamentos iniciais;
- Escrever o máximo de notas "Como poderei..." o mais possível
- Partilhá-las com outros participantes e discutir com eles como as notas "Como poderei..." criam oportunidades para explorar soluções.



Vídeo para compreender melhor o método da atividade de pensamento do design:

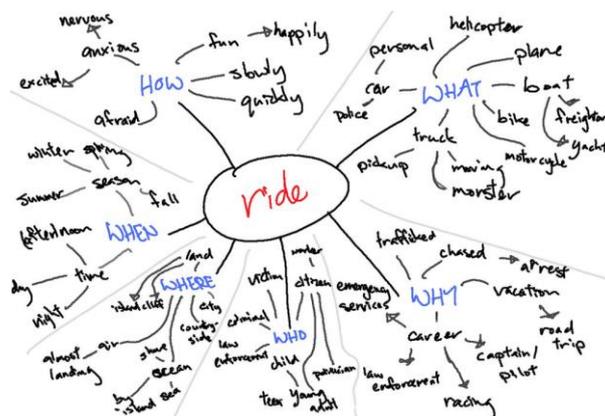
https://www.youtube.com/watch?v=Q4yes4_A46c

A última parte desta atividade consiste em olhar criticamente para a sua ideia e analisá-la profundamente com as seguintes instruções:

- Escreva, porquê esta ideia? Tente escrever o máximo de "porquês" que puder.
- Pense nos 5 pontos fortes e 5 pontos fracos de uma ideia e escreva-os.
- Responda às suas notas "Como poderei...", como poderias tu?
- Partilhá-las com outros participantes e discutir com eles a melhor forma possível para a implementação.

Module T10 - EXPERIMENTAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO DE IDEIAS Ficha de Informação

Aperfeiçoamento de Ideias é um processo de focalização na ideia em bruto e de aprofundamento dos detalhes para a fazer correr na vida real sem sobressaltos. O refinamento é a melhoria de uma ideia em bruto, analisando, mudando e tornando-a mais clara.



Características-chave são características importantes da ideia, os seus pontos principais, que são destacados e descritos em pormenor.

Sessão de Ideias (Brainstorm) é uma técnica de criatividade de grupo para encontrar uma conclusão para um problema específico, ideia ou iniciativa, reunindo espontaneamente uma lista de ideias de cada membro do grupo. As ideias Brainstorm podem ser feitas também individualmente, aqui estão 6 formas de brainstorming:

O exercício "Como poderemos..." é frequentemente praticado como um exercício de colaboração por equipas no início de um projeto ou iniciativa estratégica. As notas "Como Poderemos..." podem gerar várias e diversas ideias criativas. O exercício é sobre explorar livremente as ideias, de modo a termos uma variedade de formas de abordar o problema, e não de produzir uma solução. Vejam este exemplo de um desafio demasiado amplo, um demasiado específico, e um justo. Demasiado amplo: Ajudar as pessoas a combater o aquecimento global. (Todos sabemos que este é um problema complexo.) Demasiado estreito: Ajudar as pessoas a localizar, reduzir, e partilhar automaticamente a sua pegada de carbono utilizando um relógio inteligente. (Estamos a limitar a função e a forma da solução.) Justo: Ajudar as pessoas a localizar a sua pegada de carbono pessoal.

O pensamento de design é um processo para a resolução criativa de problemas que começa com as pessoas e as suas necessidades. Qualquer pessoa pode utilizá-lo para explorar o seu potencial criativo e desenvolver competências relevantes para o local de trabalho moderno. Explore dicas de especialistas, estudos de casos do mundo real e atividades rápidas para o ajudar a aplicar as competências e mentalidades do pensamento design no seu trabalho.

Uma iniciativa estratégica é um plano abrangente que uma organização estabelece para alcançar os seus objetivos estratégicos ou visões de melhoria a longo prazo. Uma iniciativa estratégica explica como pode alcançar os objetivos que pretende. É uma rota de mapa para o seu destino.

7 STEPS to GREAT BUSINESS IDEAS

SCAMPER is a framework designed to help you come up with fresh ideas, whether for a product, a service or a process, by starting with something that already exists and subjecting it to 7 areas of questioning. Below are the 7 areas and sample questions to get you to the solution you're seeking.

SUBSTITUTE

- Other properties?
- Other time/place?
- Other people?
- Other feelings/attitude?



COMBINE

- One product with another?
- Purposes/objectives?
- Talents/resources?
- Steps/activities?



ADAPT

- To a different context?
- Using borrowed features?
- Using ideas outside your field?
- To another market/situation?



MODIFY/AGNIFY

- Features/steps?
- Physical qualities?
- Size/duration/pricing?
- Frequency?



PUT TO ANOTHER USE

- For other users?
- To solve other problems?
- Using the by-products?
- To work elsewhere?



ELIMINATE

- How to simplify?
- What are non-essentials?
- Make it smaller?
- Reduce cost/time/effort?

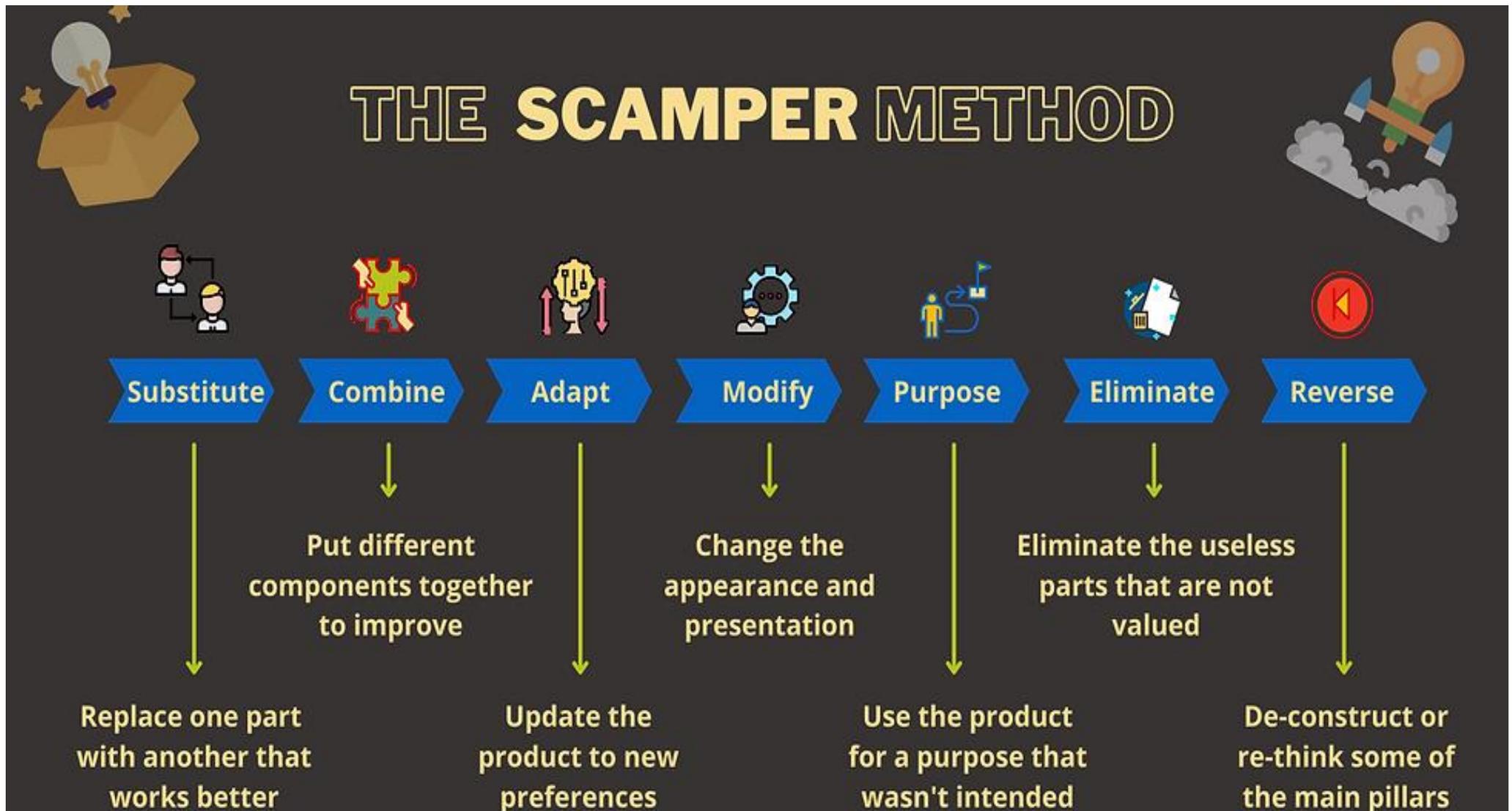


REVERSE/REARRANGE

- Interchange components?
- Use another order?
- Reverse everything?
- Exchange roles?



Clique aqui para encontrar a alternativa em Português <https://blog.aevo.com.br/scamper/>



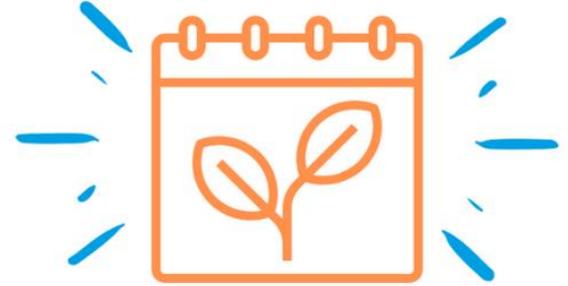
EXERCÍCIOS DE AUTORREFLEXÃO Módulo T10: Experimentação e Aperfeiçoamento de Ideias

Agora que já fez todos os exercícios de experimentação e aperfeiçoamento de ideias, reflita sobre todo o processo:

- Como é que os conhecimentos adquiridos podem ajudá-lo a refinar e implementar as suas ideias não só nos negócios mas também na sua vida quotidiana?
 - Quais são os seus principais pontos de aprendizagem? Diga pelo menos 5 coisas.
-
- Ao trabalhar em grupo, o que aprendeu e quais as competências pessoais e profissionais que melhorou?
 - Que atividades lhe parecem mais úteis e porquê?
 - Como pode utilizar o que aprendeu no futuro?
 - Porque é importante refinar ideias e entrar em detalhes a fundo?
 - Reflita sobre o que precisa para tornar as suas ideias possíveis;
 - Até que ponto se sente confiante para ultrapassar os possíveis obstáculos enquanto aperfeiçoa as suas ideias?



MAKING SPACE



365



With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

This publication has been produced with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of the Making Space Project consortium and can in no way be taken to reflect the views of the NA and the Commission

2020-1-PT02-KA227-YOU-007635