



Kids Can! Campo de inovação: Construindo um mundo melhor, uma ideia simples de cada vez

Desenvolvido por: Francis Jim B. Tuscano
Manila, Filipinas | francisbtuscano@gmail.com

Traduzido para Português por: Maria Silva, Mariana Lourenço e Beatriz Lourenço
Viseu, Portugal | mariasilva@escolasdesatao.pt

RESUMO

Ideias e Estrutura do projeto

Ideia 1: No coração do projeto “Kids Can!” está o objetivo de envolver e proporcionar aos alunos a oportunidade de se tornarem pensadores críticos, solucionadores criativos de problemas e agentes ativos de mudança.

- Enquanto ***pensadores críticos***, investigam e fazem perguntas sobre os problemas e desafios do mundo.
- Enquanto ***solucionadores criativos de problemas***, usam os seus talentos, as suas aptidões e recursos imediatos para planificar, criar, testar e melhorar as suas soluções para os problemas.
- Enquanto ***agentes ativos de mudança***, usam as suas ideias e produtos para influenciar as pessoas à sua volta e envolvê-las nesta missão de tornar o mundo num lugar melhor.

O projeto *Kids Can!* recorre aos ***Objetivos Globais ou Objetivos de Desenvolvimento Sustentável de 2030 das Nações Unidas***, como uma ferramenta orientadora para os alunos.

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), também conhecidos como Objetivos Globais, são um apelo universal à ação para acabar com a pobreza, proteger o planeta e garantir que todas as pessoas desfrutem da paz e da prosperidade.

Estes 17 Objetivos baseiam-se nos sucessos dos Objetivos de Desenvolvimento do Milénio, incluindo novas áreas como as alterações climáticas, a desigualdade económica, a inovação, o consumo sustentável, a paz e a justiça, entre outras prioridades. As metas estão interligadas e, muitas vezes, a chave para o sucesso de uma delas envolve a resolução de problemas mais comumente associados a outra.

Os ODS trabalham num espírito de parceria e pragmatismo para fazer, hoje, as escolhas certas com vista a melhorar, de forma sustentável, a qualidade de vida das gerações futuras. Os ODS fornecem diretrizes e metas claras para todos os países

adotarem de acordo com suas próprias prioridades e os desafios ambientais do mundo em geral. Os ODS são uma agenda inclusiva que visam combater as causas profundas da pobreza e unir as nações com a missão de instaurar uma mudança positiva, tanto para as pessoas como para o planeta. (PNUD – Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento)



Os Objetivos Globais

Ideia 2: A estrutura do projeto traz o Design Thinking para o nível dos alunos do ensino básico

As grandes ideias das fases do *Design Thinking* são incorporadas em cinco etapas mais simples que os jovens podem seguir, autonomamente ou com a supervisão de um professor.

Nós sentimos

Aos alunos é dado tempo para sentir empatia por alguém que possa ter ou que esteja a enfrentar problemas. Estes identificam as preocupações e necessidades da pessoa com quem estão a nutrir empatia, bem como as situações sociais ou pessoais em que se encontram.



Nós investigamos

Os alunos aprofundam o problema que identificaram. Estudam minuciosamente o problema e a sua raiz, as condições e as consequências que o acompanham. Começam a perguntar: "Como podemos ...?"

Nós imaginamos e planeamos

Os alunos criam uma solução para o problema e planificam ações para o resolver. Identificam várias soluções possíveis. No final, escolhem a "melhor" solução, de acordo com a sua viabilidade, eficiência e eficácia.

Nós construímos e testamos

Os alunos constroem e criam o protótipo da solução. Estes devem ser bastante engenhosos e criativos na sua construção, permitindo que os outros o usem e o testem. Os alunos ainda avaliam e trabalham na melhoria do seu protótipo, com base no feedback dos primeiros utilizadores ou "testadores".

Nós compartilhamos e ouvimos

Os alunos estão prontos para divulgar a sua solução em público, compartilhando o seu produto e a história por trás dele. Ouvem o feedback e os comentários de outras pessoas para melhorar ainda mais a sua solução.

Ideia 3: O projeto é uma aprendizagem baseada na paixão.

Este projeto reconhece, também, as paixões dos alunos na criação dos produtos. Os alunos apostarão nas suas paixões, talentos, aptidões (individuais e colaborativos), enquanto participam na criação de soluções para os problemas em que estão a trabalhar.

Ideia 4: O projeto visa ajudar os alunos a encontrar soluções diferentes e genuínas.

O tipo e a natureza das soluções que os alunos podem criar dependem da natureza do problema que identificaram. Assim, possíveis soluções podem incluir, mas não se limitam a:

- Criar ou inventar
- Promover campanhas de informação e advocacia
- Apelar à ação através do serviço
- Inspirar filantropia

Esboço / Cronograma do Projeto

O projeto pode ser feito num dia. Dependendo da atividade ou dos objetivos, o Campo de inovação também pode ser feito em dias diferentes.

Independentemente da duração ou do número de dias para o Campo de Inovação, as sessões ou fases seguintes são necessárias para o projeto. O comprimento de cada sessão ou fase é ajustável dependendo das necessidades dos alunos.

Sessão /Fase#	Título da atividade/ Tópico	Descrição	Recursos	Tempo previsto
1	Explorar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU	Nesta sessão, os ODS da ONU, que constituem o núcleo deste projeto, são apresentados aos alunos, fornecendo relevância social e base para os trabalhos dos participantes.	Cartões informativos da ODS Aplicação da ODS	40 minutos
2	Mergulhar na estrutura do <i>Design Thinking</i>	Neste <i>workshop</i> , os alunos exploram o modelo do <i>Design Thinking</i> , de forma a familiarizarem-se com o processo, sendo esta fase uma etapa crucial para os projetos.	Estrutura do <i>Design Thinking</i> para Jovens	50-60 minutos
3	Criação do projeto Fase 1 (Nós sentimos e investigamos)	Nesta fase, os alunos seguem o primeiro e segundo passos no <i>Kids Can!</i> Estrutura do <i>Design Thinking</i> .	Ficha de trabalho "Nós sentimos" Ficha de trabalho "Nós investigamos"	50-60 minutos

Sessão /Fase#	Título da atividade/ Tópico	Descrição	Recursos	Tempo previsto
4	Criação do projeto Fase 2 (Nós imaginamos e planeamos)	Nesta fase, os alunos seguem o terceiro passo do <i>Kids Can!</i> Estrutura do <i>Design Thinking</i> .	Ficha de trabalho “Nós imaginamos e planeamos”	50-60 minutos
5	Criação do projeto Fase 3 (Nós construímos e testamos)	Nesta fase, os alunos seguem o quarto passo do <i>Kids Can!</i> Estrutura do <i>Design Thinking</i> .	Materiais necessários para o projeto	50-60 minutos * também dependente dos alunos, mais tempo pode ser necessário
6	Criação do projeto Fase 4 (Nós partilhamos e ouvimos)	Nesta fase, os alunos apresentam o seu produto ou projeto para um público mais alargado. Pode ser através de uma apresentação, demonstração pública ou exibição, ou de apresentações privadas para pessoas específicas associadas à sua causa.	Projeto ou produto concluído	Depende do modo de apresentação ou demonstração pública.

Equipa do Campo de Inovação

A seguir estão os membros da equipa e as funções de cada membro:

Funções na Equipa	Responsabilidades
Coordenador do projeto	Lidera o planeamento do projeto Supervisiona a implementação do projeto Lidera a avaliação da execução do projeto
Mentor dos ODS	Responsável por apresentar os ODSs aos alunos Lida com a sessão sobre os ODSs Verifica o alinhamento de projetos e causas aos ODSs Atua como mentor de grupos de projetos
Mentor do Design Thinking	Responsável pela sessão sobre o <i>Design Thinking</i> Atua como mentor de grupos de projetos
Mentores do projeto	Atua como mentor de grupos de projetos A atribuição da função de mentor do grupo de projetos pode depender da experiência do mentor: <ul style="list-style-type: none"> a. Mentor da Inovação – grupos de mentores que trabalham em projetos relacionados com o STEAM b. Mentor da Informação e Advocacia- grupos de mentores que trabalham em projetos de informação, sensibilização e advocacia c. Mentor dos Serviços- grupos de mentores que trabalham em causas relacionadas com serviços d. Mentor de Filantropia - grupos de mentores que trabalham em causas relacionadas com a filantropia
Coordenador da logística	Responsável pelo local, pela promoção e pelas questões logísticas