

EU CONSIGO DESAFIO ESCOLAR

Os seus alunos **PODEM SER A MUDANÇA!**
Mostre-lhes como a simples estrutura de design thinking **SENTIR-IMAGINAR-FAZER-PARTILHAR** pode ajudá-los a **MUDAR** o seu mundo.

Submeta a sua história de mudança em dfcportugal.highplay.pt

ESTÁS PRONTO PARA SER UM SUPER-HERÓI?
FORME SUPER ESQUADRÕES DE 5 ELEMENTOS. AGORA SIGAM ESTES 4 PASSOS PARA OBTEREM O VOSSO

SUPERPODER EU CONSIGO

PASSO 1 SENTIR

PENSA COM O TEU CORAÇÃO

O primeiro passo para fazer a mudança acontecer é tentar compreender como as pessoas se sentem.

1.OBSERVAR

Olha para o que te rodeia com atenção. A tua turma, a tua escola e a tua comunidade. Observa as pessoas e as suas vidas. A infraestrutura física e os espaços. Tradições sociais e cultura.

- O que te preocupa?
- O que gostavas de mudar?

2.VOTAR

- Partilha as tuas observações com a equipa.
- Vota na situação que todos gostavam de mudar.

3.COMPROMETER

Sai e fala com pessoas que estão envolvidas e afetadas pela situação.

- Entrevista-as para compreenderes as suas preocupações. Este passo irá ajudar-te a identificar os vários aspetos da situação que podem ser melhorados.



PASSO 2 IMAGINA

VISUALIZAR O SUCESSO

Uma situação é a soma total das suas diferentes partes. Cada parte pode requerer uma solução diferente para mudar a situação para melhor.

1.FERRAMENTAS DE BRAINSTORMING

Explora ideias para criar impacto o mais rapidamente possível, afetando o maior número de pessoas possível e efetuando mudanças a longo-prazo. Encoraja a variedade de ideias – não te afastes das ideias “selvagens”.

- Constrói sobre as ideias dos outros – usa a palavra “e” em vez de “mas”.
- Ilustra as tuas ideias para melhor clarificação.

2.VOTAR

Vota nas ideias que respondem melhor a cada parte da situação para “desenhar a mudança”.

ASPETOS A LEMBRAR

Tenta pensar para além da primeira solução ou da solução “óbvia” e recolhe o máximo de ideias do maior número de pessoas possível.



PASSO 3 FAZER

FAZER A MUDANÇA ACONTECER

1.PLANEAR

- Que recursos serão necessários? Qual é o orçamento? Como irás angariar dinheiro? Quantas pessoas serão necessárias? Quanto tempo será preciso?
- Como irás documentar o teu trabalho?
- Dividam o trabalho entre todos.

ASPETOS A LEMBRAR

Tenta procurar organizações ou profissionais que trabalhem na sua área de interesse.

2.IMPLEMENTAR

- Sai e coloca o teu plano em ação. Sim, tu consegues!

3. REFLETIR

- Podes indicar 3 coisas que aprendeste sobre a situação?
- Podes indicar 2 coisas que aprendeste sobre os teus colegas de equipa?
- Podes indicar 1 coisa que aprendeste sobre ti próprio?
- Como planeias sustentar o impacto do teu projeto?



PASSO 4 PARTILHAR

“EU CONSIGO! AGORA TU TAMBÉM CONSEGUES!”

Partilhar a tua história com o mundo vai ajudar muitos outros a dizer, “EU CONSIGO!”

1.SUBMETER

Partilha a tua história connosco em dfcportugal.highplay.pt

Segue por favor as indicações para a submissão disponíveis no site. Podes incluir:

- Fotografias e Documentos escritos (máximo de 4 fotografias para cada passo)
- Vídeo/Link do Youtube (duração máxima de 3 minutos)

Se não tiveres acesso à Internet, envia o teu formulário de submissão para nós através do correio.

2.INSPIRAR

Podes usar estas ideias para expandir o teu círculo de influência.

- Partilha a tua história numa reunião.
- Organiza uma reunião de pais.
- Espalha a consciência através de uma newsletter.
- Partilha a tua história através dos media locais/televisão.

ASPETOS A LEMBRAR

Concentra-te em mostrar às outras pessoas o quão fácil, divertido e significativo é ser a mudança.



COMEÇAR

Introduza aos seus alunos a ideia de que mudar vidas pode ter significado e ser divertido.

Pode mostrar-lhes mais das nossas histórias vencedoras em dfcportugal.highplay.pt

O DESIGN FOR CHANGE EU CONSIGO - Desafio Escolar está aberto a todos os estudantes. A faixa etária ideal é dos 8-13 anos. A participação é absolutamente gratuita. Não há nenhuma propina envolvida.

PROCESSO DE AVALIAÇÃO

Os juízes do DESIGN FOR CHANGE procuram histórias que sejam lideradas pelas crianças, em que estas escolhem abordar desafios que as afetam diretamente. Os juízes também procuram evidências de que as crianças se envolveram com as suas comuni-

dades para compreender necessidades e perspetivas enquanto lidam com o desafio em mãos.

São alocados mais pontos para a geração de uma grande variedade de ideias e posterior seleção daquelas que preenchem diretamente as

necessidades das pessoas para as quais as crianças estão a desenhar uma solução. Ajude os seus alunos a pensar para além das respostas óbvias, como angariar dinheiro ou organizar um encontro/comício.

EM SUMA

É importante que as crianças saiam e recolham estatísticas e feedback da comunidade quando a sua ação de mudança estiver finalizada.

Para completar o processo, as crianças deverão refletir sobre a sua experiência e mapear a mudança na sua atitude através do diálogo, desenho e escrita.

SUBMETE A TUA HISTÓRIA EM
DFCPORTUGAL.HIGHPLAY.PT

DFC recomenda vivamente que a tua história seja submetida online

Se quiseres enviar a tua história por correio, preenche o formulário e envia para nós via correio.

PORQUE OS SUPER-HERÓIS NÃO ESTÃO EM CONTOS DE FADAS. ESTÃO EM CADA CRIANÇA QUE DIZ



EU CONSIGO

PORQUE DEVE PARTICIPAR?

O programa DESIGN FOR CHANGE oferece uma forma estruturada de ensinar competências do século 21 como a liderança, comunicação, colaboração e pensamento crítico e criativo. O programa também desenvolve a auto-confiança e a confiança entre as crianças. Os alunos abandonam uma mentalidade de "CONSIGO?" para "EU CONSIGO!". A investigação demonstra que esta confiança pode ajudar a melhorar o desempenho académico em até 28%.

(Boyatzis, R)

"Eles mostraram-me muito claramente que se queres algo podes alcançá-lo."

Miguel Luengo, DFC Spain

"É fantástico ver o tipo de entusiasmo que as crianças têm pelos projetos que escolhem."

Gitanjali, Professor, Anando, Kolkata, India

"Tenho sido inspirado pelo seu sentido de propósito e o seu empenho em encontrar as suas próprias soluções para os problemas que os preocupam."

Doug David, Professor, Commox valley High School, Canada

DESDE 2009 QUE A DESIGN FOR CHANGE PERMITIU QUE

MAIS DE 200.000 ESCOLAS EM MAIS DE 30 PAÍSES FOSSEM AS AUTORAS DE MAIS DE 10.000 HISTÓRIAS DE MUDANÇA.



EU CONSIGO DESAFIO ESCOLAR



O QUE É QUE AS SUAS CRIANÇAS IRÃO MUDAR ESTE ANO?

Caro Professor,

O futuro do mundo está sentado na sua sala de aula agora mesmo. Que sentimento emocionante e poderoso!

É VOCÊ que tem o poder de criar a próxima geração de pensadores, colaboradores, comunicadores e inovadores! É VOCÊ quem pode canalizar as suas energias positivas e fazê-los acreditar que eles **NÃO estão desamparados, que a MUDANÇA é possível e que ELES podem conduzi-la.**

Seja o Catalisador. Motive e inspire o superpoder EU CONSIGO das suas crianças!

Junte-se a escolas em mais de 30 países de todo o mundo e participe no DESIGN FOR CHANGE EU CONSIGO - Desafio Escolar!

O que é que as suas crianças irão mudar este ano?

Kiran Bir Sethi

Fundadora, Design for Change

dfcportugal.highplay.pt

[f/dfcportugal](https://www.facebook.com/dfcportugal)