



imagine

Imagine!!



Estamos no segundo passo da metodologia Design para mudança.

Trata-se de propor o maior número possível de ideias (quanto mais loucas, melhor) para resolver a situação escolhida. Com a solução mais interessante para o grupo, um protótipo é feito, testado e um plano de ação é desenvolvido. O importante é estar ciente de que ocorrerá uma mudança real. Talvez a ideia inicial precise ser lançada e tornada “realizável”: é uma oportunidade de realizar seu projeto sem depender de ninguém. Qual é o ingrediente-chave para isso? Desenvolver a CRIATIVIDADE.

A partir da equipe que desenvolve as atividades da campanha, propomos que você escolha dois representantes por turma para realizar uma assembleia durante o horário escolar. Ela pode ser planejada em etapas, ciclos ou como uma única assembleia de acordo com o número de alunos que se tenha na escola. A proposta é fazer algo visível, que “quebre” de alguma forma o ritmo das aulas e que possamos tornar visível nas redes sociais, no site da escola etc.

Como já explicamos, o objetivo é lançar uma infinidade de ideias que possam transformar algumas das situações analisadas na fase SENTIR.

As ações metodológicas propostas para realizar esta fase são as seguintes:

- Chuva de ideias
- Lápis no meio

É uma estrutura de aprendizagem cooperativa simples. Os estudantes são agrupados em grupos de quatro, cada um com uma folha de papel e um lápis (ou caneta). Cada um lança uma ideia que oferece alguma solução para as situações que foram vistas na fase sentir. Nesse momento, os lápis devem ficar no meio da mesa. Quando a discussão tenha sido feita e a ação parece boa ou aceitável, todos escrevem no papel. O objetivo é o diálogo, a interação e a participação equilibrada dos membros do grupo.

Os colegas debatem

O professor apresenta uma das situações vistas na fase SENTIR e os membros do grupo buscam a solução. Ao sinal dos professores, eles discutem durante o tempo fixado (dependendo da dificuldade do assunto) e expõem a solução mútua para o resto da equipe.

Essa estrutura busca interação simultânea, participação equilibrada e interdependência positiva.

Uma vez coletadas as ações propostas na assembleia, os representantes voltam para as salas de aula.