



## Desafio A minha Comunidade A1

Posso contribuir para a comunidade onde vivo.

Educação cívica empreendedora



### Workshop de inventores INEZ

Como podemos capacitar as crianças? Encorajando-as a usar as suas ideias e energia para resolver problemas que afetam todas as pessoas! No workshop dos inventores, as crianças escolhem um problema e trabalham em conjunto para encontrar soluções criativas por meio de tentativa e erro.

## Guia do/a Professor/a

Os materiais contêm uma descrição detalhada passo a passo do desafio para facilitar o seu desenvolvimento na sala de aula. Todos os materiais estão disponíveis em [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Federal Ministry  
Education, Science  
and Research



# Programa de Desafios Empreendedores You<sup>th</sup> Start

baseado no Modelo TRIO de Educação para o Empreendedorismo - [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Educação para o Empreendedorismo				Cultura de Empreendedorismo						Educação para a Cidadania Empreendedora	
	Desafio Ideia		Desafio Herói		Desafio Empatia		Desafio Conta uma História*		Desafio Ajuda o Outro *		Desafio A Minha Comunidade
	Desafio Pessoal		Desafio Ponto de Venda		Desafio Perspetiva		Desafio O Valor do Lixo		Desafio Porta Aberta		Desafio Voluntariado*
	Desafio Mercado Real		Desafio Começa o teu Projeto		Desafio Extremo*		Desafio Sê Positivo		Desafio Especialista*		Desafio Debate

O Modelo Tripartido é um sistema de ensino holístico, que compreende três dimensões:

A “**Educação para o Empreendedorismo**” engloba competências nucleares para o pensamento e a ação empreendedores, nomeadamente, a capacidade de desenvolver e implementar ideias.

A “**Cultura de Empreendedorismo**” promove o desenvolvimento de competências pessoais em contexto social, traduzindo uma cultura de abertura de espírito, de empatia, de trabalho em equipa, de criatividade, de consciencialização e assunção de riscos.

A “**Educação para a Cidadania Empreendedora**” visa o desenvolvimento das competências sociais e a capacitação dos estudantes enquanto cidadãos, ajudando-os, através do pensamento democrático e da autorreflexão, a expressarem as suas opiniões e a serem responsáveis por si mesmos, pelos outros e pelo ambiente.

Cada desafio pertence a uma das **18 famílias de desafios** distribuídas pelas três dimensões do Modelo Tripartido. Cada família de desafios pode abranger os seguintes níveis: A1 – 1.º Ciclo do Ensino Básico; A2 – 2.º Ciclo do Ensino Básico; B1 e B2 – Ensino Secundário. No entanto, os desafios poderão ser implementados noutros níveis de escolaridade, por opção pedagógica, atendendo à flexibilidade curricular e às competências a desenvolver.

Todos os materiais estão disponíveis em [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu). \*Estes desafios não estão disponíveis em língua portuguesa.



# Empoderar cada criança significa empoderar a comunidade!

O Programa de Desafios Empreendedores da Youth Start é um programa de ensino inovador e holístico que visa empoderar cada criança. Este programa promove a independência e a auto-motivação, desafiando crianças e adolescentes de várias maneiras e em várias áreas. Os desafios individuais - de um total de 18 famílias de desafio - são categorizados em 3 áreas gerais de acordo com o modelo TRIO:

Os desafios da dimensão de Educação para o Empreendedorismo transmitem qualificações básicas para o pensamento e a ação empreendedora - desenvolver e implementar ideias originais e inovadoras de maneira criativa e estruturada. Aqui está como o explicamos às crianças: "Encontre ideias e vamos implementá-las juntas!"

Os Desafios da dimensão da Cultura do Empreendedorismo apoiam o desenvolvimento pessoal. Eles promovem a auto-iniciativa, a autoconfiança, a empatia e o trabalho em equipa: "empoderem-se a si mesmos e aos outros e tentem algo novo!"

Os Desafios da dimensão da Educação para a Cidadania Empreendedora potenciam as competências sociais das crianças e adolescentes e capacitam-nos a assumirem responsabilidades por si mesmos, pelos outros e pelo meio ambiente: "Levante-se pelos outros e use as suas ideias para ajudá-los!"

O *Desafio "A minha Comunidade"* pertence à última dimensão do modelo tripartido de Educação para o Empreendedorismo. Este desafio visa incentivar as crianças a contribuírem com as suas ideias e energias para a solução de problemas que nos afetam.

No workshop dos inventores INEZ (WILMA, na versão original), as crianças escolhem um problema e trabalham juntas para encontrarem soluções criativas por tentativa e erro. O processo de encontrar ideias é facilitado pelo método do *Design Thinking* - adaptado para um grupo alvo do 1º ciclo do Ensino Básico.

No programa Youth Start também usamos *Design Thinking* no *Desafio Ideia*. Para este desafio desenvolvem-se três pacotes diferentes de materiais de ensino para o 1º ciclo do Ensino Básico que promovem a criatividade das crianças. Os estudantes do nível secundário aprendem sobre o método do *Design Thinking* e usam um modelo de negócios sustentável para testar várias formas de implementar uma ideia.

Vários outros desafios também se concentram na implementação de ideias originais. No *Desafio do Mercado Real*, os estudantes aprendem como desenvolver o plano de negócios certo para qualquer ideia. O desafio *Começa o teu Projeto* mostra como uma ideia se pode desenvolver num projeto e como este projeto pode ser implementado numa equipa, passo a passo. Finalmente, com o nosso *Programa Agente da Mudança*, apoiamos ideias sustentáveis dos estudantes e a sua implementação, apoiamos e acompanhamos todo o percurso de criação de uma potencial start-up.

O workshop dos inventores permite que as crianças tenham confiança em si mesmas e em suas ideias e enfrentem os desafios globais como *agentes de mudança* - o que permite empoderar a comunidade!

**Eva Jambor und Johannes Lindner, You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programme**  
[www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu), [www.ifte.at](http://www.ifte.at)



# Planificação da Unidade

<b>Tema</b>	Workshop de inventores INEZ
<b>Nível</b>	A1
<b>Desafio Família</b>	<p>Desafio <i>A minha Comunidade</i> - todos os contributos contam!</p> <p>Existem múltiplas e diferentes responsabilidades numa comunidade - estar na turma, dentro de uma família ou na sociedade. Todos podem contribuir e assumir responsabilidades.</p> <p>Neste desafio, as crianças do 1.º Ciclo analisam o seu meio-ambiente e, em conjunto, desenvolvem soluções.</p> <p>Os estudantes do 2.º Ciclo aprendem a forma como as sociedades podem usar recursos de maneira sustentável e consciente ("Jogo da Pesca").</p> <p>Os estudantes do 3.º Ciclo discutem os aspectos gerais da prosperidade e qualidade de vida.</p> <p>Os estudantes do ensino secundário refletem sobre como cada pessoa pode causar grandes mudanças (jogo de cartas "Agentes de Mudança").</p> <p>No nível mais alto de aprendizagem, o "Jogo da Utopia" faz a seguinte pergunta: "O que as ideias que as pessoas tiveram ao longo da história nos ensinam para as nossas vidas hoje?"</p>
<b>Tempo/Duração</b>	Pelo menos uma parte do dia, idealmente um dia inteiro.
<b>Competências de empreendedorismo de acordo com o Quadro de Referência</b>	<p><b>Consigo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• analisar um tópico de várias perspectivas e identificar problemas</li><li>• desenvolver ideias criativas e reconhecer seu valor</li><li>• sentir empatia por mim e pelas outras pessoas</li><li>• trabalhar em equipa</li></ul>
<b>Competências comunicativas e linguísticas</b>	<p><b>Consigo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• escutar e resumir o que escutei</li><li>• identificar várias necessidades</li><li>• comunicar com outras pessoas quando trabalho em equipa</li><li>• analisar pontos fortes e fracos</li><li>• apresentar a minha invenção e fundamentar as razões das minhas decisões</li></ul>
<b>Vocabulário</b>	inventor, invenção, pesquisa, objetivos globais, desenvolvimento sustentável / sustentabilidade, esboço, chuva de ideias (brainstorming), mapa mental (mindmap).

## Desafio A minha comunidade A1

You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges



<b>Avaliação</b>	As atividades que as desenvolvem durante o workshop dos inventores servem como ferramentas de avaliação. Especialmente as planificações "Partilhando" e "A sua Experiência", bem como os vídeos feitos pelas/os crianças/adolescentes, podem ser usados para fins de avaliação.
<b>Conhecimentos prévios</b>	Saber manusear vários materiais e ferramentas com segurança.
<b>Mente &amp;Corpo</b>	A realização de exercícios físicos ajuda os estudantes a ativarem o seu corpo e mente e a concentrarem-se, melhorando a sua atenção plena. Aceda a: <a href="http://www.youthstart.eu">www.youthstart.eu</a> (inclui vídeos). Escolha o(s) exercício(s) apropriado(s) para apoiar seu desafio!
<b>Ideia subjacente ao desafio</b>	Este desafio partilha aspectos temáticos com o <i>Desafio Ideia A2</i> , que também utiliza os princípios do <i>Design Thinking</i> , bem como o Desafio <i>Comece o Desafio de Projeto A1</i> , durante o qual as crianças planeiam e desenvolvem o seu próprio primeiro projeto.
<b>Links úteis</b>	Sobre o projeto Youth Start Entrepreneurial Challenges: <a href="http://www.youthstartproject.eu">www.youthstartproject.eu</a> .  Outros materiais de ensino (incluindo vídeos): <a href="http://www.youthstart.eu">www.youthstart.eu</a>  Sobre a WILMA (versão original): <a href="https://w-ort.at/wilma">https://w-ort.at/wilma</a> Veja os materiais para mais links.
<b>Tradução</b>	Versão portuguesa (INEZ): Inês Pinho, Carla Serrão e Dárida Fernandes