COMO CRIAR UM ESPAÇO PARA O PENSAMENTO CRIATIVO?

MANUAL PARA EDUCADORES

SPATIA FUNDACJA ROZWOJU EDUKACJI
Culture Polis
Padre Manuel Alvares
ERC
BILSEM 2005
Creating Spaces for Creativity
Erasmus+

Financiado pela União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Autores:

Angélica Camacho
Liliana da Gama
José Carlos Gonçalves
Peter Hyde
Vasso Kritikou
Christine O'Neill
Elisabete Ramos
Tomasz Sobisz
Ewelina Stasik
Nélio Teles
Tara Cronin
Zuhal Ayik Yildirim

Conselho Editorial:

Maria Buczek
Tomasz Sobisz

Composição e design gráfico:

Aleksandra Stachowicz

Tradução:

Maria Buczek
Liliana da Gama
Vasso Kritikou
Zuhal Ayik Yildirim

Revisão linguística:

Liliana da Gama

O conteúdo desta publicação está abrangido pela licença internacional Creative Commons – ShareAlike 4.0 (CC BY-SA 4.0).

ISBN: 978-83-964664-9-5

Esta publicação foi produzida no âmbito do projeto SPACES - Creating spaces for creativity (nº 2020-1-PL01- KA227-SCH-095376). O projeto foi implementado por cinco instituições: SPATIA - Fundação para o Desenvolvimento da Educação, Liceu IX Wislawa Szymborska de Sosnowiec, Malatya Bilim Ve Sanat Merkezi, Edmund Rice College, CulturePolis, Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares.

Fonte dos elementos gráficos: canva.com, pixabay.com

ÍNDICE

Da equipa editorial 1

Salas de aula e laboratórios 3

Laboratório de ciências flexível e sustentável 5
Estúdio de arte 6
Laboratório da Sala de Aula do Futuro (FCL) 7
Transformação de espaços de aprendizagem 8
Manter a criatividades viva - makerspaces 9
Salas de aula flexíveis para uma aprendizagem flexível 10
Sala de aula para trabalho individual ou em grupos pequenos 11
Sala de streaming multimédia 12
Sala de aula criativa 13

Biblioteca 15

Centro de Literacia Digital 16
Livros & Filmes 17
Centro de Artes Plásticas e Literatura 18
Cantinho da Cultura 19
Pausas mentais 20
Bookcrossing criativo 21
Bibliotecas verdes 22
Bibliotecas digitais 23
Biblioteca natural – um Yurt 24

Espaços exteriores 25

Sala de aula ao ar livre 27
Zona de relaxamento 28
Jardim de chuva 29

Observatório astronómico escolar 30
Anfiteatro 31
Bibliotecas ao ar livre 32
Jardins Alegres 33
Animais de estimação e outros animais 34
Jardim da evolução 35

Corredores, cacifos e cantina **36**

Cacifos transformados em livros gigantes 38
Exposição de fotos no corredor 39
Percurso sensorial no corredor 40
Mural no corredor 41
Quadros de projeto comunitários 42
Um lugar para relaxar e conectar-se 43
Escadarias - Como ser criativo no espaço escolar 44
Autocolantes e imagens em vinil 45
Arte inspirada nos alunos nos corredores e átrios 46

Atividades extracurriculares e relaxamento **48**

Clube de Culinária 49
Jornal/revista dos alunos 50
Clube de Teatro 51
Bancos nos corredores e no exterior 52
Sala Comum 53
Sala Fitness 54
Galeria Puzzles – Uma atividade extracurricular e um espaço de relaxamento 55
Biblioteca 56
Sala Sensorial 57

DA EQUIPA EDITORIAL

Os edifícios a que chamamos escolas são espaços onde passamos grande parte das nossas vidas. São, além disso, um lugar onde nos moldamos enquanto pessoas. Na escola, aprendemos sobre as nossas capacidades e atitudes, aprendemos a viver em comunidade, temos sucesso, falhamos, fazemos amigos e escolhemos percursos de vida. Exploramos, experimentamos, vivenciamos.

Mas será que o espaço em que tudo isto acontece durante os largos anos da nossa infância e juventude tem alguma importância? Será que os edifícios, as salas, os tipos e disposição do mobiliário ou as cores têm algum impacto no conforto e qualidade da nossa aprendizagem? Um edifício, uma sala, um estúdio podem estimular a criatividade e o desejo de aprender?

Uma característica marcante dos séculos XIX e XX nas escolas da Europa (e provavelmente na maioria das escolas em todo o mundo) foi a normalização do espaço. O modelo prussiano de ensino considerava que apenas uma única disposição de sala de aula seria eficaz e permitida, consistindo esta em mesas dispostas em várias filas, umas atrás das outras, viradas para a secretária do professor e para o quadro. Esta disposição espacial tinha como objetivo impor o foco e a concentração, bem como a disciplina baseada na hierarquia. O modelo prussiano apontava uma única direção de comunicação - do professor que sabe tudo aos alunos, concentrados em absorver passivamente porções sucessivas de conhecimento.

Embora este modelo tradicional de disposição de sala de aula seja ainda dominante nas escolas de hoje em dia (e por vezes é necessário e ideal), as mudanças que têm ocorrido no mundo no século XXI começaram a forçar a ajustamentos, tanto nas metodologias de ensino, como na forma como os espaços escolares são organizados. A mudança na perceção dos papéis dos participantes nas atividades educativas é aqui de importância capital. O acesso generalizado a fontes digitais de conhecimento significa que a hierarquia que era dominante até há pouco tempo, e na qual o aluno se encontrava no fundo, já não funciona. A aprendizagem na escola começa a assemelhar-se ao trabalho de uma equipa que define objetivos comuns, procura informação e soluções, experimenta e vivencia. O papel do professor (líder da equipa) passa, portanto, por inspirar a turma e os alunos individualmente, coordenar o trabalho, mas também por procurar e experimentar em conjunto, por aprender em conjunto. O fluxo de informação neste modelo é multidirecional e o professor é um dos seus elementos. Tal fica a dever-se à mudança constante e diária dos conhecimentos e da informação disponível, sendo impossível que uma só pessoa esteja permanentemente atualizada.

O ambiente em que vivemos, trabalhamos e aprendemos é composto por muitos espaços. Há, é claro, o espaço privado. Na maioria das vezes, este é a casa, o apartamento, o quarto. Aqui temos oportunidade de criar para nós mesmos o espaço de que precisamos. Os critérios mais importantes são o conforto e a possibilidade de autoexpressão. A necessidade de criar um espaço privado ficou particularmente evidente durante a pandemia SARS-COV-2. Ser forçado a ficar em casa criou em muitos de nós a necessidade de "redecorar", para tentar criar um espaço que se destinasse a acomodar tanto a casa, como um lugar para estudar e/ou trabalhar. Alguns descobriram nesta mudança um modo de vida novo, sustentável e confortável, propício ao seu bem-estar e fomentador de criatividade. No entanto, após um retiro forçado, muitos de nós regressámos às escolas e aos escritórios, partilhando o espaço com os outros.

A criação de espaços públicos partilhados parece ser menos suscetível às necessidades individuais. O mais importante é adaptar a sua funcionalidade às necessidades dos grandes grupos sociais, ficando a sua aparência ao sabor dos conceitos urbanos locais, das especificidades do local e das tendências da época. A nossa reação individual em relação a este tipo de espaço limita-se geralmente a expressar admiração ou, simplesmente, crítica. Será que um espaço público pode estimular a criatividade dos seus utilizadores? Sem dúvida que sim. Um estádio novo e seguro, uma sala de concertos com excelente acústica, um museu interativo, um centro multifuncional de atividades e relaxamento, uma zona verde numa cidade compacta, por exemplo, todos têm um impacto significativo na mudança de hábitos, no sair da rotina, permitindo a gestão dos nossos tempos de lazer de forma criativa.

Mas voltemos aos espaços escolares. Os criadores das escolas modernas têm de ter em conta os desafios da educação moderna, projetando edifícios que incorporem salas de aula onde a disposição do mobiliário pode ser moldada de acordo com as necessidades reais, como laboratórios específicos, áreas comuns para relaxamento, lazer e até percursos de circulação que incentivam o networking e têm um efeito positivo na condição física de alunos e professores.

Um dos exemplos mais espetaculares de uma escola desenhada desta forma é o Vittra Telefonplan em Estocolmo. Espaços abertos, mobiliário invulgar, cores e tecnologia. O espaço escolar divide-se em cinco zonas: "Laboratório" - um local de experimentação, testagem e aplicação de conhecimentos; "Fogo" - uma zona para trabalhar em equipa; "Poço" - zona de relaxamento, reuniões e interação; "Palco" - um espaço aberto para apresentar o trabalho e as competências dos alunos; e "Gruta" - uma zona de relaxamento individual. O projeto foi desenvolvido após inúmeras consultas e debates com alunos e professores.

No entanto, poucos se podem dar ao luxo de dispor de instalações destas. As escolas ocupam geralmente edifícios cujo conceito arquitetónico reflete o referido padrão prussiano do espaço educativo. Mas será que este tipo de edifício impede a criação de espaços criativos nas escolas? Definitivamente não! É uma oportunidade extraordinária para fomentar a criatividade e inovação de toda a comunidade escolar, bem como a aquisição de novas capacidades e competências.

A criação de espaços criativos dentro e fora da escola requer o envolvimento das diferentes partes interessadas neste processo - alunos, professores, direção escolar, outros funcionários da escola, bem como dos pais. As alterações devem ser planeadas e pensadas para que cumpram as funções previstas e sejam aceites por toda a comunidade escolar. Nesta fase, é importante realizar consultas e debates públicos, que indiquem o âmbito e o objetivo da inovação, bem como os recursos necessários para a implementar.

O próprio processo de planeamento e implementação de mudanças no espaço escolar é uma excelente forma de desenvolver inúmeras competências nos alunos (e nos professores também). Para além de fomentar a prática de consultar as outras partes interessadas sobre as mudanças, a implementação de um projeto arquitetónico promove o reforço de competências de conceção, planeamento, economia e gestão financeira, e ecologia, bem como competências sociais, tais como a capacidade de trabalhar em equipa, de ouvir os outros, de chegar a compromissos, partilhando responsabilidades na sua implementação.

Os alunos também adquirem capacidades específicas, que são extremamente úteis numa variedade de situações. Estas incluem, por exemplo, a preparação adequada e segura do local de trabalho, a seleção e utilização de ferramentas (tradicionais e digitais), a correta execução de diferentes tarefas (carpintaria, pintura, instalação), bem como a capacidade de recorrer a aconselhamento e apoio de profissionais e especialistas.

Esta publicação foi produzida precisamente para apresentar conceitos e soluções arquitetónicas que possam ser implementadas em qualquer tipo de escola, com o envolvimento de alunos, professores e da restante comunidade escolar. Os exemplos, elaborados pelos parceiros do projeto SPACES - Creating Spaces for Creativity, apresentam ideias para mudanças criativas no espaço escolar, enriquecidas com informação sobre o impacto previsto dessas inovações na criatividade e desenvolvimento dos alunos, no reforço das capacidades e competências, bem como os respetivos custos de implementação e formas de os minimizar.

E depois da mudança?

A mudança criativa no espaço escolar, implementada por uma equipa de alunos e professores, reforça os laços entre o grupo, bem como o nível de confiança mútua e um sentimento de empoderamento. As capacidades e competências entretanto adquiridas não desaparecem e podem ajudar a implementar outros projetos criativos e inovadores em diferentes áreas, criando espaços desenhados e concebidos pelos seus utilizadores.

Disfrute da leitura.

Editores do manual

Maria Buczek, Tomasz Sobisz

SALAS DE AULA E LABORATÓRIOS

CAPÍTULO I

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
WHAT SHOULD
A SCIENCE LAB
LOOK LIKE?
Creating
Spaces
for Creativity
Erasmus+

LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS FLEXÍVEL E SUSTENTÁVEL

Um laboratório de ciências ideal é aquele que proporciona flexibilidade e um ambiente seguro e criativo, tanto para professores como para alunos. O século XXI exige uma mudança na forma como ensinamos os nossos alunos e começamos já a assistir a uma tendência para ambientes de aprendizagem positivos, vulgarmente conhecidos como Aprendizagem Autónoma, ou em ciências, Pesquisa Autónoma. Os espaços laboratoriais abertos e flexíveis podem ser adaptados para atender às necessidades dos alunos e professores, oferecendo aos indivíduos a possibilidade de trabalharem e interagirem de uma forma mais propícia à sua própria aprendizagem.

Principais considerações para um design flexível no laboratório de ciências:

Espaço e mobiliário flexível e criativo: a possibilidade de trabalhar sozinho, assim como em grupos pequenos, médios ou grandes, deve existir no mesmo espaço. Isto pode ser conseguido através da escolha de móveis.

Espaço multiusos: há sistemas de móveis modulares que podem ser reconfigurados de acordo com um espaço de aprendizagem multiusos.

Pontos focais específicos: ponto de água, gás e fumo.

Está a considerar uma abordagem STEM? Crie um ambiente de aprendizagem colaborativo para os alunos e incorpore pensamento crítico em todas as disciplinas.

CLICK HERE

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

Este laboratório de ciências tem tudo o que é preciso para a ideação, investigação e criação:

- Planeamento e implementação de novos elementos no laboratório e realização de modificações;
- A implementação de experiências práticas no ensino /aprendizagem de ciências envolve processos básicos que conduzem à criatividade;
- Promover a centelha de génio, incentivar novas formas de pensar e fomentar a colaboração entre as disciplinas;
- Aprender fazendo.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção do laboratório: alunos do ensino secundário, partes interessadas da comunidade educativa: pais, empresas, instituições.

Utilização do laboratório: todos os alunos, professores

Reforço de capacidades e competências

- Interagir diretamente com materiais e dados;
- O ensino laboratorial e as experiências incentivam a uma compreensão aprofundada;
- Acredita-se que os alunos conseguem reter conhecimentos por mais tempo, quando veem as experiências a serem realizadas em frente aos seus próprios olhos;
- Sentir-se confiante, tornando-se alunos ativos;
- Proporcionar oportunidades para experiências práticas individuais, bem como para trabalho colaborativo em grupo.

Impacto deste espaço

- Relação aluno - professor;
- Acesso a recursos;
- Oportunidades de formação profissional para professores;
- Necessidades e interações individuais;
- Ambiente escolar e cultural;
- Currículo, pedagogia e saídas;
- Saúde e Segurança no Trabalho.

Custo: médio

Formas de minimizar os custos:

- Atividades de angariação de fundos;
- Contribuições de pais ou Associações de Pais;
- Apoios governamentais locais ou regionais;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento para angariação de fundos;
- Faça-você-mesmo usando materiais reciclados.

Inspirações: FCL resource library
Future classroom

Referências

www.demco.com/shop-by-space/virtual-tours/vr-flexible-science-lab

ESTÚDIO DE ARTE

Um estúdio de arte é a sala de trabalho de um artista. Pode ser usado para pintura, cerâmica, escultura, álbuns de recortes, fotografia, design gráfico, cinematografia, animação, criação de música ou prática de dança.

Algumas dicas para trazer mais energia, abundância, magia, diversão e alegria a estúdios de arte:

- Mude as lâmpadas: Adicionar cores leves e vibrantes a um espaço é essencial para se sentir a energia da alegria;
- Exponha os materiais de arte: Em vez de guardar materiais, como pincéis e tintas, dê-lhes um lugar de destaque no estúdio;
- Ponha ordem no estúdio: criar uma sensação de harmonia no espaço, permite entrar em fluxo;
- Adicione algo bonito ao espaço de trabalho: os objetos bonitos ligam-nos a uma estética de brincadeira. Os alunos podem assim fugir de guiões pré-concebidos e deixar fluir uma mentalidade mais infantil e aberta;
- Bolas de sabão: desenvolver uma sensação de magia num estúdio pode ser inspirador e serve de lembrete para levar as coisas um pouco menos a sério;
- Use assentos flexíveis e almofadas;
- Um quadro inteligente e computadores para aceder à internet Para mais ideias clique aqui.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Quando se olha para uma tela em branco, não há outra escolha a não ser criar algo que não estava lá originalmente;
- Quando os artistas se inspiram na vida, criam imagens realistas de temas que conseguem visualizar durante esse processo de criação;
- Desenhar de memória ou a partir da imaginação é uma capacidade muito valiosa num estúdio de arte.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção: alunos de todas as idades, escolas, outras partes interessadas: associações de pais, galerias de arte, centros culturais, universidades.
Utilização do espaço: Todos os alunos, professores, funcionários da escola.

Impacto de um estúdio de arte

Maior conhecimento de:

- Materiais de artes plásticas, incluindo onde os obter, como usá-los e os seus efeitos, o que é essencial para a criação artística;
- Formas de arte: arquitetura, pintura, performance, fotografia, gravura, escultura, vídeo;
- Concepção de um estúdio de arte, arrumação, decoração;
- Compreensão da noção de perspetiva.

"Em suma, todas as coisas boas são selvagens e livres"

Henry David Thoreau

Reforço de capacidades e competências

- Familiarizar-se com os conceitos basilares das artes visuais;
- Capacidade de observação: tomar as coisas pelo que são, para realmente poder ver todos os seus detalhes, e representar isso em papel.
- Comunicação e colaboração;
- Sentir-se confiante e descobrir-se a si mesmo;
- Conhecimento informático para artistas digitais;
- Desenvolver uma prática de estúdio independente, promover as suas competências criativas, conceptuais e técnicas, tanto num meio específico da área como num foco interdisciplinar.

Custo: baixo

Formas de minimizar os custos:

- Atividades de angariação de fundos;
- Contribuições de pais ou Associações de Pais;
- Apoios governamentais locais ou regionais;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Apoio de galerias de arte ou universidades;
- Usar objetos reciclados.

Inspirações:

- Re-imagining Learning Spaces to inspire contemporary learning – Part One: Models for Change
- David Thornburg on the Evolving Classroom (Big Thinkers Series)
- Is this Finnish school the perfect design?
- The school of the future has no doors
- Starting the Year off Right with Classroom Design

Referências

7 Competências aprendidas através da educação artística; richmondhillartschool.com/7-skills-learned-through-art-education/

Matthew P., Helmut L., Criatividade nas Artes Visuais, 2017; www.researchgate.net/publication/320347536_Creativity_in_the_Visual_Arts

LABORATÓRIO DA SALA DE AULA DO FUTURO (FCL)

A Future Classroom Lab (FCL) - que divide o espaço de sala de aula com o objetivo de aplicar pedagogias de aprendizagem ativa e inspirar flexibilidade - foi criada pela European Schoolnet.
A FCL é formada por seis espaços de aprendizagem diferentes. Cada espaço concentra áreas específicas de aprendizagem e ensino, e ajuda a repensar diferentes aspetos: espaço físico, recursos, mudança de papéis de aluno e professor, e como apoiar diferentes tipos de aprendizagem.
Todos juntos, os espaços constituem uma forma única de visualizar uma abordagem nova e holística da arte de ensinar. As diferentes zonas refletem o que deve ser o ensino: estar ligado, estar envolvido e ser desafiado.
A FCL inclui 6 zonas de aprendizagem: Investigar, Criar, Apresentar, Interagir, Trocar, Desenvolver.

FIGURA 1. Planta do European Schoolnet Future Classroom Lab em Bruxelas, Bélgica. Copyright 2015 European Schoolnet

Faça uma visita virtual guiada à FCL e familiarize-se com as suas diferentes zonas!

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

Iniciar uma revolução na sala de aula implica:

- Aprender criando: envolver-se ativamente na produção e criação dos seus próprios conteúdos;
- Uso de tecnologia desafiante para projetar e criar;
- Desenvolver as soft skills dos alunos através do trabalho baseado em projeto apresentação, planeamento e trabalho em equipa;
- Dar aos alunos um sentido de autonomia e domínio em relação à sua própria aprendizagem;
- Criar para a vida real.

Grupo alvo do projeto:

Criação e manutenção da FCL = "Laboratório Vivo": decisores políticos, fornecedores de TIC, escolas, professores e investigadores, partes interessadas de toda a escola.
Utilização da FCL: alunos de todos os níveis, professores e funcionários, outras instituições.

Impacto da FCL

Maior conhecimento de:

- Modelos de ambientes de sala de aula do século XXI – com mobiliário flexível, espaço colaborativo e tecnologia digital acessível, visam facilitar a criatividade e ajudar os alunos a adquirir competências do século XXI.

Reforço de capacidades e competências

- Trabalhar individualmente, em pares ou equipa;
- Incorporar novas visões sobre pedagogia, competências do século XXI e aprendizagem reforçada com tecnologia;
- Ler, observar, realizar experiências científicas, organizar pesquisas, usar robôs para investigar, descobrir e tornar-se um aluno autónomo;
- Incentivar os alunos a interagirem com os seus pares durante a aula;
- A capacidade de colaborar, inovar e partilhar numa comunidade de aprendizagem empenhada em ajudar os alunos a experimentar a alegria de se tornarem a melhor versão de si mesmos!

"Um investimento em conhecimento rende sempre os melhores juros."

Benjamin Franklin

Veja este vídeo para mais inspiração Future Classroom Lab

Custo: elevado

Será necessário um orçamento separado para a execução deste projeto de transformação de salas de aula em FCL, mas este pode ser realizado por etapas, uma vez que será difícil construir todas as 6 zonas ao mesmo tempo. Com o tempo, podem criar-se versões mais simplificadas.

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos para apresentar estes espaços ao público;
- Angariar doações privadas e públicas;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola;
- Investimento governamental.

Inspirações:

The maker movement in schools
Makerspace playbook

Vê aqui alguns relatos de aprendizagem em FCL!

Referências

www.eun.org/professional-development/future-classroom-lab

TRANSFORMAÇÃO DE ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM

As escolas estão repletas de alunos que querem envolver-se, socializar, comunicar, criar e colaborar de formas significativas e que reflitam o mundo em que vivem. O futurista David Thornburg identifica três espaços de aprendizagem arquetípica: a fogueira, a gruta e o poço, que as escolas podem usar como espaços físicos ou espaços virtuais, para a aprendizagem de alunos e adultos.A fogueira é um espaço onde as pessoas aprendem com um especialista. Outrora, os sábios anciãos passavam conhecimentos através da narrativa, e ao fazê-lo transmitiam a sua cultura à próxima geração. Nas escolas de hoje, os especialistas não são apenas professores e oradores convidados, mas também alunos que têm capacidade de partilhar a sua aprendizagem com os pares e outros professores. O poço é um espaço informal onde os pares podem partilhar informações e descobertas, atuando simultaneamente como aprendiz e professor (uma incubadora de ideias e cultura partilhada). A gruta é um espaço privado, onde um indivíduo pode pensar, refletir e transformar a aprendizagem do conhecimento externo em crença interna.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A flexibilidade do espaço e recursos favorecem a criatividade e permitem:

- Oportunidades individuais e de aprendizagem em grupo, simultaneamente;
- Atividades cooperativas, em grupo, performances;
- Eliminar a pressão exercida nos professores para estarem em "controlo" de um grupo e exclusivamente responsáveis pelo seu comportamento global;
- Facilitar novas pedagogias;
- Espaço para formação, apresentações, discussão, conversa e privacidade, estudo privado;
- Oportunidades para os alunos abordarem especialistas em vários contextos de aprendizagem.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção: todos os alunos, partes interessadas da escola: pais, empresas, instituições.
Utilização dos espaços: alunos, professores, oradores convidados.

Impacto desta transformação

Maior conhecimento de:

- Contos, canções, poetas;
- Discussão sobre questões importantes e relevantes;
- Capacidade de falar e ouvir-se uns aos outros;
- Alternativas às salas de aula centradas nos professores preparando os alunos para participarem no mercado de trabalho actual.

Reforço de capacidades e competências

- A fogueira (espaço para aprender com um especialista): colegas respeitando-se uns aos outros, respondendo a perguntas, escuta ativa;
- O poço (espaço para aprender com os pares): trabalhar numa equipa para interagir, resolver problemas, debater e colaborar;
- A gruta (espaço para aprender com a introspeção e a vida): espaço para aprender fazendo, reflexão individual, estudo, ideia. Um lugar para introspeção e autoaprendizagem.

Passamos muito tempo a tentar mudar as pessoas. A coisa a fazer é mudar o ambiente e as pessoas vão mudar-se a si mesmas.
Les Watson, Pro Vice-Chancellor, Glasgow Caledonian University

Custo: médio

Os espaços da fogueira, do poço, e da gruta podem ser todos definidos numa sala de aula, ou pelo menos um ou dois, dependendo da disponibilidade.

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores – instituições e empresas locais;
- Utilizar mobiliário reutilizado;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola - na construção destes espaços;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos para apresentar estes espaços ao público;
- Para mais ideias **clique aqui**.

Continuar a ler:

- 21st Century Learning Space Design
- Re-imagining Learning Spaces to inspire contemporary learning – Part One: Models for Change
- David Thornburg on the Evolving Classroom (Big Thinkers Series)
- Is this Finnish school the perfect design?
- The school of the future has no doors

Inspirações:

Floorplanner

Referências

Thornburg, David D. "Fogueiras no Ciberespaço: Metáforas Primordiais para Aprender no Século XXI." Outubro de 2007, Centro de Desenvolvimento Profissional de Thornburg, http://epubgeneration.pbworks.com/f/campfires.pdf?ld=1

Thornburg, D. (2014). From the Campfire to the Holodeck - Creating Engaging and powerful 21st Century Learning Environments. San Francisco: Jossey-Bass

MANTER A CRIATIVIDADE VIVA - MAKERSPACES

Um Makerspace é um lugar onde se podem fazer coisas. É um lugar para aprender fazendo, usando todas as ferramentas para a criatividade. Este espaço é diferente de escola para escola, mas há elementos comuns: madeiras, impressora 3D, um laboratório de computadores, uma sala de arte, equipamento audiovisual e ferramentas manuais. Aqui também se podem encontrar computadores e dispositivos de computação, como Arduínos ou computadores Raspberry Pi.

Este espaço de produção de 330 metros quadrados inclui uma variedade de móveis projetados para facilitar a criação: impressoras 3D, mesas grandes, móveis, superfícies de trabalho duráveis e muita arrumação; a pequena área está repleta de tecnologia e ferramentas para ajudar os estudantes mais velhos a explorar e criar.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Permite formas criativas de projetar, experimentar, construir e inventar, à medida que os alunos se envolvem na metodologia STEAM (ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática);
- Aplica o currículo da escola e desenvolve competências no mundo real, através de atividades criativas baseadas em projetos;
- Permite aprender fazendo, não apenas lembrando o que é dito; aprender a agir independentemente do professor;
- Incentiva a cidadania digital, a inteligência emocional digital e a criatividade digital.

Reforço de capacidades e competências

- Expressar-se sem medo do fracasso;
- Através da criação, os alunos com diferentes capacidades aprendem e desenvolvem novas competências, como o pensamento crítico e a resolução de problemas, a comunicação e a colaboração;
- A aprendizagem baseada em projetos constrói competências para a vida e para o trabalho;
- Reforçar a capacidade de fazer por si mesmo;
- Maior autoconfiança e autoestima;
- Melhor compreensão dos conceitos a partir da aplicação prática;
- Aquisição de competências práticas;
- Aplicação do conhecimento aos problemas do mundo real.

O movimento criador nas escolas
Jason Wik & Gabriel Wilkes

De uma forma suave, você pode abanar o mundo

Gandhi

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção: todos os alunos, partes interessadas da escola: pais, empresas, instituições.
Utilização: todos os alunos, professores, pais.

Custo: médio

Ao criar um grande Makerspace permanente, os custos iniciais, que podem incluir trabalhos estruturais, podem ser substanciais. Algumas máquinas e equipamentos para estes espaços também podem ser bastante caros.

Impacto do Makerspace

Maior conhecimento de:

- Ferramentas, equipamentos e materiais adequados e necessários para um trabalho específico;
- Computadores, tablets, outros dispositivos móveis de TIC e robôs programáveis, tipo de armazenamento;
- Utilização de madeira, metal, cartão e tecidos necessários para este projeto, fornecidos por centros locais de reciclagem, empresas locais ou famílias dos alunos, aprender sobre desenvolvimento sustentável;
- Diferentes tipos de atividades: design básico e criação, costura e têxteis, marcenaria, metalomecânica, eletrónica, código e robótica, fabricação digital.

Formas de minimizar os custos:

- O financiamento pode vir de projetos europeus, iniciativas nacionais, autarquias locais ou patrocínios de empresas e envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola - na construção do espaço;
- Muitas vezes, os fundos necessários são obtidos em várias parcelas, quando se acede ao financiamento público e privado. Neste caso, é aconselhável criar um plano que inclua uma configuração inicial básica do Makerspace, com a possibilidade de o expandir mais tarde, dependendo do financiamento disponível;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados.

Referências

Jill Attewell J. (2019) Construindo laboratórios de aprendizagem e espaços de aprendizagem inovadores. European Schoolnet. Bélgica. https://makered.org/wp-content/uploads/2014/09/Makerspace-Playbook-Feb-2013.pdf

SALAS DE AULA FLEXÍVEIS PARA UMA APRENDIZAGEM FLEXÍVEL

Quando os professores abandonam a disposição tradicional de sala de aula, sentem-se muitas vezes mais eficazes e criativos. Não há uma única planta para um design criativo de sala de aula. No entanto, deve sempre ser colocada ênfase na flexibilidade. Uma sala de aula criativa deve permitir atividades em grupos grandes, bem como em pequenos grupos e trabalho individual. Uma vez que muitas salas de aula têm espaço limitado, o mobiliário deve ser móvel: itens sobre rodas facilitam imenso a adaptação das áreas de aprendizagem. Mesas, secretárias, pufes, sofás e muito mais podem ser usados eficazmente numa sala de aula criativa, dando opções aos alunos e fazendo com que se sintam mais envolvidos na sua aprendizagem.

Espaço de aprendizagem com mobiliário móvel para colaboração e aprendizagem ativa. Imagem: Scholarfurniture.co.nz

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

O ambiente de aprendizagem é essencial para fomentar a criatividade:

- Um design flexível da sala de aula faz com que os estudantes se sintam mais valorizados e respeitados, uma vez que "apaga a linha entre instrutores e alunos";
- Desenvolvimento de capacidades de pensamento crítico: os alunos aprendem a encontrar qualidade;
- Uma sala de aula criativa constrói um ambiente que encoraja duas coisas: discussão e colaboração;
- Os estudantes são encorajados a descobrir por si mesmos; é-lhes dada a oportunidade de serem participantes ativos;
- Aprender criando: os alunos estão ativamente envolvidos na produção e criação dos seus próprios conteúdos. Isto permite que exercitem a sua imaginação e sejam inovadores.

Grupo alvo do projeto

Conceber uma sala de aula flexível=futuro: professores, formadores, entidades educativas, partes interessadas de toda a comunidade.

Utilização da sala de aula: todos os alunos, professores e funcionários da escola, outras instituições.

Impacto deste espaço

Maior conhecimento de:

- Ambientes de aprendizagem ativa, decoração;
- Reconstruir, modelar, interpretar informação, criatividade;
- Novos projetos escolares em colaboração com novos métodos de aprendizagem.

Inspirações:

Eduspaces. Learning environments od the 21st century

Educational spaces

Reforço de capacidades e competências

- Plataforma de aprendizagem conveniente e fácil de usar;
- Permitir que os alunos interajam uns com os outros;
- Estudantes capacitados - tendo maior controlo sobre a sua aprendizagem, à medida que trabalham ao seu próprio ritmo;
- Assentos flexíveis motivam os alunos a aprender;
- A aprendizagem é social e frequentemente colaborativa;
- Desafiante o suficiente para cada aluno;
- Utilizar avaliações consistentes com os objetivos, com forte enfoque no feedback formativo; incentivar as ligações entre atividades e disciplinas, dentro e fora da escola (Dumont e Istance, 2010)."

A flexibilidade requer uma mente aberta e um acolhimento de novas alternativas.

Psicóloga Dr. Deborah Day

Use o **floorplanner** para desenhar a sua sala de aula favorita virtualmente.

Veja **este vídeo** sobre Salas de Aula Flexíveis: A criação de um espaço para uma aprendizagem personalizada

Custo: médio

Uma sala de aula espaçosa, móveis, estantes, pufes bancos, almofadas ou tapetes, sofás, secretárias, mesas baixas.

Formas de minimizar os custos:

- Usar o orçamento escolar;
- Organizações de pais e professores: estas organizações podem oferecer oportunidades para equipar salas de aula ou os professores podem candidatar-se a mini subvenções, ou ainda usarem uma determinada quantidade do orçamento para compras especiais;
- Angariar patrocínios em empresas;
- Candidatar-se a projetos de angariação de fundos, apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento: um jantar, um show de variedades, dança ou algum outro tipo de evento onde possa cobra um valor de entrada.

Referências

Creative learning environments in education—A systematic literature review Thinking Skills and Creativity (2013)
Hanna, D.; David, I. Analysing and designing learning environments for the 21st century,2010, www.researchgate.net/publication/281219774_Analysing_and_designing_learning_environments_for_the_21st_century (acesso: 02.09.2022)

Sala de aula para trabalho individual ou em grupos pequenos

Cada vez mais os alunos têm problemas relacionados com emoções e gestão de stress. Muitas vezes vemos estas frustrações em alunos muito ambiciosos e bem-sucedidos, mas especialmente em alunos com necessidades educativas especiais. Há necessidade de uma sala onde um psicólogo ou educador possa ajudar os alunos a descontrair, acalmar e realizar atividades individuais ou em grupos pequenos.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Alunos podem aliviar o stress e acalmar, o que se traduzirá numa aprendizagem mais eficaz;
- Trabalhar individualmente ou em pequenos grupos ajuda a concentrar-se;
- Luz, som e uma atmosfera agradável ajudam a abrir a mente a novas ideias;
- O professor tem a oportunidade de estabelecer uma relação com os alunos que são reticentes e precisam de isolamento;
- Receber estímulos através de diferentes sentidos pode fortalecer a criatividade.

Grupo alvo do projeto

Todos os tipos de escolas e alunos do ensino básico e secundário.

Equipamento sugerido

- Poltrona confortável ou sofá, cadeiras, espreguiçadeiras, colchões;
- Mesa do professor com computador;
- Projetor;
- Cortinas claras ou lâmpadas que emitem luz colorida;
- Gambiarras;
- Gravador, colunas de som;
- Dispositivo de aromaterapia e óleos;
- Cadeira de massagem.

Reforço de capacidades e competências

- Lidar com emoções e stress;
- Desenvolver os sentidos;
- Acalmar e relaxar;
- Preparação para o trabalho criativo;
- Reforçar as competências sociais.

Custo: médio

O equipamento depende do orçamento da escola, mas pode ir sendo sistematicamente expandido.

Formas de minimizar os custos:

- Cooperação com empresas e instituições que emprestam equipamentos para pessoas com necessidades especiais;
- Atividades de angariação de fundos;
- Associação de Pais ou contribuições dos pais
- Apoios do governo local ou regional;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados.

Impacto deste projeto

- Aumento da confiança dos pais na escola devido ao seu cuidado com crianças com necessidades educativas especiais;
- Desenvolvimento de competências emocionais e sociais;
- Oportunidade de criar o nosso próprio espaço, projetando a sala de aula em conjunto.

Sala de streaming multimédia

Os meios de comunicação social têm um papel importante na vida dos jovens. Além da televisão escolar e da rádio, os alunos por vezes gerem as redes sociais da escola. A oportunidade de aprender a usar tecnologia que permite a publicação na Internet, streaming e jornalismo vai prepará-los para muitas profissões que serão populares no futuro.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Alunos criam cenários e dividem tarefas de acordo com os seus interesses e capacidades;
- Desenvolvem capacidades artísticas e tecnológicas, ou seja, aprendem a usar ambos os hemisférios cerebrais;
- Trabalho em equipa desenvolve competência social, ensina compromisso e tomada de decisões.

Grupo alvo do projeto

Todos os tipos de escolas, alunos do ensino básico e secundário.

Equipamentos:

- Tela verde;
- Iluminação;
- Microfones;
- Câmaras;
- Computadores;
- Software;
- Mesas e cadeiras.

Impacto deste projeto

- Aumento da confiança dos pais e alunos na escola, devido à aposta no desenvolvimento e nos interesses dos alunos;
- Desenvolvimento de competências sociais e tecnológicas;
- Promoção da escola na comunidade;
- Oportunidade de criar e promover a sua própria televisão, rádio, redes sociais.

Custo: médio a elevado

Formas de minimizar os custos:

- Atividades de angariação de fundos;
- Contribuições de pais ou de Associações de Pais;
- Apoios do governo local ou regional;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados.

Reforço de capacidades e competências

- Aprender a ser independente - os alunos planeiam, projetam, organizam;
- Aprender a trabalhar em grupos e equipas de intervenção;
- Desenvolver competências de informação e tecnologia, aprender sobre novas tecnologias;
- Adquirir competências sociais;
- Aprender a fazer uma apresentação pessoal.

Sala de aula criativa

Uma escola moderna é um espaço que molda tanto os alunos como os professores. Inspira quem nele está e, acima de tudo, apoia o processo de aprendizagem. Soluções flexíveis de mobiliário em sala de aula colocam as pessoas na vanguarda ao projetar salas de aprendizagem. Como resultado, o ambiente e o conforto do ensino são melhorados, o que se traduz no sucesso da aprendizagem.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Os alunos do ensino secundário deverão já estar bem cientes das suas preferências em relação à posição em que estudam melhor. Adotando uma variedade de modelos de ensino e de ambientes de aprendizagem devidamente flexíveis, o aluno pode adquirir conhecimento de acordo com os seus pontos fortes, tendo assim uma experiência de aprendizagem positiva em cada aula;
- Esta disposição espacial tem em conta a aprendizagem personalizada;
- Além de uma mesa dedicada, os alunos têm espaço para a sua estação de trabalho pessoal, para guardar materiais de trabalho, computadores de secretária instalados permanentemente ou dispositivos móveis para também aprender digitalmente, e, claro, uma cadeira adaptada à sua altura.
- Quadros brancos em diversas partes da sala oferecem oportunidades para trabalhar em muitas áreas e tópicos;
- A instalação de divisórias fornece uma proteção acústica e visual por vezes necessária e permite trabalhar com total concentração.

Custo: baixo a médio

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores - empresas locais;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados.

Reforço de capacidades e competências

- Promover uma aprendizagem independente e responsável para todos os alunos;
- Melhorar as oportunidades de apoio individual a crianças com dificuldades de aprendizagem ou crianças sobredotadas;
- Implementação de um programa de assistência e apoio aos estudantes com deficiência;
- Orientação para as necessidades educativas especiais dos alunos referenciados ou sobredotados;
- Desenvolver competências mediáticas, fornecendo meios digitais e analógicos para apoiar uma aprendizagem independente.

A configuração espacial proposta é propícia ao ensino de:

- Línguas estrangeiras;
- Aulas de arte;
- Trabalho com a metodologia de projeto;
- Aulas desenvolvendo interesses, talentos;
- Turmas especializadas com alunos com necessidades educativas especiais.

Grupo alvo do projeto

Alunos do ensino secundário.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
WHAT SHOULD
A CLASSROOM
LOOK LIKE?
Creating
Spaces
for Creativity
Erasmus+

BIBLIOTECA

CAPÍTULO II

Centro de Literacia Digital

Embora os alunos das escolas atuais já nasçam numa sociedade digital, muitos deles carecem das competências digitais que vão além dos jogos e das redes sociais. A literacia digital é uma questão premente, devido à sua importância para comunicar eficazmente no mundo digital de hoje, e para combater as fake news e o plágio.

A própria natureza das bibliotecas escolares – como locais de leitura, pesquisa ou condução de trabalhos académicos, mas também como espaços dinâmicos e atrativos, capazes de despertar curiosidade, pensamento crítico e criatividade – torna-as aliadas naturais e a localização perfeita para a criação de um Centro de Literacia Digital.

Este centro permitiria promover o acesso à informação e às notícias através de meios digitais, mas também recorrer à imprensa escrita, com professores ou bibliotecários a ajudar os utilizadores a pesquisar, processar e comunicar informação de forma crítica e responsável, treinando-os para reconhecer fake news e outras más práticas online.
Para isso, este espaço deve ser equipado com acesso à Internet e computadores ou tablets, com os quais os utilizadores possam, individualmente ou em grupos, aceder a informações e publicações de qualidade. Conferências, debates e workshops práticos sobre literacia digital e temas conexos poderiam ser realizados regularmente. Poderia ser criado um mural onde todos partilhassem notícias, pensamentos e ideias sobre o que leram ou debateram neste espaço.

Como é que este espaço fomenta a criatividade?

- Ao proporcionar um espaço para o utente se atualizar e informar sobre o que se passa na atualidade;
- Através da promoção de competências de pensamento crítico;
- Sensibilizando e desenvolvendo a literacia digital;
- Fomentando uma cidadania ativa através de debates e partilha de ideias e pensamentos.

Grupo alvo do projeto

- **Criação e organização do espaço:** Funcionários da biblioteca e professores de biblioteca, alunos voluntários.
- **Criação e construção do mural:** Estudantes de artes, estudantes séniores (cooperação com a comunidade, por exemplo, uma Universidade Sénior).
- **Uso do espaço:** Toda a comunidade escolar.

Impacto de um Centro de Literacia Digital

Reforço de capacidades e competências: Competências de escrita e comunicação; literacia de informação e capacidade de trabalhar com dados; criação de conteúdos digitais; comunicação e interação na sociedade digital; segurança no ambiente digital; resolução de problemas no ambiente digital; pensamento crítico e aprendizagem ao longo da vida.

Custo: médio

Equipamentos e assinaturas digitais, assentos confortáveis, mesas, jornais, revistas.

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores - empresas tecnológicas, jornais e revistas;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos;
- Utilizar móveis reciclados ou reutilizados.

"A literacia de informação não é apenas importante, é absolutamente crítica. É o que fará a diferença entre os miúdos serem instrumentalizados pelos meios de informação ou os meios de comunicação serem um instrumento para os miúdos usarem"

Linda Ellerbee

Livros & Filmes

Uma vez que as bibliotecas são tradicionalmente consideradas como espaços de leitura, e a literatura e o cinema andam tantas vezes de mãos dadas, um espaço físico na biblioteca escolar que permitisse essa interação seria certamente vantajoso.

Para isso, seria necessário um espaço na biblioteca onde os livros adaptados ao cinema e os seus filmes estariam disponíveis para emprestar ou ver numa sala de cinema da biblioteca. As visualizações seriam seguidas por atividades destinadas a promover a discussão e a debate de questões relevantes. Um placard poderia ser usado para mostrar as últimas novidades, lançamentos ou prémios, bem como para oferecer sugestões (Se você gostou disso, experimente isto - com capas de livros e cartazes de filmes).

Outras atividades para impulsionar o potencial deste espaço poderiam incluir workshops sobre produção cinematográfica, encontros com autores e atores, organização de meses temáticos (por exemplo, Ambiente / Segunda Guerra Mundial), reconstituição de cenas de um livro ou filme e organização de um pequeno concurso de vídeo, entre outros, direcionados tanto a participantes de faixas etárias baixas, como a um público mais adulto.

Como é que este espaço fomenta a criatividade?

- Fornecendo uma ponte entre as diferentes linguagens da literatura e do cinema;
- Desenvolvendo conhecimentos técnicos de filmes e literatura;
- Partilhando interesses, ideias e pensamentos comuns;
- Motivando para a leitura.

Grupo alvo do projeto

- **Criação e organização do espaço:** funcionários da biblioteca e professores bibliotecários, alunos voluntários.
- **Uso do espaço:** toda a comunidade escolar.

Impacto deste espaço na biblioteca

Reforço de capacidades e competências:

- Competências de pensamento crítico e criativo;
- Consciência multicultural;
- Competências de comunicação;
- Conhecimento de edição de vídeo e imagem;
- Atenção aos detalhes;
- Trabalho de equipa;
- Motivação para a leitura;
- Reconhecimento do papel social da arte;
- Desenvolvimento de sensibilidade estética e artística.

Custo: médio

Equipamento de imagem e som, pufes confortáveis de grandes dimensões, projetor.

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores – instituições locais e empresas;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar eventos de angariação de fundos;
- Utilizar móveis reciclados ou reutilizados.

"Os bibliotecários são guias turísticos de todo o conhecimento."

Patrick Ness

Inspirações:

A importância da arte e da literatura

Centro de Artes Plásticas e Literatura

Um espaço na biblioteca escolar que engloba e interliga estas duas áreas, que ao longo do tempo têm simultaneamente abarcado o pensamento humano e as suas necessidades, espelhados nos vários movimentos artísticos que ocorreram no decurso da história. Um espaço interativo, no qual a literatura e a arte se abraçam.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

Um espaço para expressar emoções, sentimentos e pensamentos criativamente, um usando imagens, o outro com palavras. Ambos despertam o espírito crítico e analítico e estimulam o processo de aprendizagem ajudando a pensar, criar e expressar.

Grupo alvo do projeto: Alunos, professores

Impacto do Centro de Arte & Literatura

Este espaço estimularia a curiosidade sobre produções artísticas e permitiria muitas atividades criativas envolvendo:

- Competências de investigação e biblioteca;
- Leitura e pensamento crítico;
- Análise de obras de arte relacionadas com a arte, com a sociedade, a mentalidade e o período histórico;
- Produção de texto utilizando criatividade e intertextualidade (redigir diferentes tipos de texto inspirados no que se vê)
- Criação de um trabalho de artes plásticas (desenho, pintura ou escultura) sobre a interpretação de um texto, história ou notícia.

Reforço de capacidades e competências

- Pensamento crítico;
- Criatividade;
- Trabalho em equipa;
- Cooperação;
- Competências de escrita;
- Literacia de informação.

Maior conhecimento de

- Diferentes movimentos artísticos, autores e obras;
- Valores e gostos estéticos que não os seus.

Custo: médio

Mobiliário:

- Mesas e cadeiras facilmente dobráveis e transportáveis;
- Espaço com exposição à luz natural, com acesso ao exterior e ponto de água.

Materiais para artes plásticas.

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos;
- Utilizar materiais e móveis reciclados e reutilizados.

A criatividade é "A capacidade de realizar uma nova produção adaptada ao contexto em que se manifesta."

Todd Lubart, (2003)

Referências

www.asetreinamentos.com.br/a-importancia-da-arte-e-da-literatura.html

Cantinho da Cultura

Complementando o papel que as bibliotecas desempenham para permitir o livre acesso especializado ao conhecimento, uma área destinada a acolher instalações de pequena dimensão, exposições, palestras ou até performances musicais, envolvendo estudantes ou participantes convidados, alargaria esse acesso a novas áreas de conhecimento e interesse e reforçaria a importância de uma biblioteca como centro comunitário cultural.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A implementação de um espaço dedicado a eventos culturais na biblioteca alargaria o conhecimento da comunidade escolar sobre diferentes temas e assuntos e impulsionaria os seus conhecimentos, consciência e sensibilidade cultural. Este espaço poderia ser usado para:

- Exposições de fotografias;
- Instalações de arte;
- Visualização de filmes/vídeos;
- Coreografias pop-up;
- Experiências culinárias temáticas;
- Peças teatrais;
- Comédia stand-up;
- Workshops.

„Uma biblioteca supera qualquer outra coisa que uma comunidade possa fazer para beneficiar as pessoas. É a primavera com que o deserto pode sempre contar."

Andrew Carnegie

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar

Coordenadores de eventos: professores, alunos do ensino secundário, funcionários da biblioteca.

Público-alvo: alunos, professores, funcionários da escola, pais e convidados.

Envolver estudantes do secundário na organização e planeamento de tais eventos fomenta o reforço de capacidades e competências, tais como:

- Trabalho em equipa;
- Resolução de problemas;
- Liderança;
- Comunicação;
- Gestão de pessoal;
- Competências organizacionais.

Custo: baixo a médio

Formas de minimizar os custos:

- Convidar participantes para as atividades numa base pro bono;
- Reutilização dos materiais existentes;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola;
- Estabelecer parcerias com estúdios de dança, galerias de arte, restaurantes locais, clubes/equipas desportivas;
- Integrar os eventos em projetos Erasmus em curso;
- Organizar eventos de angariação de fundos.

Impacto do Cantinho da Cultura

- Maior consciencialização cultural: maior sensibilização para o património cultural local;
- Fomentar a cidadania ativa e a cooperação com a comunidade: trabalho colaborativo, diversidade cultural, inclusão, valores, respeito pelas diferenças;
- Maior conhecimento de: música, fotografia, dança, teatro, música, gastronomia, arte, desportos, cinema, organização de eventos, etc.

Configuração do espaço: decoração criativa e ecológica com design moderno, organização espacial inteligente, área para servir de palco; almofadas recicladas e reutilizadas e pufes feitos a partir de jeans usados e outros tecidos coloridos (ex. cortinas); projetor e parede vazia para projetar.

Materiais: equipamento digital; mobiliário de acordo com o evento (cadeiras e mesas dobráveis, pufes, bancos, etc.)

A utilização deste espaço, a sua manutenção e organização devem envolver alunos, além de professores e funcionários da biblioteca.

Referências

www.asetreinamentos.com.br/a-importancia-da-arte-e-da-literatura.html

Pausas mentais

As expectativas de elevadas realizações académicas e de um acesso mais fácil aos estudos universitários explicam muita da sobrecarga de atividades académicas e extracurriculares de muitos dos nossos alunos. Assim sendo, criar espaços para uma pausa dessa pressão e ansiedade, onde os alunos possam abrandar, relaxar e socializar, mas também envolver-se em atividades criativas sem stress, seria certamente benéfico em termos de saúde mental e bem-estar social. Jogos de tabuleiro, ou atividades manuais fáceis podem colmatar estas necessidades e ser implementados no espaço de uma biblioteca sem grande dificuldade.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Proporcionando uma área segura e sem pressões onde os alunos possam descansar a cabeça;
- Criando oportunidades de interação social colaborativa e reduzindo o tempo de exposição a dispositivos eletrónicos;
- Utilizando jogos e atividades manuais para lidar com ansiedade e pressão;
- Juntando as pessoas e fortalecendo as relações;
- Impulsionando a felicidade e ajudando a reduzir o stress.

Quebra-cabeças, jogos de cartas e jogos de tabuleiro (xadrez, scrabble, batalha naval, dixit, concept, apples to apples, etc.) seriam disponibilizados numa secção da biblioteca, acessível a alunos e para ser usado livremente, de preferência numa área da biblioteca mais tolerante a algum nível de ruído. Atividades manuais fáceis como **Buddha boards**, origami, colorir, desafios com palhinhas ou fazer pulseiras de amizade, também poderiam ser disponibilizadas, para que os alunos possam envolver-se em interações sociais criativas e sem pressões.

Custo: baixo a médio

Um espaço para uma pausa mental pode ser organizado nas instalações da biblioteca, requerendo apenas o mobiliário existente e uma coleção de jogos de tabuleiro, puzzles e materiais para atividades manuais.

Formas de minimizar os custos

- Obter patrocinadores em empresas locais e na comunidade escolar;
- Procurar programas subsidiados e apresentar candidaturas;
- Reutilizar jogos doados, puzzles e baralhos de cartas.

Grupo alvo do projeto: alunos

Impacto deste espaço:
Espera-se que com a criação deste espaço os alunos possam aprender sobre:

- Estratégias e atividades de gestão de stress;
- Necessidades de autocuidado;
- A importância de uma pausa para a saúde mental;
- O potencial de uma biblioteca como espaço de conhecimento e imaginação.

Melhorando assim:

- As competências sociais;
- A autoconfiança;
- A memória e capacidades cognitivas;
- As competências de resolução de problemas e tempo de resposta;
- O pensamento crítico e criativo;
- As competências colaborativas de trabalho em equipa.

Referências

https://dontyoushushme.com/2021/11/16/low-tech-makerspace-in-the-h-s-library/ acesso: 24/10/2022
https://creativeenso.com/15-fantastic-board-games-to-boost-creativity/ acesso: 24/10/2022

BookCrossing Criativo

Com base no conceito de BookCrossing, que existe desde 2001, um BookCrossing criativo na escola ultrapassaria os limites físicos da biblioteca e estender-se-ia ao recinto escolar ou mesmo a áreas circundantes. Seriam criadas estações onde os livros seriam deixados para qualquer pessoa da comunidade escolar (ou comunidade mais ampla, se as estações fora da escola forem possíveis) para escolher, ler e devolver. Atividades criativas de escrita e pós-leitura para cada livro seriam encorajadas e estariam disponíveis para cada livro, podendo ser devolvidas, anonimamente ou de outra forma, em cada estação de livros. Os resultados poderiam ser afixados num placard ou entrar num concurso de poesia blackout, por exemplo.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Levando a biblioteca à comunidade;
- Proporcionando livre acesso a livros de diferentes tipos;
- Envolvendo os leitores em atividades criativas de leitura e escrita (Poesia Blackout, Book Spine, Poetry Slam, questionários, produção escrita etc.)

Grupo alvo do projeto: Toda a comunidade escolar

Impacto desta iniciativa

Espera-se que os participantes:

- Aprendam sobre estilos literários, obras e autores;
- Desenvolvam gosto pela leitura;
- Alarguem a sua visão de mundo;
- Fortaleçam os Valores Humanísticos Europeus através da literatura;
- Percebam o potencial das bibliotecas para combinar conhecimento e imaginação;

o que ajudará a melhorar as suas:

- Competências criativas;
- Competências de leitura;
- Competências de escrita.

Custo: baixo a médio

Livros, marcadores, fotocópias, placard, materiais reutilizados para a instalação das estações.

Formas de minimizar os custos:

- Usar livros doados pela comunidade;
- Reciclar e reutilizar materiais para as estações (por exemplo, um frigorífico, uma cabine telefónica, um guarda-roupa);
- Trabalho voluntário (funcionários, professores, alunos, pais) para a criação de estações.

Inspirações:

Bookcrossing - bardzo bibliotecznie!

bookcrossing.com™
make the world a library~read and release!

Referências

www.bookcrossing.com/ acesso: 24/10/2022

BIBLIOTECAS VERDES

O Dicionário Online da Biblioteca da Ciência da Informação define a biblioteca verde/sustentável como "uma biblioteca concebida para minimizar o impacto negativo no ambiente natural e maximizar a qualidade ambiental interior, através de uma escolha cuidadosa do local, utilização de materiais de construção naturais e produtos biodegradáveis, conservação de recursos como água, energia, papel, e reciclagem responsável para eliminação de resíduos, etc."

Algumas dicas para o concepção de bibliotecas verdes

- Melhorias à construção existente: faça um espaço interior saudável com plantas;
- Uso de energia de fontes renováveis: como energia solar, eólica e geotérmica;
- Construção de um Telhado Verde: absorve substâncias nocivas no ar e na água da chuva. Ajuda a limpar o ar. Proporciona uma poupança de energia através dum maior isolamento térmico;
- Poupança de água: melhore a qualidade das torneiras para poupar água;
- Paisagem: construa um jardim orgânico verde fora do edifício da Biblioteca Verde;
- Água quente: uma vez que as bibliotecas precisam de menos água quente, use um aquecedor de água solar;
- Iluminação: utilize lâmpadas certificadas Energy Star e lâmpadas LED. Use sensores de movimento para poupar energia. As janelas grandes podem ser usadas para permitir que a luz natural penetre no interior.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade

- A natureza recarrega a capacidade de direcionar a atenção, que é necessária para analisar e desenvolver ideias;
- Apresenta a ideia de uma biblioteca que não só empresta livros, como também se vê como um ponto de contacto social com um ambiente relaxante;
- Bibliotecas verdes aumentam a energia;
- As bibliotecas verdes são um espaço mais atrativo e acolhedor para quem procura conhecimento e inovação.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção de bibliotecas verdes: alunos de todas as idades, escolas, outros interessados da comunidade escolar: associações de pais, universidades.
Utilização das inovadoras bibliotecas verdes: todos os alunos, professores e funcionários da escola.

Impacto das bibliotecas verdes

Maior conhecimento de:

- Movimento da biblioteca verde;
- As alterações climáticas e o seu efeito;
- Como desenhar uma biblioteca ecológica.

A biblioteca temática da natureza permite-lhe estudar e trabalhar ao lado da natureza de forma mais confortável. CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS: FACEBOOK/NATIONAL LIBRARY BOARD, SINGAPURA

Reforço de capacidades e competências

- "Ande à conversa" e assuma responsabilidade pessoal pela questão das alterações climáticas e concentre-se no impacto que estamos a ter no ambiente. Muitos de nós perguntamo-nos como podemos fazer a diferença. As bibliotecas são, naturalmente, lugares a que podemos recorrer para ideias, bem como encontrar respostas;
- Promover o movimento da biblioteca verde;
- Ter acesso fácil a informação relevante e atualizada, partilhar espaços e equipamentos, ter educação ambiental, fazer parte de um processo eficiente. A biblioteca terá uma pegada de carbono positiva;
- Capacitar escolas e professores para incorporar a sustentabilidade ambiental no currículo e na sua prática pedagógica.

"Moldamos os nossos edifícios e depois os nossos edifícios moldam-nos."

Winston Churchill

Custo: Médio

Formas de minimizar os custos:

- Atividades de angariação de fundos;
- Contribuições de Pais ou Associações de Pais;
- Ajudas do governo local ou regional (município);
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Usar objetos reciclados.

Inspirações:

Zielona biblioteka w opuszczonej restauracji
Green libraries
Zielona biblioteka - 10 kwitnących inspiracji

Para mais ideias clique aqui

Referências

Dicionário Online para Biblioteca e Ciência da Informação. Acesso: 05.03.2022 https://products.abcclio.com/ODLIS/odlis_s#sustainablelib
Antonelli, M. (2008). O movimento da biblioteca verde: uma visão geral e além. Acesso: 05.03.2022 https://green.nd.edu/assets/24828/escholarship_uc_item_39d3v236.pdf
Alpaslan H.K., Yasin Ş. (2020) A Importância das Bibliotecas Verdes em Termos de Sustentabilidade. Acesso:02.04.2022https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1303130

BIBLIOTECAS DIGITAIS

Uma biblioteca digital é uma coleção de documentos – como artigos de revistas, livros, ensaios, imagens, ficheiros de som e vídeos – organizados de forma eletrónica e disponíveis na Internet ou num suporte digital, por exemplo, um disco CD-ROM. Em comparação com os discos CD-ROM, as bibliotecas digitais baseadas na Internet têm uma vantagem: podem ser atualizadas diariamente. Muitas escolas e instituições já iniciaram a tarefa de converter as suas coleções tradicionais de livros e materiais educativos em formato eletrónico: alguns ficheiros ficam disponíveis em formato HTML, enquanto outros podem ser descarregados em formato PDF, para serem impressos, se necessário. A biblioteca digital da escola incluirá e-books, cursos em vídeo, recortes de jornais, assuntos atuais, vídeos e áudios de eventos escolares, notas de professores, poemas e literatura. Além disso, poderá conter também animação, relatórios de projetos, exames de anos anteriores, discursos famosos, atividades dos clubes da escola, vídeos e áudios de eventos culturais, artigos de outras fontes, pinturas de alunos e clássicos mundiais.

Photo © Georgia Andromidas

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- A criação empodera, e a biblioteca é o local ideal para permitir a aprendizagem criativa, através de recursos partilhados e espaços colaborativos;
- Uma biblioteca digital capacitada com diferentes tipos de workshops aumentará a criatividade. Por exemplo, usar livros eletrónicos em atividades juntamente com outras escolas, ao mesmo tempo, e comentá-los online, aumentaria o acesso e a exposição às tecnologias digitais;
- A tecnologia da biblioteca digital contribui para melhorar a sustentabilidade da sociedade, reduzindo a quantidade de papel consumido e, sobretudo, preservando os bens culturais nos arquivos digitais.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção de bibliotecas digitais: Alunos de todas as idades, escolas, outras partes interessadas da escola, bibliotecas públicas, universidades.

Utilização das inovadoras bibliotecas digitais: Todos os alunos, professores e funcionários da escola.

Maior conhecimento de:

- Ferramentas digitais para pesquisa;
- Literacia mediática;
- Conhecimento das TIC.

Custo: médio

Formas de minimizar os custos:

- Atividades de angariação de fundos;
- Contribuições de Pais ou de Associações de Pais;
- Apoios governamentais locais ou regionais (município);
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados.

Reforço de capacidades e competências

- Aprendizagem autónoma;
- A aprendizagem inclui não só a capacidade de consumir informação sob a forma de texto, mas a capacidade de criar e partilhar informação e adaptar-se ao cenário da informação e tecnologia em constante mudança;
- Aumentar a literacia mediática;
- Acesso instantâneo a conteúdos educativos;
- Construir um património para a próxima geração. As bibliotecas online ajudam a sociedade científica, uma vez que atuam como reservatório para o armazenamento de dados importantes de investigação, informação e descobertas;
- Uma recuperação de informação mais fácil.

"A nova iniciativa da biblioteca digital segue o exemplo das outras"

Stuart Lauchlan

Para mais ideias clique aqui

Inspirações:

Jak sprawnie przejść z biblioteki papierowej na cyfrową?
Prawa autorskie w dugitalizacji
Biblioteka Cyfrowa - Biblioteka Narodowa

Referências

Witten, I.H. e Bainbridge, D. (2002) Como construir uma biblioteca digital. Morgan Kaufmann

Biblioteca Natural – um Yurt

Um yurt é uma habitação portátil circular, feita de uma rede de madeira flexível e coberta de feltro. Pode-se transformar um yurt tradicional da Mongólia numa biblioteca. Algumas dicas para converter um yurt numa biblioteca relaxante:

- Um yurt ao ar livre: a oportunidade de socializar e ouvir livros, no exterior, em espaços de aprendizagem confortáveis, em interação com os amigos é tão agradável como dentro de casa;
- Pense em relâmpagos: A visão natural do céu e da luz pode ajudar os alunos a sentirem-se relaxados, pelo que a janela no topo do yurt proporciona uma vista para a natureza;
- Mobiliário confortável: Não se pode relaxar totalmente se não houver um lugar confortável para se sentar ou deitar com o nosso livro preferido. É por isso que é tão importante decorar a biblioteca com mobiliário que seja não só elegante, mas macio e confortável, assim como almofadas ou peles de ovelha. Pode também ser usado um aquecedor a lenha, que é ecológico e relaxante;
- Inovações: Seja para catalogar, pesquisar ou aceder a diferentes obras literárias, o uso de novas tecnologias (acesso à internet) é inevitável.

Clique aqui para ver exemplos implementados na Biblioteca Millfield. E veja este vídeo para um exemplo mais sofisticado, na China.

Da galeria de imagens Istock

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- As bibliotecas naturais são refúgios pacíficos das pressões do mundo quotidiano, bem como encontros emocionantes com lugares, pessoas e ideias novas e desconhecidas;
- As bibliotecas podem complementar e reforçar o que é ensinado em sala de aula, consolidando conhecimentos e fomentando o amor pela aprendizagem (aprendizagem autónoma);
- As bibliotecas naturais também apoiam o bem-estar dos alunos, uma vez que proporcionam um refúgio longe das exigências habituais da vida escolar quotidiana. Sentindo-se relaxados, as suas capacidades criativas vão florescer.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção de bibliotecas yurt: Alunos de todas as idades, escolas, partes interessadas da escola, associações de pais, galerias de arte, centros culturais, universidades.
Utilização das inovadoras bibliotecas yurt: Todos os alunos, professores e funcionários da escola.

"Más bibliotecas constroem coleções; boas bibliotecas constroem serviços; grandes bibliotecas constroem comunidades."

Professor R. David Lankes da Universidade da Carolina do Sul.

Reforço de capacidades e competências

- As bibliotecas são usadas para o ensino, investigação, socialização, estudo individual e lazer. Desta forma, promovem diferentes estilos de aprendizagem;
- Trabalhar individualmente, em pares ou em equipa;
- Sentir-se confiante e descobrir-se a si mesmo;
- Ler, fazer pesquisas ou partilhar num ambiente de aprendizagem acolhedor faz com que os alunos se sintam mais relaxados, pensando melhor sem stress e partilhando mais com os seus pares.

Impacto de uma biblioteca yurt

Maior conhecimento de:

- Aprendizagem ao ar livre/natureza;
- Mais interação entre pares,
- Aprender sobre o estilo de vida das pessoas da Mongólia;
- Compreender o valor da aprendizagem numa atmosfera acolhedora e natural.

Custo: médio

Formas de minimizar os custos:

- Atividades de angariação de fundos;
- Contribuições de Pais ou de Associações de Pais;
- Apoios governamentais locais ou regionais;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Apoio de bibliotecas públicas;
- Utilização de objetos reciclados.

Inspirações:

National Geographic; YURT
Yuletide yurt returns to Millfield library
The Great Libraries of China

Referências

National Geographic; access: 06.04.2022 https://education.nationalgeographic.org/resource/yurt

ESPAÇOS EXTERIORES

CAPÍTULO III

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
WHAT SHOULD
THE SCHOOL
ENVIRONMENT
LOOK LIKE?
Creating
Spaces
for Creativity
Erasmus+

Sala de aula ao ar livre

Se houver muito espaço em torno da escola, este pode ser usado de formas criativas propícias à aprendizagem. Uma delas é uma sala de aula ao ar livre. Aulas de línguas estrangeiras, geografia, arte e educação teatral, ou encontros com um psicólogo podem ser realizados aqui. Também aqui podem ser organizadas manifestações e workshops para estudantes.

Implementação do espaço

- Encontrar um lugar longe da agitação;
- Remover objetos desnecessários, nivelar a área;
- Comprar bancos, espreguiçadeiras, cobertores, baloiços - peça ajuda dos pais ou a patrocinadores;
- Construir ou comprar uma arrecadação de jardim já pronta.

Benefícios, reforço de capacidades e competências

- Proporcionar aulas fora do edifício da escola, ao ar livre para crianças e jovens;
- Desenvolver atitudes pró-saúde através do contacto direto com a natureza;
- Tornar as aulas mais cativantes;
- Melhorar a qualidade do trabalho dos professores através da introdução de práticas inovadoras nas aulas;
- Expandir o espaço educativo na escola;
- Divulgar a ideia de aulas verdes noutras instituições de ensino.

Grupo alvo do projeto

Todos os alunos, professores, partes interessadas de toda a escola: pais, empresas, instituições.

Custo: baixo

A implementação é possível dentro do orçamento escolar e com o apoio dos pais ou de outras partes interessadas.

Zona de relaxamento

O treino de relaxamento fortalece a atenção, desenvolve a imaginação, reduz a ansiedade e a agressão, melhora as relações de grupo.

Os alunos passam cerca de oito horas por dia na escola. Apesar das escolas tentarem criar zonas de relaxamento tranquilas, os jovens precisam de contacto com a natureza, um local onde possam descansar e regenerar as suas mentes.

Uma zona de relaxamento criada fora do edifício permitirá o contacto com a natureza, o relaxamento e a oportunidade de respirar ar fresco.

Cada vez mais alunos, especialmente após a pandemia, revelam problemas de saúde mental e uma consequente necessidade de tranquilidade.

O projeto inclui a plantação de plantas adequadas, a criação de bancos e lugares para garantir o contacto entre os estudantes em grupos, mas também uma zona de tranquilidade individual.

Grupo alvo do projeto

Criação da zona de relaxamento: partes interessadas da escola: pais, empresas, instituições.

Utilização da zona de relaxamento: todos os alunos, professores, durante os intervalos e entre as aulas.

Custo: médio

Financiamento externo necessário (empresas e instituições locais).

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e construir a zona de relaxamento;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, e empresas de jardinagem, empresas locais;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos.

Reforço de capacidades e competências

- Oportunidade de relaxar ao ar livre, entre a vegetação;
- Oportunidade de falar com os amigos, estabelecer relacionamentos;
- Para os alunos com necessidades educativas especiais - uma oportunidade de relaxar em solidão;
- Capacidade de planear o tempo livre;
- As pessoas que passam a maior parte do dia olhando para um écran ou para livros e quadros brancos, devem ir ao exterior dar aos seus olhos algum tempo para se regenerarem. Acima de tudo, a cor verde é benéfica para a nossa visão, pois ajuda os nossos olhos a relaxarem.

Jardim de chuva

Os jardins de chuva assemelham-se a jardins comuns, mas a sua principal tarefa é captar água da chuva, que é usada para regar a vegetação. Esta solução reduz a quantidade de água da chuva que flui para o sistema de esgotos, reduzindo assim o risco de inundação.
Um jardim de chuva ajuda a aumentar a biodiversidade de uma área e a criar um ambiente favorável, tanto para as pessoas como para a natureza. É uma solução muito rentável, pois conduz a uma redução dos custos de manutenção e melhora a qualidade da água da chuva e a estética das áreas adjacentes. É também uma forma interessante de difundir conhecimento sobre as formas de gerir a água da chuva e o espaço disponível, assim como a proteção do planeta.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- A criação e a manutenção de um jardim de chuva permitem que os alunos planeiem um espaço comum, e o melhorem;
- Permite aulas de ciências da natureza, geografia, biologia de uma forma criativa e prática;
- Fazer e observar experiências ajuda a aprender de forma mais eficaz;
- Motiva para a procura de novas soluções, melhorias funcionais;
- Motiva os alunos a aprenderem sobre plantas;
- Alunos podem dar aulas a colegas mais novos;
- Aprendendo a cuidar do ambiente.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção do jardim: alunos de todas as idades, do jardim de infância ao ensino secundário; outras partes interessadas da comunidade, como associações de pais, empresas, instituições.
Utilização do jardim: todos os alunos, professores.

Custo: baixo

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar uma empresa de jardinagem que possa ajudar a projetar e construir um jardim;
- Apoio de especialistas, docentes, professores e pais;
- Os alunos podem trazer materiais não-usados de casa, tais como vasos, ferramentas;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage., empresas de jardinagem, empresas locais;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados.

Inspirações:

Ogrody deszczowe, czyli zieleń dla przyszłości
Ogród deszczowy. Co to jest i jak go założyć?

Observatório astronómico escolar

Do ensino primário ao ensino secundário, assiste-se à tendência de muitos jovens se afastarem da ciência ou das ciências naturais, considerando-as difíceis ou aborrecidas. Frequentemente, deixam-se desencorajar por problemas desafiantes da Física e da Matemática. No ensino superior, no entanto, continua a haver uma procura crescente de licenciados em matemática, tecnologia e ciência, apesar dos métodos tradicionais de ensino não serem propícios ao aumento do interesse por estes campos. A alternativa é aprender empiricamente, entrando em contacto com questões difíceis ao nível de sensações diretas, observações visuais, inovações.

Custo: elevado

É necessário um orçamento separado para a implementação deste projeto.

Equipamento mínimo para começar:

- Cúpula astronómica automática;
- Sistema de telescópio principal;
- Sistema de telescópio solar;
- Telescópios adicionais para demonstrações.

Formas de minimizar os custos:

- Inscrever-se num Orçamento Participativo;
- Procurar um parceiro universitário;
- Angariar patrocinadores que queiram promover-se desta forma.

O impacto desta inovação no desenvolvimento dos alunos: conhecimentos, capacidades e competências

- Melhorar a qualidade do ensino;
- Encontrar estudantes talentosos e apoiar o seu desenvolvimento;
- Divulgar astronomia entre crianças, jovens e adultos;
- Popularizar a condução de observações astronómicas e trabalhos de investigação através da utilização de tecnologias inovadoras.

- Suscitar um crescente interesse pela ciência e pelas ciências naturais;
- Melhorar competências linguísticas em inglês (terminologia de astronomia, técnica e de TIC);
- Contrariar patologias, organizando formas alternativas de ocupar o tempo;
- Divulgar a utilização de tecnologias de informação e comunicação para a aquisição e expansão de conhecimentos;
- Formar potenciais vencedores de concursos e competições;
- Aumentar a popularidade e competitividade da escola, assim como o seu potencial pedagógico e educativo.

Anfiteatro

O contacto com a arte (incluindo as artes plásticas, a música, a dança) desenvolve a criatividade. Ser criativo capacita os alunos para lidarem melhor com os problemas, ajuda-os a estabelecer ligações e a quebrar barreiras. Um anfiteatro é uma alternativa às salas de teatro no interior. Proporciona uma oportunidade para uma maior participação em atuações e eventos.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Desenvolvendo a imaginação, através de sentimentos e emoções que acompanham o aluno enquanto observa a peça, até aprender valores como o bem, o amor, a amizade, a justiça ou a esperança;
- Descobrindo talentos nas artes performativas e relacionadas, cocriando performances (música, arte, dança, canto).
- Ensinando a enfrentar o palco, inspirando a participar em concursos de recitação ou a criar algo próprio no futuro;
- Fomentando a curiosidade sobre o mundo;
- Ensinando sobre a perceção, estimulando o desenvolvimento do sentido de visão e audição;
- Ajudando a desenvolver a memória;
- Desenvolvendo relações sociais.

Grupo alvo do projeto

Criação do anfiteatro: Comunidade escolar: pais, empresas, instituições.
Utilização do anfiteatro: todos os alunos, professores e funcionários da escola, convidados de outras escolas.

Custo - médio

Implementação possível dentro do orçamento escolar, com apoio dos pais e de outras partes interessadas.

Formas de minimizar os custos: podem usar-se cadeiras fixas, mas também se podem utilizar as do edifício da escola, quando necessário.
O anfiteatro pode ser feito de tijolos, mas também pode ser de madeira, o que reduzirá os custos.

Bibliotecas ao ar livre

Os alunos têm problemas de aprendizagem porque não têm boas competências de compreensão de texto. Assim, a grande responsabilidade da escola é criar uma forte motivação para ler, fazer da leitura uma atividade atractiva, fazer com que os livros satisfaçam as várias necessidades do aluno - emocional e intelectualmente. Há muitas razões pelas quais os jovens não querem ler livros. Entre elas está a falta de hábitos de leitura. Criar estantes ao ar livre e incentivar as pessoas a trazerem livros que leram e a usá-las durante os intervalos ou nos feriados, pode popularizar a leitura entre crianças e jovens.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Carpintaria e oficinas de arte estimulam o pensamento criativo;
- Criar e montar estantes ensina planeamento e responsabilidade pelo espaço partilhado;
- Partilhar os seus livros constrói relações entre os alunos;
- Emprestar e devolver livros ensina responsabilidade pela propriedade de outras pessoas;
- A leitura estimula a curiosidade sobre o mundo e ajuda os alunos a entenderem-se a si mesmos e aos outros;
- A leitura estimula o desenvolvimento do discurso e melhora a memória;
- Ler molda a sensibilidade moral de um jovem;
- Os livros moldam uma autoimagem positiva.

Grupo alvo do projeto

Criação: alunos mais velhos do ensino básico e secundário, toda a comunidade escolar: pais, empresas, instituições.
Utilização das bibliotecas: todos os alunos, professores e funcionários da escola.

Custo - baixo

Pode usar-se toda uma variedade de materiais, por exemplo, caixas usadas, cabines, materiais de arte. Os alunos podem contribuir trazendo livros usados.

Reforço de capacidades e competências

- Responsabilidade por si mesmo e pelos outros;
- Responsabilidade pelo espaço comum e pela propriedade;
- Trabalhar em equipa - divisão de tarefas, responsabilidade;
- Dar conselhos e ouvir os outros;
- Realização de trabalhos específicos: carpintaria, decoração;
- Selecionar ferramentas apropriadas e saber como usá-las;
- Combinar teoria e prática;
- Observação e formulação de conclusões.

Jardins Alegres

Além da Educação Física e das Artes, a aprendizagem ao ar livre raramente é usada como alternativa à aprendizagem convencional em sala de aula. Os professores normalmente não veem os jardins como uma opção, quando se trata de motivar os alunos a participarem voluntariamente numa série de atividades. Para isso, os espaços escolares ao ar livre devem ser espaços atrativos e apelativos, onde os alunos se sintam enérgicos e desafiados, e onde a aprendizagem possa beneficiar desta motivação acrescida. A criação de um espaço deste tipo pode ser feita através de jogos e atividades afins, desde jogos de tabuleiro pintados no chão (Jogo da Macaca, Labirintos, Xadrez/Damas e Jogo do Galo, Snakes and Ladders) até jogos que aderem à tecnologia e à atividade física, como o geocaching.

Grupo alvo do projeto

Criação e organização do espaço: professores, alunos, funcionários.
Utilização do espaço: alunos, professores, funcionários da escola, comunidade.

Impacto deste espaço exterior

Reforço de capacidades e competências:

- Competências sociais;
- Trabalho em equipa;
- Trabalho colaborativo;
- Cooperação;
- Resolução de problemas;
- Tomada de decisão;
- Pensamento crítico;
- Pensamento estratégico;
- Capacidade de liderança e gestão de pessoal;
- Dotar a escola de espaço para atividades alternativas ao ar livre;
- Maior conhecimento de jogos de tabuleiro, jogos tradicionais e desporto;
- Criar ligações emocionais/memórias com colegas de escola e com a comunidade escolar;
- Saúde e benefícios cognitivos de jogos que requerem habilidade e atividade física.

Custo: baixo e ecológico

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocinadores para os materiais;
- Utilizar materiais escolares;
- Envolver voluntários na criação do espaço;
- Integrar atividades em projetos Erasmus em curso.

"Um jardim não é para ser útil. É para a alegria."
Rumer Godden

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Reduzindo o stress e permitindo que os alunos relaxem num ambiente divertido e alegre;
- Criando uma área de aprendizagem e socialização ao mesmo tempo;
- Promovendo um estilo de vida saudável;
- Reduzindo o tempo passado a frente de um écran;
- Reforçando as ligações afetivas;
- Aumentando a confiança e a autoestima dos alunos.

Animais de estimação & outros animais

imagem: The Guardian

Usar o recinto escolar para manter um animal de estimação ou criar animais que se encontrariam numa quinta não é propriamente uma ideia original e tem sido usado por escolas com excelentes resultados. Foi o caso de, por exemplo, algumas escolas primárias na Suiça, ou num passado menos recente, na Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares, na ilha da Madeira, na qual em 1973 as aulas eram ministradas ao ar livre, por falta de instalações adequadas, e onde toda a comunidade escolar cuidava das necessidades de galinhas, coelhos e uma vaca. Mas quer tenha sido por necessidade ou por escolha, estudos e experiências mostram que os animais têm um efeito calmante nos alunos e podem ser usados com sucesso para transmitir valores como empatia e responsabilidade, entre outros benefícios.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Desenvolvendo uma mentalidade mais holística em relação à nossa relação com outras espécies, permitindo um contacto próximo com os animais e os seus comportamentos individuais;
- Fomentando a empatia;
- Prevenindo o especismo;
- Oferecendo companheirismo e apoio emocional;
- Permitindo que os alunos se conectem, relaxem e descontraiam (especialmente útil para distúrbios de ansiedade).

Grupo alvo do projeto

Criação do espaço: professores, alunos, pais, funcionários.
Utilização do espaço: professores, alunos, pais, funcionários.

Reforço de capacidades e competências

- Competências sociais;
- Resolução de problemas;
- Trabalho colaborativo;
- Cooperação;
- Gestão e acompanhamento de projetos;
- Capacidades de liderança;
- Capacidades de gestão de pessoal.

Custo: elevado, escalonado

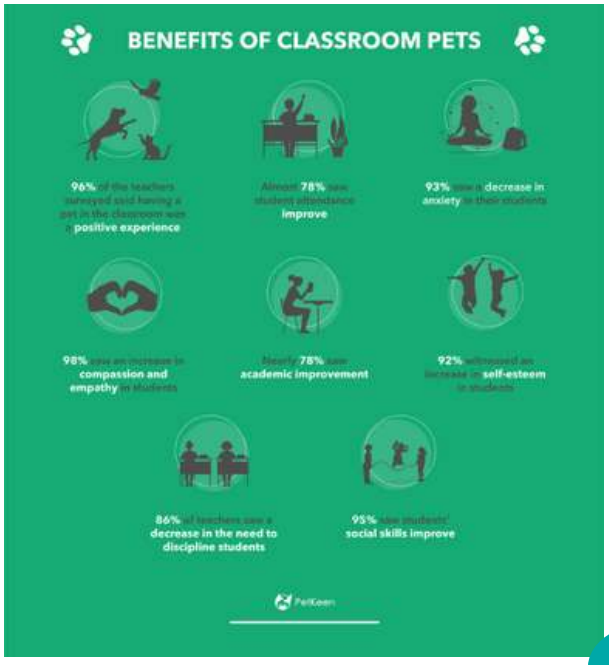
Os custos implicados na manutenção de animais na escola podem ser bastante elevados, dependendo das espécies escolhidas, das suas necessidades e características. Cada escola deve considerar a sua situação e escolher a melhor opção para si. A construção e manutenção de uma área específica para os animais, cuidados veterinários, alimentação e um plano concebido para cobrir as tarefas e responsabilidades do dia-a-dia são essenciais para o sucesso de tal projeto.

Formas de minimizar os custos

- Angariar patrocinadores: veterinários; fornecedores de alimentos para animais;
- Trabalho voluntário: comunidade escolar, associações e instituições de bem-estar animal.

Impacto deste projeto

- Oportunidade de implementar novas formas de aprendizagem;
- Oportunidade de criar laços com os colegas de escola;
- Sensibilizar para toda a logística, despesas e preparação necessárias para a manutenção dos animais;
- Sensibilização para as questões de bem-estar dos animais, desenvolvendo compaixão, empatia, respeito e responsabilidade por outros seres vivos;
- Fomentar comportamentos positivos (aumento da motivação, foco e envolvimento);
- Alívio de stress e ansiedade.



[Why the dogs reduce stress in classrooms]

Jardim da evolução

Nas aulas de biologia é comum o uso de plantas para abordar diferentes tópicos, como a evolução das espécies, estudos hereditários, transporte em plantas, fotossíntese, troca de gás em plantas, e muito mais. Seria, por isso, uma mais-valia para a escola criar um espaço para cultivar uma diversidade de plantas, tornando o seu estudo mais apelativo, e proporcionando aos professores e alunos de diferentes disciplinas escolares um espaço de aprendizagem interessante para integrar nas suas aulas e atividades.

As espécies a cultivar dependeriam da flora endémica e teriam de ser adaptadas a cada local e realidade. Sugerimos, no entanto, que sejam organizadas no jardim de acordo com a sua origem evolutiva.

Assim, existiria um primeiro espaço para plantas não-vasculares (a), seguidas de plantas vasculares sem sementes (b), depois plantas com sementes (c) e, finalmente, plantas com flor (d).

Devem ser apresentadas informações sobre as idades de cada grupo de plantas, quer num painel, quer numa linha temporal. As plantas também podem ser identificadas em termos dos seus usos e tradições particulares dentro da comunidade.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Permite aulas práticas de biologia (e de outras disciplinas);
- Promove a investigação autónoma (planeamento do espaço, recolha de informação sobre plantas escolhidas);
- Sensibiliza para as questões ambientais através da aprendizagem da agricultura biológica;
- Envolve os alunos em metodologias ativas.

Reforço de capacidades e competências

- Pensamento crítico;
- Resolução de problemas;
- Criatividade;
- Trabalho em equipa;
- Cooperação;
- Aplicação do método científico.

Grupo alvo

Criação e manutenção do jardim: estudantes de biologia; estudantes do eco-clube e outros voluntários.
Utilização do jardim: alunos e professores.

Custo: baixo

Formas de minimizar os custos:

- Angariar patrocínios em empresas de jardinagem;
- Pedir o apoio de especialistas (estudantes, familiares, instituições governamentais);
- Alunos e professores podem trazer recursos de casa, como vasos, itens de jardim, ferramentas.

Referências

CORREDORES, CACIFOS E CANTINA

CAPÍTULO IV

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
WHAT SHOULD
THE CORRIDORS
LOOK LIKE?
Creating
Spaces
for Creativity
Erasmus+

CACIFOS TRANSFORMADOS EM LIVROS GIGANTES

Os cacifos feios e chatos dos corredores da escola podem ser transformados em lombadas de livros coloridos, através de um projeto de transformação colaborativo. Os alunos discutem e escolhem quais os livros que querem ver pintados nos cacifos e depois trabalham em equipa para implementar as suas ideias. O projeto inspira-os a explorar e amar a literatura, fomenta a sua criatividade, dá-lhes uma sensação de pertença. Pode ainda integrar as aulas de literatura.

Criação de uma Avenida da Literatura para a Inspiração

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

O processo de conceção e pintura dos cacifos escolares promove:

- Uso criativo do espaço circundante;
- Colaboração entre alunos;
- Conversa entre alunos durante os intervalos sobre os livros que leram;
- Curiosidade sobre novos livros.

Grupo alvo do projeto

Pintura dos cacifos: alunos, professores, outros funcionários da escola, pais.
Utilização dos cacifos: todos os alunos.

Impacto dos cacifos pintados

Maior conhecimento de:

- Literatura;
- Literatura clássica e seus autores.

Reforço de capacidades e competências

- Trabalhar como parte de uma equipa;
- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Realização de trabalhos manuais: conceção e pintura;
- Utilização de materiais e ferramentas.

Custo: baixo

O projeto de transformação de cacifos em livros gigantes pode ser realizado por etapas e pode estar ligado à aula de literatura: discutir sobre os livros favoritos ou livros que os alunos queiram ler, escolher os livros a ser incluídos no projeto, projetar e pintar os cacifos.

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a pintar os cacifos (por exemplo, pais ou avós);
- Angariar patrocinadores- lojas de tinta e lojas de bricolage;
- Angariar doações privadas e públicas;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola.

Referências

https://bookchase.blogspot.com/2015/08/literary-school-lockers-in-biloxi.html
https://www.mentalfloss.com/article/65686/teachers-transform-lockers-book-spines

EXPOSIÇÃO DE FOTOS NO CORREDOR

As paredes vazias dos corredores escolares podem tornar-se numa tela de expressão e inspiração para os alunos durante os intervalos, cultivando a sua criatividade, através da criação de um cantinho para exposição de fotos no corredor, onde os alunos possam mostrar os seus trabalhos, cultivando assim um sentimento de pertença. Para tornar o processo mais desafiante, o tema da exposição fotográfica pode ser alterado regularmente. Pode-se ainda organizar um concurso de fotografia e criar um prémio para os vencedores.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A criação e manutenção de um espaço para exposição fotográfica promove:

- Utilização criativa do espaço circundante - concepção, planeamento;
- Autoestima dos alunos;
- Promoção da escola e da sua comunidade - criações de fotografia, cinema e texto;
- Organização de eventos relacionados com fotografias, como exposições, concursos e seminários com especialistas;
- Organização de eventos onde os alunos podem vender as suas fotos para angariar fundos para atividades.

Grupo alvo do projeto

Criação e manutenção do espaço: alunos, professores, pais, outros funcionários da escola.
Utilização do espaço: alunos, professores, funcionários da escola, pais.

Impacto deste espaço

Maior conhecimento de:

- Aspetos técnicos da fotografia;
- Design;
- Edição de fotos;
- Formas de apresentar o seu trabalho.

Reforço de capacidades e competências

- Inspiração;
- Imaginação;
- Criatividade;
- Trabalhar como parte de uma equipa;
- Realização de trabalhos específicos: conceção, tarefas manuais.

Expresse a sua criatividade através da fotografia

Custo: baixo

Um espaço para exposição fotográfica pode ser criado de forma simples e enriquecido ao longo do ano para reduzir os custos.

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e criar este espaço. Podem ser pais ou avós;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, empresas locais, estúdios de fotografia;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos.

Inspirações:

Literary School Lockers in Biloxi Excite Students About Reading
Teachers Transform Lockers into Book Spines

Referências

https://www.weareteachers.com/21-ways-to-use-photos-in-the-classroom/

PERCURSO SENSORIAL NO CORREDOR

Ficar parado durante muitas horas na sala de aula pode causar tensão e ansiedade nos alunos que precisam de expressar a sua energia. Quando estes alunos têm a oportunidade de se moverem ou usarem as mãos, conseguem aprender as coisas de uma forma mais fácil e melhor. A criação de um caminho sensorial no corredor da escola, para os alunos do primeiro ano do ensino secundário, permite-lhes aliviar o stress e a tensão, ajuda-os a fazer uma pausa mental e a reorientar a sua energia. Os percursos sensoriais são geralmente usados nas escolas primárias, mas com alguns ajustes também podem ser usados no primeiro ano do ensino secundário. Você pode comprar decalques já prontos ou projetar o seu próprio percurso para envolver os alunos na criação destes caminhos.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A conceção e criação de um percurso sensorial no corredor da escola promove:

- Uso criativo do espaço;
- Relaxamento;
- Reforço da energia dos alunos;
- Alívio de stress e frustração.

Grupo alvo do projeto

Criação do percurso sensorial: alunos do ensino básico e alunos do 1º ano do ensino secundário, professores, outros funcionários, pais.
Utilização do percurso sensorial: todos os alunos.

Impacto deste percurso

Maior conhecimento de:

- Métodos para aliviar o stress e a frustração;
- Formas de manter o foco.

Inspirações:

25 Wonderful Ways To Make School Hallways Positive and Inspiring
Everything You Need To Know About Setting up a School Sensory Path
Why Sensory Pathways Are Changing School Hallways for Good

Reforço de capacidades e competências

- Desenvolvimento de competências motoras básicas, equilíbrio e consciência espacial;
- Trabalhar como parte de uma equipa;
- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Realização de trabalhos específicos: trabalhos manuais, pintura.

Faça uma pausa mental com um percurso sensorial

Custo: baixo

O percurso sensorial pode ser criado por etapas: os alunos discutem com os seus professores as suas ideias sobre o desenho do caminho, decidem sobre a sua forma, começam a criá-lo e podem adicionar mais elementos ao percurso com o tempo.

Formas de minimizar os custos:

- Desenhe os seus próprios decalques com os alunos;
- Usar autocolante em vez de comprar ou criar decalques;
- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e criar o seu percurso sensorial. Podem ser pais ou avós;
- Fazer uso de material que já tem na sala de aula;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola - na conceção e criação deste percurso;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, lojas de pintura.

Referências

https://www.weareteachers.com/school-hallways/ https://youtu.be/gDefbr7Vlro
https://www.weareteachers.com/sensory-path/
https://www.teachstarter.com/us/blog/why-sensory-pathways-are-changing-school-hallways-for-good/

MURAL NO CORREDOR

As paredes em branco do corredor da escola podem ser transformadas numa tela para os alunos se expressarem e inspirarem, despoletando a sua fantasia e criatividade. Os corredores podem torna-se num ambiente mais atractivo e positivo para os alunos através da criação de murais com palavras motivacionais ou citações. É também uma forma divertida de incluir todos numa incrível obra de arte, representar a sua escola, e promover um sentimento de pertença. Para envolver mais alunos neste processo, pode ser criado um mural para cada turma.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

O desenho e criação de murais na escola promove:

- Utilização criativa do espaço - concepção, planeamento;
- Inspiração;
- Expressão de ideias e sentimentos.

Grupo alvo do projeto

Conceção e criação do mural: alunos, professores, partes interessadas de toda a escola (por exemplo, pais).
Utilização: todos os alunos, professores e funcionários da escola.

Impacto dos murais nos corredores

Maior conhecimento de:

- Formas de expressar as suas ideias e ligar-se a outras pessoas;
- Diferentes tipos de arte.

Expresse-se num mural

Inspirações:

Digby Regional High School murals
33 School Mural Ideas

Reforço de capacidades e competências

- Trabalho em equipa;
- Tomada de decisão;
- Colaboração;
- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Realização de trabalhos específicos: conceção, pintura;
- Trabalhar com ferramentas e materiais.

Custo: baixo

Os murais podem ser criados por etapas: os alunos discutem com os professores os valores que a sua escola representa e decidem como querem que seja o seu mural. Ao longo do ano podem criar mais murais.

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e pintar o mural (por exemplo, pais);
- Envolver os professores de arte da escola;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, lojas de pintura.

Referências

https://www.saltwire.com/nova-scotia/news/from-blank-walls-to-the-welcome-mat-digby-regional-high-school-murals-help-to-transform-school-environment-297308/
https://www.weareteachers.com/school-mural-ideas/

QUADROS DE PROJETO COMUNITÁRIOS

As paredes em branco dos corredores escolares podem tornar-se mais vivas e inspiradoras se forem transformadas em quadros de projeto comunitários. Os alunos podem expor o seu trabalho: projetos escolares em curso e material que criaram durante os projetos de colaboração entre turmas. Também pode ser usado como uma demonstração das suas conquistas, se os alunos tiverem feito algo realmente importante dentro da sua comunidade (por exemplo atos voluntários, participação em artes e atividades desportivas, participação em concursos). Pode promover um sentimento de pertença e propriedade nos alunos através da divulgação dos seus trabalhos e criar uma sensação de ligação com a comunidade.

Reforço de capacidades e competências

- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Apresentar o seu trabalho;
- Realização de trabalhos específicos: conceção, decoração, trabalhos manuais;
- Criar laços com a comunidade escolar;
- Competências de cooperação.

Transformar paredes em branco numa exposição de trabalhos

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A conceção e implementação de um quadro de projeto comunitário promove:

- Utilização criativa do espaço: concepção, planeamento;
- Inspiração;
- Colaboração entre alunos;
- Promoção da escola e da sua comunidade, através da apresentação do trabalho e das realizações dos alunos.

Grupo alvo do projeto

Concepção e criação: alunos, professores, outros funcionários da escola;
Utilização: alunos, professores.

Impacto do Quadro de projeto comunitário

Maior conhecimento de:

- Eventos que ocorrem na comunidade escolar;
- Formas de apresentar trabalhos;
- Diferentes disciplinas (matemática, línguas, química, etc.), à medida que os alunos apresentam os resultados dos seus projetos de turma.

Custo: baixo

Este pode ser um projeto para um ano inteiro. Os alunos discutem as suas ideias e decidem como será o seu quadro de projeto comunitário.
Trabalham para a implementação das suas ideias e podem adicionar elementos ao quadro ao longo do ano, à medida que desenvolvem diferentes projetos e atividades na turma.

Formas de minimizar os custos:

- Pedir ajuda aos pais para a criação do quadro de projeto;
- Envolver voluntários - professores, alunos e outros funcionários da escola;
- Angariar patrocinadores (por exemplo: lojas de bricolage ou papelarias) para ferramentas ou materiais necessários.

Inspirações:

How to create a science project display board
Partnership Wallcharts or displays

Referências

http://erasmusmaths.blogspot.com/p/uk-diss.html
https://www.wikihow.com/Create-a-Science-Project-Display-Board

UM LUGAR PARA RELAXAR E CONECTAR-SE

Durante os intervalos escolares, os alunos costumam andar por aí com os telemóveis. Recantos não utilizados nos corredores da escola podem ser aproveitados ao máximo, criando um espaço onde os alunos podem relaxar e entrar em contato uns com os outros. Neste processo, podem pintar-se as paredes com cores quentes e calmantes e usar equipamentos e objetos como almofadas, tapetes, mesas baixas, revistas e livros, para criar um canto acolhedor onde os alunos se possam reunir.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

O concepção e construção de recantos relaxantes promove:

- Utilização criativa do espaço - concepção, planeamento;
- Implementação de modificações em espaço não-utilizado;
- Uso criativo de equipamentos e objetos;
- Fantasia e inspiração;
- Organização de eventos relacionados com livros (por exemplo, apresentações de livros).

Grupo alvo do projeto

Concepção e criação do espaço relaxante: alunos, professores, pais.
Utilização do espaço relaxante: todos os alunos.

Impacto deste espaço

Maior conhecimento de:

- Design;
- Decoração.

Inspirações:

School calming room

Reforço de capacidades e competências

- Realização de trabalhos específicos: design, decoração;
- Trabalhar como parte de uma equipa;
- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Competências de cooperação.

Relaxamento e ligação num recanto acolhedor

Custo: médio

Um recanto relaxante pode ser criado por etapas para reduzir o custo (elementos e objetos podem ser adicionados ao longo do ano).

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e criar o espaço relaxante (por exemplo, pais ou avós);
- Utilizar objetos e equipamentos que a escola já tem e que não são utilizados (por exemplo, cadeiras, poltronas, estantes, mesas pequenas, jogos de tabuleiro);
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola durante todo o processo (design, decoração, etc.);
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, livrarias locais, carpinteiros - que podem oferecer material ou trabalho;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos.

Referências

https://www.demcointeriors.com/project/portfolio-school-calming-room/
https://blog.interface.com/corridors-as-classrooms/

Qualquer edifício escolar com mais de um andar tem escadas. Muitas vezes esta área, que é muito utilizada, pode ser negligenciada em termos do seu potencial para inspirar os alunos e despertar a sua criatividade. A natureza versátil das escadarias pode ser usada para criar ambientes específicos, o que pode levar a um envolvimento surpreendente dos alunos. Escadarias são locais de interação e conexão, bem como de atividade física e bem-estar. Ilustrações de lombadas de livros nos degraus da escada são apenas um exemplo de como esta área pode ser usada para promover a criatividade, bem como para incentivar à leitura!

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

O processo de utilização das escadas como espaço criativo e catalisador visual para a criatividade, leva o aluno a pensar em diferentes formas de usá-lo, como usá-lo, a decidir quais os livros a utilizar no projeto e porquê, a aumentar a curiosidade entre a população estudantil mais alargada sobre a possível leitura dos livros e também a melhorar conhecimentos sobre literatura e vários autores.

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar, mas especialmente os alunos.

Impacto do projeto

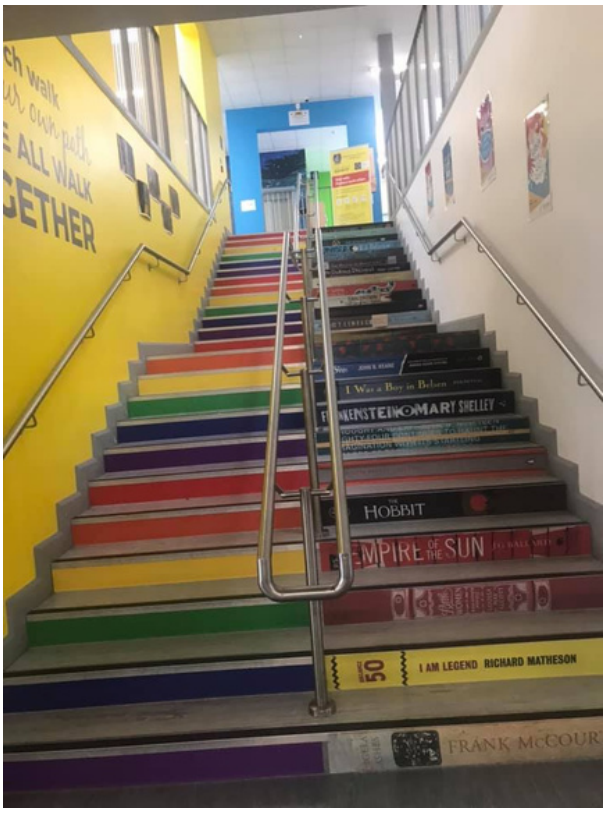
Há um benefício visual neste projeto. Sem sequer saberem ou terem consciência disso, os alunos estão a olhar para as escadas e a aprender sobre literatura ou arte e a ser estimulados visualmente. Também traz a diversão e a criatividade a jogo, através do próprio espaço e das suas características.

Reforço de capacidades e competências:

Transmite um sentimento de pertença nos alunos ao terem de tomar decisões sobre o que colocar nas escadas e porquê, o que constitui uma análise crítica. Ajuda os alunos a familiarizarem-se com aspetos do currículo e da literatura, pois ao verem a informação nas escadas todos os dias, vão começar a memorizá-la ou a familiarizar-se muito com ela.

Custo: médio

Cerca de 1200€ para obter os autocolantes feitos e aplicados nas escadas de forma profissional. Existem alternativas mais baratas, mas o resultado não será o mesmo.



Formas de minimizar custos:

- Angariar patrocinadores - lojas de tintas e lojas de bricolage;
- Angariar donativos privados e públicos;
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola.

Inspirações:

Turn Your School Corridors into Classrooms

Referências

https://www.blocksdesign.co.uk/book-spine-stair-graphics/
https://blog.interface.com/corridors-as-classrooms/

Autocolantes e imagens em vinil

Autocolantes de vinil e pinturas de parede podem ajudar os estabelecimentos de ensino que lutam com espaços sem vida e desmotivantes, de modo a poder enchê-los de cor e personalidade. O resultado é uma transformação que ajuda a impulsionar a moral e o bem-estar dos alunos e do pessoal, à medida que percorrem os corredores escolares. Estas inspirações visuais podem ser feitas por alunos com a ajuda de professores, permitindo que se expressem a si próprios e aos seus pensamentos de uma forma relevante.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A cor ilumina os corredores da escola, portas e paredes. Se os autocolantes e imagens se relacionarem com os assuntos que os alunos estão a estudar, poderá motivá-los e incentivar a sua criatividade, bem como ser um lembrete visual. Elementos gráficos nas janelas das salas de aula vão atrair os alunos visuais – aqueles que aprendem melhor com imagens e ajudas visuais.

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar, mas especialmente alunos, professores, funcionários, pais e convidados da escola.

Impacto deste projeto

Bem-estar: as mensagens em vinil fomentam relações e realizações positivas. Pode-se envolver os alunos na sua criação e implementação, com o uso de tecnologia barata e simples, pelo que estarão a aprender novas competências enquanto são criativos. Os alunos podem mostrar o que está a acontecer de interessante na escola de uma forma visual. As frases motivacionais devem focar-se nas pessoas e não no edifício, mostrando que o bem-estar importa e que a forma como os alunos e funcionários se sentem num espaço é importante. Citações inspiradoras são outra opção, como "Cada um percorre o seu próprio caminho, mas todos caminhamos juntos".

Reforço de capacidades e competências

- Expressar ideias, visualizar como preencher o espaço, procurar citações/imagens, tomada de decisões, ouvir os outros;
- Conhecimentos e competências técnicas para a conceção e elaboração dos autocolantes;
- Conversas sobre elementos das exposições, gestão de pessoal, aumentar a autoestima e competência.

Custo: Baixo

Cerca de 300€ para comprar a máquina e depois o custo do vinil.

Formas de minimizar os custos:

Comprar a máquina de autocolantes e o vinil. Ensinar os funcionários a utilizar a máquina.

Inspirações:

School corridor

Referências

https://www.pinterest.ie/pin/27514247709535409/

Arte inspirada nos alunos nos corredores e átrios

Na Irlanda, todos os edifícios públicos novos recebem uma subvenção para obras de arte/instalações. No caso da nossa escola, esta subvenção ascendeu a 54 mil euros. Artistas profissionais, em parceria com o conselho de artes, pais, funcionários e alunos apresentaram ideias sobre que peças de arte seriam expostas na escola. No total foram apresentadas mais de 20 candidaturas de diferentes artistas, tendo a escolha final considerado o voto de estudantes e funcionários. A escola dispõe de uma série de poços de luz que correm ao longo dos corredores, bem como um grande espaço de parede na cantina. As janelas nos poços de luz oferecem uma estrutura natural, ideal para obras de arte brilhantes, coloridas e envolventes, a serem colocadas nas paredes posteriores, conferindo assim ao meio envolvente de um edifício tão novo uma sensação de calor, vida e familiaridade. Pretendem também inspirar os alunos, que após uma série inicial de workshops dirigidos a toda a escola, foram chamados a escolher os locais a serem utilizados neste projeto.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

- Com a realização de workshops nos quais as ideias e inspirações dos alunos servem de catalisador, inspirando a seleção de uma série de obras de arte a exibir em toda a escola;
- Com uma série inicial de workshops conduzida por artistas, na qual os alunos receberam um caderno de esboços e materiais de desenho (que podiam depois guardar), e que mostraram a forma como um artista e ilustrador explora palavras e conceitos através do desenho, cor e forma;
- Os alunos receberam algumas categorias simples de palavras para fazerem esboços de, por exemplo, Palavras Emotivas, Palavras Descritivas, Palavras Abstratas, oximoros, etc. Esta constituiu uma parte essencial do processo criativo. Os alunos foram então convidados a explorar estas palavras visualmente, com estrutura e apoio oferecidos pelos artistas ao longo do processo, transformando os seus rascunhos iniciais em conceitos e ideias mais elaborados.

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar e a comunidade em geral que possa visitar a escola por inúmeras razões.

Inspirações:

Edmund Rice College, Carrigaline, CO Cork

Impacto deste projeto

- Obras de arte para os poços de luz do corredor ajudam a abordar algumas das "novidades" do edifício, e a dar-lhes vida com obras, havendo ainda espaços na parede que podem ser usados para cartazes escolares, placards, avisos, etc;
- As obras de arte ajudam a criar nos alunos um sentimento de pertença em relação ao edifício, uma vez que serão reconhecíveis e inspiradas nas suas próprias ideias;
- Pode ser adaptado para permitir a participação de todo o corpo estudantil, e trabalhar com todos os alunos com necessidades especiais, para maximizar o seu envolvimento de qualidade;
- Os workshops são oportunidades únicas para os alunos trabalharem com um processo artístico de alta qualidade; com instruções, equipamentos e materiais adequados.

Reforço de capacidades e competências

Competências em torno do processo criativo, trabalhar com profissionais, perceber como podem haver muitos conceitos diferentes para um projeto e acompanhá-lo até à sua conclusão.

Custo

Este programa é financiado pelo governo da Irlanda, uma vez que é de elevado custo. No entanto, pode ser replicado nas escolas a um custo muito mais baixo, mas continuando a seguir os princípios de envolvimento e criatividade no processo.

Referências

https://www.artscouncil.ie/Arts-in-Ireland/Local,-Place-and-Public-Art/Public-Art/#:~:text=The%20Per%20Cent%20for%20Art,referred%20to%20as%20public%20art

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
WHAT SHOULD
THE WALLS
LOOK LIKE?
Creating
Spaces
for Creativity
Erasmus+

ATIVIDADES EXTRACURRICULARES E RELAXAMENTO

CAPÍTULO V

CLUBE DE CULINÁRIA

A culinária é considerada uma atividade calmante e relaxante, pois faz com que se esteja presente e numa situação de fluxo. Ao organizar um Clube de Culinária na sua escola, pode equipar os alunos com muitas competências diferentes. Cozinhar na escola pode melhorar a interação social e fazer com que os alunos se sintam mais confiantes e independentes, à medida que aprendem a usar equipamentos de cozinha e combinam os ingredientes para preparar refeições saudáveis. Também pode ajudá-los a assumir responsabilidades (organizar o seu tempo, manter a área limpa e arrumada, e cuidar da sua segurança na cozinha). Acima de tudo, cozinhar faz com que os alunos possam expressar a sua criatividade, inventando as suas próprias receitas.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A implementação do Clube de Culinária promove:

- Utilização criativa do espaço - concepção, planeamento;
- Implementação de modificações em espaço não-utilizado;
- Fantasia, inspiração e criatividade (os alunos podem inventar as suas próprias receitas);
- Organização de seminários de culinária com profissionais e especialistas.

Grupo alvo do projeto

Criação do Clube de Culinária: alunos, professores, pais.
Utilização do Clube de Culinária: todos os alunos.

Impacto de um Clube de Culinária

Maior conhecimento de:

- Nutrição saudável e receitas;
- Competências básicas de culinária;
- Como usar ingredientes e equipamentos;
- Design.

Reforço de capacidades e competências

- Ser responsável pela manutenção, segurança e limpeza do equipamento e área de trabalho;
- Trabalhar como parte de uma equipa;
- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Competências de cooperação;
- Autoconfiança;
- Sentido de independência.

Custos: elevado

Equipamento básico de cozinha e bens alimentares, revistas de culinária (os alunos podem trazer itens de que não precisam de casa).
O Clube de Culinária pode ser criado por etapas para reduzir o custo (equipamentos, dispositivos e materiais podem ser adicionados ao longo do ano).

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e criar este clube (por exemplo, pais ou avós);
- Utilizar objetos e equipamentos que a escola já tem e que permanecem não utilizados (por exemplo, cadeiras, prateleiras, mesas);
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola durante todo o processo;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, lojas com equipamento culinário - que podem oferecer material ou trabalho;
- Apresentar candidaturas a programas subsidiados;
- Organizar um evento de angariação de fundos.

"A Arte da Culinária é quando misturas artesanato ao mais alto nível de criatividade"
Eric Ripert, Chef

Inspirações:

5 way to start a kids cooking club for your program
Cooking in the clasroom

Referências

https://www.tribpub.com/gdpr/orlandosentinel.com/
https://www.educationworld.com/blog/cooking-classroom
https://www.ssww.com/blog/5-ways-start-kids-cooking-club-program/

JORNAL/REVISTA DOS ALUNOS

Um lugar na escola onde os alunos podem projetar e publicar o seu próprio jornal ou revista pode ser uma atividade extracurricular muito inspiradora e criativa. Através deste processo, podem expressar e partilhar as suas ideias, opiniões e criatividade, envolvendo-se em reportagens fotográficas, escrevendo notícias, tópicos e artigos e partilhando notícias da sua comunidade escolar. É uma atividade muito interessante que os ajuda a ganhar competências interpessoais, aprender a trabalhar como parte de uma equipa e melhorar a sua literacia e competências linguísticas. Também podem usar jornais e revistas reais como modelos para o layout e para se inspirarem para a criação das suas próprias publicações.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A concepção e o desenvolvimento de um espaço onde os alunos possam criar um jornal/revista promove:

- Uso criativo do espaço - design, planeamento, decoração;
- Fantasia e inspiração;
- Organização de seminários com profissionais (por exemplo: jornalistas, editores de jornais/revistas).

Grupo alvo do projeto

Design e criação: alunos, professores, pais.
Utilização: todos os alunos.

Impacto deste projeto

Maior conhecimento de:

- Processo de criação e publicação de um jornal ou revista;
- Diferentes tipos de escrita (notícias, artigos, etc.);
- Layout de jornais e revistas;
- Técnicas de design.

Reforço de capacidades e competências

- Realizar tarefas específicas: design, escrita;
- Integrar uma equipa;
- Expressar ideias e ouvir os outros;
- Competências de cooperação;
- Competência linguística:
- Competências de comunicação;
- Sentido de comunidade.

Expressa as tuas ideias e criatividade na revista ou jornal da escola.

Custo: médio

O espaço para a criação de um jornal ou revista da escola pode ser concebido e decorado pelos alunos e professores para reduzir os custos. Pode-se começar com mobília e equipamento básico (mesas e secretárias pequenas, mesas redondas, cadeiras e poltronas) e gradualmente ir adicionando outros objetos

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar neste projeto (por exemplo, pais ou avós);
- Utilizar objetos e equipamentos que a escola já tem e que permanecem não utilizados (por exemplo, cadeiras, prateleiras, mesas);
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola durante todo o processo;
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, carpintarias - que possam oferecer material ou trabalho;
- Organizar um evento de angariação de fundos.

Inspirações:

The ulitmate guide for your school newspaper
Creating a classroom newspaper

Referências

https://www.demcointeriors.com/project/portfolio-school-calming-room/
https://www.readwritethink.org/classroom-resources/lesson-plans/creating-classroom-newspaper

CLUBE DE TEATRO

O teatro é um tipo de arte com potencial para desenvolver a personalidade geral dos alunos e ajudá-los a socializar. Através desta atividade extracurricular, os alunos podem entrar em contacto com artes performativas e teatro, refletir sobre os seus sentimentos, expressar-se, conectar-se uns com os outros e aprender a estar presente. O teatro também os ajuda a explorar os seus talentos e a construir inteligência emocional, colocando-se em diferentes situações e sentimentos através dos papéis que assumem.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

A concepção e desenvolvimento do Clube de Teatro promove:

- Uso criativo do espaço - concepção, planeamento, decoração;
- Implementação de modificações em espaço não-utilizado;
- Uso criativo de roupa, equipamento e objetos (os alunos podem fazer adereços e criar os seus próprios trajes);
- Fantasia e inspiração;
- Organização de eventos e performances de teatro.

Grupo alvo do projeto

Concepção do Clube de Teatro: alunos, professores, pais.
Utilização do Clube de Teatro: todos os alunos.

Impacto do Clube de Teatro

Maior conhecimento de:

- História do teatro;
- Peças teatrais importantes e autores;
- Diferentes tipos de personagens;
- Pensamento crítico.

Reforço de capacidades e competências

- Realização de trabalhos específicos: design, decoração;
- Trabalhar como parte de uma equipa;
- Expressar pensamentos, sentimentos e emoções;
- Competências de cooperação;
- Conectar-se com os outros;
- Inteligência emocional;
- Empatia;
- Autoconfiança.

"Foi só no teatro que vivi"

Oscar Wilde

Custo: baixo

O Clube de Teatro pode ser criado por etapas para reduzir o custo (elementos e objetos podem ser adicionados ao longo do ano). Os alunos também podem trazer roupas, trajes e objetos que não precisam de casa.

Formas de minimizar os custos:

- Encontrar especialistas que possam ajudar a projetar e criar o Clube de Teatro (por exemplo, pais ou avós);
- Utilizar objetos e equipamentos que a escola já tem e que permanecem não utilizados (por exemplo, cadeiras, poltronas, prateleiras, mesas pequenas);
- Envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola durante todo o processo (design, decoração, etc.);
- Angariar patrocinadores - lojas de bricolage, lojas de roupa, carpinteiros- que podem oferecer material ou trabalho;
- Organizar um evento de angariação de fundos.

Inspirações:

Learn How to Start a Drama Club in Elementary School and Watch Your Students Flourish
The Many Benefits of a Middle School Drama Club
School drama room

Referências

https://scienceandliteracy.org/how-to-start-a-drama-club-in-elementary-school/
https://www.edutopia.org/article/many-benefits-middle-school-drama-club
https://pin.it/4ND5opd

Bancos nos corredores e no exterior

Quando se trata de relaxamento, parece muito básico, mas ter onde se sentar pode ajudar os alunos a estarem mais relaxados, a descansar e a envolver-se com os seus pares. Para os alunos, este é um aspeto muito importante da escola.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

Embora ter bancos nos corredores e em espaços exteriores possa, à primeira vista, parecer não ter nada a ver com a promoção da criatividade, a realidade é que se não houver bancos para os alunos se sentarem, então é muito provável que isso dificulte a sua criatividade. Sabemos que Maslow fala de uma hierarquia de necessidades, mas esta necessidade básica dos alunos, para ajudá-los a relaxar e envolver-se com os seus colegas, é realmente importante para eles.

Grupo alvo do projeto

Os alunos da escola.

Impacto deste projeto

Ter um lugar para se sentar e relaxar, mesmo num recanto ou nicho na escola, terá uma influência positiva nos alunos. Dá-lhes a oportunidade de se envolverem e conversarem com os seus amigos, melhorando assim as competências sociais, que são tão importantes nesta era digital e quando tantos têm dificuldade em sair dos seus écrans. Permite-lhes tempo de descanso ou pausa da aprendizagem formal, o que é muito importante para todos os alunos, quer se envolvam socialmente com os seus pares ou não, para quando voltarem às aulas estarem prontos a se concentrarem novamente. A neurociência ensina-nos que isto é importante em qualquer fase, mas é especialmente importante para os adolescentes. Ter bancos no exterior da escola tem todos estes benefícios adicionais, mas está também ligado à obtenção de ar fresco e ao conhecimento do seu ambiente.

Reforço de capacidades e competências

- Embora possa parecer uma competência óbvia, conseguir envolver-se com os outros e conversar com eles é, de facto, uma competência;
- Oportunidade de consolidar competências sociais, tendo áreas no corredor onde os alunos podem sentar-se e interagir uns com os outros.
- Quando se colocam bancos no exterior, existe a vantagem adicional dos alunos estarem mais conscientes do ambiente que os rodeia, incluindo aspetos como a qualidade do ar, aves, arbustos, árvores, etc. dependendo da sua localização, mas desenvolvendo de facto competências em torno de notar, ver, observar

Custo: médio

Aproximadamente 5000€, dependendo dos tipos de bancos e quantidades.

Formas de minimizar custos:

Podem-se comprar bancos muito simples e frequentemente obter bancos em segunda mão, doados por empresas que estão mudando os móveis, igrejas mudando os bancos etc.

Referências

https://scienceandliteracy.org/how-to-start-a-drama-club-in-elementary-school/
https://www.edutopia.org/article/many-benefits-middle-school-drama-club
https://pin.it/4ND5opd

Sala Comum

Uma sala comum é uma sala numa escola onde os alunos podem sentar-se, conversar e relaxar. É interessante que embora muitas escolas tenham uma sala de professores, nem todas as escolas têm uma sala comum para os alunos, que se aproxime do que uma sala de professores tem para oferecer. Tal como uma sala de professores deve facilitar uma forte rede de colaboração e comunicação entre as pessoas, também se deve disponibilizar uma sala comum aos alunos, que seja um local de relaxamento e diversão.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

Ter um espaço reservado para os alunos em que estes se possam sentar, conversar, relaxar e divertir, pode obviamente ajudá-los a serem criativos nas suas relações (contar histórias, piadas, divertirem-se), bem como a se sentirem capazes e prontos para aprender.

Grupo alvo do projeto

Os alunos da escola.

Impacto desta sala

Ter um espaço onde podemos relaxar com os nossos amigos só nos ajuda a ser criativos e favorece a nossa aprendizagem. Um espaço destes também é propício a fazer novas amizades. Pode ainda ajudar a limpar a mente, envolvendo-nos com os nossos amigos em interação social.

Inspirações:

How to Create the Perfect Student Common Room

Reforço de capacidades e competências

- Os alunos melhoram competências sociais interagindo com outros alunos;
- Os alunos aprendem a partilhar um espaço comum com outros alunos;
- Reforçam competências ao serem responsáveis pela manutenção da área e garantir que itens como micro-ondas, mobiliário, decoração são mantidos em boa ordem, tendo de assumir a responsabilidade se não forem.

Custo: Médio

Aproximadamente 1000€ a 2000€ para sofás, bancos, etc.

Formas de minimizar custos:

Pode comprar assentos e móveis muito básicos para começar a compor uma sala comum. Itens como leitores de áudio, écrans, torradeiras, máquinas de café, pinturas, etc. podem ser adicionadas à sala comum dos estudantes com baixos custos.

Referências

https://www.cubecompany.co.uk/news-blog/how-to-create-the-perfect-student-common-room.html

Sala Fitness

Colocando uma maior ênfase na saúde e bem-estar dos alunos, a oferta de uma Sala Fitness numa escola pode proporcionar uma fantástica atividade extracurricular. Uma Sala Fitness não só ajuda a facilitar e promover a atividade física, como é também um espaço no qual os professores podem criar e adaptar atividades para potenciar o envolvimento dos alunos na sua aprendizagem cinética. O equipamento, atividades e disposição da sala podem ser decididos pelo projeto educativo da escola e pela visão do departamento de Educação Física. Uma Sala Fitness ajuda a combater a inatividade, bem como a envolver e incentivar a participação de um vasto leque de alunos e outros utilizadores que normalmente não se envolvem em desporto, atividades recreativas ou extracurriculares que requeiram exercício.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

É geralmente aceite que o exercício e fitness contribuem significativamente para o bem-estar dos alunos e para a melhoria da sua saúde mental, pois ajuda os alunos a estarem prontos não só para aprender, mas de uma perspetiva neurobiológica, também os ajuda a tornarem-se mais criativos, devido à produção de substâncias químicas associadas ao exercício. Quando se pratica exercício, vários neurotransmissores são libertados, tais como endorfinas, endocanabinóides e dopamina. Estes promovem a neuroplasticidade e aumentam o fornecimento de oxigénio ao cérebro, sendo que ambos fomentam a criatividade.

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar, mas especialmente alunos e professores. O uso da Sala Fitness por professores pode ajudá-los a aumentar a sua criatividade no ensino, da mesma forma que os alunos.

Custo: elevado

Superior a €20000.

Formas de minimizar custos:

Comprar peças de equipamento muito básicas, como tapetes de ginástica, pesos baratos, cordas de salto, e algumas máquinas.

Reforço de capacidades e competências

- Aprender a usar as várias máquinas e equipamentos. Há também margem para atividades como ténis de mesa, ioga, Pilates, Zumba e outros exercícios que não usam necessariamente equipamentos (como máquinas de remo, pesos e halteres, bicicletas, passadeiras etc.);
- Aprender sobre a importância do exercício e como se envolver e praticar desporto – os exercícios envolvem competências, assim como a capacidade de os fazer;
- Pesos e halteres ajudam os utilizadores a desenvolver equilíbrio e coordenação;
- Tornar-se competente na medição de várias atividades físicas;
- Trabalho em equipa: trabalhar em conjunto neste espaço também desenvolve as competências sociais por se ter de trabalhar com os outros.

Impacto deste projeto

Uma sala fitness oferece aos alunos uma série de atividades e um espaço de aprendizagem numa área que é adaptável e flexível, podendo ser coordenada com as necessidades da escola, horários e alunos. É um espaço que permite aos alunos escaparem à sala de aula tradicional e se expressarem. Também os ajuda a aprender cinestesicamente, pois esta é uma das formas pelas quais os alunos aprendem.

Referências

https://www.cubecompany.co.uk/news-blog/how-to-create-the-perfect-student-common-room.html

Galeria Puzzles – Uma atividade extracurricular e um espaço de relaxamento

Mostrar o trabalho dos alunos em áreas comuns fomenta um sentimento de comunidade, convidando os alunos a verem o que se passa noutras salas de aula. Os alunos sentem orgulho e realização quando veem o seu trabalho exposto. As exposições de trabalhos também podem documentar o processo de realização do aluno. Mostrar o seu trabalho pode ajudar os alunos a aprender uns com os outros, através de interações sociais e a ter um diálogo comum para a aprendizagem. Ter uma área dedicada para expor estes trabalhos pode ainda tornar-se um espaço de sala de aula criativo e alternativo, que oferece um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, apoiado pela utilização de ajudas visuais, ou ser um espaço de relaxamento, onde os alunos podem apreciar a criatividade dos seus colegas.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

O processo de criação de uma área dedicada para exposição das aprendizagens dos alunos promove:

- Espaços de aprendizagem flexíveis e dinâmicos fora da sala de aula;
- Visibilidade da aprendizagem;
- Curiosidade entre os alunos sobre a aprendizagem dos outros;
- Conversa entre os alunos sobre os trabalhos em exibição;
- Despertar o interesse por outras áreas temáticas, partindo dos trabalhos expostos.

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar.

Reforço de capacidades e competências

- Permitir que os alunos vejam a aprendizagem de outros alunos;
- Incentivar o diálogo entre os alunos;
- Aumentar a motivação para a aprendizagem;
- Expor alunos a disciplinas que podem não estudar;
- Atuar como uma ajuda à aprendizagem;
- Proporcionar um ambiente de sala de aula alternativo;
- Facilitar o movimento e a aprendizagem dinâmica.

Impacto desta galeria

- Promover as Artes na escola para garantir que se dá igual ênfase às disciplinas académicas e criativas e se incentiva o interesse em ambas as vias de aprendizagem;
- Criar oportunidades de flexibilidade dentro dos espaços de aprendizagem. O espaço de uma área de exposição pode ser transformado em sala de aula alternativa, onde os alunos podem fisicamente envolver-se com suportes visuais que ajudam a sua aprendizagem;
- A diversão e a criatividade num espaço de aprendizagem aumentam os níveis de motivação e participação entre os alunos.

Custo: baixo

Aproximadamente €500.

Formas de minimizar os custos:

Angariar donativos privados e públicos e envolver voluntários - professores, alunos, pais e outros funcionários da escola.

Referências

How Art Can Help You Heal: The Health & Wellbeing Benefits Of Art – The Art & Science of Flourishing (deavictoria.com)

https://drive.google.com/file/d/1AhLzvirZvM17vO6tJ7AMjCl0Mh23PNOU/view?usp=share_link

Biblioteca

Quase todas as escolas têm uma biblioteca. Esta poderá servir não apenas como um lugar onde os alunos podem consultar ou ler livros, como parte da sua aprendizagem, mas também como atividade extracurricular, na qual os alunos podem reunir e discutir livros que leram, ou ler livros juntos.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

As bibliotecas, pela sua própria natureza, prestam-se à imaginação e a levar os alunos para outro local através das palavras que estão contidas nas páginas do livro. Isto tende a fomentar a criatividade através do uso das palavras, seja em prosa, poesia, ficção, não-ficção, ou através do uso de imagens e gravuras que estão contidas nos livros.

Grupo alvo do projeto

Toda a comunidade escolar, mas especialmente alunos e professores. Estudos têm demonstrado que quando os alunos veem professores a ler, isso os encoraja a fazer o mesmo, à medida que percebem a importância da leitura.

Reforço de capacidades e competências

- A leitura obviamente melhora as capacidades de alfabetização;
- Fomenta a criatividade pelo uso da imaginação que é necessária quando lemos livros, especialmente ficção;
- A leitura aumenta o conhecimento e a confiança;
- Quando os alunos se reúnem para discutir os livros, estão a aumentar as suas competências sociais e estão a tornar-se competentes para perceberem o que gostaram ou não gostaram nos livros que leram;
- A leitura é uma competência para a vida, que dura uma vida e contribui para tantos outros aspetos da aprendizagem e da criatividade.

Impacto da biblioteca

Ter uma biblioteca bem fornecida e acolhedora pode trazer imensos benefícios aos alunos e professores da escola. Dar aos alunos a oportunidade de terem acesso a um vasto leque de livros só pode ter efeitos positivos sobre os mesmos e sobre o seu desenvolvimento – numa perspetiva de aprendizagem, mas também numa perspetiva social, pois mesmo lendo livros sozinho, a discussão e o conhecimento que ganhamos com eles é algo que nos aproxima dos outros. Também pode ser intelectualmente estimulante.

Custo: baixo

Embora possamos pensar que uma biblioteca é cara, pode ser muito barato formar uma biblioteca usando livros em segunda mão. Os móveis (estantes e assentos) podem ser bastante básicos, mas devem ser confortáveis.

Formas de minimizar os custos:

Muitas vezes há subsídios para comprar livros. Doações também podem ser uma boa maneira de compor uma biblioteca. Comprar livros em segunda mão é outra boa forma de minimizar os custos. Com a maioria dos alunos a terem agora smartphones, há uma série de aplicações (algumas das quais são gratuitas) que permitem aos alunos ler livros nos seus dispositivos. Isto significa que os alunos podem ler o mesmo livro e discuti-lo. Muitas destas aplicações também podem dar estatísticas sobre quantos livros um aluno lê, a quantidade de palavras lidas etc. Uma das melhores aplicações deste tipo é a Sora https://soraapp.com/welcome

Sala Sensorial

O nosso dia-a-dia está cheio de experiências sensoriais, desde o momento em que acordamos, até quando vamos dormir. Todos nós reagimos às informações sensoriais do nosso ambiente de forma diferente, à medida que tocamos, nos movemos, vemos, ouvimos, provamos e cheiramos coisas à nossa volta. O ambiente em que a aprendizagem ocorre tem um impacto significativo na participação dos alunos, especialmente aqueles com necessidades de aprendizagem adicionais, como os que se situam no espectro do autismo. No entanto, uma sala sensorial pode ser usada por todos os alunos, incluindo aqueles que precisam processar sentimentos esmagadores. Pode ainda ser um lugar para obter estimulação sensorial adicional, já que ajuda os alunos a regularem as suas necessidades sensoriais e emocionais, que são interdependentes umas das outras.

Como é que esta inovação fomenta a criatividade?

Se os alunos se sentirem sobrecarregados com uma sobrecarga sensorial, ou se não forem capazes de se regular emocionalmente, então não só não serão capazes de aprender, como a capacidade de se envolverem na aprendizagem de forma criativa também será afetada. Ter uma sala à qual podem recorrer de modo a se regularem certamente ajudará os alunos.

Grupo alvo do projeto

O grupo alvo são aqueles que precisam de se autorregular, por uma variedade de razões, antes de poderem aprender de forma significativa e envolvente. Estas salas foram originalmente criadas para alunos que são diagnosticados como estando no espectro do autismo, mas podem ser usadas por qualquer aluno que sinta essa necessidade, tanto durante o tempo escolar, como também após as aulas, como um espaço extracurricular para os alunos que possam querer usá-lo.

Custo: elevado

Aproximadamente entre €8.000 a €12.000.

Formas de minimizar os custos:

Equipar a sala com itens de baixo custo que podem ser obtidos através de empresas locais e lojas de artesanato e decoração, tais como mantas, cobertores, almofadas e candeeiros, ou através de doações.

Inspirações: Pokój dla dziecka z zaburzeniami integracji sensorycznej

30 Must-Try Sensory Room Ideas for Schools

Referências

https://asiam.ie/wp-content/uploads/2018/04/SENSORY-CHECKLIST-1.pdf

https://www.weareteachers.com/sensory-room-ideas/

Impacto de uma sala sensorial

As salas sensoriais mostram que as escolas estão atentas às necessidades individuais dos alunos e ao que precisam para poderem aprender e ser criativos no ambiente escolar. Isto também significa que os alunos podem ser criativos fora da sala de aula, nas suas interações sociais com os outros, sendo que estas salas ajudam a preparar os alunos para se envolverem em atividades extracurriculares e a relaxarem no ambiente escolar. Modificando o ambiente para apoiar as necessidades sensoriais dos alunos e criando espaços sensoriais, permitimos que os alunos se envolvam e acedam ao currículo escolar.

Reforço de capacidades e competências

- Proporcionar aos professores e outros funcionários a oportunidade de utilizar espaços sensoriais dentro de uma escola para atender às necessidades dos alunos, do apoio à aprendizagem à sala de aula, ao apoio escolar individualizado e ao personalizado;
- Os alunos têm um espaço para reconhecer que precisam de se autorregular e as competências para o poderem fazer;
- Enriquecer a capacidade dos professores e do pessoal escolar para reconhecer e atender às necessidades de aprendizagem e aumentar a participação de todos os alunos, especialmente aqueles com necessidades sensoriais. Estas também constituem capacidades e competências;
- Melhorar a aprendizagem, conhecimento, competências e capacidade de monitorização e reflexão sobre as necessidades sensoriais dos alunos e apoiar os alunos no desenvolvimento de competências de autoconsciência e autogestão.

SPATIA
FUNDACJA ROZWOJU EDUKACJI
Culture Polis
Padre Manuel Alvares
ERC
BILSEM 2005
Creating
Spaces
for Creativity
Erasmus+