

Plano de Sessão – 4ª SESSÃO

Objetivos	Público
Identificar e propor soluções inovadoras ou práticas já existentes para melhorar a escola, garantindo que as crianças sejam ouvidas e participem ativamente na construção de um ambiente mais inclusivo e positivo. Nota para Professores/as: Fotografar as regras, os desenhos de cada grupo e quaisquer outras considerações relevantes, e enviar para escolas@unicef.pt. As ilustrações e os respetivos problemas serão a base de discussão da sessão seguinte.	Grupo Consultivo
	Duração
	50 minutos
	Materiais
	- Mapas da sessão anterior - Canetas ou marcadores coloridos - Folhas de registo

Nota: Este plano contempla o **Capítulo 2 (Os Direitos da Criança e a participação)**. Para aprofundar, consulte essas secções.

Momento 1

O QUE JÁ FUNCIONA

aproximadamente
20 minutos

Antes de começar, para estimular a criatividade e incentivar as crianças a imaginarem soluções sem limites: solicitar que cada uma escolha ou invente um superpoder para melhorar a escola.

"Os superpoderes são uma forma divertida e poderosa de imaginar como podemos melhorar os espaços da nossa escola. Quando usamos os nossos superpoderes, conseguimos pensar em soluções criativas e únicas, sem limitações. Eles ajudam-nos a ver as coisas de outra maneira e a encontrar soluções que talvez nunca tivéssemos pensado antes. Por exemplo, com o superpoder da velocidade incrível, podemos transformar um espaço sem brinquedos num cantinho superdivertido num piscar de olhos. Ou, com o superpoder da criatividade infinita, podemos criar ideias novas para tornar a sala de aula mais acolhedora e interessante."

Sugestões para inspirar:

- Super criatividade – Consegue imaginar mil soluções em segundos.
- Velocidade incrível – Consegue resolver problemas num instante.
- Mãos mágicas – Constrói qualquer coisa com um estalar de dedos.
- Raio das ideias – Faz surgir soluções brilhantes do nada.

- Toque da natureza – Transforma qualquer espaço num ambiente mais verde e saudável.

“Quem quer começar a partilhar o seu superpoder?”

Incentivar que todos/as os/as participantes partilhem o poder, sem qualquer constrangimento e tornando o momento divertido. A forma de partilha poderá ser adaptada às necessidades de cada criança.

De seguida, partilhar:

“Agora o que vos pedimos é que mantenham o vosso superpoder e olhem para o vosso mapa, pensado como é que podiam, juntos, melhorar a vossa escola.”

Momento 2

aproximadamente
15 minutos

COMO RESOLVER PROBLEMAS

Apresentar, de forma criativa as 5 etapas da resolução de um problema (para mais informação, consultar ponto 3.2 do Manual). Utilizar duas formas de apresentação para que todos os/as alunos/as possam compreender que a resolução de um problema é um processo circular. Explicar aos/às alunos/as que, no decorrer do ano letivo, o Grupo Consultivo vai executar a resolução de um (ou mais) problema de acordo com estas 5 etapas.

“Com a ajuda do vosso superpoder, vamos agora começar a identificar um problema na nossa escola para o qual queremos arranjar solução. Vamos começar com a primeira etapa: a identificação do problema.”

Momento 3

aproximadamente
15 minutos

IDENTIFICAR O NOSSO PROBLEMA

Olhando para o mapa, pedir que relembrem os problemas identificados na sessão anterior.

“Cada grupo tem o seu mapa da escola, elaborado na sessão anterior. Antes de avançarmos, vamos recordar os problemas que identificaram. Olhem para o vosso mapa e pensem: que desafios encontraram? Onde estão as maiores dificuldades? Falem em grupo e relembrem o que discutiram na última sessão.”

De seguida, entregar a cada grupo as folhas de registo e as canetas coloridas e apresentar a seguinte ideia:

“Agora, com as canetas que vos demos, devem identificar no vosso mapa as seguintes zonas:

- *O espaço mais problemático.*
- *Um espaço onde já há algo bom e que ainda pode ser melhorado.”*

Folha de registo

O espaço mais problemático:

Ideias/ soluções:

Um espaço onde já há algo bom e que ainda pode ser melhorado:

Ideias/ soluções: