

LO3: IDEIAS PARA ATIVIDADES CRIATIVAS EM SALA DE AULA PARA INCENTIVAR O PENSAMENTO INOVADOR



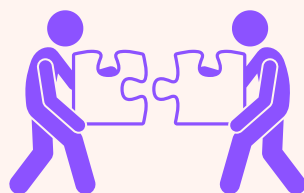
MISTURAS DE IDEIAS

O que fazer: Dê aos alunos duas palavras ou conceitos e peça que eles apresentem uma ideia (produto, serviço, etc.) que os combine!

Exemplo: Dê aos alunos as palavras "peixe" e "computador". Você pode obter respostas que vão desde computadores em formato de peixe a jogos de computador baseados em peixes, uma decoração de peixe para computador e muito mais!

Benefícios: Incentiva a criatividade e reforça o conceito de que não existem ideias ruins!

Dica: Incorpore desafios de pensamento rápido para ter a primeira ideia que vier à mente dos seus alunos!



ENGENHARIA REVERSA

O que fazer: Dê aos alunos um objeto e peça que o desmonte e veja se conseguem entender o que os diferentes componentes fazem!

Exemplo: Dê um relógio aos alunos. Deixe-os desmontá-lo e ver se conseguem identificar quais engrenagens movem cada ponteiro do relógio e indicar como as colocariam de volta.

Benefícios: Pratique o pensamento analítico e identifique conexões!

Dica: Peça sugestões de toda a turma sobre como montar o objeto novamente, da mesma forma ou de forma diferente!



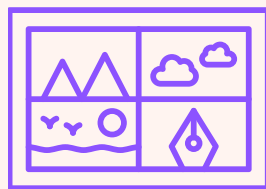
SOLUÇÕES DE STORYBOARD

O que fazer: Apresente um problema aos alunos e peça que indiquem uma solução por meio de um storyboard, uma pequena série de desenhos em formato de história em quadrinhos!

Exemplo: Conte aos alunos sobre o problema da gestão de resíduos e deixe que eles criem um storyboard sugerindo possíveis soluções.

Benefícios: Desenvolver a criatividade e diferentes formas de comunicação além de falar e escrever.

Dica: Incentive os alunos a não usarem palavras em seus storyboards, mas a se comunicarem o máximo possível por meio de desenhos.



CENÁRIOS “E SE”

O que fazer: Dê aos alunos um cenário fictício e deixe que eles apresentem respostas criativas, sugestões e soluções para a nova situação.

Exemplo: pergunte aos seus alunos “E se a gravidade parasse de funcionar?” e explorem juntos soluções para realizar tarefas cotidianas, como tarefas domésticas ou ir à escola!

Benefícios: Desenvolva a criatividade e a resolução de problemas pensando em situações improváveis!

Dica: Divida os alunos em grupos e incorpore exercícios de salva-vidas para ajudá-los a decidir sobre as melhores soluções sugeridas!



CAIXA MISTERIOSA

O que fazer: Dê aos alunos caixas com alguns materiais e peça que eles criem um produto/invenção!

Exemplo: forneça aos alunos papelão, fita adesiva e um grampeador e veja o que eles conseguem criar!

Benefícios: Ensina gestão de recursos, adaptabilidade e desenvolve criatividade e inovação!

Dica: acompanhe seus alunos durante o processo para aprender como eles pensam e ajuste o exercício para a próxima vez!



MAIS SOBRE APRENDIZAGEM E MÉTODOS DE CO-DESIGN:
PLATAFORMA DE TREINAMENTO DE SITE



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, da responsabilidade exclusiva do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por eles.