

GUIÃO DE ATIVIDADE EDUCATIVA

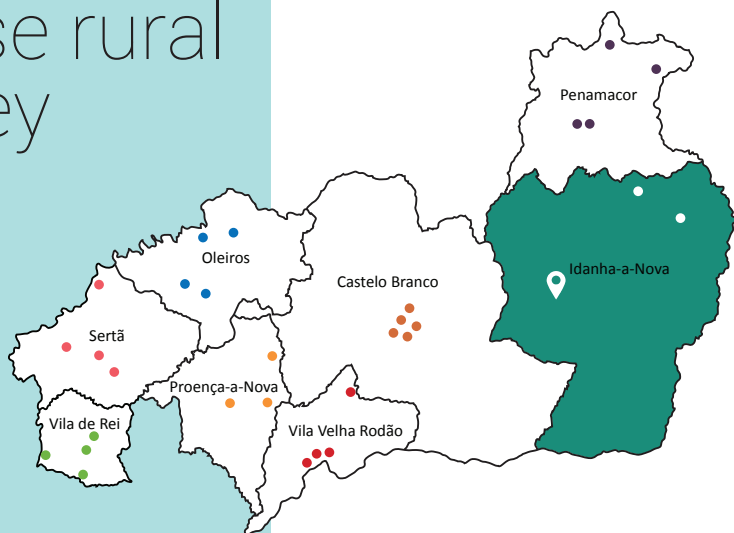
Incubadora de base rural Idanha Green Valley

IDANHA - A - NOVA





Incubadora de base rural Idanha Green Valley



📍 Praça do Município, 3212-023 Idanha-A-Nova

☎ 277 200 570

✉ recomeçar@cm-idanhanova.pt

🌐 www.recomecar.pt/index.html

O Município Idanha-a-Nova contempla uma área de 1 416km², vasta em zonas verdes. Afastando a ideia de que os “campos” são fatores de isolamento e subdesenvolvimento foi criado o Programa Recomeçar Idanha-a-Nova cujo objetivo passa por fomentar a coabitação da tradição e do modernismo. Neste sentido, foram criados quatro projetos distintos: Idanha Green Valley, Idanha Vive, Idanha Experimenta e Idanha Made In.

O Idanha Green Valley pretende transformar o município em 100% inovador, agregador de conhecimento, tecnologia e disponibilidade para integrar projetos empreendedores.





Dar asas à inovação

- Verifique que atividades poderão realizar no local.
- Reserve e agende a visita de estudo para os/as seus alunos/as.
- Prepare as atividades a realizar.

Realização da atividade

- No decurso da visita
- Após a visita na sala de aula

Níveis de ensino

- Pré-escolar
- 1º Ciclo
- 2º Ciclo
- 3º Ciclo
- Ensino Secundário e Profissional

Áreas disciplinares

- Português
- Matemática
- Ciências
- Físico-Química
- História
- Geografia
- Cidadania
- Educação Física
- Educação Artística

Duração da atividade

5 horas

Breve descrição

Nesta atividade, os alunos vão planificar um projeto empreendedor tendo em conta uma necessidade ou problema da sua escola ou região que pretendem dar resposta.

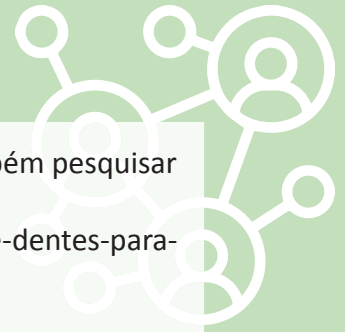
Competências a desenvolver

- Pensamento crítico e pensamento criativo
- Informação e comunicação
- Raciocínio e resolução de problemas
- Saber científico, técnico e tecnológico
- Relacionamento interpessoal

Objetivos

1. Desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas através do planeamento de projetos.
2. Distinguir as diferentes fases do planeamento de um projeto;
3. Compreender a importância do trabalho de equipa para a concretização de projetos;
4. Refletir sobre o seu papel enquanto cidadão empreendedor e a sua relação com o mundo.

Prepare os materiais



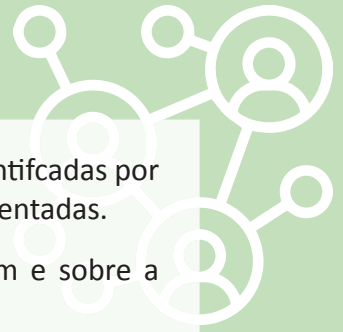
1. Partilhe diferentes projetos inovadores com os alunos. Pode também pesquisar outros ou pedir aos alunos que pesquisem:
<https://www.noticiasmagazine.pt/2022/inbfusion-uma-escova-de-dentes-para-toda-a-vida/historias/278460/>
<http://www.recomecar.pt/index689b.html?p=2651>
<http://www.recomecar.pt/index3a9c.html?p=2653>
<https://www.agroportal.pt/premio-empendedorismo-e-inovacao-2021-de-staca-produtos-que-vem-das-nossas-arvores-e-plantas/>
2. Imprima o guião em anexo para cada grupo.

Implementação

1. Inicie a atividade questionando os alunos sobre o que entendem por inovação e empreendedorismo, promovendo uma tempestade de ideias sobre os dois conceitos.
2. Depois das respostas, explicar que a inovação se traduz em criar algo novo, diferente, que acrescente valor, mas que para isso parte sempre de algum conhecimento prévio ou algo que já existe e se conhece. O empreendedorismo resulta de um processo de iniciativa de implementar novas ideias ou mudanças, criando novas oportunidades, arriscando.
3. Em seguida, convide os alunos a assumir o papel de empreendedores e criar um projeto inovador, centrado num problema ou necessidade da região ou da escola.
4. Organize os alunos em grupos de 4 a 5 elementos.
5. Comece por apresentar alguns projeto inovadores, focando na problemática e/ou necessidade a que dão resposta de forma a reforçar que um projeto ou ideia pretende sempre dar resposta a algo, encontrando soluções. Saliente que um projeto inovador pode ser algo simples embora os exemplos demonstrados possam recorrer a procedimentos complexos e tecnológicos.
6. Questione os alunos sobre o que é importante pensar ao estruturar um projeto, isto é, que tópicos ou questões deverão ser consideradas e respondidas, além da identificação da necessidade / problema.
7. Depois da reflexão e respostas dos alunos, distribua o guião presente em anexo, explorando com os alunos o modelo Canva. Explique que este modelo é uma ferramenta para estruturar e gerir projetos, que de uma forma visual apresenta os elementos essenciais de um projeto.
8. É importante acompanhar os alunos neste processo, sobretudo na fase de identificarem um problema ou questão. Os alunos podem entrevistar colegas da escola, pesquisar dados na internet, entre outras formas que os ajudem a pensar e a detetar uma questão à qual gostariam de dar resposta.
9. No final, os alunos devem apresentar o seu projeto à turma, explicando o seu carácter inovador. A apresentação pode ser no formato que os alunos pretenderem: vídeo, cartaz, powerpoint, maquete, entre outros.

Reflexão

1. Em conjunto com a turma reúna os problemas e necessidades identificadas por todos os grupos, assim como as respectivas ações e soluções apresentadas.
2. Promova a reflexão sobre a diversidade de projetos que criaram e sobre a potencialidade de cada um em fazer a diferença.



Anexo I – Guião para planeares um projeto Inovador & Empreendedor à maneira!











Através desta atividade pretende-se que definam **uma ideia para um projeto inovador**, assumindo o papel de jovens empreendedor, ligado à vossa região ou escola. Para tal, devem começar por pensar numa necessidade / problema que exista e que gostariam de dar resposta, encontrando uma solução.

No final, devem apresentar aos vossos colegas o projeto, como se dependesse deles a sua aprovação. Lembrem-se de fazer uma apresentação criativa e cativante, argumentando bem o porquê de o vosso projeto ser inovador.

Para criar um projeto devem definir a problemática que pretendem resolver e definir os objetivos que pretendem alcançar. É importante também, fazerem um diagnóstico do que já existe sobre o vosso tema / problema para não repetirem ideias e ser facto algo inovador e diferente.

De forma a ajudar-vos nesta tarefa podem guiar-se pelo modelo Canva que a seguir se apresenta, refletindo sobre essas questões, que são importantes na elaboração e estrutura de um projeto.

Boa sorte!

Porquê?	O quê?	Quem?	Como?	Quando e Quanto?
Problemas / Necessidades 	Produto / Resultado Final 	Parcerias 	Recursos Materiais 	Riscos / Limitações 
Objetivos / Vantagens 	Apresentação Final 	Equipas de Trabalho 	Tarefas a Desenvolver 	Cronograma 
Descrição Geral do Projeto 