



COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



“Um currículo de habilidades para a vida por meio das artes
no contexto do placemaking criativo”





Módulo 8

Metodologias e abordagens pedagógicas para o ensino de competências para a vida através das artes

Este Módulo irá orientar os participantes na aplicação dos conceitos e ferramentas adquiridos através do currículo Come2Art. Será um espaço para coletar feedbacks, compartilhar histórias, dúvidas e comemorar conquistas.

Este módulo é composto por 2 unidades.

Unidade 1.1: Formação pedagógica

Percorrendo a base teórica e os princípios pedagógicos que inspiraram a concepção dos Módulos 1 a 5.

Esta unidade cobre os seguintes tópicos:

- Taxonomia de florescimento
- Abordagem Aprender fazendo
- Abordagem centrada no aluno

Unidade 1.2: Abordagens criativas e ferramentas facilitadoras para o desenvolvimento de habilidades para a vida

A Unidade 2 focará mais no lado prático, aplicando e testando com os participantes como aprender a entregar o currículo Come2Art, abordaremos:

- as competências fundamentais de facilitação e como criar segurança psicológica para o seu grupo utilizando ferramentas criativas.
- Aprenda a criar um projeto criativo que impulse o engajamento.
- Sinta-se confortável para usar palavras que criam mundos e faça perguntas significativas.
- Como manter a calma quando o grupo não está e ficar confortável com o silêncio.
- Explore dinâmicas de grupo, personalidades diversas (às vezes fortes) e o meio ambiente, com a ajuda de ferramentas de design thinking!





Os principais objetivos de aprendizagem deste Módulo são:

- Conhecimento e aplicação da aprendizagem experiencial
- Conhecimento e ferramentas para nutrir habilidades para a vida em outras pessoas
- Conhecimento sobre como gerenciar dinâmicas de grupos
- Habilidades de facilitação: dicas e truques para ter melhores conversas online e offline
- Domine as cinco atividades que você realmente precisa. E como aplicá-los com confiança e competência.
- Conhecimento e aplicação de ferramentas de avaliação criativa

Avaliação

O nível de cumprimento dos objetivos de aprendizagem será avaliado através de:

- Análise dos resultados dos trabalhos
- Questionário
- Ensaio
- Conversa em grupo
- Entrevista individual com artista-educador
- Avaliação dos resultados criativos resultantes do processo de aprendizagem





Unidade 8.1: Formação pedagógica: Quadro pedagógico e teórico para o desenvolvimento de competências para a vida através da prática artística coletiva

Introdução

A Unidade 8.1 centra-se em fornecer aos formadores um quadro pedagógico e teórico conciso que informa a entrega do currículo Come2Art. Oferece uma visão geral das principais questões e abordagens metodológicas que promovem o envolvimento significativo e benéfico dos participantes com as artes visuais, especialmente no campo do aprimoramento das habilidades para a vida.

A presente unidade coloca ênfase em questões pertinentes ao quadro pedagógico que sustenta a oferta de formação de artistas, com ênfase nos seguintes resultados de aprendizagem:

- Criar uma estrutura propícia ao diálogo e à negociação crítica de ideias e abordagens
- Aprenda como incentivar o envolvimento significativo dos participantes com práticas artísticas contemporâneas e desenvolver ideias, co-criando os seus próprios projetos artísticos com base nos conhecimentos adquiridos
- Compreender em profundidade as questões que dizem respeito ao equilíbrio entre o aperfeiçoamento das competências artísticas práticas e as competências críticas, bem como a capacidade dos participantes de sinergizar as facetas estéticas e conceptuais do seu trabalho
- Refletir sobre a questão da avaliação num quadro que favoreça a emergência e a negociação, e assim adoptar abordagens pertinentes de acordo com a especificidade de cada projecto e características do grupo.





8.1.1 O aspecto dialógico

Aprender através das artes, a essência de todas as abordagens da educação artística, está fortemente relacionada com o diálogo, a empatia e a construção de pontes de compreensão. Um elemento-chave da educação artística, em todas as suas formas e contextos ou grupos etários envolvidos, é relacionar-se com as ideias e a paisagem emocional do “outro”, sejam eles os artistas que criaram uma obra de arte que se possa contemplar ou as trocas interpessoais entre aqueles que participando do processo de aprendizagem.

Estas trocas podem ocorrer através de comentários críticos e discussões comuns sobre obras de arte que os alunos podem apresentar pelos formadores, bem como obras de arte criadas pelos próprios formandos/alunos em sessões de crítica mútua. Tal diálogo pode ocorrer após a conclusão da prática artística individual ou coletiva, bem como durante o processo criativo, influenciando assim o resultado. Bresler (2006) cita Stout (2003), que “sugere que de todas as disciplinas do currículo, as artes têm a capacidade de evocar uma consciência simpática, despertando um diálogo” (p.61) (grifo nosso).

Os projectos artísticos colaborativos, especialmente no contexto da prática criativa realizada por grupos de membros da comunidade sob a orientação e com o apoio de artistas formados, constituem uma forma de arte em diálogo entre os formadores/facilitadores e os formandos/participantes. Idealmente, este elemento dialógico no contexto da criação criativa de lugares deveria se expandir e envolver os espectadores da(s) obra(s) final(is). Isto coloca firmemente todo o processo criativo na área da arte socialmente engajada e nas trocas dialógicas que a sustentam, numa área que se conecta fortemente ao que foi descrito como arte relacional por Bourriaud¹ ou arte de conversação por Kester.

Apesar da especificidade de tais abordagens na produção artística e da percepção de que aspecto da arte seria colocado em primeiro plano, os formadores poderiam familiarizar-se com tais ideias e discussões teóricas que informam e reformam o próprio conceito de que forma, bem como quais objectivos devem (ou pode) um projeto artístico ter. Isto poderia alargar o





leque de possibilidades e melhorar a qualidade do diálogo ao longo do processo criativo, proporcionando uma compreensão mais abrangente e aprofundada aos formandos/participantes relativamente às abordagens contemporâneas que possam adotar. Os seus projetos artísticos tornam visível um frutífero intercâmbio interpessoal e uma fusão de ideias e práticas criativas. Portanto, é essencial proporcionar um ambiente propício ao diálogo durante as sessões de formação e, no final do dia, produzir intervenções artísticas no espaço público que possam gerar diálogo envolvendo o público/usuários mais amplos que verão e se envolverão com os resultados de sua criação criativa. Obras comumente criadas por meio de uma síntese de abordagens resultam de um processo dialógico e de negociação de ideias num contexto de respeito mútuo e reconhecimento do valor da contribuição de cada participante.

Promover uma atmosfera de respeito mútuo e segurança emocional, no sentido de que todos os participantes saibam que a sua contribuição será valorizada, bem como proporcionar um sentimento de um objetivo comum que une o grupo, são parâmetros essenciais que permitem que ideias e colaborações floresçam. .

O envolvimento na prática artística coletiva e colaborativa permite e exige trocas interpessoais, negociações e busca de pontos comuns. Isto, por sua vez, pode levar ao aprimoramento de habilidades interpessoais/sociais, bem como à reflexividade. A participação na criatividade que envolve a colaboração com outros em tópicos de negociação comumente definidos (como, por exemplo, questões sociais) exige que os participantes elaborem as suas próprias emoções, pensamentos e perspectivas. Esta postura auto-reflexiva aumenta a criatividade, o pensamento criativo, a colaboração e as habilidades sociais.

Conforme mencionado, para atingir estes objectivos, o primeiro passo é criar um quadro de colaboração baseado numa atmosfera interpessoal positiva e de apoio e num reconhecimento mutuamente benéfico do contributo dos participantes, no qual a diversidade é vista como riqueza e a negociação tem como premissa o respeito, mas também no objetivo proposital de atingir uma meta definida em comum, com meios igualmente definidos em comum.





8.1.2. Inclusão de arte e artistas contemporâneos em sessões de formação

A ligação da educação artística com a arte contemporânea é reconhecida como extremamente importante, pois ajuda os alunos a relacionarem-se de forma significativa com o seu ambiente cultural tal como é hoje moldado no campo das artes visuais. Quase todos os cursos de pós-graduação oferecidos pelas principais universidades de toda a Europa no campo da educação artística, como o UCL Institute of Education e o Goldsmiths College, enfatizam fortemente a introdução dos alunos à arte contemporânea para melhorar as suas capacidades de comunicação e ajudá-los a pensar criticamente e de forma inovadora. Isto reflecte-se no número de cursos de pós-graduação que se concentram em formas de colocar a arte contemporânea e a cultura visual no centro da educação artística. Geralmente, a inclusão de exemplos mais recentes de prática artística na educação formal limita-se aos artistas visuais modernos do século XX, cujo trabalho é abordado principalmente em termos de gestão de problemas estéticos (por exemplo, Kandinsky como ocasião para estudar soluções sintéticas) ou em termos de ' expressão livre, como Pollock. Neste ponto, parece perder-se uma oportunidade significativa para reforçar o papel dos cursos de arte como um desenvolvimento paralelo de competências estéticas, criativas e críticas, uma vez que as obras de arte contemporâneas estão normalmente inextricavelmente ligadas a significados, ideias e questões.

Muitas vezes a produção visual do século XXI é caracterizada por obras abertas a múltiplas interpretações que negociam os limites do que pode ser caracterizado como arte. Assim, a arte contemporânea pode parecer difícil de interpretar, distante e um tanto elitista, pois apela a uma minoria de pessoas de dentro. Isto, combinado com os desafios decorrentes de projectos que tiram os professores/formadores/facilitadores da sua zona de conforto, quer por causa do assunto ou através do uso de meios visuais que requerem um conhecimento prévio considerável para uma abordagem eficaz, muitas vezes desencoraja a inclusão de tais conteúdos “difíceis”. obras ambíguas e particularmente exigentes a nível semântico.

No entanto, compreender o contexto semântico da obra, pensar nas razões das escolhas específicas do artista, na formulação de possíveis significados e criar arte com base nos ganhos do contacto com tais obras contemporâneas ajudará os alunos a ganhar confiança nas suas capacidades. A arte contemporânea em qualquer sala de aula ou ambiente de aprendizagem, precisamente porque incentiva estas competências, torna-se um fulcro para





encorajar competências mentais de ordem superior, resolução de problemas e pensamento profundo (Ching, 2015).

Internacionalmente, estão a ser desenvolvidos modelos de utilização pedagógica do contacto das crianças com a arte contemporânea na educação formal, como o exemplo publicado recentemente, que se segue e é citado como exemplo (Vahter, 2016). O que têm em comum é provocar interesse e curiosidade através de uma abordagem de perguntas e respostas, em que o ponto de vista dos alunos é valorizado e reconhecido. Além disso, é preferida a participação em atividades criativas que estejam, no entanto, ligadas a conceitos e ideias, uma vez que estes surgiram da fase inicial de negociação de novos estímulos e informações como uma resposta prática a eles.

Por fim, enfatiza-se a fase de avaliação crítica. A inclusão do contemporâneo além de um estágio necessário antes de se envolver na produção de projetos criativos, como a criação criativa de lugares, oferece um terreno fértil para o desenvolvimento de habilidades interpretativas, perceptivas, comunicativas e críticas.

Objeto de aprendizagem 8.1.2

Uma visualização útil dos principais passos que os formadores podem realizar em sessões ou fases separadas de um procedimento de formação é descrita na tabela seguinte, que foi transcrita e ligeiramente adaptada de um artigo (Vahter, 2016). Aborda ambientes educativos típicos que envolvem estudantes, mas pode servir como uma matriz simples de passos sequenciais que permitirão aos participantes envolver-se ativamente no diálogo e na reflexão desencadeados pela observação atenta de obras de arte contemporâneas e consequentes respostas através de discussões críticas e práticas criativas.

Sessão 1	Sessão 2	Sessão 3	Sessão 4
----------	----------	----------	----------



<p>Acionamento inicial de interesse/ Observação cuidadosa</p>	<p>A experiência da alteridade/ Criação baseada na experiência</p>	<p>Interação social/experiência compartilhada</p>	<p>Meta-reflexão / Compreensão</p>
<p>Os estagiários são apresentados a novos conhecimentos sobre arte moderna e contemporânea através de uma observação cuidadosa.</p>	<p>Os estagiários são apresentados a um artista contemporâneo e têm a oportunidade de aplicar novos conhecimentos às suas próprias obras de arte.</p>	<p>É oferecida aos formandos a experiência de participação em trabalhos de grupo e momentos de surpresa.</p>	<p>Os formandos têm a oportunidade de refletir sobre o processo e dar sentido à sua aprendizagem.</p>
<p>Espera-se que os formandos respondam participando ativamente em discussões gerais, explicando as suas respostas e fazendo perguntas sobre as obras de arte através de instruções.</p>	<p>Espera-se que os formandos respondam ao seu próprio trabalho artístico e ao trabalho de outros, participando activamente em discussões, e que criem obras de arte “únicas” (obras com características particulares).</p>	<p>Espera-se que os formandos criem obras de arte “únicas” (obras com características especiais) e respondam discutindo as suas próprias obras de arte.</p>	<p>Espera-se que os formandos organize m uma exposição, e responder ao processo de aprendizagem artística refletindo sobre ele</p>

A abordagem acima em termos de estrutura tem considerável semelhança



com o que Trimi (1996) chama de programas de abordagem em profundidade (com foco no ensino primário) e também tem quatro fases, começando com o estímulo da curiosidade em relação a uma nova forma de arte ou outros estímulos artísticos, eles passam à fase de criação e finalmente chega à fase essencial de reflexão.

A estrutura dos programas de extensão aprofundada evolui através de quatro fases à medida que os alunos pensam sobre a arte: preliminar, enriquecimento, produção e reflexão... As fases são flexíveis e os limites entre elas não são fixos. Muitas vezes, uma fase sobrepõe-se a outra (ver Trimis e Savva, 2009).

Uma abordagem mais concisa, mas significativa, diz respeito ao que Perkins chama de rotinas de pensamento, isto é, estruturas simples de prática de ensino que incentivam o pensamento e uma disposição investigativa, especialmente em relação a imagens/obras de arte. Normalmente, a rotina Ver-Pensar-Perguntar ajuda a estimular a curiosidade e prepara o terreno para a investigação. Peça aos alunos que façam observações sobre um objeto, imagem ou evento respondendo a estas três perguntas:

- O que você vê?
- O que você acha disso?
- O que faz você se perguntar?

Em cada caso, o caminho é (a) desde a descrição dos elementos representacionais externos da obra ou imagem, como possíveis estruturas narrativas, depois (b) até a busca dos possíveis significados que ela suscita e, por fim, (c) a uma abordagem pessoal que diz respeito a quais pensamentos, que campos de reflexão e interpretações subjetivas ela provoca.

Nesta base, as tarefas atribuídas aos alunos/alunos são estruturadas da seguinte forma: são-lhes solicitados que passem do lado externo para o lado semântico “interno” das obras de arte e cheguem a uma associação pessoal com a obra que, em regra, , pertence à arte contemporânea, se possível, do século XXI e propor atividades de aprendizagem em que esta abordagem analítica seja utilizada como trampolim de ensino. Muitas vezes, há uma sugestão clara de que os trabalhos dos formadores que podem ser licenciados em Escolas de Belas Artes podem, eles próprios, tornar-se objecto de negociação.





8.1.3 Encontrar o equilíbrio certo entre habilidades práticas e críticas

Como mencionado anteriormente, as formas de expressão artística que se baseiam em, ou para o mesmo assunto, exigem um nível significativo de competências práticas, relacionadas com materiais ou como, por exemplo, competências de desenho, podem desencorajar ou alienar participantes de diferentes comunidades, mesmo que os formadores pode ser bem versado nessas áreas. Um elemento-chave que pode fornecer caminhos a seguir seria a partilha de conceitos de arte contemporânea em que a ideia e o significado comunicados prevaleçam. Em tais empreendimentos, a busca pode ser a utilização de meios artísticos no que foi descrito como 'produção inteligente' (ver N. Addison e L. Burgess) para que as ideias possam ser compartilhadas através da produção artística relacionada a conceitos, o que coloca em sinergia o efeito e pensamento. Neste modelo, o

O desafio é usar meios artísticos de maneiras que possam criar afetos e, ao mesmo tempo, desencadear pensamentos, convidando à construção de significado. Isto pode ser conseguido através da definição de tarefas realistas em termos da capacidade dos participantes para utilizar meios artísticos que investem principalmente na utilização criativa e instigante dos materiais à sua disposição para alcançar o envolvimento emocional/conceitual dos espectadores. Para conseguir isso, embora a competência artística relativa a competências como o desenho possa ser benéfica, o principal objetivo é negociar formas pelas quais o impacto visual da obra de arte/intervenção comum no espaço público permitirá de forma mais eficiente comunicar ideias, provocar pensamentos e envolver emocionalmente. em primeiro lugar, seus criadores e, conseqüentemente, seus espectadores.

No entanto, obras de arte (ou lições, nesse caso) que estipulam como as pessoas deveriam pensar pode ter um potencial limitado. Um dos principais resultados desejados é, por outro lado, encorajar a produção artística que resulte em obras de arte abertas que convidem diferentes leituras e deixem espaço aberto à interpretação. Abordagens prescritivas e produção artística que só podem ser lidas de uma maneira, como explica Jacques Rancière no seu texto seminal, "o espectador emancipado", podem ter pouca ressonância e um efeito estupefato nos espectadores. Na verdade, este é um objetivo de aprendizagem fundamental: apresentar a ambivalência ou polissemia de uma obra de arte como uma força e não como uma fraqueza.

Em termos práticos, ou em relação às escolhas relativas à própria prática





artística, os participantes podem ser encorajados a considerar a utilização de meios variados em justaposição ou misturando/hibridando técnicas e meios artísticos. Isto pode permitir-lhes gerar obras de arte mais atraentes visualmente e envolventes, ao mesmo tempo que evitam o problema da competência artística num único meio que pode ser mais desafiante. Isto não quer dizer que as abordagens ecléticas sejam uma forma de fugir à questão da competência artística, mas, pelo contrário, um lembrete de que a arte não é a habilidade essencial a ser colocada em primeiro plano: o principal objetivo é investir no que pode ser chamado de linguagem da arte contemporânea. arte para criar intervenções artísticas instigantes e afetivas,

Na verdade, um aspecto essencial da arte contemporânea é o que foi descrito pela altamente influente teórica Rosalind Krauss como a sua condição pós-meio, isto é, a hibridização de diversos meios (por exemplo, fotografia, instalação, vídeo, desenho). Assim, as obras de arte residem frequentemente num espaço intermédio: entre meios de comunicação, no que foi descrito como uma condição pós-meio da arte contemporânea por Rosalind Krauss, entre diferentes leituras e interpretações que são específicas do espectador e, por último, entre participantes e/ou participantes. ou autores quando a produção artística colaborativa está envolvida.

A arte e a estética relacionais socialmente engajadas, bem como as obras de arte dialógicas e baseadas em conversas (conforme descritas respectivamente por N. Bourriaud e G. Kester), apesar de sua especificidade, poderiam informar possíveis abordagens. Kester (em Kocur e Leung, 2005), como mencionado anteriormente, fornece uma análise de abordagens intervencionistas centradas em artistas que relacionam a prática artística com a esfera social mais ampla para facilitar o diálogo e a compreensão mútua dos participantes. «Afastando-se da tradição de produção de objectos, estes artistas adoptaram uma abordagem performativa e baseada em processos» (p.76).

De acordo com Dunn (citado por Kester, *ibid.*), eles se percebem como provedores de contexto e não de conteúdo. Aqui reside um desafio importante para a criação criativa de lugares, que se relaciona com o esforço para encontrar um equilíbrio entre fornecer um contexto espacial e visual para que o público se envolva na construção de significado que também pode levar ao diálogo e às trocas interpessoais que refletirão os respectivos processos entre os criadores durante sua prática criativa.

Embora formas de arte como a arte relacional tenham chegado, num certo



sentido, a uma posição extrema, quase negando o apelo visual de uma obra de arte como uma parte essencial da mesma, concentrando-se no seu papel como fornecedores de contexto (espacial) para encorajar as pessoas a dialogarem, isto é para não dizer que os formandos não possam adoptar uma abordagem eclética, pois é uma abordagem mais inclusiva que incorpora alguns aspectos da arte socialmente engajada e/ou relacional, ao mesmo tempo que investe na criação de obras de arte que tenham um apelo visual. No entanto, a necessidade de proporcionar aos espectadores não apenas intervenções artísticas no espaço público que possam ser instigantes, mas também esteticamente carregadas e visualmente cativantes, não é apenas uma busca para criar algo bonito, visualmente agradável ou atraente.

Há uma necessidade mais profunda de combinar o impacto emocional de uma obra de arte através das suas qualidades sensuais como um pré-requisito, um fulcro para envolver os espectadores na construção de significado e na reflexão sobre diversas questões que podem ser levantadas ou abordadas pela obra de arte. Conforme mostrado no parágrafo abaixo, a cognição e a emoção funcionam em sinergia e são inseparáveis e, especialmente nas artes, o envolvimento conceptual é invariavelmente condicionado pelo impacto emocional.

Os formadores de artistas devem, portanto, procurar encontrar um equilíbrio entre evitar a subteorização da arte, bem como a sua sobre-teorização durante o espaço artístico, realizando projetos que deixem claro aos formandos/participantes que nas artes visuais, o fascínio da imagem e a sua força reside na sua capacidade de gerar pensamento e isso significa que eles não devem perceber que a busca colocada por este projeto é aquela em que eles têm que fornecer ao público imagens impressionantes, mas criar de alguma forma intervenções que motivem pensamentos e emoções através da(s) linguagem(s) de arte contemporânea, que coloca o conceitual com o visual em sinergia. Portanto, os formandos não devem ver as competências práticas/relacionadas com o material como um fim em si, mas como um meio de comunicar e provocar ideias/pensamento de formas abertas.

O equilíbrio entre o fornecimento de competências práticas e o contexto conceptual é um processo delicado, mas um aspecto indispensável de uma abordagem abrangente em todos os projectos e currículos relacionados com a educação artística. Como Witkin (1981) postula, “Arte não é encontrar uma capa para uma ideia nem é a manipulação estúpida de materiais” (p.106). Negar a corporeidade de todo veículo semântico e “eliminar” as habilidades necessárias à manipulação do material, especialmente nas artes plásticas,





delimita as possibilidades semânticas que os artistas podem empregar, bem como o grau de sua sofisticação.

No entanto, as limitações de tempo, recursos e complexidade, bem como as exigências de proporcionar competências artísticas relativamente básicas, ao nível de capacitar as pessoas para utilizar adequadamente materiais e técnicas artísticas e alcançar um nível de competência artística, significam que tais os objetivos não são realistas e, portanto, não devem ser perseguidos como tal. Este currículo de formação visa fornecer apenas as competências necessárias que permitirão a experimentação criativa em conjunto com a compreensão das artes visuais como uma linguagem que pode comunicar ideias, criar significados e criar afetos em sinergia. Mais importante ainda, o currículo visa inculcar a ideia de que a emoção e o afeto não devem ser separados da cognição e da criação de significado, e que mesmo as práticas artísticas que não sejam tecnicamente desafiadoras podem ter um impacto se forem adequadamente sintetizadas com ideias, conceitos e questões. Como observa Israel Scheffler (1986): “a emoção sem cognição é cega, e espero particularmente mostrar... [que] a cognição sem emoção é vazia. (pág.348).

Voltando brevemente ao equilíbrio entre o excesso de teorização (ou seja, o excesso de investimento no aspecto conceitual da prática artística) e a subteorização (inversamente, o excesso de investimento no aspecto estético como um valor em si mesmo) não só oferece oportunidades para que criadores e espectadores se beneficiem de uma sinergia funcional entre o sensual e o conceitual, mas também abre um papel maior para uma participação significativa.

Uma abordagem favorável é uma relação simbiótica entre pensamento e sentimento, ou, no mesmo sentido, teoria e arte. Theoria (em oposição a teoria) é um termo que, conforme discutido por Nicholas Davey (em Macleod e Holdridge, 2006) fornece um veículo pertinente: 'Theoria opõe-se à sobredeterminação teórica da prática artística e resiste a qualquer subdeterminação teórica da arte' (p.25). Davey enuncia que “Se as raízes da teoria moderna remontam à antiga concepção grega de theoria (contemplação) e theoros (participante), abre-se um caminho para rearticular a teoria como um modo de participação na prática” (p.23). A noção de participante engajado torna-se central nesta concepção de uma teoria e prática simbioticamente relacionadas dentro do campo unificado da theoria. Ao contrário de Davey, não iremos sugerir um esquema específico, uma possível





fusão entre prática e teoria por meio da argumentação, mas isto pode ocorrer através de uma série de instâncias, por exemplo,

Estas obras de arte poderiam ter como objetivo apresentar ao espectador um espaço contemplativo e participativo no qual pensar através do envolvimento com a arte, sobre questões pertinentes à esfera pública, bem como ao espaço público e a sua intrincada inter-relação poderia constituir um princípio orientador. Este parágrafo pretende destacar o aspecto participativo tanto no processo criativo/procedimento de formação como no resultado final sob a forma de intervenção criativa no place making, respectivamente, entre formadores/formandos durante a formulação de práticas artísticas e entre os co-criadores e os espectadores. - como participantes.

A elevação dos diálogos e da compreensão mútua ao estatuto do verdadeiro papel, valor e conteúdo de uma obra de arte pode ter consequências positivas para os projetos artísticos colaborativos que este currículo de formação pretende apoiar como formas alternativas ou complementares de arte que são relevantes para o seu âmbito e menos exigentes em termos de competências básicas necessárias. Isto não quer dizer que a arte relacional possa ser usada como um recurso a uma forma aceitável de desmaterializar abordagens artísticas, para que as armadilhas das competências artísticas limitadas (tradicionais) possam ser evitadas. Pelo contrário, a inclusão de tais práticas (formas de arte socialmente engajadas ou relacionais) pode fornecer mais profundidade às possíveis abordagens que podem ser escolhidas, combinando ou pelo menos considerando elementos de diversas vertentes da arte contemporânea (instalação, intervenções site-specific,

Isto por si só é um benefício fundamental procurado também como objetivo de aprendizagem: familiarizar os participantes com um espectro diversificado de abordagens e possibilidades artísticas, facilitando assim que membros de comunidades que desconhecem ou são indiferentes ao panorama atual das artes visuais obtenham insights sobre, bem como construir pontes para a arte contemporânea como um domínio cultural. Isto, por sua vez, pode promover o seu investimento e até mesmo o sentimento de pertença ao contexto social mais amplo, através da ligação à arte como um domínio cultural chave e um aspecto da civilização contemporânea. Este não é um esforço velado para cultivar os ignorantes, mas, inversamente, para criar laços de compreensão cultural mútua e promover um sentimento de ser valorizado, visível e incluído nas trocas da cultura moderna,

Em conclusão, o principal objetivo é tornar as comunidades mais resilientes,





capacitando-as para fazerem parte dos intercâmbios artísticos contemporâneos e incentivando-as a expressar as suas experiências, preocupações e pontos de vista através da linguagem das artes visuais contemporâneas. A aprendizagem através das artes é um elemento que tem importância neste currículo de formação, mas a principal abordagem destacada é aprender através das artes. A criação de conhecimento através das artes segue um caminho não prescritivo que permite e incentiva abordagens mais abertas e, assim, promove a flexibilidade, a adaptabilidade, a autoconfiança e a auto-estima. Além disso, o fazer artístico, especialmente de forma colaborativa, melhora o diálogo interno com as próprias emoções e perceptibilidade, bem como com os dos outros, de uma maneira mutuamente benéfica. Isto pode deixar um impacto duradouro, tanto em termos de coesão social (maior investimento nos assuntos socioculturais mais amplos de comunidades de outra forma alienadas ou marginalizadas), por um lado, como na sua visibilidade, por outro.

Bibliografia e sugestões de leitura Unidade 8.1

Addison, N. e Burgess, L. (2003). *Questões no Ensino de Arte e Design*, Londres: RoutledgeFalmer.

Atkinson, D. (2007). 'O que é Arte na Educação? Novas Narrativas de Aprendizagem'. *Filosofia e Teoria Educacional*, 39(2), 108-117.

Bispo, C. (2004). 'Antagonismo e Estética Relacional'. 110 de outubro, 51-79.

Bourriaud, N. (2002b). *Estética Relacional*. Trad. Pleasance, S. & Woods,

F., Dijon: Presses du Réel. de Certeau, M. (1984). *A prática da vida cotidiana*, Berkeley, Califórnia: University of California Press. Cole, AL e

Knowles, JG (Eds.) (2008). *Manual de Artes em Pesquisa Qualitativa*.

Londres: sábio.

Cormier, D. (2012). *Abraçando incerteza: Rizomático aprendizado* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VJIWyiLyBpQ> -Citado em Lu e Chang (2022).





Ching CLT. (2015). Ensino de Arte Contemporânea nas Escolas Básicas. Athens Journal of Humanities & Arts - Volume 2, Edição 2 - Páginas 95-110.

Davies, B. e Gannon, S. (Eds.) (2009). Encontros Pedagógicos, Nova York: Peter Lang Publishing Inc.

Dafiotis, P. (2013). A prática artística como forma de pesquisa em educação artística. Rumo a uma prática artística docente em Addison N. e Burgess L. (Eds.) Debates na educação em arte e design (pp.141-156).

Deleuze, G. e Guattari, F. (1988). Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, Londres: Athlone Press.

Dewey, J. (1938). Lógica: A teoria da investigação. Nova York:

Henry Halt and Company. Ellsworth, E. (2005). Locais de Aprendizagem: Pedagogia de Arquitetura de Mídia, Nova York: Routledge.

Freedman, K (2003). Ensinando cultura visual: Currículo, Estética e a vida social da arte, Nova York: Teachers College Press.

Grosz, E. (1995) Espaço, Tempo e Perversão: Ensaio sobre a Política dos Corpos. Londres: Routledge. Ksim, N. (2000) Arte específica do site: Performance, lugar e documentação, Londres: Routledge.

Kester, GH (2004) Peças de conversação: Comunidade e comunicação na arte moderna. Berkeley e Los Angeles: University of California Press.

Krauss, R. (1999) “Uma Viagem no Mar do Norte”: Arte na era da condição pós-média. Londres: Tâmis e Hudson.

Kocur, Z. e Leung, S. (Eds.) (2005) Teoria na Arte Contemporânea desde 1985, Malden: Blackwell Publishing Ltd.

Ranciere, J. (1991) The Ignorant Schoolmaster, trad. K. Ross. Stanford, CA: Stanford University Press





SchefflerIsrael (1986). 'Em louvor às emoções cognitivas'. Em I. Scheffler (Ed.), *Investigações: Estudos filosóficos de linguagem, ciência e aprendizagem*. Indianápolis: Hackett.

Semetsky, I. (2006) *Deleuze, Educação e Devir*. Roterdã: Sense Publishers.

Trimis, E., Savva, A. (2009) *Aprendizagem artística em relação aos chorotopos de crianças pequenas: uma abordagem aprofundada para a educação cultural visual na primeira infância*. *Diário de Educação Infantil*, 36, 527–539.

Vahter, E. (2016). *Em busca de uma possível estrutura para o ensino de arte contemporânea no ensino fundamental*. *Revista Internacional de Educação em Arte e Design*, 35(1), 51–67. doi:10.1111/jade.12046

Witkin, RW (1981) *A inteligência do sentimento*. Londres: Livros Educacionais Heinemann.



Unidade 8.2: Abordagens criativas e ferramentas de facilitação para o desenvolvimento de habilidades para a vida

Introdução

A Unidade 8.2 centra-se no lado prático da entrega do currículo Come2Art, oferecendo uma visão geral sobre técnicas de facilitação baseadas em brincadeiras criativas que os artistas podem aplicar e testar com os participantes durante a fase de entrega. A recolha de abordagens, exercícios e ferramentas desta Unidade visa:

- impulsionar habilidades fundamentais para facilitação e criação de segurança psicológica em dinâmicas de grupo
- aprenda como criar um projeto criativo que gere engajamento
- sinta-se confortável para usar palavras que criam mundos e faça perguntas significativas
- explore dinâmicas de grupo, personalidades diversas (às vezes fortes) e o meio ambiente
- avalie seu processo de forma colaborativa e utilizando ferramentas criativas

Kit de ferramentas do instrutor

Diretrizes para ministrar o currículo de habilidades para a vida Come2Art através das artes no contexto da criação criativa de lugares: uma coleção de ferramentas, exercícios e jogos que podem ser usados antes, durante e depois da entrega dos Módulos Come2Art, com o objetivo de criar um ambiente colaborativo e criativo para alcançar objetivos comuns

Resultados de aprendizagem:

Após a conclusão desta unidade, os alunos serão capazes de:

- Como liderar um círculo de contação de histórias e criar segurança no grupo
- Identifique pelo menos um estudo de caso onde as artes tiveram um efeito curativo na comunidade
- Apresentando como os membros da comunidade percebem a inteligência





emocional

- Identifique pelo menos três habilidades que ajudarão a gerenciar a comunidade
- Experimente pelo menos um exercício de atenção plena para a cura comunitária
- Aplicar ferramentas de projeto de design
- Indique pelo menos um aspecto-chave de uma colaboração
- Experimente pelo menos uma metodologia para ouvir criativamente os membros da sua comunidade
- Aplique pelo menos 1 exercício de escuta ativa





Kit de ferramentas do instrutor

Diretrizes para o ensino do material Come2Art através das artes no contexto da melhoria criativa do espaço público.

A caixa de ferramentas é o manual do instrutor e inclui o método pedagógico, métodos e materiais de ensino e exercícios de avaliação para o ensino da disciplina em questão.

Índice

- O projeto
- O material Come2Art
- Métodos de ensino e técnicas de implementação
- Quadro de avaliação
- Google Sala de Aula
- Contato

1.O Projeto

Entre a arte, o envolvimento comunitário e a Covid-19

Come2Art pretende apresentar um formato colaborativo entre artistas e membros da comunidade, promovendo o desenvolvimento de competências para a vida e a resiliência através da valorização criativa do espaço público.

Os parceiros do projeto criaram um programa que visa:

- Expressão juvenil e inclusão social
- Empoderamento local e resiliência comunitária
- Participação ativa como cidadão e criatividade artística
- Os parceiros

O consórcio COME2ART inclui 7 intervenientes-chave da Grécia, Bélgica, Itália e Portugal: ActionAid Hellas, a Escola de Belas Artes da Universidade Aristóteles de Salónica, Culture Action Europe, Melting Pro, Clube, IoDeposito e a plataforma de criatividade (Plataforma de Criatividade).





Um dos resultados do projeto é um material didático inovador através das artes no contexto da melhoria criativa do espaço público. Projetado para artistas dispostos a apoiar a colaboração criativa entre jovens, o material didático oferece conceitos e materiais para envolver as pessoas em práticas artísticas colaborativas e, ao mesmo tempo, aprimorar habilidades para a vida.

2. O material Come2Art

Com base numa abordagem de pedagogia combinada, baseada na arte, na aprendizagem pela prática, o Material de Ensino orienta os artistas através de um processo participativo modular baseado em brincadeiras criativas para co-projetar resultados artísticos para as suas partes comuns. Para entender a abordagem pedagógica do Material, acesse aqui.

O Material está concebido para ser entregue durante um período de 3 meses com um conjunto de atividades letivas, workshops, trabalhos individuais de estudo e avaliação num total de 50 horas úteis.

Está estruturado em 5 módulos principais para explorar a empatia, a participação, a criatividade, as possibilidades digitais e a valorização criativa do espaço público num ambiente artístico e coletivo.

Seção 1

- **Objetivos e conteúdo**

A primeira seção começa com a dimensão interna das emoções. O objetivo é dar aos participantes o conteúdo e as ferramentas para reconhecer e gerir as suas emoções e as emoções dos outros como atividade preliminar para desenvolver competências de vida e resiliência através do envolvimento em práticas artísticas colaborativas.

O Módulo 1 inclui teorias sobre inteligência emocional e estudos de caso onde projetos artísticos foram usados para regular as emoções das pessoas, teoria e ferramentas de contar histórias como um processo terapêutico a nível pessoal e de grupo, e a aplicação de exercícios de mindfulness às práticas artísticas.





Seção 2

- Objetivos e conteúdo

Nesta unidade examinaremos como a relação entre a produção artística individual pode ser posta em diálogo com o trabalho de outros, reconhecendo, reforçando e sintetizando conjuntamente ideias, abordagens e resultados em práticas artísticas coletivas.

A Unidade 2 oferece insights sobre o valor, o potencial e a justificativa para a prática artística coletiva. Tem como objetivo oferecer ferramentas metodológicas básicas e promover competências necessárias para abordagens coletivas da prática artística que possam promover o desenvolvimento de competências para a vida.

Seção 3

- Objetivos e conteúdo

A Unidade 3 oferece métodos, exemplos de melhores práticas e base teórica básica para a utilização de ferramentas digitais simples, mas económicas e eficientes, para promover a expressão artística que os participantes podem utilizar na sua comunidade. A ênfase é colocada nos usos imaginativos e emocionais, bem como instigantes, das ferramentas digitais, para que mesmo as ferramentas mais simples possam ter um impacto. O aspecto principal desta unidade é abordar a questão e destacar a importância de aplicar ferramentas digitais de forma que correspondam e aumentem o impacto emocional e conceitual da expressão criativa.

Seção 4

- Objetivos e conteúdo

A Unidade 4 começa com uma reflexão sobre os temas da empatia e da escuta ativa, apresenta aos participantes os princípios básicos da cooperação que são compreendidos pela participação em atividades de grupo e pelo trabalho em equipe, reconhecendo e respeitando os outros. Ele lista estruturas e ferramentas que podem ser aplicadas com os membros da comunidade para melhorar as competências colaborativas e apresentar aos participantes estudos de caso interessantes e métodos para uma colaboração eficaz nas práticas artísticas, uma dimensão que deve ser nutrida para que os jovens e os membros da





comunidade se sintam parte de uma comunidade mais ampla. grupo de pessoas que compartilham os mesmos valores e objetivos.

Seção 5

- Objetivos e conteúdo

A Secção 5 pretende apresentar as características específicas da melhoria criativa do espaço público, revisando teorias e literatura relevantes recentes, bem como partilhando as melhores práticas. Irá esclarecer e aprofundar os dois principais aspectos que compõem o conceito de melhoria criativa do espaço público, nomeadamente “arte e criação no espaço público” e “criar uma comunidade mais resiliente”. Além disso, esta secção lista algumas boas práticas para projetos criativos de melhoria do espaço público e, por último, orienta e ajuda os formandos que adquiriram todos os conhecimentos necessários para conceberem em conjunto pequenos projetos artísticos que irão implementar em fases posteriores do projeto.

3. Métodos de ensino e técnicas de implementação

Uma coleção de ferramentas, exercícios e jogos que foram utilizados no passado, durante e após a entrega dos Módulos do Programa Come2Art para criar um ambiente colaborativo e criativo para atingir objetivos comuns

COMO INICIAR UMA EQUIPE COLABORATIVA

- Um bom começo é metade da batalha

É muito importante dedicar algum tempo no início para informar os participantes sobre o âmbito do workshop e para projetar o impacto que pretendem ter, como indivíduos, como grupo e como rede. As sessões iniciais são uma oportunidade para 1) estabelecer algumas regras básicas sobre como queremos que o grupo funcione, 2) ajudar as pessoas a compreenderem porque estão aqui, 3) chegar a acordo sobre o que farão onde estão.

Como primeiro passo, é importante encorajar os participantes a compreenderem-se uns aos outros para além da sua formação ou especialidade e promover a empatia dentro do grupo.

Johnson em seu artigo "Introdução é muito mais do que quebrar o gelo" (2010) afirma que "...ouvir ou dizer seu nome aumenta sua confiança."





Uma boa maneira de quebrar o gelo são, obviamente, os exercícios preliminares usados para esse propósito.

Segundo Samuel Tschepe, os exercícios preliminares são uma ótima maneira de:

- Você cria uma atmosfera mais positiva e próxima na equipe
- Ajude as pessoas a se conhecerem (melhor)
- Desconstrói barreiras sociais
- Reduza a pressão
- Aquisições de energia
- Você distrai temporariamente o grupo para que eles possam se concentrar melhor mais tarde
- Preparar a equipe para uma determinada forma de trabalhar/fase/modo de pensar

Nem todo mundo gosta de quebrar o gelo ou trazer algo pessoal, então você pode orientar o grupo de forma segura, colocar os participantes em duplas ou pequenos grupos para discussão, ou pode planejar exercícios para fazê-los rir até a alta. É recomendável que você crie espaço para que todos se conheçam melhor.

Quebrar o gelo

- A história por trás do seu nome

Um jogo que você pode usar no início é o seguinte exercício de contar histórias: “A história por trás do seu nome”. Contar histórias é universalmente reconhecido como uma ferramenta poderosa para desenvolver competência emocional, empatia, habilidades de escuta e habilidades de comunicação. A ligação entre inteligência emocional e liderança torna-se evidente na capacidade de uma pessoa ter autoconsciência elevada, compreender os valores que norteiam a nossa motivação como profissionais, estabelecer ligações pessoais e preocupar-se com os sentimentos e motivações dos outros.

Também é uma ótima maneira de começar a lembrar nomes. O tempo necessário para isso depende do número de participantes. É útil começar a fazer isso em pé e, se possível, afastar-se da mesa.





Primeiro, coloque os participantes em pares e peça-lhes que partilhem a história que tem o seu nome.

Alguns podem dizer: “Não tenho nada a dizer”, mas encoraja-os a contar também a sua história desconhecida. Todo mundo tem uma história sobre o nome específico que foi escolhido para eles ou algo que aconteceu relacionado ao nome que eles têm.

Dê-lhes 3 a 5 minutos para cada um contar a sua história ao participante à sua frente. Então, após esta primeira rodada onde as duplas discutiram, volte para todo o grupo e peça a cada participante que apresente a história do outro ao restante dos participantes, pedindo-lhes que expressem o que chamou sua atenção, quais sentimentos criaram ao ouvir.

- Momento in-flow como exercício de contar histórias
Outro elemento útil para nos compreendermos e o que nos faz felizes no trabalho. Isso pode ser feito quando entendemos o momento “In-flow”.

É também uma forma de partilhar experiências e o que realmente gostamos e como alguém prefere trabalhar.

O momento do influxo foi reconhecido e batizado em homenagem ao psicólogo húngaro-americano Mihaly Csikszentmihalyi. Simplificando, o momento do fluxo de estado é um estado mental altamente focado no qual uma pessoa que realiza uma atividade está totalmente imersa num sentido de foco ativo, participação plena e prazer no processo da atividade: uma experiência ideal.

Flow é como as pessoas descrevem um momento em que estão no seu melhor, quando suas habilidades e alegria se tornam uma só e elas se sentem totalmente absorvidas no que estão fazendo. Você pode colocar os participantes em pares e pedir-lhes que falem sobre o que os deixa felizes quando estão envolvidos em uma atividade pessoal ou profissional:

Qual foi o seu momento de fluxo? O que você fez quando experimentou isso? O que havia no ambiente ao seu redor naquele momento? O que tornou aquele momento tão especial?

Você pode pedir aos participantes que fechem os olhos e voltem àquele momento e compartilhem com o resto dos participantes o que o causou.

- **Para pintar o retrato de outra pessoa**





Uma atividade divertida é iniciar uma sessão pedindo aos participantes que desenhem os retratos uns dos outros: peça-lhes que se voltem para a pessoa sentada ao seu lado ou juntem-nos a pessoas que não conhecem tão bem.

Aqui você encontra uma versão do IDEO “Esboce seu vizinho”. Ele dá uma explicação abrangente de por que esta atividade é útil: a maioria das pessoas está, a priori, no modo verbal ou analítico, portanto, fazê-las usar as mãos e interagir com caneta e papel é revigorante. Como diz o título da atividade, todos devem desenhar a pessoa que está ao seu lado. Defina um cronômetro para um ou dois minutos e depois deixe-o passar. Para aqueles que afirmam não saber desenhar, este exercício envolve um grau significativo de vulnerabilidade, e é exatamente esse o ponto. Se todos se acostumarem a não fazer algo bem e a serem vistos, a dinâmica da equipe será mais aberta, generosa e positiva”.

COMO TER CERTEZA DE QUE SOMOS TODOS IGUAIS

- **Todos na mesma posição**

O alinhamento da equipe é o ponto de partida para um ótimo trabalho em equipe. Significa que uma equipe tem clareza sobre o que está fazendo e por que está fazendo, além de mapear o que constitui sucesso. Estabelecer marcos importantes irá mantê-lo no caminho certo e lhe dará uma meta pela qual trabalhar. É uma boa prática reservar um tempo no início para encontrar propósito e relevância.

- Exercícios de transferência

As metáforas, enquanto ferramentas conceptuais e poderosas, são um elemento frutífero não só nas nossas discussões e diálogos quotidianos, mas também na investigação académica. As metáforas incluem linguagem simbólica que é "importante para os processos mentais que as pessoas usam para determinar a verdade, eventos e significados" (Ortony, 1979).

Os exercícios podem ser feitos em duplas ou em pequenos grupos. Depois de concluir esta etapa, peça aos participantes que digam como veem sua equipe e o projeto em que estão trabalhando, concentrando-se em uma metáfora:

Como você vê isso?

Como um vírus que infecta suas ideias

Como pétalas de flores que carregam suas ideias





Como um ímã que atrai pessoas, stakeholders?

Ou você pode simplesmente pedir-lhes que desenhem uma metáfora e discutam o significado em grupo. Este exercício tem a capacidade de ajudar a continuar a conversa sobre valores e impacto, e a sua dimensão visual facilita a partilha de dinâmicas.

- O exercício da antecipação

Outra forma de gerenciar o alinhamento da equipe é pedir a todos os participantes que mapeiem suas expectativas no início do processo/projeto, escrevendo-as em um pedaço de papel que afixam em um quadro branco ou em uma grande folha de papel que cola na parede. .

No final do workshop, você pode pedir-lhes que transfiram este pedaço de papel para um segundo quadro se acharem que suas expectativas foram atendidas. Caso contrário, podem deixá-los no primeiro quadro e compartilhar como se sentem e qual deve ser o foco do grupo nas reuniões futuras.

COMO CRIAR UM SENSO DE PROPRIEDADE

- Uma experiência para todos, por todos

Outro elemento importante na formação de equipes é uma experiência compartilhada e difusa de propriedade (responsabilidade) pela direção que o processo tomará, onde todos terão a oportunidade de orientar e reorientar o progresso da experiência compartilhada. Existem muitos exercícios para garantir que todos se sintam envolvidos no desenrolar do processo.

- Bola de linha vermelha

Este exercício baseia-se na visualização da conexão entre os membros da equipe por meio de um fio vermelho.

Faça com que o grupo se sente em um grande círculo. O coordenador menciona a expectativa que tem para o encontro, como consideram o sucesso em seu país. Em seguida, eles jogam um novelo de linha vermelha para um participante aleatório do grupo, que por sua vez fará o mesmo: responderá compartilhando em voz alta suas expectativas para o encontro e jogará a bola para outra pessoa.

Assim que ele pega o novelo de linha vermelha e o segura nas mãos, ele o joga para outra pessoa e assim por diante. O jogo termina quando todos os participantes pegam a bola nas mãos. A imagem que você terá no final do jogo é uma rede de pessoas conectadas por um fio vermelho (a metáfora da equipe).

28



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



- **Networking rápido e espontâneo**

Este exercício de aquecimento é útil para apresentar os participantes uns aos outros e para energizar a atmosfera.

Primeiro, você pode pedir aos participantes que se dirijam para uma área aberta onde todos possam ficar de pé e haja espaço para se movimentar. Depois pergunte algo relevante que esteja diretamente relacionado ao objetivo da reunião, por exemplo, quando você imagina o futuro, que imagem lhe vem à cabeça? Dê aos participantes um minuto inteiro para pensar sobre a questão e, depois disso, explique as regras simples:

Todos têm que encontrar um par quando os sinos tocarem (será mais interessante ser alguém que conhecem menos do que os outros).

Assim que encontram alguém, eles iniciam uma discussão de 5 minutos sobre a questão e veem o que acontece a seguir quando os sinos continuam tocando.

Após três “rodadas” do processo, os facilitadores podem pedir a todos os participantes que se sentem novamente e iniciar a próxima parte da reunião, ou pedir-lhes que formem pares com outro par ou dois, sentem-se em círculo e discutam o que os impressionou. as discussões.

- **Tabela de Impacto/Esforço**

Neste exercício de tomada de decisão, as ações possíveis são mapeadas com base em dois fatores: o esforço necessário para implementar e o impacto potencial. Categorizar ideias neste contexto é uma técnica útil de tomada de decisão, pois força os participantes a equilibrar e avaliar as ações propostas antes de se comprometerem com elas.

Divida os participantes em pequenos grupos e dê-lhes meia hora a uma hora, dependendo do tamanho do grupo. Dado o objetivo, as equipes podem ter algumas ideias sobre como alcançá-lo. Para iniciar o exercício, declare o objetivo na forma de uma pergunta: “O que devemos fazer” ou “O que precisamos?”

Peça ao grupo para debater ideias individualmente e registrá-las em pequenos pedaços de papel. Em seguida, peça-lhes que apresentem as suas ideias ao





grupo, colocando-as num quadro 2x2 categorizado em impacto e esforço. Impacto: o retorno potencial da ação versus esforço: o risco de realizar a ação.

- **DAR E TOMAR EXERCÍCIO**

Este simples exercício pode ser feito em pares ou em grupo, dependendo do tamanho do grupo, e é útil porque nos lembra o que oferecemos como profissionais num projeto e o que ganhamos. Oriente os participantes a listarem o que esperam dar e o que esperam ganhar fazendo parte da experiência que estão partilhando.

Quando os participantes pensam como um grupo e partilham pensamentos com a mentalidade de serem simultaneamente contribuidores e beneficiários do processo, é importante mobilizar o grupo. Esta é uma experiência valiosa que é bom fazer em intervalos regulares durante o projeto para redefinir seus objetivos.

- **Linha do tempo histórica do seu projeto**

Uma linha do tempo é uma representação visual de eventos que ajuda você a entender melhor a história, uma história, um processo ou outra forma de sequência de eventos. Quando o projeto está no meio, é uma ótima maneira de visualizar o que você conquistou até agora, quais foram os melhores momentos, os mais difíceis e de valorizar o que o trouxe até onde está hoje. Você pode ver o passado como uma luz orientadora ou uma correção de rumo para o futuro. É também uma ótima maneira de apresentar a história do projeto a novas pessoas. Se desejar, você pode pedir aos participantes que classifiquem os momentos bons e ruins na linha do tempo.

COMO MODERAR A DISCUSSÃO E AJUDAR NA TOMADA DE DECISÕES

- **Ações para lembrar**

Esta é uma ferramenta útil de revisão de reuniões. Você pode começar desenhando um tabuleiro grande 2x2 com um quadrado intitulado “Ações” no meio. Isto é para as mudanças que a equipe pretende fazer como resultado do recall.

Os três quadrantes que o rodeiam representam diferentes aspectos do seu evento: Quebra-cabeças, Perguntas não respondidas, Perigos: Armadilhas futuras que podem comprometer o evento, Reconhecimento: o que você gostou na abordagem anterior. Desejos: não melhorias, mas ideias para o evento ideal.





Em seguida, dê aos participantes canetas e pequenos pedaços de papel coloridos para cada quadrante.

Peça-lhes que escrevam as suas ideias para Reconhecimento, Enigmas, Perigos e Desejos, uma categoria de cada vez, dando 5 a 10 minutos para cada secção. Depois que os participantes tiverem escrito todos os seus pensamentos, peça-lhes que coloquem suas anotações em um quadro. Em grupo, analisem as ideias juntos e juntem as ideias relacionadas. Por fim, discuta a inovação, sua viabilidade e impacto, e trabalhe em conjunto para analisar como ela pode ser implementada no próximo evento. Você pode usar este processo para criar “Ações” práticas e eficazes no meio.

- Mapa de empatia

Essa ferramenta específica ajuda as equipes a desenvolver compreensão e empatia profundas e compartilhadas pelos outros. As pessoas o utilizam para ajudá-las a melhorar a experiência do cliente, orientar políticas organizacionais, projetar melhores ambientes de trabalho e muitas outras coisas. Em intervalos regulares, no seu projeto, seria útil lembrar quem são os seus beneficiários, o que pensam, o que sentem e se estão alinhados com a equipa.

- O café mundial

O World Coffee é um método eficaz, mas simples, de envolver os membros da equipe em conversas significativas. Decida com antecedência as perguntas que você deseja que sejam respondidas e forme pequenos grupos para discussão.

Este exercício é baseado em sete princípios de design:

1. Estabelecendo a estrutura
2. Criando um espaço acolhedor
3. Procure perguntas que tenham conteúdo
4. Todos são incentivados a contribuir
5. Conexão com diferentes ópticas
6. Todos ouvem padrões e insights
7. Eles compartilham descobertas coletivas

Se você já tem experiência no uso desta ferramenta, queremos lembrá-lo de utilizá-la neste contexto. Se você estiver usando este método pela primeira vez, recomendamos que você o utilize através do site do World Café.

COMO CONHECER SEUS COLEGAS DE TRABALHO





- Avaliação da mão (com 5 dedos)

O jogo de avaliação de 5 dedos pode ser usado para avaliação rápida. O único material que você precisa é da sua mão. Cada dedo representa uma frase, que os participantes devem continuar.

O polegar: “Ótimo! Eu gostei...”. Muito bem!

O ponteiro: “Estou apontando nessa direção! Eu gostaria de dizer isso...”

Coisas em que deveríamos pensar.”

O meio-campista: “Coisas que precisamos melhorar. Fiquei perturbado com o fato de...”.

O intermediário: “Coisas com as quais quero casar. Eu quero me relacionar com isso! O dedo mínimo: “Perdi o seguinte, ou pequenos lembretes do que não deveria esquecer.” Por fim, a palma da mão: “Se eu tivesse que escolher alguma coisa seria...”.

- Comece, pare, continue

O objetivo do jogo Started, Stop, Continue é examinar as perspectivas de uma situação ou desenvolver os próximos passos. Peça ao grupo para reflectir sobre a situação actual ou um objectivo e pensar individualmente em acções nestas três categorias: Iniciar: Que coisas precisamos de começar a fazer? Pare: O que estamos fazendo agora e devemos parar? Continuar: O que estamos fazendo agora que funciona e devemos continuar?

Em seguida, peça aos participantes que compartilhem seus resultados.

COMO TER A MELHOR REUNIÃO COM SUA EQUIPE

- Memorável

O tempo dedicado à criação de um espaço para feedback aberto no início do projeto também deve ser dedicado ao final do projeto. Você pode fazer perguntas aos participantes sobre o projeto usando uma tabela criada em torno do conceito de “Ações”: fora da mesa você pode colocar quatro caixas diferentes, intituladas “Relevância” (O projeto foi relevante para suas necessidades?)





“Impacto / Sustentabilidade / Utilidade” (Como pretende utilizar os resultados?)
Eficiência até à data (Quão eficazmente utilizámos o nosso tempo e recursos?) e
“Eficácia” (Quão eficazes nos tornámos?)

Pergunte também aos participantes quais foram os momentos mais marcantes do projeto.

Compartilhe histórias com sua equipe para que elas se tornem parte do seu esforço coletivo. O objetivo é construir um repositório de histórias para sua equipe aproveitar e contar continuamente.

Você também pode tirar uma foto/fazer algo criativo, como um pôster ou filme, para reforçar a colaboração e pedir a todos que escrevam o que aprenderam ou vivenciaram de mais importante durante o projeto.

4. Quadro de avaliação

- Metas

O material Come2Art adopta um quadro de avaliação para monitorizar o progresso dos alunos ao longo do programa de aprendizagem, levando à verificação das competências que terão desenvolvido através do material.

Para cada Módulo, existe uma lista de resultados esperados para orientar a avaliação dos resultados de aprendizagem durante o programa. Devem ser considerados um ponto de referência para adaptação com base na aprendizagem experiencial que se desenvolverá em cada módulo.

- Ferramentas e técnicas para avaliação

Para a avaliação de cada Capítulo, os instrutores podem escolher entre as ferramentas com base nas quais acreditam ser a técnica mais valiosa para coletar informações para a avaliação.

Algumas das ferramentas de implementação aqui apresentadas dão espaço suficiente para propostas de avaliação e avaliação quantitativa sem perder a dimensão colaborativa que caracteriza o Material.

Outras ferramentas de avaliação podem ser selecionadas:

- Questionários (por exemplo: preencher os espaços em branco ou múltipla escolha)





- Relatório (baseado em perguntas abertas)
- Discussão em grupo
- Entrevistas individuais entre artistas e educadores
- Análise de tarefas criativas
- Avaliação dos resultados criativos resultantes do processo educativo

5. Google Sala de Aula

Como avaliar o material

Através deste link, você recebe um convite para o Come2Art Google Classroom, um espaço digital onde você encontra todos os materiais para ministrar a aula. Confirme se você tem uma conta do Gmail.

Como navegar

Na seção Trabalhos de Aula você encontrará a introdução aos Materiais seguida dos 5 módulos que serão entregues aos participantes, com 3 módulos adicionais destinados a fornecer aos participantes material adicional para orientação do grupo.

Como se comunicar com outros treinadores

Você pode usar a seção Stream para postar comentários, notas, postar material que você pode endereçar a todos os alunos ou a um subgrupo de sua escolha.

Divirta-se em cada etapa do processo para se tornar um educador, guia ou embaixador da arte em sua comunidade!

