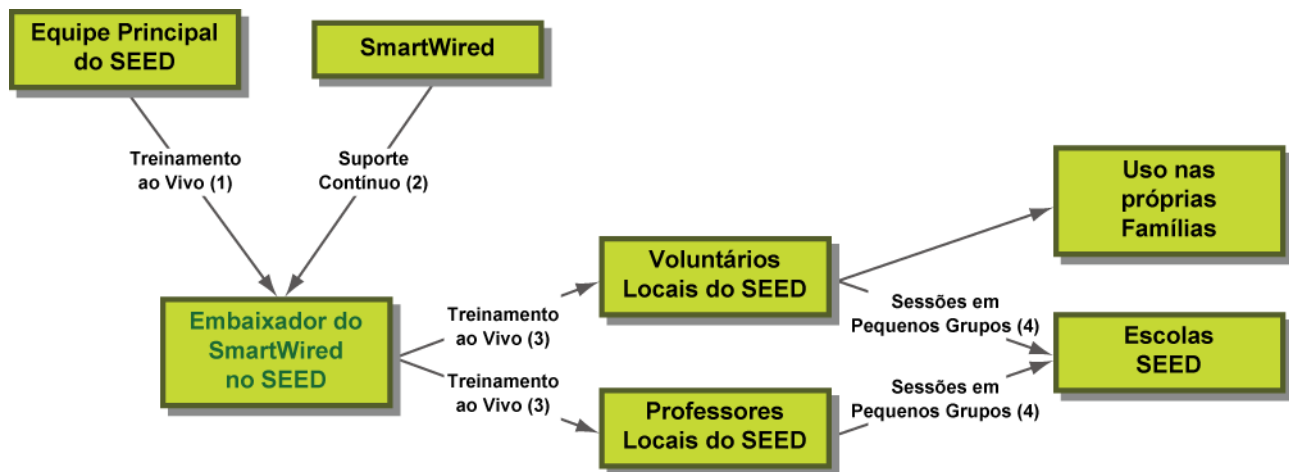


SEED- Esboço sobre o Treinamento no SmartWired

O treinamento no SmartWired pretende ser flexível e se adequar às restrições de cada país e à realidade local dos programas e escolas voluntários do SEED. A meta é oferecer uma estrutura que permita que o SEED alcance o máximo de estudantes possível dentro das escolas e das famílias voluntárias do SEED.



*O número entre parênteses se refere à descrição detalhada desse segmento neste documento.

(1) Treinamento dos Embaixadores Locais do SmartWired

Objetivo: Preparar um Embaixador local do SmartWired para oferecer treinamento a voluntários/professores locais.

Quando:

- A qualquer momento em que um membro treinado da equipe do SEED se reunir com um Embaixador.
- Outra opção é fazer o treinamento dos Embaixadores do SmartWired-SEED por teleconferência.
- O Embaixador também pode ser treinado como parte de um treinamento de voluntários oferecido por um membro da equipe do SEED.

Tempo: de 3,5 a 4 horas.

Material Necessário:

- Um Conjunto de Atividades do SmartWired.

- Um computador (ou tantos quanto possível) com conexão à internet por participante.
- Apresentação em PowerPoint sobre o SmartWired.

Agenda

O que é o SmartWired?

O SmartWired é uma empresa parceira com uma metodologia educacional que é um aperfeiçoamento natural da oferta de programas do SEED. O programa *Get SmartWired* se dedica a despertar o que há de melhor em cada criança, por meio de uma abordagem de aprendizado focada em suas habilidades. As ferramentas do SmartWired ajudam as crianças a descobrir seus pontos fortes e talentos – em vez de se concentrar na melhoria de seus déficits –, permitindo ao mesmo tempo que seus pais, professores e mentores ofereçam orientação e ajuda para superar desafios e atingir seu potencial. O SmartWired está em harmonia com o método de aprendizagem construtivista, o qual, no SEED, denominamos "Aprender enquanto faz" (Learning While Doing - LWD). Ambos situam o aprendiz como o ponto de partida e idealizam ambientes educacionais que apoiem os estilos pessoais de aprendizagem e atendam às necessidades individuais. No SEED, acreditamos que nossa parceria com o SmartWired impulsionará nossos esforços para ajudar as crianças a aprenderem de forma mais eficaz durante toda sua vida e a terem paixão pela ciência na escola.

Descrição do Programa SEED-SmartWired

O programa SmartWired enfoca a exposição de pais, mentores e professores voluntários ao Conjunto de Atividades e ao processo SmartWired, de forma que se sintam à vontade para envolver qualquer criança.

Introdução:

- Apresente o SmartWired e de que forma ele é relevante para o SEED.
- Conte a história do SmartWired.
- Descreva uma metodologia com enfoque nas habilidades. Contextualize como isso é importante para os jovens de hoje.
- Mostre o site do SEED-SmartWired, incluindo:
 - Funções
 - Login
 - Demonstração da home page de uma criança
- Ofereça uma visão geral da fórmula S.M.A.R.T., com o significado de cada letra, e do Conjunto de Atividades.

Conjunto de Atividades:

Seção 1 Sucessos:

- Explore o que é relevante para entender os êxitos passados de uma criança.
- Conte histórias de como as vitórias passadas de uma criança podem ajudar a criar a fórmula para os êxitos futuros.

- Solicite que os participantes formem pares e trabalhem a Seção 1 do Conjunto de Atividades.
- Oriente um debate em grupo.
- Demonstre como inserir casos de Sucessos no site. (Os participantes com um computador podem acompanhar.)

Seção 2 Padrões Mentais:

- Explique os Padrões Mentais e a ciência e as pesquisas que existem por trás do conceito.
- Conte histórias sobre como o Padrão Mental de uma criança pode ajudá-la a aprender e se comunicar de forma mais eficaz.
- Mostre o site do SEED e demonstre que forma ele apóia o aprendizado prático.
- Solicite que os participantes trabalhem essa seção do Conjunto de Atividades e descubram seu próprio Padrão Mental.
- Lidere um debate sobre o que os participantes aprenderam.
- Insira o Padrão Mental no site.

Seção 3 Atrações e Interesses:

- Conte histórias para ilustrar como usar as Atrações e Interesses de uma criança para ajudá-la.
- Solicite que os participantes trabalhem essa seção do Conjunto de Atividades.
- Insira as Atrações e Interesses no site.

Seção 4 Recursos:

- Conte histórias para ilustrar como conhecer os Recursos de uma criança é importante.
- Solicite que os participantes trabalhem essa seção do Conjunto de Atividades.
- Insira os Recursos no site.

Seção 5 Aptidões Mentais:

- Explique o que são Aptidões Mentais e, sem seguida, descreva brevemente as pesquisas que apóiam essa seção.
- Solicite que os participantes trabalhem essa seção do Conjunto de Atividades.
- Contem histórias que ilustrem as Aptidões Mentais e como elas têm sido utilizadas para ajudar a crianças e seus pais, mentores, professores etc.
- Insira as Aptidões Mentais no site.
- Demonstre como criar um Mapa da Família e mostre aos participantes onde eles podem acessar um no site.

- Demonstre como criar um Passaporte Smart no site e explique como utilizá-lo.

Em seguida, demonstre o local do site em que estão disponíveis mais informações e ajuda. As dúvidas por vir poderão ser lançadas no site que a equipe do SmartWired as responderá prontamente.

Discussão em grupo e P&R

Ordem do processo de materiais SmartWired pelo sistema SWPS.

(2) Suporte dos Embaixadores Locais do SmartWired

Objetivo do Treinamento: O mesmo descrito anteriormente.

Objetivo do Suporte: Oferecer aos Embaixadores SmartWired locais suporte para perguntas que possam surgir nos workshops para voluntários.

Quando: A qualquer momento, por e-mail, telefone ou teleconferência.

(3) Treinamento de Professores e Voluntários do SEED.

Objetivo: Preparar professores e pais voluntários locais para usar o site e o Conjunto de Atividades do SmartWired, de forma que se sintam aptos a cativar qualquer criança.

Quando: Programado pelo Embaixador do SmartWired.

Tempo: de 3,5 a 4 horas.

Material Necessário:

- Um Conjunto de Atividades do SmartWired por participante.
- Um computador (ou tantos quanto possível) com conexão à internet por participante.
- Apresentação em PowerPoint sobre o SmartWired.

Agenda:

- A mesma agenda descrita no item (1).
- Coleta de formulários de feedback e endereços de e-mail.

- Distribua os formulários e peça que cada participante os preencha e devolva antes de saírem.
- Recolha os formulários de feedback e devolva-os ao SEED.

(4) Voluntários e Professores do SEED Realizam Sessões com Alunos:

Objetivo: Oferecer um ótimo ambiente para que os alunos descubram seus pontos fortes e o que os torna únicos.

- Orientar um pequeno grupo de alunos durante o processo.
- Garantir que os alunos tenham uma chance de compartilhar e participar.
- Envolver os alunos, fazendo perguntas.
- Criar um ambiente positivo e amigável.
- Ajudá-los no registro no site e na geração do Passaporte Smart.

Quando: A qualquer momento agendado pelo Embaixador do SmartWired.

Tempo: de 1,5 a 2 horas.

Material Necessário:

- Um Conjunto de Atividades do SmartWired por participante.
- Um computador (ou tantos quanto possível) com conexão à internet por participante.

Faixa Etária:

Crianças a partir de 8 anos. (Os alunos mais jovens vão precisar de mais ajuda e explicações dos voluntários).

Proporção de voluntários para alunos:

A partir de 13 anos de idade: grupos de 4 a 5 alunos com 1 voluntário.

Até 12 anos de idade: grupos de 3 alunos com 1 voluntário.

*Observação: é preferível que os grupos consistam em alunos de idades próximas.

Agenda

Introdução ao SmartWired

O voluntário conta uma história para "quebrar o gelo". Por exemplo, ele pode começar assim "Houve um momento em minha vida (ou na vida de algum herói local famoso) no qual eu descobri meus pontos fortes e isso me ajudou bastante."

O voluntário, então, pede aos alunos que compartilhem uma história sobre si próprios em seus pequenos grupos. Pode ser uma história sobre algum hobby, sobre uma época em que foram realmente felizes ou algum momento em que ajudaram alguém. (O voluntário controla o tempo e faz com que cada aluno tenha uma chance de compartilhar).

Conjuntos de Atividades

- Compartilhe com o grupo a proposta do dia: para os alunos descobrirem seus pontos fortes e o que os torna únicos.
- Explique que eles têm 1 hora para fazer o Conjunto de Atividades, registrar-se no site e imprimir seu Passaporte Smart.

Possíveis Perguntas a serem exploradas:

- O que as crianças aprenderam sobre Sucessos e sobre as características que fazem os sucessos acontecerem?
- Como foi a seção de Padrão Mental? Se eles quiserem aprender algo novo, o que é que eles já sabem?
- Quais foram as Atrações e Interesses que surpreenderam os alunos?
- Quais Recursos foram mencionados?
- O que aprenderam sobre Aptidões Mentais? Quais Aptidões Mentais eram as mesmas entre eles? Quais eram diferentes?

Fechamento

- O voluntário sugere que cada criança leve o Conjunto de Atividades do SmartWired para casa e use o segundo baralho com um familiar ou amigo, para ajudá-los a descobrir seus pontos fortes.
- Atividade para o grupo: O voluntário pede que cada aluno compartilhe com o grupo um ponto forte que descobriu em si mesmo hoje.

Exemplos:

- “Vou sair daqui hoje sabendo que sou bom em ajudar as pessoas.”
- “Vou sair daqui hoje entendendo de que forma eu aprendo.”