

LIDERANÇA FACILITADORA

Esses cards ajudam na organização
de uma facilitação de grupo.

Eles são uma ferramenta visual
para organizar ideias, roteiros, reuniões,
cursos e oficinas.

Não há uma forma correta de uso. Apenas se aproprie de cada
conceito e organize de acordo com a necessidade do momento.

Divirta-se!

BASES DA FACILITAÇÃO

Sempre que desenhar uma facilitação, lembre-se de se orientar pelo acrônimo de David Strauss - STEPS:

S - Qual o melhor local para essa conversa?

T - Quanto tempo temos para o encontro?

E - Quais serão as atividades fundamentais que o grupo precisa fazer?

P - O que será produzido?

S- Qual estilo vou usar com esse grupo?

CHECK IN

O facilitador usa o check in no início dos encontros para colocar as pessoas na mesma pauta. Ativar a presença de todos. Ambientar.

O check in serve para modular a ENERGIA do momento para que todos deixem as questões pessoais lá fora e façam parte do grupo e da missão que se inicia. Uma forma de iniciar a conversa.

Exemplos: quebra-gelos, apresentações divertidas, curiosidades, histórias do dia a dia etc.

CHECK OUT

Na facilitação, o check out é tão fundamental quanto o check in.

Funciona como um momento final para feedback e mini retrospectiva do que aconteceu naquele encontro. Uma forma de TANGIBILIZAR o que foi vivenciado.

ATIVIDADES DE MAPEAMENTO

Atividades para pesquisa e discussão sobre o tema em questão. Pode ser livre ou com o uso de alguma ferramenta ou método. No design é momento de abrir espaço para as perguntas investigativas.

Exemplos: brainstorm, matriz CDS, mapa da Empatia, método 5W2H, matriz GUT, matriz Básico, Bussines Canvas, 5 whys, mapas mentais.

ATIVIDADES DE CONSTRUÇÃO

Atividades para exercitar a criatividade.

Importante dar tempo e espaço para o livre pensamento e habilidades individuais.

Precisam de orientações leves, com espaço para autonomia e criação.

Exemplos: prototipagem, ideação, canvas de projeto, golden circle, mapa de proposta de valor.

ATIVIDADES DE RESOLUÇÃO

Atividades para resumir, convergir e resolver questões.

Precisam de orientações claras e ferramentas que conduzam o grupo ao resultado desejável.

Exemplos: relatórios, resumos, matriz de ação, prototipagem, mapas mentais, entre outros.

ATIVIDADES EM GRUPO

Atividades para ampliar as reflexões, criar sentimento de time, pertencimento e construção. Dar voz ao coletivo.

Exemplos: dinâmicas, jogos, diálogos, world café, rodada do pensamento, entre outros.

ATIVIDADES INDIVIDUAIS

Atividades para reflexões e consultas do indivíduo.
Dar voz individual para as questões e reflexões pessoais.

Exemplos: Teste de personalidades, matriz de valores,
questionários, reflexões entre outros, anotações.

ATIVIDADES EM DUPLA

Atividades para compartilhar e conectar opiniões individuais com mais profundidade. Ótimo para criar laços e conexões.

Pode ser aleatório ou intencional. Dependerá do objetivo da atividade em relação ao objetivo principal do encontro.

Exemplos: Speed date, diálogos, ideação, entrevistas, escuta de 3 níveis, entre outros.

REFLEXÃO

Momento para reflexão individual ou em grupos pequenos para pensar e conversar sobre as atividades realizadas.

Pode ser feito a cada mudança de assunto ou sempre que o facilitador achar que o grupo precisa de uma pausa para absorver o conteúdo.

MEMÓRIA

Momento fundamental para o facilitador - quando se recupera ideias e anotações principais faladas e discutidas pelo grupo.

Pode ser feita no final de cada atividade ou sempre que o facilitador e/ou o grupo necessitar. Importante anotar e mostrar em um quadro ou slide.

ENTREGA

Momento para a redação e/ou construção da entrega final.

Importante o facilitador entregar uma ferramenta ou modelo de layout para facilitar a execução da tarefa. Salvo quando o formato da entrega está vinculado ao resultado desejado.

APRESENTAÇÃO

Momento para a apresentação dos participantes e agenda do dia.
Pessoas que se conhecem, mesmo que rapidamente, tendem a colaborar mais.

Faça esse momento ser divertido e cheio de alma, com emoções, interação e criatividade.

CONEXÃO

Momentos para iniciar ou recuperar a adesão do grupo ao processo.

Pode ser feito antes de alguma atividade que requer colaboração ou início de atividades que precisam de sinergia grupal.

MOMENTO ALMA

Um momento para conexão do grupo com a sua Filosofia de Facilitação.
Algo que fique na memória do grupo sobre aquele dia.

Pode ser uma atividade, uma reflexão, um bombom, uma troca de experiências de vida, um insight, um ritual, o silêncio.

A assinatura da sua alma.

CONTEXTO

Apresentação do conteúdo a ser trabalhado.

Pode ser feito pelo Facilitador ou por um especialista no tema.

É importante utilizar dados, pesquisas, casos para tangibilizar o que será conversado.

VIESES COMPORTAMENTAIS

Os vieses têm a função de economizar os recursos cognitivos. Embora eles possam nos levar a erros que podem ser graves, em certos contextos nos levam a tomar decisões mais rápidas e mais eficazes.

Na facilitação, podemos utilizar os vieses para incentivar comportamentos desejados e que podem favorecer o grupo. Quais vieses pode fazer esse grupo ficar mais engajado e ativo as metas? Quais vieses estão impedindo o grupo de avançar?

Ex. Termo de compromisso com a entrega no início de cada novo trabalho colaborativo.

HEURÍSTICAS

As Heurísticas simplificam as decisões e podem até ser necessárias em algumas situações, embora em outras possam levar a desvios sistemáticos, os chamados vieses cognitivos.

Na facilitação, podemos utilizar as heurísticas para fazer o grupo chegar mais rápido aos resultados. Lembre-se da heurística da disponibilidade, da representatividade, do afeto e da ancoragem.

NUDGE

“Um Nudge, como usaremos o termo, é qualquer aspecto da arquitetura de escolha que altere o comportamento das pessoas de uma maneira previsível, sem proibir nenhuma opção ou alterar significativamente seus incentivos econômicos. Para contar como um simples empurrão (Nudge), a intervenção deve ser fácil e barata de evitar. Nudges não são mandatos. Colocar a fruta no nível dos olhos conta como uma cutucada. Banir junk food não.” (Thaler and Sunstein 2008).

Qual nudge pode incentivar a ação do grupo?

PAUSA

Tempo para os participantes irem ao banheiro, lanches e conversas informais.

Super importante que o facilitador(a) reserve esse tempo para escutar o grupo e se relacionar com ele. Pode ser programado ou necessário, depende do clima do encontro. Pesquisas em educação indicam que 2h é o máximo que uma pessoa consegue ficar focada em um assunto.

MISSÃO

Item fundamental para a realização de uma facilitação.

O motivo de estarmos juntos.

Ele deve sempre ser tangível em uma facilitação.

Deve ser lembrado sempre que o grupo estiver perdido.

Se possível, deve estar à vista de todos durante todo o processo.

MEDOTOLOGIA

É a parte prática da facilitação. O facilitador pode optar por usar somente uma ou várias em um mesmo projeto.

Exemplos: Facilitação com Alma, Metodologias Ativas, Bussines Model Canvas, Open Space, World Café, Coaching, Art os Hosting, Design Thinking, Meta Design, Dragon Dreaming etc

MATERIAIS

São os itens para a realização das atividades como papel, caneta, tesoura, jogos, post it, flipchart, brindes, apostilas e outros que serão utilizados durante a facilitação.

O facilitador precisa providenciar todo o material que será utilizado pelo grupo ou indicar a lista para o organizador.

LOCAL

O local onde vai acontecer a facilitação. Lembre-se que o contexto físico influencia na energia e atuação das pessoas. Pense em quantas mesas, cadeiras, luz, tamanho da sala, decoração, se será fechada, ao ar livre etc.

TEMPO

Quanto tempo preciso para realizar o planejamento e a execução da facilitação?

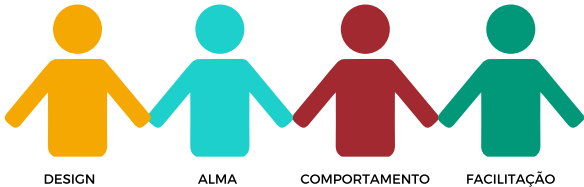
O cálculo do tempo de cada atividade, conversa, intervalo e reflexão.

O tempo é fundamental para alcançar os objetivos.

Muitas dinâmicas e atividades podem atrapalhar o tempo da entrega e das reflexões. Aqui também vale a máxima - menos é mais.

FERRAMENTAS E TÉCNICAS

São as atividades práticas (dinâmicas e vivências) que serão utilizadas durante a facilitação - brainstorming, gamificação, cards, jogos, mapeamento, diálogos, reflexões, atividades em grupo, individuais, representação gráfica etc.



*cada card corresponde a uma cor de boneco e legenda.



Idealizado por Fernanda Rodrigues
@almaconsultoria