



TOOLBOX ESCOLHAS

Ferramentas Pedagógicas Partilha de Experiências



Promovido por:



Cofinanciado por:



ÍNDICE

NOTA INTRODUTÓRIA	4
METODOLOGIA	5
FERRAMENTAS ESCOLHAS 7G	10
FICHAS TÉCNICAS	11
TOOLKIT MEDIDA I - Educação, formação e qualificação	12
INSTRUMENTOS	12
_ TREINO SOCIODESPORTIVO DE FUTEBOL DE RUA	12
_ LABORATÓRIO EI!	17
_ PORTEFÓLIO VOCACIONAL	20
_ ESCOLHE SER+	23
_ SAC - SISTEMA DE AQUISIÇÃO DE COMPETÊNCIAS	26
_ IT MOTION	30
_ EU CONSIGO!	34
METODOLOGIAS DE INTERVENÇÃO	38
_ PRO(G)NATURA	38
_ RECRIANDO	42
_ MIAPE - METODOLOGIAS INTEGRADAS DE APOIO AO ESTUDO	46
_ ACOLHER-TE	49
PRODUTOS	53
_ AERODESIGN E COMPUTAÇÃO - FERRAMENTA TÉCNICO PEDAGÓGICA	53
_ JOGO "VIVER COM GOSTO A ESCOLA"	57
_ MANUAL DE FORMAÇÃO DO JOVEM TUTOR/A	60
TOOLKIT MEDIDA II - Emprego e Empreendedorismo	63
INSTRUMENTOS	63
_ TREINO DE COMPETÊNCIAS PARA A EMPREGABILIDADE	63
_ EXPERIMENTA AGORA!	66
METODOLOGIAS DE INTERVENÇÃO	69
_ CICLO ALTAMENTE	69
_ BOOTCAMP - ATIVA O TEU FUTURO	73
TOOLKIT MEDIDA III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	78
INSTRUMENTOS	78
_ PONTES DE UNIÃO	78
_ JOGO DA DIGNIDADE	82
_ BOLSA COMUNITÁRIA "COM PÉS E CABEÇO"	86
_ BRINCAS?	90
METODOLOGIAS DE INTERVENÇÃO	93
_ VENCER O TEMPO	93
_ CRIARTE	97
_ MITOS E VERDADES SOBRE IGUALDADE DE GÉNERO	101
_ CSI [CASOS SOCIAIS SOB INVESTIGAÇÃO]	104
PRODUTOS	108

_ PROPS - PREVENIR, RESPEITAR, ORIENTAR, PARTICIPAR E SENSIBILIZAR	108
_ DONA TERRA.....	113
_ UPCYCLING: DO LIXO AO LUXO	116
_ CIDADÃOS E CIDADÃS DO MUNDO.....	120
_ VIBEFEST	125

NOTA INTRODUTÓRIA

Ao celebrarmos os 20 anos de Programa Escolhas, é inequívoco o reconhecimento do seu impacto ao nível da integração social de crianças e jovens, aliás a sua importância neste processo de integração leva a que se constitua hoje enquanto política pública de grande alcance.

Uma das chaves do sucesso deste Programa foi e continua a ser, a sua aposta na inovação e na criação de estratégias e ferramentas, que permitem uma intervenção que vá ao encontro das necessidades de públicos, equipas e organizações. A sustentabilidade dos Projetos leva a que haja constantemente uma preocupação em atingir níveis elevados de eficácia e eficiência na utilização dos recursos existentes. Ora, nesta lógica, a partilha de boas práticas e ferramentas é óbvia. A sua disseminação potencia o impacto e a relevância que cada projeto Escolhas acaba por ter localmente, designadamente no processo de capacitação do público abrangido.

Assim, inspirados no Modelo de Construção de Recursos Escolhas já implementado na 4ª Geração, continua a fazer sentido a aprendizagem e construção de um plano de formação, baseado também num conjunto integrado de instrumentos criados pelas equipas técnicas locais, atores fundamentais neste caminho traçado ao longo de 20 anos.

Outro fator que deve ser salientado prende-se com o trabalho desenvolvido localmente pelas equipas técnicas, na capacitação dos públicos.

METODOLOGIA

A *ToolBox* Escolhas assume-se como um processo de transferência de conhecimento e de ferramentas produzidas pelos projetos, em cada que cada ferramenta pretende constituir-se como uma solução inovadora de intervenção que contribui inequivocamente para promover a inclusão social de crianças e jovens e influencia os sistemas dos/as quais fazem parte.

A metodologia de análise e validação das Ferramentas Escolhas foi concebida com o duplo objetivo de:

- Potenciar a análise crítica, reflexão partilhada e preparação da disseminação e transferência de ferramentas, designadamente práticas e recursos técnico-pedagógicos, ainda em processo de desenvolvimento ou já consolidados, nas equipas dos projetos da 7ª Geração do Programa Escolhas;
- Desenvolver um modelo para a validação de ferramentas, que permitisse a criação de uma *ToolBox* Escolhas.

Foram dois os princípios fundamentais que orientaram o processo de identificação e validação: por um lado o processo da participação, por outro o da capacitação, que foram transversais a todas as etapas do processo. Assim, no processo de construção de ferramentas procurou-se valorizar a participação e o diálogo interpares como elementos determinantes da qualidade do processo e dos seus resultados. Os momentos coletivos de trabalho foram fundamentais para garantir a reflexão e análise crítica, envolvendo todos os atores pertinentes implicados na experimentação das ferramentas.

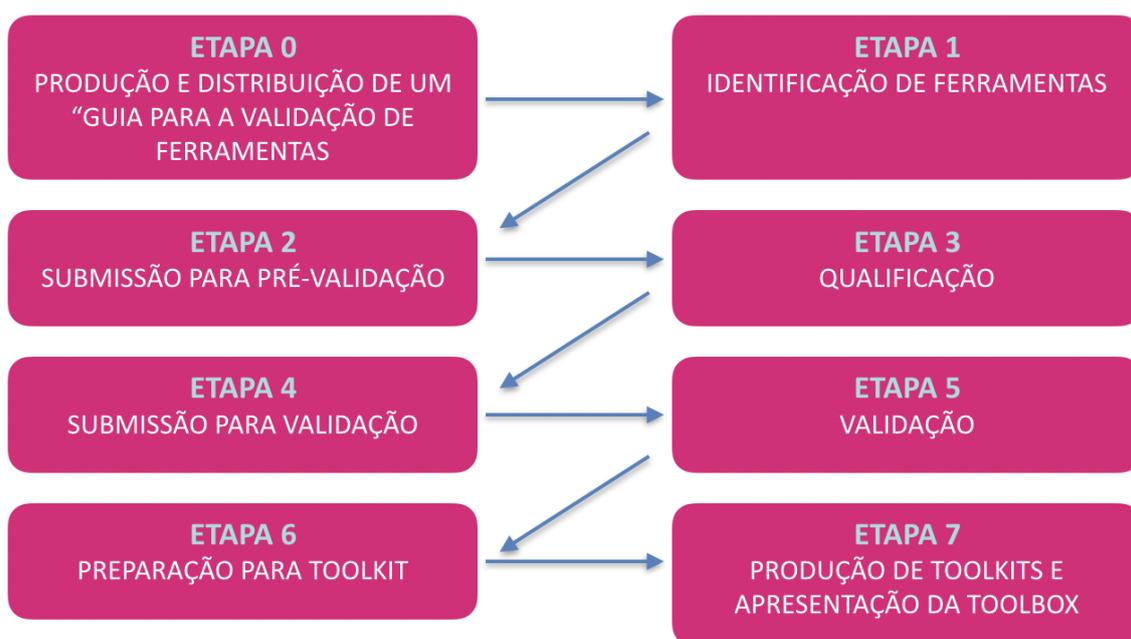
A metodologia utilizada visou garantir uma análise crítica e plural das ferramentas, a partir de olhares independentes e diversificados, assim como favorecer a observação dos vários “momentos de vida” das ferramentas, incentivar a autoavaliação, com recurso ao *feedback* interpares.

Criaram-se diferentes momentos ao longo do desenvolvimento dos projetos, particularmente nos estádios de experimentação e validação. Tais momentos de análise e reflexão constituíram

oportunidades para o aperfeiçoamento e consolidação das ferramentas, para a sua adaptação e melhoria, tendo em vista a sua ampla disseminação e apropriação futura.

Sendo este um processo aberto, flexível e interactivo, foi possível proceder a alterações e melhorias de forma a facilitar a construção e validação das ferramentas. A fase de validação foi crucial para permitir e assegurar a disseminação, ao mesmo tempo que visa garantir a sua qualidade. Com efeito, é o processo de disseminação que dá sentido e valor ao ato de inovar e é igualmente a disseminação que sustenta a inovação, porque a transfere, desmultiplica e permite consolidar e escalar a mudança.

A operacionalização da metodologia de validação das Ferramentas Escolhas exigiu, para além do rigor e pragmatismo, a observância das etapas que se apresentam sintetizadas em esquema:



Na **Etapa 0**, foi produzido e distribuído um "Guia para a Validação de Ferramentas", de forma a garantir que todos os projetos compreendiam a finalidade do processo e os seus princípios orientadores.

A elaboração do Guia teve como objetivo apresentar e orientar o processo de desenvolvimento da *ToolBox* e respetivos *ToolKits*, no âmbito da 7ª Geração do Programa Escolhas. Os seus conteúdos – clarificação do objetivo e metodologia, das fases do processo de validação, calendarização e formulário de submissão da ferramenta, permitiram dar orientações claras e objetivas para os projetos identificarem e validarem Ferramentas Escolhas, mediante 10 critérios de qualidade.

O formulário para a submissão das ferramentas foi criado através da Plataforma *SurveyMonkey*, tendo as seguintes dimensões: identificação do projeto e da ferramenta, caracterização da ferramenta e autoavaliação da ferramenta.

Procedeu-se em seguida à identificação de ferramentas, designada como **Etapa 1**, tendo como referência os critérios de qualidade estabelecidos: i) As ferramentas apresentadas devem incorporar e ser representativas dos princípios gerais da 7ª Geração do Programa Escolhas (artigo 5.º do regulamento - <https://25yx16.s.cld.pt>), respondendo a um ou mais dos princípios; ii) As ferramentas têm que ser obrigatoriamente enquadráveis numa das três medidas do Programa definidas para a 7ª geração: Educação, Formação, Qualificação; Emprego e Empreendedorismo ou Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania; iii) Devem ser relevantes na área da inclusão de crianças e jovens provenientes de contextos mais vulneráveis, demonstrando constituir-se como um contributo claro e significativo para a resolução de problemas nesta área. Assim, torna-se necessário apresentar evidências validadas destas mais-valias; iv) Devem apresentar um caráter inovador, demonstrando o seu valor acrescentado face a soluções já existentes, demonstrando evidências das suas características distintivas e das suas mais-valias, com vista a uma nova forma de intervir na área de intervenção do Programa Escolhas; v) Devem ser eficientes e a sua relação custo/benefício justificar e reforçar a pertinência da sua disseminação; vi) Demonstrarem que são ferramentas eficazes na resposta aos problemas, contribuindo para as mudanças pretendidas; vii) Apresentarem evidências da sua utilidade na resposta a necessidades e demonstrarem os seus benefícios junto dos/as participantes. Neste âmbito, as ferramentas devem ser reconhecidas como uma mais-valia por parte dos/as envolvidos/as, quer sejam participantes, profissionais, parceiros ou outros, apresentando provas disso; viii) Revelarem potencial de replicabilidade, o que se traduz em características de escalabilidade que garantam a possibilidade de serem replicadas em contextos diversos. Neste sentido, as ferramentas deverão contemplar conteúdos e materiais passíveis de serem transferidos a outras entidades e/ou profissionais; ix) Devem ser tangíveis, o

que implica que têm que ser materializáveis de forma a favorecer a sua disponibilização e utilização autónoma.

Desta forma, o processo de transferência de conhecimento e de apropriação das ferramentas por outras organizações e profissionais será facilitado; x) Apresentar caráter equitativo, demonstrando características de flexibilidade que assegurem o acesso e utilização igualitária por parte de diferentes destinatários/as/utilizadores/as. Neste sentido, as ferramentas devem ter uma conceptualização generalizada por oposição a uma conceção focada num tipo específico de utilizador/a.

Após esta fase de identificação, procedeu-se a um período de submissão de ferramentas dos projetos para pré-validação, **Etapa 2**, tendo sido criada uma base de dados de potenciais ferramentas e de um conjunto de orientações para melhoria. A ficha de validação foi um instrumento central no processo de identificação das ferramentas e da sua posterior validação. Apresentou um formato simples, centrado na caracterização e apresentação da ferramenta e na avaliação da sua adequabilidade face aos critérios de qualidade apresentados na etapa anterior.

Todas as submissões foram posteriormente analisadas e alvo de *feedback* por parte da equipa de formação, o qual foi remetido através da "*Ficha de análise das Ferramentas Escolhas*". Esta ficha teve como principal objetivo dar *feedback* acerca da submissão realizada, focando os pontos fortes e os pontos fracos da(s) ferramenta(s) apresentadas, bem como recomendações/sugestões de melhorias.

A **Etapa 3**, pretendeu capacitar e orientar as equipas dos projetos com vista à qualificação das ferramentas. Esta etapa traduziu-se em momentos de trabalho presenciais com os projetos que submeteram ferramentas para validação. Tendo por base a "*Ficha de análise das Ferramentas Escolhas*", foram realizadas oficinas formativas nas quais foi desenvolvido um trabalho de qualificação das propostas de ferramentas a integrarem os *Toolkits*.

A **Etapa 4**, consistiu na submissão das ferramentas para validação, pelo que após terem sido incorporadas todas as recomendações sugeridas que visaram melhorar a proposta inicial, foi necessário voltar a submeter *online* as ferramentas para nova validação, reformulando a "*Ficha de Validação*". Ainda nesta fase, pretendeu-se dar espaço para o desenvolvimento de ações de experimentação numa perspetiva de melhoria contínua das ferramentas. Para tal, foram realizadas sessões de apresentação e debate interpares e da equipa técnica central do Programa

Escolhas sobre o trabalho até então desenvolvido. A análise a partir de um olhar externo permitiu aprofundar, melhorar e consolidar as ferramentas em processo de validação.

A **Etapa 5**, teve como finalidade validar as ferramentas a integrar na *ToolBox*. Nesta etapa foi promovido um processo de reflexão e análise crítica das propostas de Ferramentas Escolhas submetidas, tendo em conta os critérios e dimensões de análise presentes na "*Ficha de validação*". Esta avaliação foi traduzida em recomendações finais de melhoria, que integraram o processo de validação final das ferramentas. O resultado deste processo indicou as ferramentas a serem incluídas na *ToolBox*.

Por fim, na **Etapa 6**, procedeu-se à sistematização e uniformização das ferramentas validadas para produção dos *Toolkits*. Um *Toolkit* tem como objetivo partilhar com outros a experiência apreendida, através da sistematização de um conjunto de ferramentas e recomendações que auxiliem e suportem os/as profissionais ou organizações a anteciparem o que será tendência, para assim, terem uma orientação de novas práticas. Nesta linha, e após a incorporação das recomendações finais, foi iniciada a preparação da *ToolBox*.

Na **Etapa 7** - Produção da *ToolBox* Escolhas - pretendeu-se compilar e organizar os conteúdos sistematizados na etapa anterior.

De forma muito sintética foi um processo de reflexão-ação-reflexão, de reformulação e de introspeção por parte de cada projeto e respectiva equipa, bem como de sucessivas readaptações.

FERRAMENTAS ESCOLHAS 7G

Uma ferramenta é um output visível dos projetos e pode ser uma ferramenta/instrumento e/ou um dispositivo/metodologia de intervenção que configura uma boa prática e/ou uma solução inovadora de intervenção o que permite a inclusão social.

A inovação pode consistir na reinvenção, simplificação ou adaptação a um determinado contexto ou grupo-alvo específico de um recurso ou solução já existente, no sentido de a tornar mais adequada e eficaz. Uma boa prática constitui uma solução de intervenção que, face a outras práticas alternativas adoptadas, confirmou a sua pertinência e eficácia acrescida e obteve o reconhecimento do seu valor por pares e peritos.

Tal como já referido anteriormente, uma Ferramenta Escolhas tem de responder a um ou mais princípios definidos pelo Programa e ser enquadrável numa das três medidas: Educação, Formação e Qualificação; Emprego e Empreendedorismo; Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania. Deverá ainda incorporar os seguintes critérios:

Relevância, responder a um ou mais problemas sociais diagnosticados

Inovação, produzir mais-valia clara face a soluções existentes

Eficiência, gerir de forma racional os recursos existentes

Eficácia, contribuir de forma clara para as mudanças pretendidas

Utilidade, responder a necessidades de públicos, equipas e organizações

Replicabilidade, ser transferível para outros contextos similares

Tangibilidade, física ou materializáveis

Equitativo, a sua aplicação não pode gerar distribuição desigual das mais-valias.

FICHAS TÉCNICAS

Em seguida apresentam-se as Fichas das Ferramentas validadas ao longo deste processo, construídas de forma colaborativa e pensadas como um processo de qualificação/capacitação.

O objetivo foi sistematizar atividades que, usadas no âmbito do Plano de Formação do Programa Escolhas, se poderiam constituir como ferramentas de presente e de futuro, quer no âmbito do Programa, mas também fora dele.

Estas ferramentas resultam das intervenções dos projetos que, ao serem disseminadas, permitem a incorporação noutras práticas, funcionando como soluções inovadoras para problemas, produzindo mais-valias e ganhos inequívocos para os seus utilizadores e beneficiários finais.

O processo de disseminação oferece um conjunto de vantagens e mais-valias para quem está envolvido e beneficia do mesmo, designadamente:

- Visibilidade e Reconhecimento Social;
- Capacidade de influência nos diferentes "sistemas" em que atua;
- Aprendizagem Cooperativa;
- Capacidade de resposta para problemas existentes;
- Reforço de competências individuais e organizacionais;
- Crescimento e consolidação de contactos e trabalho em rede.

Espera-se assim que esta ToolBox possibilite um conjunto de recursos a quem deseje promover a inclusão social de crianças e jovens e atuar de forma ativa nos sistemas dos/as quais fazem parte.

TOOLKIT MEDIDA I - Educação, formação e qualificação

INSTRUMENTOS

TREINO SOCIODESPORTIVO DE FUTEBOL DE RUA

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Bola P'ra Frente 4G - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
bolaprafrente.e7g@futra.org geral@futra.org	Competências pessoais e sociais; competências desportivas; comportamentos, postura e ações; educação informal; cidadania.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as; para utilização de entidades/organizações e profissionais

OBJETIVOS

Fornecer a profissionais, beneficiários e organizações a ferramenta base para a implementação de um “programa de treino sociodesportivo de futebol de rua” inovando na implementação de comunidades de prática sociodesportivas e/ou processos de mediação social de proximidade, de tutoria de pares e de educação informal para cidadania, tendo em vista o desenvolvimento comunitário e a inclusão sociogeográfica dos/as participantes.

DESCRIÇÃO

O Futebol de Rua (FR) é uma modalidade não competitiva, intrinsecamente social. A sua sociogénese tem origem em experiências de FR informais e pioneiras, desenvolvidas, desde 1989. O Futebol de Rua é utilizado como ferramenta de intervenção sociodesportiva, tendo adaptado regras e princípios aos públicos e contextos de intervenção. O Futebol de Rua apresenta-se como uma plataforma de educação não formal de transmissão de valores de respeito, cooperação e solidariedade (Belmonte & Gonçalves Junior; 2018). O treino sociodesportivo desenvolvido no FR, procura de forma subtil e cativante transmitir valores e desenvolver competências para a vida. A expectativa é a de que os valores e hábitos de comportamento desenvolvidos durante a sua prática, se venham a refletir nos quotidianos dos/as participantes. Nos treinos e torneios comunitários promovidos pela Associação Nacional de Futebol de Rua (ANFR), desenvolve-se a confiança, a comunicação, cooperação, afirmação, autoestima, autoconhecimento, tolerância à frustração, gestão de conflitos, espírito de equipa, igualdade de género, interculturalidade, permitindo aos participantes desenvolver competências para a vida em sociedade potenciadoras de inclusão social.

Nos benefícios para a comunidade encontra-se a diminuição da violência, da indisciplina e insucesso escolar e dos estigmas sociais através do desenvolvimento de lideranças comunitárias e de práticas colaborativas (Ramalho, 2014). Atualmente, o FR tem por base as regras internacionais determinadas pela Federação Internacional de Futebol Associação (FIFA). Nos seus “três tempos” de treino (reflexão pré-jogo, treino e jogo e reflexão final), são abordados valores, atitudes e comportamentos, colocando em paralelo as situações vivenciadas em campo com a vida social no quotidiano. Assim, a metodologia sociodesportiva do FR alia ao treino físico e motor o treino de competências pessoais e sociais.

Jogado em equipas mistas de rapazes e raparigas, as regras são decididas pelos jogadores/as que assumem um papel ativo na gestão do jogo e do comportamento individual e coletivo, sendo a figura do/a treinador/a de mediação, no processo de educação informal para a cidadania. (Para mais informações consultar: Streetfootballworld (2014). Futebol3 Kit: Manual de Futebol3. Como utilizar o futebol para a mudança social. Berlim: Streetfootballworld, <https://streetfootballworld.org/football3>).

Toda a metodologia do FR tem por base o planeamento, implementação e avaliação de sessões de treino, ferramenta fundamental para a aplicação prática por parte dos profissionais de intervenção social nos processos colaborativos com os beneficiários. Daí se ter considerado fundamental fornecer como instrumento de trabalho disseminável e transferível para outros públicos e contextos, os passos fundamentais que uma sessão de treino sociodesportivo de futebol de rua deve conter.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Necessidade de inovação metodológica na aplicação das tradicionais técnicas de intervenção social junto de públicos juvenis urbanos vulneráveis a problemas de pobreza geracional, exclusão sociogeográfica, absentismo, abandono e insucesso escolar, déficit de competências escolares, formativas, biopsicossociais e de cidadania; iliteracia física e multifuncional; déficit de igualdade de oportunidades e indisciplina.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Planear a sessão: Selecionar os exercícios técnicos e táticos de futebol e as dinâmicas psicossociais a dinamizar, identificando na ficha de sessão o horário, material e local do treino sociodesportivo de futebol de rua.

2. 15 minutos antes da sessão, recolher e preparar o material para o treino com a colaboração dos/as participantes.

3. Juntar o grupo à hora marcada para a sessão num ponto de encontro ou no espaço do treino.

4. Estabelecimento e redefinição constante de regras de comportamento com o grupo e identificação de lideranças e de participantes que possam exercer a tutoria de pares.

5. Reflexão pré-treino sobre comportamentos, projetos de vida, escolares e formativos, acontecimentos sociais da atualidade e território, dinâmicas familiares, análise balanço das aprendizagens adquiridas no último treino; etc..

6. Treino, Jogo e Competências biopsicossociais.

Todos os exercícios técnicos, táticos ou psicossociais devem ter como foco intervir de forma informal e lúdica, com recurso ao treino da sociomotricidade para prevenir e minimizar as problemáticas identificadas e as temáticas selecionadas para cada sessão. O treino físico consiste no aquecimento do corpo, por exemplo, com corrida e exercícios grupais de técnica e tática (passe, condução, transições, condição física, etc.); o jogo é a aplicação “formal” em campo da modalidade, que para além de aparentar ser apenas um jogo de futebol, é o momento de treino e aplicação de aprendizagens comportamentais em contexto grupal de equipa (motricidade, sociabilidade, comportamento, assertividade, gestão de conflitos, comunicação verbal e não verbal, hábitos, auto e hetero-conhecimento, resiliência, resistência à frustração, concentração, memória, cooperação, etc.). Estas competências são também treinadas ao longo de toda a sessão, seja através dos exercícios, seja através dos feedbacks e reflexões coletivizadas. Para além disso, são ainda aplicados, antes, interrompendo, no decorrer ou posteriormente ao momento de “jogo” dinâmicas psicossociais selecionadas de acordo com as problemáticas e temáticas em que se pretende intervir em cada sessão. Dado que se trata de uma metodologia sociodesportiva as dinâmicas tendem a recorrer à expressividade e movimento corporal. Ao longo da sessão é realizado um trabalho personalizado com os/as participantes, sendo estimuladas conversas com maior grau de privacidade e afeto, num processo de mediação social

de proximidade metaforicamente denominado de trabalho social de “bancada”.

7. Reflexão Final: Avaliação e balanço da sessão em termos individuais e grupais, refletindo sobre as situações específicas do treino que possibilitam o reforço positivo ou identificando a necessidade de melhoria de comportamentos e aquisição de competências. Estímulo da reflexividade crítica, do autoconhecimento, da tomada de consciência e de promoção da participação dos beneficiários, através da recolha de impressões dos/as participantes que exerçam um papel de tutoria de pares relativamente a quem se encontra a praticar a modalidade há menos tempo.

8. Recolha de material e organização do espaço.

9. Banho e higiene pessoal quando possível, na existência de balneários.

10. Recolha e arrumação do material no armazém.

RECURSOS HUMANOS

- 1 par pedagógico para a implementação da metodologia.

RECURSOS MATERIAIS

- Espaço físico na rua adequado à prática desportiva;
- Materiais de treino desportivo (bolas, coletes, pinos, etc.);
- Materiais de papelaria (folhas, canetas, papel cenário, balões, fitas, etc.);
- Guia de implementação da metodologia.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Formação na área social ou de intervenção comunitária;
- Noções básicas de desporto, principalmente de futebol;
- Características inatas aos profissionais da área social (boas capacidades relacionais, de comunicação, de proatividade, sensibilidade, etc.).

ANEXOS

Bola Social - Manual Futebol de Rua;

Exemplo de Plano de Sessão;

Exemplo Tabela de avaliação de competências;

Outros documentos: relatórios de avaliação, comunicações, posters e artigos.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/378qjg4>

LABORATÓRIO EI!

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Ei! - Educação para a Inclusão - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
joao.silva@soldoave.pt administracao@soldoave.pt	Lúdico-pedagógico; conhecimento; experiências científicas; ocupação de tempos livres.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Criação de uma atividade lúdico-pedagógica, para o tempo de férias, que permita aos/às participantes continuar a apropriar competências, que serão úteis em contexto escolar, num contexto diferente (projeto) e com uma abordagem mais lúdica;

Diversificar de forma enriquecedora a oferta de atividades de ocupação de tempos livres nas férias letivas;

Despertar o interesse dos/as jovens para a ciência;

Criar pontes com as aprendizagens efetuadas na escola, permitindo a experimentação e a exploração de conceitos teorizados ao longo do percurso escolar;

Promover o desenvolvimento de várias competências como: pensamento crítico, criatividade e saber científico;

Promover a pesquisa ao nível científico, recorrendo a várias fontes, nomeadamente livros e internet;

Contribuir para a aproximação entre os/as jovens e a escola, aumentando os níveis de motivação e interesse em torno da aprendizagem escolar.

DESCRIÇÃO

O Laboratório Ei! apresenta-se como uma ferramenta lúdico pedagógica que estabelece uma ponte entre os/as jovens no contexto da sua comunidade local e a escola, com o intuito de captar/despertar o interesse daqueles/as pelo conhecimento científico, permitindo que sejam atores na construção desse conhecimento.

Esta ferramenta pretende utilizar as ciências, mais concretamente o ensino experimental neste âmbito, contribuindo para que os/as jovens desenvolvam várias competências como o pensamento crítico, a criatividade e o saber científico, que poderão mobilizar noutras dimensões quotidianas da sua vida ou na dimensão escolar.

O Laboratório Ei! materializa-se num conjunto de experiências científicas, a serem levadas a cabo nos períodos de interrupção letiva, com a realização de um máximo de 3 experiências por semana e um mínimo de uma experiência semanal.

A execução destas experiências pressupõe reduzidos recursos materiais, não sendo necessário para o efeito um laboratório de ciências, nem recursos financeiros que as onerem, já que muitas das experiências envolvem a reutilização de materiais numa lógica de consciencialização ambiental dos/as jovens.

Reunindo atualmente 21 protocolos de experiências, a lógica é que esta não seja uma ferramenta fechada, pelo que deverão sempre que possível integrar novos protocolos que sigam os mesmos princípios.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Crianças e Jovens enquadradas em contextos sociais marcados pelo défice de atividades ocupacionais com estímulos educativos, nomeadamente durante as férias letivas, com uma perda do contacto com a cultura escolar e científica que agrava a sua situação de assimetria entre as referências nos seus contextos de vivência e aquelas que são valorizadas na escola.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. O técnico/a ou monitor/a que vai realizar a atividade deve previamente ler o protocolo da experiência, providenciar os materiais necessários tendo em consideração o número de jovens que vão participar.
 2. Criação de grupos de trabalho (até 6 elementos, idealmente).
 3. Distribuição de um diário de laboratório a cada participante.
 4. Distribuição do protocolo experimental a realizar na sessão a cada participante.
 5. Cada participante seleciona os materiais que necessita para realizar a experiência com base no protocolo.
-

6. Início do procedimento experimental, sob orientação e acompanhamento do/a responsável.

7. Limpeza do espaço pelos/as participantes.

8. Reflexão final sobre os resultados da experiência com exposição dos princípios científicos que sustentam os resultados por parte do/a responsável.

9. Convite a que os/as participantes possam aprofundar/descobrir mais acerca da temática abordada (biblioteca, livros, internet, etc.).

RECURSOS HUMANOS

- Coordenador/a e técnico/a do projeto em estreita articulação com os/as professores/as do Agrupamento de Escolas.

RECURSOS MATERIAIS

- Protocolos Experimentais;
- Materiais para a execução das várias experiências;
- Sala com número de mesas para os/as participantes envolvidos.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Preparação das sessões, com domínio dos conceitos científicos explorados;
- Experiência na dinamização de grupos e transmissão de conhecimentos (professor/a ou formador/a idealmente);
- Conhecimento prévio do grupo de participantes.

ANEXOS

Manual do Laboratório Eil;

Grelhas de observação e avaliação;

Questionário de Avaliação.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3lexPLt>

PORTEFÓLIO VOCACIONAL

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	CHECK IN: Entrada para o Sucesso - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
checkin.e7g@gmail.com projetosidis@gmail.com	Projeto de vida; acolhimento vocacional; coacher vocacional; competências sociais e de comunicação.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Fazer um diagnóstico exploratório do ponto de chegada do/da jovem;

Fazer balanços periódicos da situação do/da jovem em termos de aprendizagem no projeto;

Conduzir a reflexão do/da jovem e os *insights* sobre as aquisições de competências e experiências já passadas;

Facilitar a reflexão sobre o desenvolvimento pessoal do/da jovem.

DESCRIÇÃO

O Portefólio Vocacional é um instrumento que visa fazer o acolhimento vocacional de jovens recém-chegados ao projeto CHECK IN, acompanhando-os ao longo do seu percurso de construção de um projeto de vida.

Tem como objetivo permitir a reflexão acerca do seu ponto de chegada e das metas intermédias que o jovem vai alcançado durante o seu percurso pessoal e profissionalizante, com a ajuda de um técnico (*coacher* vocacional) que estará integrado na equipa do projeto.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

A incapacidade de tomar consciência sobre as aprendizagens desenvolvidas e as competências adquiridas.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Entrevista.

2. Acolhimento vocacional do jovem e apresentação da ferramenta.

3. Avaliação 1.

4. Avaliação 2.

5. Avaliação 3.

6. Construção do currículo.

7. Questionário de avaliação do impacto.

RECURSOS HUMANOS

- Técnico/a do projeto (*coacher*).

RECURSOS MATERIAIS

- Instruções;
- Instrumento;
- Registos fotográficos das experiências do/a jovem;
- Questionário de avaliação do impacto.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências sociais e de comunicação;
- Competências técnicas na área vocacional.

ANEXOS

Portefólio Vocacional.

DOWNLOAD DE ANEXO: <https://bit.ly/37bvETT>

ESCOLHE SER+

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Escolhe AMAR+ - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
escolheamarmais.e7g@amargaia.pt geral@amargaia.pt	Fatores protetores; fatores de risco; competências socioemocionais; autoconsciência; consciência social; autocontrolo; relacionamento interpessoal; tomada de decisões.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para utilização de profissionais: educadores/as formais e informais

OBJETIVOS

Definição das intervenções e dos resultados adequados ao meio escolar, que contribuam para maximizar os fatores protetores e minimizar os fatores de risco;

Consciencialização de que alguns fatores de proteção e de risco têm impacto nos resultados ao nível da saúde e da educação e que influenciam as escolhas a nível pessoal e do grupo;

Capacitação dos profissionais, dotando-os de recursos de suporte a escolhas a nível pessoal e do grupo e facilitadores de aprendizagens e de tomada de decisão referentes ao potencial de saúde;

Implementação de metodologias interativas e participativas no desenvolvimento de conhecimentos, atitudes e competências para a tomada de decisão e na adoção de comportamentos mais saudáveis junto da comunidade educativa;

Maior envolvimento na escola e nas aprendizagens;

Promoção de competências socioemocionais;

Diminuição dos problemas emocionais e comportamentais;

Maior capacidade de resolução de problemas e resiliência;

Menor risco de alguns tipos de perturbações mentais;

Prevenção do risco de uso/abuso de drogas;

Menor risco de comportamento antissocial e criminal;

A longo prazo, melhoria dos resultados socioeconómicos na vida adulta.

DESCRIÇÃO

Escolhe Ser + é uma ferramenta que pretende desenvolver competências-chave no âmbito das competências socioemocionais. Este instrumento, assenta no modelo SEL que trabalha as competências sociais e emocionais em 5 grandes competências:

- a autoconsciência;
- a consciência social;
- o autocontrolo;
- o relacionamento interpessoal;
- a tomada de decisão em situações sociais.

Existem várias atividades para cada competência, divididas por 2 CD's que correspondem a faixas etárias diferentes. Cada competência-chave refere-se a uma semana (por sua vez em cada semana/competência-chave trabalhamos alguns domínios, tal como explicamos na página 16 do nosso manual).

Assim, cada competência chave será trabalhada ao longo de uma semana completa com atividades, que cumpram o objetivo de reforçar os domínios presentes em cada uma. Por exemplo, na semana 1 que corresponde à competência da autoconsciência, as atividades que propomos focam-se em 3 domínios (que no fundo são formas de operacionalizar cada competência): emoções, identidade e comunicação.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Insucesso escolar e profissional.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Leitura do Manual.

2. Identificar o público-alvo a intervir.

3. Sessão 0 (Esclarecimento aos participantes e assinatura de um contrato de participação).

4. Sessão 1 à Sessão 5 (Aplicação do Programa).

RECURSOS HUMANOS

- 1 Técnico/a (por grupo de até +/- 10 participantes).

RECURSOS MATERIAIS

- Manual;
- Bloco de atividades para cada CD;
- Modelos para a construção do instrumento.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências técnicas ou profissionais: conhecimentos sólidos do desenvolvimento humano; conhecimento do que é e para que serve, um programa de desenvolvimento de competências; excelente capacidade de organização e planeamento do trabalho;

- Competências interpessoais ou relacionais: boa capacidade de comunicação assertiva; boa gestão de grupos e conflitos; criatividade e capacidade de improviso; escuta ativa; capacidade de empatizar.

ANEXOS

CD's 1,2 e 3 (doc. completo, documentos de apoio, orientações, manual).

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/2V8H1pZ>

SAC - SISTEMA DE AQUISIÇÃO DE COMPETÊNCIAS

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação Medida II - Emprego e Empreendedorismo Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Mud@ki - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
mudaki.e7g@gmail.com jf.almancil@mail.telepac.pt	Competências pessoais e sociais; competências de cidadania; participação; diálogo intercultural.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento / Metodologia	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover competências pessoais, sociais, de cidadania e de participação cívica, ou outras identificadas como importantes;

Contribuir para inclusão social de crianças, jovens e familiares recorrendo à aquisição e consolidação de competências úteis e necessárias para a convivência em sociedade;

Contribuir para o sentido de pertença dos participantes visando objetivos e atitudes comuns a todos;

Contribuir para a tomada de decisões saudáveis ao nível dos comportamentos face aos fatores de risco nas mais diversas áreas;

Contribuir para o bem-estar psicológico e desenvolvimento positivo dos/as participantes.

DESCRIÇÃO

A ferramenta consiste num sistema de aquisição de competências (SAC) promovendo-se as mesmas através das atividades do projeto, com momentos de avaliação específicos e outros transversais à dinâmica de funcionamento, através de um sistema de economia de fichas, no Projeto Mud@ki denominado Banco de Skiuss.

A ferramenta apresenta um manual de implementação do SAC e todos os exemplares do projeto que podem ser adaptados às diferentes realidades. O sistema pode ser aplicado em tantos contextos quantos aqueles que o projeto abrange na sua intervenção e pressupõe que os/as participantes são os principais agentes da sua mudança. A avaliação é ainda transversal a todos os níveis da participação dos/das participantes, recorrendo aos comportamentos, atitudes e valores demonstrados na sua ação.

A falta de competências pessoais e sociais compromete o desenvolvimento a nível pessoal e social, nomeadamente o isolamento social, as dificuldades de relações interpessoais e baixo bem-estar psicológico (Bizarro, 1999, cit. por Calmeiro, 2008). Esta apresenta-se como o principal problema ao qual o SAC pretende dar resposta. Na verdade, pretende apenas consolidar de alguma forma o trabalho que é todos os dias desenvolvido pelos/as técnicos/as para a aquisição e consolidação de competências nas mais diversas áreas. Os/as beneficiários/as deverão estar envolvidos o mais possível em todo o processo.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Falta de competências pessoais e sociais;
Desistência e retenção escolar.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Definir quais são as dimensões de competências e competências que se querem promover junto do público-alvo, distribuindo-se as segundas pelos dois semestres, de forma a trabalhar metade em cada semestre.
 2. Definir, caso ainda não tenha sido feito aquando a realização do desenho do projeto de intervenção comunitária em si, objetivos e metas mensuráveis (ex: 15 jovens mostrarem aquisição de 5 competências ao final de um ano de intervenção).
 3. Definir quais os comportamentos, atitudes e valores que se entenderão como sinalizadores da aquisição de competências.
 4. Definir quais as formas de avaliação que se irão utilizar (autoavaliação, sessão de dinâmicas e observação em contexto de atividade) e os períodos em que irão ocorrer.
-

-
5. Criar as ferramentas necessárias para a observação e avaliação (diário de bordo, grelha de auto-avaliação e grelha de observação).
-
6. Desenhar o sistema de economia de fichas - definir um nome, consequências positivas para as recompensas pelas medalhas, consequências positivas e/ou negativas para casos previstos.
-
7. Criar as ferramentas para a implementação do sistema de economia de fichas (diário de bordo, registo de pontuações semanais, lista de consequências).
-
8. Construir as matrizes de correlação das dimensões, competências, comportamentos, atitudes e valores, itens de auto-avaliação e itens de observação.
-
9. Realizar autoavaliação e avaliação pelo/a técnico/a dos/as destinatários/as - pré-teste.
-
10. Implementar o sistema de economia de fichas.
-
11. Durante o decorrer do semestre, implementar atividades excecionais ou regulares, que promovam as competências a serem trabalhadas.
-
12. Realizar autoavaliação e avaliação pelo/a técnico/a dos/as destinatários/as - pós-teste.
-
13. Verificar se os objetivos foram alcançados.
-
14. Refletir sobre possíveis ajustes e adaptações.
-
15. Recomeço do processo para um novo semestre ou ano.

RECURSOS HUMANOS

- Equipa do projeto.

RECURSOS MATERIAIS

- Guião do SAC (Sistema de Aquisição de Competências);

- Manual de procedimentos para um sistema de economia de fichas;

- Matrizes de relação de dimensões de competências, competências, comportamentos, atitudes e valores;

- Grelhas de avaliação, observação e autoavaliação de competências;

- Guião de sessões de avaliação da aquisição;

- Diário de bordo e outros registos diários.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Trabalho em equipa;
- Observação e escuta ativa;
- Autoconsciência e outras competências esperadas de técnicos/as das ciências sociais e humanas.

ANEXOS

Manual de Procedimentos do SAC com os respetivos anexos.

DOWNLOAD DE ANEXO: <https://bit.ly/3fKQywT>

IT MOTION

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Redes na Quint@ - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
redesnaquinta.e7g@inpulsar.pt geral@inpulsar.pt	Stop-motion; cinema; criatividade; animação; vídeo.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Contribuir para o desenvolvimento de competências TIC e audiovisuais;

Fomentar a utilização adequada da tecnologia;

Promover reflexão, discussão e procura de soluções sobre temas da atualidade recorrendo às novas tecnologias, particularmente à técnica do stop motion.

DESCRIÇÃO

O IT MOTION é uma oficina audiovisual que utiliza a técnica de “Stop Motion” para realização de um pequeno filme de cinema de animação totalmente realizado pelos/as participantes. É uma oficina de cinema de animação transdisciplinar que recorre a técnicas digitais e de multimédia, utilizando também técnicas artísticas e de trabalhos manuais. Permite combinar várias disciplinas artísticas e técnicas, onde a imaginação e criatividade podem conduzir a resultados surpreendentes.

Esta ferramenta é muito eficaz para aprofundar temas, promover a reflexão e motivar a participação das crianças e jovens, através do recurso privilegiado à imagem e novas tecnologias.

Consiste concretamente na elaboração de um guião de um filme, na construção dos cenários e personagens envolvidas (modelos). Os modelos gerados são movimentados e fotografados frame a frame. Recorrendo à app “Stop Motion Studio” estes modelos “ganham vida”, parecendo movimentarem-se. Este movimento pode ser enriquecido através da criação de falas e sons de cada cena. Juntando todas as cenas filmadas e realizando um trabalho de edição obtém-se um produto final: um filme de animação original e criado pelos/as participantes.

Envolve o trabalho de grupo para a construção da ideia, do guião, das cenas a filmar com vista à criação do output final, materializando-se num filme de animação.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Reduzido acesso às novas tecnologias, sendo o mesmo feito de forma pouco segura e com pouco domínio técnico.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Escolha do tema a abordar.
 2. Brainstorming de ideias sobre o tema com o grupo.
 3. Pesquisa na internet e livros sobre o tema e seleção de ideias a desenvolver no filme.
 4. Construção de um guião genérico dividido por cenas e listagem de materiais necessários.
 5. Construção de cenários, personagens e adereços com os materiais escolhidos (ex: plasticina; papel; playmobil).
 6. Preparação da área/ estudo de trabalho.
 7. Preparar a iluminação e suportes para os smartphones.
-

8. Distribuição dos participantes por cenas (cada cena deverá ser feita por um número máximo de 4 participantes).

9. Realização das diferentes frames que vão constituir as cenas do filme, da introdução, do genérico e dos créditos.

10. Gravação de vozes, sons para complementar o vídeo.

11. Edição de cada cena realizada e validação (verificação de lógica, coerência e continuidade).

12. Edição do filme realizado utilizando software específico (aglutinação, sonoplastia).

13. Projeção e apresentação do filme produzido.

RECURSOS HUMANOS

- Monitor/a CID;
- Monitor/a de atividades ou técnico/a (com conhecimentos básicos de fotografia e vídeo).

RECURSOS MATERIAIS

- Para Brainstorming e guião: Quadro branco, canetas, papel, post-its e bostik;
- Para realização de cenários e personagens: Materiais reutilizáveis e/ou reciclagem de restos de materiais como papel, papel EVA; cartolinas; plasticina; colas; tesouras. Podem ser usados brinquedos (bonecos e/ou miniaturas como Playmobil etc.);
- Para realização das cenas do filme: Bancada livre; Smartphone; cartão de memória; Candeeiros de mesa; Tripés para suporte de smartphone; mini-estúdios de cartolina onde se coloca o cenário;
- Para fotografar: apps identificadas no manual;
- Suporte dos smartphones para fotografar: vídeos com exemplos no manual;
- Para edição do filme: computadores e software (exemplos de software no manual);
- Para projeção do filme: computador e projetor.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Técnicas: Conhecimento da técnica Stop Motion e da app. Noção básica de fotografia (luz; contraste; enquadramento); conhecimento de edição de imagem e vídeo; competências para utilização e reutilização eficiente de materiais e recursos;

- Interpessoais: facilidade de comunicação; criatividade; motivação para a tarefa; capacidade de envolver e criar motivação do grupo; competências de gestão de conflitos e de negociação para tomada de decisão; competência para organização e planeamento de atividades de grupo.

ANEXOS

Manual IT MOTION;

Questionário de satisfação;

Vídeos (produtos e testemunhos).

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3ldv6BU>

EU CONSIGO!

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	#PercursoAcompanhados - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
percursosacompanhados.e7g@gmail.com cesis.geral@cesis.org	Indisciplina; contexto escolar; autoconhecimento; competências pessoais e sociais.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover comportamentos mais adequados no contexto escolar, incluindo relacionamentos mais positivos, um maior autocontrolo individual e uma atitude de modelagem positiva para outros/as alunos/as da escola;

Aumentar o conhecimento sobre o/a próprio/a, reconhecendo e aceitando as suas potencialidades e fragilidades, com vista a aumentar a valorização individual e, conseqüentemente, a autoestima;

Aumentar a literacia e inteligência emocional, com vista a promover uma perceção mais adequada das várias situações;

Aumentar o leque de formas de se exprimir/agir menos agressivas, com vista a promover comportamentos mais adequados nas várias situações.

DESCRIÇÃO

A ferramenta "Eu Consigo!" é uma ação de promoção do desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

A ferramenta está estruturada de acordo com as necessidades identificadas pela escola, as quais incidiam ao nível da redução da indisciplina e conflitos interpares. Com vista a promover comportamentos mais adequados no contexto escolar, incluindo relacionamentos mais positivos, um maior autocontrolo individual e uma atitude de modelagem positiva para outros alunos da escola, definiram-se três áreas a trabalhar: autoconceito, emoções e assertividade.

Esta ferramenta foi aplicada fora da sala de aula, num espaço isento dessa conotação, com um grupo de 6 alunos/as do 1º e 2º ano, identificados pelos respectivos/as professores/as. O critério de seleção baseou-se na existência de um perfil marcado de comportamentos desafiantes, que desestabilizaram o funcionamento da aula e da dinâmica escolar, em crianças cujas famílias fossem acompanhadas pela equipa de acompanhamento a beneficiários/as de Rendimento Social de Inserção.

As sessões são semanais, com uma duração de 1h30min, num total de 7 sessões. Por forma a avaliar a eficácia da intervenção cada professor/a preenche um questionário de avaliação comportamental individual, em modalidade pré e pós teste. Adicionalmente, em cada sessão é avaliado e registado o comportamento de cada criança, de acordo com uma auto e heteroavaliação, e um comentário individual sobre o que mais gostaram na sessão, de modo a aferir a motivação. Todas as sessões são dinamizadas por um/a técnico/a do projeto, o/a qual tem o apoio de mais um recurso humano da equipa de Rendimento Social de Inserção ou de outra entidade parceria que se avalie adequada.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Elevado volume de situações de indisciplina e conflitos entre pares.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Contactar o/a coordenador/a do estabelecimento escolar e clarificar a necessidade e características do público-alvo.
 2. Havendo uma terceira entidade envolvida, contactar a terceira entidade e clarificar a necessidade em causa e a intervenção a desenvolver.
 3. Adaptar a ferramenta de acordo com a informação recolhida no contexto escolar (em conjunto com a terceira entidade, caso exista).
-

4. Contactar os/as professores/as titulares das turmas, informar sobre a intervenção a realizar e identificar as crianças a envolver na actividade.

5. Solicitar aos/às professores/as o preenchimento do questionário de avaliação comportamental individual (pré teste).

6. Dinamizar as sessões de acordo com o guião e as adaptações introduzidas.

7. Realizar reuniões regulares de troca de informações e reestruturação da intervenção, sempre que se justifique.

8. Solicitar aos/às professores/as o preenchimento do questionário de avaliação comportamental individual (pós teste) .

9. Proceder à avaliação da atividade em conjunto com as crianças, professores/as e terceira entidade (caso exista).

RECURSOS HUMANOS

- 2 Recursos Humanos.

RECURSOS MATERIAIS

- Planos de sessão orientadores da intervenção;
- Fichas/materiais didáticos a usar nas sessões;
- Cartolina de registo de comportamento e satisfação em cada sessão;
- Testes de avaliação comportamental pré e pós intervenção para os/as professores/as;
- Material para fazer o registo fotográfico/vídeo e posterior replicação para as crianças e suas famílias;
- Espaço com cadeiras e/ou puffs/almofadas e um ambiente mais tranquilo para a fase de relaxamento, bem como espaço para fixar a cartolina e alguns materiais que possam promover a identificação do grupo com a atividade;
- Espaço mais amplo para as dinâmicas mais ativas.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Formação na área da psicologia ou similar e/ou experiência na dinamização de programas de desenvolvimento de competências pessoais e sociais junto de crianças;
- Capacidade de adaptação ao contexto e criatividade;
- Capacidade de efetuar diagnósticos e adaptações necessárias à ferramenta mediante o contexto específico;
- Capacidade de dinamizar atividades de relaxamento.

ANEXOS

Guia metodológico com: Autorização para a participação na atividade; Documento de apresentação e calendarização da atividade; Planificação das sessões; Versão da cartolina com a avaliação por sessão; Folha de registo de balanço do desenvolvimento de competências.

DOWNLOAD DE ANEXO: <https://bit.ly/2HIM2m1>

METODOLOGIAS DE INTERVENÇÃO

PRO(G)NATURA

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Trampolim - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
trampolim.e7g@gmail.com geral@cm-coimbra.pt	Educação ambiental; abordagem interdisciplinar; programação em Scratch; criatividade; conceitos matemáticos; sucesso escolar; motivação.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para utilização de entidades/organizações

OBJETIVOS

Construir conhecimento em diferentes áreas do saber, através de uma abordagem criativa, experimental e exploratória em contexto de natureza, em articulação com ferramentas da programação em linguagem Scratch e complementada em sala de aula ao abrigo da flexibilidade curricular.

DESCRIÇÃO

O PRO(G)NATURA é um programa que parte de uma ação concertada em rede.

Assumindo-se como um programa piloto em Fase Zero (etapa experimental), integrou a linguagem de programação Scratch com uma abordagem de exploração da natureza dirigido a professores/as e a crianças/alunos/as do 1.º CEB em contexto de flexibilidade curricular.

Trata-se de um instrumento pedagógico diferenciador que assenta na transdisciplinaridade, na análise de áreas temáticas e de planos de desenvolvimento e aprofundamento dos conhecimentos, podendo ser aplicado, não apenas em contexto escolar com professores, mas em muitos outros contextos de interesse formativo e pedagógico por parte de técnicos de educação e formação que enfoquem o seu trabalho na área da infância ao nível do 1.º CEB (6 aos 10 anos).

O PRO(G)NATURA, materializa-se em 8 sessões em contexto de natureza e 8 sessões de programação em linguagem Scratch, sendo dirigido a crianças dos 6 aos 10 anos de idade, ou seja, que se encontrem no nível do 1.º CEB.

Assume um formato de participação em contexto natureza e em ambiente tecnológico, sendo cada uma das ações planificadas em articulação estreita entre os profissionais das organizações envolvidas, centradas em tópicos curriculares em estudo ou de interesse pedagógico emergente.

Consiste num trabalho de campo a desenvolver na natureza com uma componente de exploração em sala e com recurso à linguagem de programação Scratch.

O Scratch é um software de programação básica, por objetos, que permite a criação de projetos animados, como jogos ou histórias. O software complementa e desenvolve a criatividade das crianças ensinando-as a trabalhar de maneira colaborativa. Na aplicação da presente ferramenta o Scratch surge no potencial a ser usado para projetar jogos e desenvolver conceitos matemáticos. É dado particular ênfase às aprendizagens de conceitos matemáticos, numa perspetiva de integração do conhecimento, por meio de resolução de problemas que surgem das próprias explorações das crianças em contexto de natureza e orientadas por técnicos com competências na área das ciências da natureza e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

Todas as ações integradas neste programa adotam uma abordagem pedagógica centrada no/a participante, em que, através do apoio à sua iniciativa e exploração autónoma, se possibilita a construção/consolidação de competências não apenas de índole cognitiva, mas também físico-motora e socioemocional, promotoras de sucesso escolar, contribuindo em pleno para a inclusão social.

A metodologia ProgNatura – 8 sessões em natureza/8 sessões em Scratch – é disponibilizada através de um Guião ProgNatura (referencial teórico-prático) dirigido a organizações e profissionais.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Fracos resultados escolares, sobretudo na área da matemática, por parte de alunos/as, designadamente, do primeiro ciclo, etapa de vida que se revela fundamental para sedimentar conhecimentos e criar motivação para a aprendizagem;

Direitos das crianças e as oportunidades de brincadeiras livres e de aprendizagem baseadas em oportunidades de exploração e resolução de problemas tendem a ser comprometidas nas sociedades modernas, conduzindo a fatores considerados de risco (e.g. sedentarismo, obesidade, défice de atenção, hiperatividade e asma).

Necessidade de promoção de uma educação ambiental eficaz, que permita a criação de laços afetivos entre os indivíduos e a natureza, por forma a sensibilizar e responsabilizar para a preservação do ambiente.

Necessidade de reconhecimento da importância e presença das demais formas de tecnologia, no quotidiano das crianças, designadamente em contexto escolar e nas aprendizagens transversais, assumindo-se a nossa Era como a Sociedade da Informação ou do Conhecimento, cada vez mais dependente das novas tecnologias.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Leitura atenta do Guião de Metodologia para organizações e profissionais (referencial teórico prático).

2. Criação de Redes de Parcerias (*Stakeholders*).

3. Dinamização de 8 sessões em contexto de natureza e de 8 sessões de programação Scratch, em sala com grupo de crianças entre 6 e 10 anos de idade.

4. Avaliação de acordo com o modelo disponibilizado no Guião.

5. Avaliação de implementação da ferramenta com a entidade/projeto responsável pela mesma.

RECURSOS HUMANOS

- 1 professor/a 1.º ciclo do Ensino Básico ou educador/a;
- 1 educador/a qualificado/a, motivado/a pelo ensino, trabalho em equipa e pela aprendizagem em contexto de natureza e pelo trabalho concertado em equipa;
- 1 educador/a motivado/a pelo ensino, trabalho em equipa e conhecimento em programação Scratch e pelo trabalho concertado em equipa.

RECURSOS MATERIAIS

- Materiais disponibilizados pelo Pro(g)natura: Guião de Metodologia, com propostas de atividades e fichas de avaliação, e material de apoio à construção de documentação pedagógica do processo educativo e à articulação entre os diferentes ambientes educativos;
- Materiais necessários em contexto de natureza: fatos impermeáveis e galochas, toldo impermeável; material de exploração científica, como lupas, caixas de recolha com tampa e tabuleiros de recolha e binóculos; material de jardinagem, carros de transporte de materiais e material de construção, como cordas, martelos e pregos;
- Materiais necessários em contexto de sala/uso de Scratch: 1 computador portátil por cada 2 crianças; software Scratch Desktop (versão 3.0) instalada; projetor e tela de projeção.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências técnicas e pedagógicas no âmbito de educação em contexto de natureza e programação em Scratch, bem como, competências pedagógicas na área da infância e/ou ensino Básico.

ANEXOS

Guião de Metodologia (referencial teórico-prático) PRO(G)NATURA.

DOWNLOAD DE ANEXO: <https://bit.ly/33p5mMV>

RECRIANDO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Projeto_ST - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
projetost.e7g@gmail.com taipa@taipa-desenvolvimento.pt	Relações interculturais; comunidade escolar; atitudes discriminatórias; gestão de conflitos; animação de recreios; tempos não letivos.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover as relações interculturais, enquanto riqueza para a formação pessoal e social das crianças;

Diminuir os comportamentos ou atitudes discriminatórios na comunidade escolar;

Promover as competências de resolução de problemas e de gestão de conflitos.

DESCRIÇÃO

O RECRIANDO consiste num programa de animação e dinamização de intervalos para o 1º ciclo, assente na realização de atividades lúdicas organizadas.

O recreio escolar assume uma dimensão importante no processo de socialização e de aprendizagem não formal, pois é um espaço por excelência para que as crianças brinquem, joguem e interajam, desenvolvendo as suas habilidades sociais. É, no entanto, um espaço por vezes esquecido ou pouco valorizado no contexto escolar, não sendo entendido como um momento de aprendizagem.

O RECRIANDO surgiu para que através do jogo as crianças tivessem a possibilidade de se conhecerem umas às outras, de partilharem brincadeiras e jogos típicos de cada cultura e de criarem relações de amizade, quebrando com os comportamentos e atitudes discriminatórios observados, muitas vezes responsáveis pelos conflitos e situações de agressividade registados em contexto escolar.

Esta metodologia destina-se a crianças que frequentem o 1º ciclo. Este recurso poderá ser utilizado por vários intervenientes do contexto escolar (sejam professores/as, animadores/as, técnicos/as de projetos, assistentes operacionais ou voluntários/as em atividades educativas), enquanto ferramenta para animar os períodos do recreio ou tempos não letivos em contexto escolar.

Em termos de implementação, esta metodologia realiza-se em contexto escolar, preferencialmente no espaço exterior (embora em dias de chuva, as sessões possam ser realizadas nos pátios interiores da escola ou até nas salas de aula), sob a orientação de um/a animador/a ou mais, conforme o número de crianças que frequentem a escola e/ou a capacidade da equipa técnica do projeto.

O horário e o tempo de implementação das atividades estarão dependentes de cada contexto escolar e das necessidades da escola. A regularidade das sessões poderá também ser flexível.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Fraca ou nula interação entre alunos portugueses e alunos estrangeiros. Esta falta de interação pode originar, por vezes, a existência de conflitos entre pares, pela disputa dos espaços de brincadeira, assim como comportamentos e atitudes discriminatórios entre alunos/as de diferentes nacionalidades.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Reunião com o órgão de gestão do agrupamento: Momento inicial para aferir quais os problemas identificados nos recreios escolares e identificar as atividades de animação de recreios desenvolvidas no agrupamento, caso existam. Apresentação do recurso e do potencial do mesmo no combate aos problemas mais frequentes nestes contextos. Agendamento de reunião com o/a coordenador/a e professores/as titulares do 1º ciclo.

2. Reunião inicial com coordenador/a e professores/as titulares de 1º ciclo: Momento para aferir a pertinência da ação, a disponibilidade dos/as professores/as para participar na atividade e sugestões de atividades ou dinâmicas a implementar. Fez-se também o levantamento dos recursos materiais disponíveis na escola, que pudessem ser úteis à dinamização da ação, e a entrega de um questionário para os/as alunos/as e outro para os/as encarregados/as de educação, para recolher sugestões a incluir na planificação.

3. Levantamento de sugestões junto de alunos/as e encarregados/as de educação: Com o objetivo de tornar o recurso o mais significativo possível para o seu público-alvo, antes de ir para o terreno, criou-se um momento para levantamento de sugestões de jogos e atividades a desenvolver no recreio. Para tal, através de um questionário dirigido aos/às alunos/as e outro dirigido aos/às encarregados/as de educação, recolheu-se ideias e sugestões a incluir no plano de atividades. Contou-se com a colaboração dos/as professores/as titulares para fazer chegar/devolver os questionários.

4. Planificação e preparação das atividades (com base na análise das sugestões): Momento de análise dos questionários recolhidos para seleção dos jogos e dinâmicas sugeridas pelos/as alunos/as e encarregados/as de educação. Inclusão dos jogos sugeridos na planificação da equipa do projeto. Elaboração de alguns materiais de apoio aos jogos a implementar. As atividades deverão ser planificadas semanalmente ou mensalmente, dependendo da dinâmica da escola e da equipa de animadores. Da tabela de planificação deverão constar os seguintes elementos: calendarização, nome da atividade, objetivo, material necessário, responsável(eis) pela dinamização da atividade (em anexo tabela de planificação semanal).

5. Avaliação: Momento final para aferir a satisfação do público-alvo com as atividades realizadas, seja das crianças envolvidas e/ou dos/as professores/as que foram acompanhando as sessões, assim como medir o impacto da intervenção. Ao longo da implementação do programa, a avaliação da sessão também deverá ser realizada sempre e, quando possível, permitir que os/as alunos/as avaliem as atividades e o seu envolvimento nas mesmas (em anexo estão disponíveis instrumentos de avaliação).

RECURSOS HUMANOS

- Vários intervenientes do contexto escolar (sejam professores/as, animadores/as, técnicos/as de projetos, assistentes operacionais ou voluntários/as em atividades educativas).

RECURSOS MATERIAIS

- Guião metodológico com jogos e dinâmicas;
- Registos das atividades: planificação semanal, questionário de avaliação para alunos/as e para professores/as.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências de animação e gestão de grupos;
- Boa capacidade de comunicação;
- Capacidade de gestão de conflitos.

ANEXOS

Guião metodológico: Manual Recriando;

Anexos ao guião: Folha de planificação; questionário de avaliação alunos; questionário de avaliação professores/as; registo da atividade.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3q8cXJd>

MIAPE - METODOLOGIAS INTEGRADAS DE APOIO AO ESTUDO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	KONT@RTE - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
kontarte.e7g@gmail.com geral@mun-montijo.pt	Competências pessoais e sociais; sucesso escolar; metodologia integrada e multidisciplinar.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover competências facilitadoras do sucesso escolar: Desenvolver as competências de leitura, escrita e cálculo, atenção/concentração, compreensão e motricidade.

DESCRIÇÃO

A ferramenta consiste no desenvolvimento de uma metodologia integrada e multidisciplinar para o desenvolvimento de competências facilitadoras do sucesso escolar. Integra diferentes estratégias inter e multidisciplinares, com vista a trabalhar as competências de base para facilitar o sucesso escolar, tais como a psicomotricidade, a terapia da fala, a educação musical e o apoio ao estudo individualizado.

Partindo de uma avaliação das necessidades das crianças, ao nível psicossocial, familiar e escolar, bem como mais especificamente ao nível cognitivo e emocional e das dificuldades ao nível da leitura e da escrita, realiza-se um rastreio inicial, ao nível da terapia da fala, para confirmar a necessidade de intervenção especializada.

Identificadas as competências base ao nível da leitura, escrita e cálculo, da atenção/concentração, compreensão e da motricidade, a trabalhar individualmente, implementa-se um conjunto de atividades nestas áreas complementares, permitindo um trabalho integrado e individualizado com cada criança.

As crianças deverão ser organizadas em pequenos grupos por faixa etária e nível de dificuldade, nas diferentes vertentes da intervenção.

Ao nível da avaliação existe um quadro de indicadores/grelha de observação de competências, a partir da qual é possível a avaliação da eficácia da implementação da ferramenta.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Necessidade de intervenção ao nível das competências facilitadoras do sucesso escolar.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Diagnóstico e identificação das necessidades educativas especiais/competências base (avaliação cognitiva e psicossocial e rastreio de terapia da fala).
 2. Definição do grupo de intervenção.
 3. Processo de encaminhamento para médico de família, consulta de desenvolvimento e segurança social.
 4. Parcerias com escolas, parceiros sociais e entidades especializadas para resposta à implementação das soluções necessárias.
 5. Plano de avaliação das competências base a desenvolver.
 6. Gestão dos recursos humanos e materiais necessários.
-

7. Estratégias de desenvolvimento de competências (psicomotricidade/sessões em grupo; terapia da fala/grupo de leitura e escrita; educação musical/grupos de formação; apoio ao estudo individualizado/inclusão digital – organização e articulação).

8. Adequar estratégias de implementação (ver guia de implementação).

9. Dinamização das diferentes ações com carácter interdisciplinar.

10. Monitorização da intervenção pelos diferentes intervenientes.

RECURSOS HUMANOS

- Técnicos/as ou educadores/as ou professores/as para apoio individualizado ao estudo;

- Técnicos/as especializados/as nas diversas áreas: psicologia, terapeuta da fala, técnico/a de psicomotricidade e professor/a de música.

RECURSOS MATERIAIS

- Jogos lúdico pedagógicos;

- Fichas de apoio ao estudo;

- Acesso à Escola Virtual;

- Material de psicomotricidade;

- Instrumentos musicais;

- Escala de avaliação cognitiva;

- Materiais pedagógicos de apoio à terapia da fala.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências técnicas especializadas: formação superior em psicologia, terapia da fala, música e psicomotricidade; técnicos/as com experiência no apoio ao estudo e domínio dos conteúdos escolares e na área das TIC;

- Competências de relacionamento interpessoal, trabalho em equipa, criatividade, tomada de decisão, comunicação e capacidade de adaptação a contextos desafiantes.

ANEXOS

Guia de implementação;

Planos de sessão;

Testemunhos;

Avaliação inicial de necessidades;

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/37k3y9c>

ACOLHER-TE

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Estásn@Mira - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
<u>estasmira.e7g@gmail.com</u> ape.miratejo@gmail.com	Encaminhar; acompanhar; apresentar; esclarecer; acolher.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover o acolhimento e integração de alunos imigrantes nas escolas, nomeadamente, facilitar a integração escolar e social dos/as alunos/as e familiares estrangeiros;

Aumentar o envolvimento dos/as Encarregados/as de Educação dos/as alunos/as imigrantes no processo educativo, assim como a comunicação escola-família;

Promover a igualdade de oportunidades e diminuir situações de exclusão social através da criação de mecanismos de apoio.

DESCRIÇÃO

O "Acolher-Te" é uma metodologia de intervenção utilizada no acolhimento e integração de alunos/as imigrantes, que permite, através da utilização de um guião, facilitar a inclusão dos/as alunos/as e respetivas famílias nas escolas, de forma mais afetiva e personalizada, em especial, daqueles que apresentam maior dificuldade de comunicação ao nível da língua Portuguesa. Para a implementação do "Acolher-Te" é necessária a criação de um grupo G.A.I (grupo de acolhimento e integração) constituído por 5 elementos (aluno/a padrinho/madrinha, professor/a-tutor/a, assistente operacional, assistente técnico/a e elemento de uma associação de imigrantes). Este guião, a ser usado pelas escolas, é composto por 7 pontos, que descrevem as etapas a realizar para que o acolhimento na escola seja efetuado com sucesso:

1. "Boas-Vindas"- Início do acolhimento na entrada da escola, com o encaminhamento para os serviços administrativos;
2. Secretaria - Apresentação dos serviços administrativos: Apoios - ASE (alimentação, livros, etc.); Cartão do/a aluno/a; Passaporte de integração; Horário do/a aluno/a;
3. Visita à escola: Apresentação dos diversos espaços escolares;
4. "Professores a comunicar": O/A Diretor/a de turma deverá indicar ao grupo de professores a chegada do/a aluno/a e principais características, colaborando na criação de estratégias de integração do/a aluno/a nas várias disciplinas;
5. "Primeira aula": O/A professor/a da disciplina deverá proceder à apresentação do/a aluno/a e indicar o/a Delegado/a de Turma o/a qual deverá promover a sua integração na turma;
6. Indicação do/a professor/a-tutor/a (que fará o acompanhamento no horário da tutoria do/a Diretor/a de Turma) e do/a aluno/a-padrinho/madrinha, se possível do mesmo país de origem do/a aluno/a novo/a, que fará a sua integração nos períodos de intervalo;
7. Encaminhamento: Em caso de necessidade o/a professor/a-tutor/a deverá encaminhar o aluno/família para outros serviços;
8. Balanço final do acompanhamento: Reunião aluno/a e família.

No caso de o/a aluno/a e respetiva família não conseguirem comunicar com a comunidade educativa, será feita a articulação com uma associação de migrantes, a qual designará um elemento para assegurar a comunicação entre o/a aluno/a-escola-família. O passaporte de integração, fornecido pelos serviços administrativos, é um guia disponibilizado em 4 línguas (português, inglês, francês e urdu), onde são apresentados os espaços, serviços e horários da escola, uma síntese do estatuto do/a aluno/a e outras indicações do regulamento interno da escola, que permitem ao/à aluno/a tomar conhecimento das regras e deveres. A ideia do "passaporte" surge no sentido dos/as alunos/as irem carimbando o seu passaporte à medida que vão apreendendo a informação contida nesse documento. Este documento estará também disponível online, no site do Agrupamento de Escolas.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Integração de alunos migrantes no contexto escolar.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Formação da Equipa G.A.I e preparação/adaptação dos conteúdos e materiais informativos.

2. “Boas-Vindas”: Início do acolhimento na entrada da escola, por parte do/a Assistente operacional, com o encaminhamento para os serviços administrativos.

3. Secretaria: Apresentação dos serviços administrativos, com referência ao SASE (alimentação e livros), cartão do/a aluno/a, horário e entrega do passaporte de integração. No caso do/a assistente administrativo verificar a impossibilidade de comunicação através de uma língua comum (como acontece no caso dos/as alunos/as/famílias que falam urdu), deverá contactar de imediato um/a tradutor/a da associação de imigrantes e será marcado um encontro com o/a tradutor/a, para iniciar a integração na escola. Todas as etapas seguintes serão realizadas na companhia do/a tradutor/a.

4. Visita à escola: Apresentação dos diversos espaços escolares (visita realizada pelo/a assistente operacional); preenchimento do 1º questionário de satisfação.

5. Professores a comunicar: O/A Diretor/a de turma deverá indicar ao grupo de professores a chegada do/a aluno/a e principais características, colaborando, juntamente com o/a tutor/a, na criação de estratégias de integração do/a aluno/a nas várias disciplinas.

6. Primeira aula: O/A professor/a da disciplina deverá proceder à apresentação do/a aluno/a e indicar o/a Delegado/a de Turma o/a qual deverá promover a sua integração na turma. Este momento, no caso do/a aluno/a não dominar o Português, Inglês ou Francês, será acompanhado/a pelo/a tradutor/a.

7. Indicação do/a professor/a- tutor/a (que fará o acompanhamento no horário da tutoria do/a Diretor/a de Turma) e do/a aluno/a-padrinho/madrinha, se possível do mesmo país de origem do/a aluno/a novo/a, que fará a sua integração nos períodos de intervalo.

8. Encaminhamento: Em caso de necessidade o/a professor/a-tutor/a deverá encaminhar o aluno/a/família para outros serviços (SEF, SS, etc).

9. Avaliação final do processo de integração: reunião com o/a aluno/a e família.

RECURSOS HUMANOS

- 5 Elementos da equipa G.A.I. (aluno/a-padrinho/madrinha, professor/a-tutor/a, assistente operacional, assistente técnico/a e elemento da associação de migrantes).

RECURSOS MATERIAIS

- Guião de acolhimento e integração;
- Passaporte de integração;
- Vídeo de apresentação da escola;
- Questionários de satisfação (aluno/a/família).

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Boa capacidade de comunicação;
- Aptidão para trabalhar com um público multicultural;
- Competências técnicas como o domínio de línguas estrangeiras.

ANEXOS

Guião metodológico;

Passaporte de integração (várias línguas);

Inquérito de satisfação;

Mapa da escola;

Ficha de intervenção.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/36cb8mC>

PRODUTOS

AERODESIGN E COMPUTAÇÃO - FERRAMENTA TÉCNICO PEDAGÓGICA

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Inovação Social 4.0 - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
inovacaosocial4.0.e7g@gmail.com geral@jfamm.pt	Educação tecnológica; aeronáutica; aeromodelismo; competências digitais; hábitos de trabalho; motivação para aprender; criatividade; cooperação; inclusão escolar e social; competências pessoais e sociais .
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover a motivação e o sucesso escolar;

Promover a inclusão social e integração escolar dos jovens;

Garantir o acesso às novas tecnologias para que não fiquem excluídos das novas profissões;

Desenvolver competências técnicas, digitais, pessoais e sociais com foco nas *softskills* exigidas pelas novas profissões.

DESCRIÇÃO

O Produto denominado “Aerodesign e Computação – Ferramenta Técnico Pedagógica” tem como base o Recurso Escolhas “Maleta Pedagógica de Educação Aeroespacial”, tendo sido incluídas novas áreas de conhecimento como a Modelação e Impressão 3D, Microeletrónica e Computação, visando o desenvolvimento de competências de acordo com as exigências das novas profissões.

De referir que a construção do aeromodelo nesta versão é digital.

O Produto é direcionado a crianças e jovens dos 9 aos 18 anos de idade, provenientes de contextos socioeconómicos mais vulneráveis e/ou crianças e jovens descendentes de imigrantes e minorias étnicas.

O Produto pode ser desenvolvido em atividades oficiais regulares e, embora tenha sido desenhado para o público específico referido anteriormente, tem a vantagem de poder ser desenvolvido em dois contextos diferentes. Pode ser realizado numa abordagem centrada no despertar da motivação pelo aprender, criação de hábitos de trabalho e desenvolvimento da capacidade de cooperar, ou seja, como uma forma de integração/ inclusão do jovem a nível escolar e social. Pode igualmente ser desenvolvido numa abordagem distinta, mais especificamente num contexto onde não se destaque a problemática socioeconómica supramencionada, na medida em que o Produto pode ser utilizado como uma ferramenta que permite ao jovem adquirir uma visão do quotidiano diferente, pois através da sua aplicação conseguem-se desenvolver competências técnicas e sociais, a criatividade, e a sua capacidade de ser empreendedor, tornando-o desta forma um jovem pró-ativo.

O presente produto foi desenvolvido na área da Educação Tecnológica 4.0, mais propriamente no desenvolvimento de atividades no domínio da Aeronáutica (Aeromodelismo), pelo potencial interdisciplinar e transdisciplinar com as diversas disciplinas do currículo escolar, como por exemplo na aplicação da Matemática, Língua Portuguesa, Física, entre outras disciplinas. Irão igualmente ser utilizadas ferramentas como o Desenho Digital/Modelação assim como a impressão em 3D das peças, aplicando ainda conceitos e montagens de componentes eletrónicos no aeromodelo e respetiva programação dos mesmos.

Através da metodologia de projeto para além de se desenvolverem competências técnicas e digitais, são também trabalhadas as competências pessoais e sociais com foco nas *softskills* exigidas pelas novas profissões.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Falta de motivação;

Ausência de hábitos de trabalho e de competências para trabalhar em grupo;

Desvalorização por parte dos jovens relativamente às matérias curriculares expostas em contexto de sala de aula;

Insucesso escolar.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Os/as técnicos/as precisam de efetuar a sua auto-aprendizagem através do estudo dos manuais.
 2. A metodologia a aplicar deve estar clarificada aquando da utilização da ferramenta.
 3. Constituição dos grupos de trabalho.
 4. Distribuição dos materiais necessários para a execução do protótipo.
 5. Execução do protótipo por cada grupo de trabalho.
-

RECURSOS HUMANOS

- 1 Técnico/a para cada 6 participantes.

RECURSOS MATERIAIS

- Ferramentas e utensílios: software CURA e TINKERCAD;
- Eletrónica: fio condutor, alicate, bisturi ou x-ato e fita isoladora;
- Impressão: impressora 3D (Prusa I3) e filamento PLA impressão;
- Materiais de Apoio: “Guia de apoio aos técnicos: Modelação e impressão 3D – Programas TINKERCAD e CURA” elaborado pelo “Inovação Social 4.0 – E7G” e o “Manual de Aerodesign e computação” produzido pelo “Inovação Social 4.0 – E7G”.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências básicas de trabalhos oficinais;
- Competências de leitura;
- Competências de interpretação de desenhos e plantas;
- Competências na utilização de meios audiovisuais;
- Competências a nível da expressão oral bem como de “animação” pedagógica para trabalhar com jovens;
- Competências digitais;
- Conhecimentos básicos de eletrónica

ANEXOS

Guia de apoio aos/às técnicos/as: Modelação e impressão 3D – Programas TINKERCAD e CURA” elaborado pelo “Inovação Social 4.0 – E7G”;

“Manual de Aerodesign e computação” produzido pelo “Inovação Social 4.0 – E7G”.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3memjB0>

JOGO "VIVER COM GOSTO A ESCOLA"

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	Fazer a Ponte - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
fazeraponte.e7g@gmail.com projectoalkantara@gmail.com	Competências pessoais, sociais e cognitivas; estereótipos e preconceitos; motivação escolar; comportamentos desviantes.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Treino das competências pessoais, sociais, cognitivas e morais: comunicação, cooperação, assertividade, resolução de problemas, tomada de decisão, expressão de emoções, regras de convivência, gestão e mediação de conflitos, aceitação das diferenças e minoração de estereótipos e preconceitos, entre outros;

Estimular as crianças e os jovens à reflexão, debate e adoção de comportamentos que promovam a motivação escolar, o prosseguimento dos estudos e a futura qualificação profissional dos/as jovens;

Manter os/as participantes afastados do tráfico e consumo de drogas e da exposição a comportamentos desviantes, práticas frequentes no território de intervenção.

DESCRIÇÃO

O jogo “Viver com Gosto a Escola” destina-se a crianças a partir dos 6 anos de idade, devendo ser aplicado a jovens até aos 15 anos.

O jogo inclui desafios relacionados com os principais contextos da criança e do/a adolescente: família; escola; grupo de amigos e relacionamento com os pares. Pretende-se que as crianças e os/as jovens beneficiários/as reflitam e debatam sobre questões como: comunicação, cooperação, amizade, respeito, expressão de emoções, regras de convivência e de cidadania, gestão e mediação de conflitos, aceitação das diferenças e minoração de estereótipos e preconceitos.

Trata-se de uma ferramenta que permite o treino de competências pessoais, sociais, cognitivas e morais, com especial enfoque nas questões relacionadas com o contexto escolar.

Pode ser uma ferramenta adaptada a outras temáticas como a prevenção dos maus-tratos e de promoção dos Direitos da Criança. Tem um formato digital e facilmente materializável, podendo ser replicável e adaptado a vários contextos. Inclui instruções para uma utilização totalmente autónoma. A linguagem clara e acessível e a jogabilidade fácil e essencialmente lúdica são as principais mais-valias do jogo “Viver com Gosto a Escola”, que fazem com que os/as participantes desenvolvam as competências pretendidas, brincando e interagindo entre si.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Desmotivação com o sistema escolar e formativo e a conseqüente baixa escolaridade e qualificação profissional de jovens e adultos;

Envolvimento no tráfico e consumo de drogas e exposição a comportamentos desviantes.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Impressão do material de jogo (instruções, tabuleiro do jogo, cartões de desafio, cartões de pontos).

2. Preparação dos cartões de jogo - recorte e colagem dos cartões de questões (partes da frente) aos cartões coloridos (partes de trás).

3. Reunião dos outros materiais de apoio (dado numerado de 1 a 6, peões, folhas, lápis, canetas, cronómetro).

4. Formação de duas equipas de participantes (6 a 8 elementos, cada) e identificação do adulto moderador do jogo.

5. Explicação do jogo e leitura das instruções; esclarecimento de dúvidas.

6. Lançamento do dado para decidir que equipa começa a jogar.

7. Percorrer as casas do tabuleiro de jogo, respondendo aos desafios e atribuindo pontos à equipa adversária (conforme as instruções do jogo).

8. Chegada à meta e contagem dos pontos de cada equipa.

9. Identificação da equipa vencedora – não necessariamente a que chegou primeiro mas sim a que obteve mais pontos (conforme as instruções do jogo).

10. Reflexão e debate sobre como decorreu o jogo e que aprendizagens os/as participantes adquiriram.

RECURSOS HUMANOS

- 1 Supervisor/a e moderador/a.

RECURSOS MATERIAIS

- Guião do jogo - Enquadramento; Características Gerais; Instruções;

- Tabuleiro de jogo – idealmente, deve ser impresso em A3 ou tamanho superior, para facilitar a jogabilidade;

- Outros materiais necessários: cartões de jogo/desafio; cartões de pontos; dado numerado de 1 a 6; peões; folhas; lápis; canetas de escrever e de colorir; marcadores; cronómetro.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências técnicas de relacionamento interpessoal;
- Competências técnicas de comunicação;
- Competências técnicas de inteligência emocional.

ANEXOS

Guião do Jogo "Viver com Gosto a Escola";

Cartões;

Questionários de satisfação – Professores;

Questionários de satisfação – Participantes.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3meCG0t>

MANUAL DE FORMAÇÃO DO JOVEM TUTOR/A

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação	TASSE - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
tasse.e7g@fsantarafaelamaria.org geral@fsantarafaelamaria.org	Programa de prevenção pelos pares; dinâmicas de grupo; escuta ativa; liderança; tomada de decisão; participação ativa; gestão de conflitos; entreajuda; sucesso escolar; competências empreendedoras.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

- Proporcionar uma sistematização de uma metodologia de trabalho de pares flexível e adaptável;
- Proporcionar a técnicos/as ferramentas práticas de dinamização e de reflexão/avaliação de sessões de formação com jovens;
- Proporcionar uma metodologia promotora da participação ativa, da iniciativa e da entreajuda junto dos/das jovens;
- Proporcionar uma metodologia promotora do sucesso escolar junto de crianças e jovens.

DESCRIÇÃO

O manual compila a metodologia de formação de jovens tutores/as. Esta metodologia assenta na promoção do trabalho de pares, com base no desenvolvimento de competências de entreaajuda, escuta ativa, liderança e tomada de decisão, reforçando a participação e responsabilização dos jovens.

O manual é composto por 4 partes:

- 1- Enquadramento teórico e prático (incluindo evidências e resultados) da metodologia;
- 2 - Organização e desenvolvimento de sessões/plano de trabalho com os/as jovens, de acordo com objetivos a atingir;
- 3 - Sugestões de jogos de dinâmicas de grupo, filmes, ferramentas de reflexão a utilizar com os/as jovens e que possam ser utilizadas pelos/as técnicos/as de acordo com as suas necessidades/preferências para o desenvolvimento dos planos de trabalho referidos no ponto 2;
- 4 - Desenvolvimento e desafio, com sugestões para consolidação e reforço da metodologia junto dos/as jovens, permitindo integrar no percurso de formação, novos e antigos participantes.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Insucesso Escolar;

Diminuição de competências de comunicação empática e de entreaajuda nos jovens.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. O/A utilizador/a deve ler o Manual, tendo especial atenção aos pressupostos de trabalho neles implícitos, assim como os cuidados e sugestões nele incluídas relativamente à constituição do grupo.

2. O/A utilizador/a deverá planear as sessões de trabalho com os/as jovens, definindo previamente os objetivos de trabalho a alcançar num determinado período de tempo.

3. O/A utilizador/a deve fazer um planeamento prévio do número de sessões a aplicar, ao longo do período de tempo definido, tendo em conta os objetivos previamente delineados.

4. O/A utilizador/a deve ponderar a realização de formações intensivas e, caso decida incluí-las, deverá integrá-las no seu planeamento global.

5. Em função dos objetivos definidos e do planeamento realizado, o/a utilizador/a deverá planear cada sessão de trabalho com os/as jovens, tendo em conta as temáticas e objetivos dos recursos propostos para o trabalho com jovens (parte III do Manual), devendo preparar, previamente à realização de cada sessão, os recursos e dinâmicas a implementar.

6. O/A utilizador/a deve ter sempre presente que a metodologia proposta neste trabalho é de ação-reflexão e, por isso, deve procurar treinar as técnicas de condução de reflexão/escuta ativa (parte II. 2 - Recomendações para o/a Dinamizador/a sobre a Metodologia de Ação-Reflexão-Ação e os Instrumentos de Escuta Ativa) de modo a promover o potencial do grupo.

7. Quanto melhor o/a utilizador/a conhecer o Manual, mais fácil e eficaz será a intervenção e, por isso, é recomendada uma cuidadosa leitura do mesmo.

8. O/A utilizador/a deverá ter especial cuidado no planeamento das sessões de formação intensiva, tendo em conta, o trabalho a desenvolver mas, simultaneamente, a criação de momentos de convívio saudáveis para o grupo.

9. Em caso de dúvida, o/a utilizador/a poderá sempre contactar a equipa do projeto TASSE-e7g através dos seguintes contactos: tasse.e7g@fsantarafaelamaria.org; geral@fsantarafaelamaria.org.

RECURSOS HUMANOS

- Equipa técnica do projeto;
- Jovens Tutores com percurso mais longo.

RECURSOS MATERIAIS

- Manual.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências comuns a um/a técnico/a que desenvolva atividades com crianças e jovens;
- Capacidade de planeamento de sessões de formação com crianças e jovens;
- Capacidade de organização e planeamento;
- Conhecimentos sobre processos grupais, processos e competências de escuta ativa, processos e competências de entreajuda, tomada de decisão, liderança, gestão do conflito.

ANEXOS

Manual de Formação de Jovens Tutores

Planificação Anual

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3mdSrVb>

TOOLKIT MEDIDA II - Emprego e Empreendedorismo

INSTRUMENTOS

TREINO DE COMPETÊNCIAS PARA A EMPREGABILIDADE

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida II - Emprego e Empreendedorismo	Mais Sucesso - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
maissucesso.e7g@gmail.com moju@mojuolhao.com	Competências; empregabilidade; emprego.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Desenvolver competências e conhecimentos para a procura ativa de emprego.

DESCRIÇÃO

O Treino de Competências para a Empregabilidade é constituído por 6 sessões de 90 minutos, que visam desenvolver competências inerentes à procura de emprego. Este programa destina-se a jovens a partir dos 16 anos e adultos. Trata-se de um programa prático que permite aos/às participantes adquirirem conhecimento a nível de:

- Conhecer os seus pontos fortes e fracos;
- Saber procurar emprego;
- Sabe elaborar um *Curriculum* e carta de apresentação;
- Saber apresentar-se numa entrevista.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Desemprego jovem.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Divulgação do programa (abertura de inscrições).
2. Entrevistas individuais aos/às participantes (pré-teste de avaliação).
3. Criação do grupo de beneficiários/as.
4. Implementação das sessões.
5. Avaliação.
6. Sessão de entrega de diploma.

RECURSOS HUMANOS

- 1 ou 2 técnicos/as da área social.

RECURSOS MATERIAIS

- Cartaz de divulgação (digital e/ou físico);
- Entrevista semi-estruturada;
- Documentos de apoio às sessões;
- Computadores com acesso à internet; máquina de filmar ou telemóvel com idêntica funcionalidade;
- Guião das sessões.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências interpessoais ligadas à comunicação para apresentação do projeto, para motivar uma participação positiva dos/as os/as beneficiários/as;
- Competências técnicas ligadas ao uso dos computadores;
- Competências relacionadas com a procura ativa de emprego.

ANEXOS

Plano de Implementação

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3g4kV1v>

EXPERIMENTA AGORA!

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida II - Emprego e Empreendedorismo	Renascer - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
<u>renascer.pe7g@gmail.com</u> geral@scmpdl.pt	Emprego; empregabilidade; experiências vocacionais; contexto real de trabalho.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Atividade	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Envolver indivíduos em iniciativas empreendedoras e de empregabilidade;
Proporcionar às crianças e jovens experiências vocacionais em contexto real de trabalho, por encaminhamento do projeto, de modo a que possam: (re)conhecer diferentes profissões; desenvolver pensamento crítico relativamente às experiências e aos interesses pessoais; identificar-se com alguma profissão ou área de trabalho; desenvolver boas práticas de conduta a adotar em contexto de trabalho; desenvolver competências pessoais e relacionais.

DESCRIÇÃO

A atividade "Experimenta Agora!" pretende proporcionar às crianças e jovens momentos de experimentação em contexto real de trabalho.

Pretende-se que os/as jovens observem e experimentem para saber fazer o trabalho realizado por diversos/as trabalhadores/as, de forma a conhecerem diferentes profissões e respetivas funções.

Durante, sensivelmente duas horas, os/as jovens têm a oportunidade de ter um contacto real, através da observação direta e da experimentação com várias profissões em diferentes serviços.

Em cada local os/as jovens são acompanhados pelo/a técnico/a que representa a profissão a visitar, por exemplo: Numa portaria, é o/a próprio/a porteiro/a que acompanha o/a jovem.

Os/As participantes são envolvidos no planeamento da atividade, na medida em que propõem profissões que gostariam de experimentar.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Falta de conhecimento dos/as beneficiários/as acerca das profissões existentes;

Défice na eficácia do método de orientação vocacional.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Elaboração de um guia da atividade.

2. Apresentação da atividade aos/às participantes e recolha das profissões que gostariam de experimentar.

3. Estabelecer contatos com as entidades recetoras à realização das experiências vocacionais.

4. Reunião com as crianças e jovens do projeto (informações adicionais no guia da atividade).

5. Reunião com os/as diretores/as responsáveis pelos serviços e entidades a desenvolver a experiência (informações adicionais no guia da atividade).

6. Desenvolvimento da experiência vocacional.

7. Análise dos inquéritos de satisfação dos/das jovens e entidades.

RECURSOS HUMANOS

- Técnico/a ou Monitor/a para acompanhar as crianças e jovens aos locais;
- Técnico/a ou Monitor/a que promova a reflexão sobre as boas práticas a adotar em contexto de trabalho e que realize o acompanhamento individualizado após término da experiência;
- Técnico/a ou monitor/a, disponibilizados pelas entidades recetoras para acolher, acompanhar e orientar os/as beneficiários/as em todo o processo.

RECURSOS MATERIAIS

- Guia da atividade;
- Declaração de parceira;
- Declaração de consentimento (autorização do Detentor do Poder Paternal, caso o/a beneficiário/a seja menor);
- Inquérito de Satisfação Jovens;
- Inquérito de Satisfação Entidades;
- Transporte (se necessário).

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

Competências pessoais e relacionais, tais como: pensamento crítico, comunicação, empatia, responsabilidade, assertividade e organização.

ANEXOS

Guia da atividade;
Declaração de Parceira autenticada;
Declaração de consentimento (autorização do Detentor do Poder Paternal, caso o/a beneficiário/a seja menor);
Inquérito de Satisfação Jovens (modelo);
Inquérito de Satisfação Entidades (modelo).

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3o61ulj>

METODOLOGIAS DE INTERVENÇÃO

CICLO ALTAMENTE

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida II - Emprego e Empreendedorismo	AltaMente - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
altamente.e7g@gmail.com fisootcrl@gmail.com	Competências pessoais, profissionais, vocacionais e sociais; (re)Integração formativa; (re)Integração profissional.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover um acompanhamento individualizado e personalizado;

Promover o desenvolvimento de competências pessoais, profissionais, vocacionais e sociais dos/as jovens;

Contribuir para a (re)integração formativa, promovendo a conclusão do ensino obrigatório;

Promover a integração profissional, ajustada ao perfil de cada jovem.

DESCRIÇÃO

“Ciclo AltaMente” inicia-se com a participação dos/as jovens no Gabinete de Orientação Pessoal, Vocacional e Profissional onde são feitos os despistes vocacionais e profissionais através de entrevistas e avaliações de interesses. Com esta informação é construído o plano de acompanhamento individual para cada jovem. Ainda neste espaço, os/as jovens podem desenvolver o seu plano de vida, recorrendo ao recurso Escolhas "Package Faz-te à Vida". Em paralelo com este trabalho é-lhes proposto que participem nas sessões de formação, que ocorrem com uma periodicidade quinzenal ou mensal, durante as quais são debatidas questões fundamentais para a construção de um perfil de empregabilidade eficaz.

As sessões de formação frequentadas por cada jovem correspondem às orientações definidas no plano de acompanhamento. O passo seguinte no percurso do ciclo passa pela participação no Espaço de Procura Ativa de Emprego, onde podem diariamente ter acesso a recursos informáticos para executar uma procura de emprego organizada e acompanhada.

Após o desenvolvimento das competências fundamentais e atendendo às características e necessidades de cada jovem, estes/as são orientados/as para a Oficina de Experiências Profissionais onde são proporcionadas experiências vocacionais de curta duração no sentido de promover uma possível integração profissional. Ainda com o intuito da reintegração profissional existe a atividade “Mãos à Obra” que promove a prestação de serviços de limpezas domésticas, engomadoria e acompanhamento de idosos/as e crianças à comunidade.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Desemprego juvenil;

Resposta individualizada a cada uma das necessidades dos/as jovens, no sentido de focar e desenvolver as suas capacidades, respondendo assim às expectativas profissionais e vocacionais dos/as mesmos/as.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Receção e análise de perfil de cada candidato/a (Gabinete de Orientação) – recolha de dados biográficos, de interesses formativos e profissionais, bem como de eventos de vida relevantes que podem influenciar o acompanhamento. Em acréscimo é ainda elaborada uma análise das competências profissionais.

2. Construção do plano individual de acompanhamento com base na recolha de informação anterior. Este plano pretende responder às necessidades específicas de cada jovem e pode ser adaptado ao longo do próprio processo. (Gabinete de Orientação) – São definidos objetivos de intervenção a nível pessoal, social, vocacional e profissional, dando prevalência aos que o/a cada jovem entende como mais urgente para a sua situação atual.

3. Utilização do Recurso Package "Faz-te à Vida" e de outras atividades de autoconhecimento e desenvolvimento que respondam aos objetivos estabelecidos no plano de acompanhamento individual (Gabinete de Orientação). O principal objetivo desta etapa consiste na construção de um plano de vida focado e realista.

4. Participação nas sessões de formação para empregabilidade, que têm uma periodicidade bimensal. A escolha das sessões a frequentar prende-se com as principais lacunas detetadas nas fases anteriores e objetiva o desenvolvimento das competências de empregabilidade.

5. Encaminhamento para o Espaço de Procura Ativa de Emprego, onde cada jovem tem a oportunidade de aperfeiçoar ou adquirir competências TIC, e pesquisar oportunidades de emprego e formação.

6. Integração nas Oficinas de Experiências Profissionais.

7. Integração no "Mãos à Obra".

RECURSOS HUMANOS

- Pelo menos dois/duas técnicos/as superiores na área Social e formadores/as.

RECURSOS MATERIAIS

- Guião de ativação de cada espaço e/ou atividade;
- Fichas de presença;
- Computadores;
- Projetores;
- Colunas;
- Telas;
- Apresentação de cada formação;
- Recurso Escolhas Package "Faz-te à Vida";
- Materiais lúdicos variados e adaptados a cada atividade desenvolvida.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Experiência de intervenção com jovens;
- Liderança;
- Flexibilidade;
- Trabalho em equipa;
- Adaptabilidade;
- Comunicação assertiva.

ANEXOS

Etapas do Ciclo AltaMente;

Inquéritos de satisfação (formação, estágio e jovem);

Inquérito para avaliação da equipa técnica;

Elementos do processo individual: avaliação inicial e reavaliação;

Fichas individuais de funcionamento: Espaço Procura Ativa de Emprego; Gabinete de Orientação;

Oficinas de experiências profissionais; “Mãos à Obra” (caraterização e folha de serviço).

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/2HGDjke>

BOOTCAMP - ATIVA O TEU FUTURO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação Medida II - Emprego e Empreendedorismo	Espaço J - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
espacoj.e7g@activar.org gestao@activar.org	Capacitação juvenil; autoconhecimento; pensamento reflexivo; decisão; pensamento estruturado; comunicação; autoconfiança; transformação identitária.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Desocultar e desenvolver competências transversais dos/as jovens participantes, fundamentais para a construção dos seus projetos de vida;

Desenvolver competências ao nível de: autoconhecimento, pensamento reflexivo, orientação para a tomada de decisão consciente e informada, pensamento estruturado (definição de objetivos e plano de ação), comunicação e autoconfiança.

DESCRIÇÃO

O Bootcamp – Ativa o Teu Futuro é um programa de capacitação juvenil orientado para a reflexão sobre o processo de tomada de decisão, que pretende contribuir para uma geração de jovens mais empoderados para participarem ativamente na construção dos seus projetos de vida. O programa fomenta o investimento dos/as jovens nos processos de autoconhecimento e na transformação identitária, e promove a capacidade de identificar e desenvolver competências, bem como de as reconhecer como transversais e passíveis de converter e aplicar em vários domínios e contextos, o que confere aos/às jovens uma maior autoconfiança.

Por reconhecer a complexidade destes processos, sobretudo numa era em que estão sujeitos a estímulos constantes e em que é particularmente difícil encontrar tempo para abrandar e refletir, o programa pretende ser um facilitador que estimula e alimenta o potencial dos/as jovens para percorrer esse caminho, criando, pela sua estrutura, uma “pausa” no ritmo do dia-a-dia e abrindo uma “janela” espaço-temporal em que os/as jovens se entregam imersiva e integralmente a este processo (mais detalhe no manual em anexo, no subcapítulo “Identidade e proposta de valor”).

Trata-se, por isso, de um programa intensivo e residencial, para grupos, organizado em dez sessões compostas por diversas dinâmicas e atividades que se congregam numa ordem contínua e se interligam, para uma construção identitária que culmina na décima sessão. Esta sessão é o culminar do trabalho realizado ao nível das competências e representa um momento de superação e afirmação, em que cada jovem apresenta a sua história e o seu projeto de vida (mais detalhe no manual em anexo, no subcapítulo “Estrutura”).

O programa conta com uma variedade de técnicas e dinâmicas, orientadas por referenciais metodológicos como a educação não-formal, a aprendizagem experiencial e o autoconhecimento, além da presença de jovens convidados/as que partilham testemunhos inspiradores, e de convidados de referência que oferecem aos/às jovens um reforço positivo e motivador face à sua identidade, experiências e projetos de vida.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Necessidade de capacitação dos/as jovens ao nível das soft skills, reconhecimento de competências e, tomada de decisão consciente e refletida.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Conhecimento da identidade, metodologia e estrutura do programa (analisar o Enquadramento Ideológico e Metodológico).
 2. Capacitação dos técnicos/as/facilitadores/as (Analisar todo o capítulo sobre o programa e o processo formativo e respetivos planos de sessão).
-

-
3. Comunicação com parceiros (Sugerimos a leitura do subcapítulo “Comunicação e divulgação de forma a idealizar com que entidades poderá ser possível implementar o programa).

 4. Validação da capacidade para assegurar os requisitos materiais e logísticos essenciais.

 5. Comunicação com jovens (divulgação e processo de inscrições).

 6. Adaptações ao programa com base nas características/necessidades do grupo (opcional).

 7. Comunicação com jovens convidados/as.

 8. Preparação de todos os materiais, aspetos logísticos e ambiente formativo.

 9. Receção dos/as participantes e avaliação inicial (pré-teste).

 10. Início da formação (seguir os planos de sessão presentes no manual).

 11. Desenvolvimento da formação (conforme os Planos de Sessão no manual em anexo).

 12. Avaliação pelos/as participantes (pós-teste + feedback qualitativo).

 13. Avaliação pelos parceiros + Avaliação interna, reflexão e processo de melhoria .

RECURSOS HUMANOS

- FACILITADORES/AS: 2 técnicos/as (Perfil detalhado no manual, no subcapítulo “Perfil dos facilitadores”).)
- CONVIDADOS/AS INSPIRADORES/AS: 1 ou 2, para participação na sessão “Inspira-te” tendo como função vestir o papel de testemunhos pessoais presenciais, enquadrados na temática do programa e inspirando os/as jovens participantes. (Mais detalhes sobre estes convidados no tópico “Testemunhos presenciais” do manual em anexo.)
- CONVIDADOS/AS DE REFERÊNCIA: 3 ou mais que participam na última sessão: assistem às apresentações dos/as jovens, partilham experiências e opiniões e dão os conselhos que julgam ajudar o/a jovem participante. Este é um papel/momento importante, pois representa um processo no qual é dado um reforço positivo ao/à jovem sobre o trabalho que desenvolveu, as suas tomadas de decisão e projetos de vida que são, neste momento, validadas aos olhos de outras pessoas. Aconselha-se que este grupo de convidados/as seja composto por referências da comunidade a que os/as jovens pertencem. (Mais detalhes sobre estes/as convidados/as no tópico “Trabalho em rede” do manual em anexo.)

RECURSOS MATERIAIS

- Manual metodológico (incluindo planos de sessão e dinâmicas a implementar);
- Kit do Bootcamper (fichas de trabalho, flyers informativos sobre programas de voluntariado e materiais promocionais alinhados com a temática);
- Instrumentos de avaliação (pré e pós teste de avaliação de impacto e questionário de feedback qualitativo);
- Recursos visuais (apresentação em slides, poster ou flipchart);
- Cartas DIXIT (ou outras imagens suscetíveis a várias interpretações);
- Recursos tecnológicos (computador, colunas, videoprojetor, internet wireless e extensões);
- Diversos materiais de papelaria (cartolinas, tesouras, post-its, cola, marcadores e folhas);
- Material específico para algumas dinâmicas (saco, balões, palitos...).

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Capacidade para trabalhar em equipa (co-facilitação);
- Disponibilidade para dinamizar o programa no formato recomendado (residencial e intensivo durante 3 dias);
- Competências para se envolver em todas as fases do programa (antes, durante e após a dinamização das sessões);
- Outras competências identificadas em "Perfil do/a Facilitador/a" no manual em anexo.

ANEXOS

Manual metodológico (incluindo planos de sessão e dinâmicas a implementar);

Kit do Bootcamper (fichas de trabalho + *flyers* informativos sobre programas de voluntariado);

Instrumentos de avaliação (pré e pós teste de avaliação de impacto e questionário de feedback qualitativo);

Recursos visuais (apresentação em slides, poster).

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/37bantz>

TOOLKIT MEDIDA III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania

INSTRUMENTOS

PONTES DE UNIÃO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Pontes de Inclusão - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
pontesdeinclusao.e7g@gmail.com lar.casadetrabalho@gmail.com	Relacionamento interpessoal; interculturalidade; trabalho de equipa; jogos de conhecimento; raciocínio lógico.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as.

OBJETIVOS

Estimular as relações interpessoais no grupo de participantes do projeto procurando aumentar o sentimento de pertença e promovendo a inclusão;

Promover a interculturalidade através da melhoria do conhecimento da cultura de cada participante;

Estimular o trabalho em equipa;

Evidenciar os conhecimentos e as mais-valias de cada um procurando aumentar a autoestima;

Estimular, desenvolver e evidenciar capacidades de liderança;

Funcionar como *ice breaker*;

Motivar para o sucesso.

DESCRIÇÃO

A ferramenta Pontes de União tem por base a realização de um conjunto de jogos que promovem as relações interpessoais e interculturais, procurando quebrar barreiras originadas pela multiculturalidade bem como pelas diferentes “histórias de vida” e origens de cada participante.

O princípio subjacente à criação/desenvolvimento de cada jogo é o de que todos temos capacidades e conhecimentos diferentes mas só com o contributo de cada um seremos capazes de atingir um objetivo comum.

Esta ferramenta apresenta jogos fisicamente mais exigentes, jogos de raciocínio/lógica e jogos de conhecimento, de forma a que o trabalho em grupo, valorizando os conhecimentos e capacidades de cada um, seja realçado e assumido como a única forma de concretizar com sucesso as diversas provas.

Esta ferramenta ajuda a destruir barreiras e estereótipos que muitas vezes nos impedem de conhecer outras pessoas apenas porque sempre ouvimos dizer coisas menos boas relativamente a indivíduos de uma determinada raça, cor, etnia ou religião, diferente da nossa.

A preparação dos jogos, adaptada ao público que os irá realizar, a construção prévia das equipas, misturando públicos diferentes, e a conjugação de diferentes provas que irão fazer sobressair as mais-valias de cada participante, tornam esta ferramenta verdadeiramente completa e capaz de produzir resultados fantásticos ao nível das relações humanas.

Esta ferramenta cria uma oportunidade de abertura e disponibilidade para conhecer e interagir com o outro.

Esta ferramenta é composta por um conjunto de jogos que podem ser aplicados em número variável, recomendando-se a realização mínima de 5 jogos para que se estabeleçam e fortaleçam as relações interpessoais entre os/as participantes.

Idealmente deverá ser aplicada ao ar livre criando-se percursos pelas diversas atividades. A complexidade/dificuldade dos jogos poderá ser ajustada à idade e aos conhecimentos dos/das participantes. As equipas deverão ter 4 a 6 elementos e, para a implementação deste instrumento, deveremos ter um mínimo de 3 equipas. Deverá existir, pelo menos um/a monitor/a por cada duas equipas, com um mínimo de dois/duas monitores/as. Enquanto esperam, as equipas só poderão assistir às provas das outras equipas se já tiverem realizado essa mesma prova.

Os jogos procuram abranger diversas capacidades e competências dos/as participantes, de forma a que em cada jogo se evidenciem as potencialidades de cada um/a, desde físicas, de conhecimento, ou de raciocínio lógico e matemático.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Necessidade de promover uma ligação entre comunidades e participantes de diferentes culturas, etnias ou religiões.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Adaptação da ferramenta à realidade do grupo de participantes. Os jogos “Palavrex Cultural” e “Prova que Sabes” poderão ter de ser ajustados às idades e conhecimentos dos/as participantes que irão realizar a atividade. No caso do jogo “Palavrex Cultural” e uma vez que este jogo procura explorar os conhecimentos dos diferentes participantes, as palavras a descobrir poderão ter de ser ajustadas à origem, idade e conhecimentos dos/as participantes em causa. De salientar que as equipas são definidas pela organização que deve procurar conseguir a maior multiculturalidade possível em cada equipa. Idealmente, só será possível completar este jogo com o contributo de todos/as, por exemplo, se tivermos pelo menos uma pessoa de etnia em cada equipa, podemos ter uma palavra que apenas esta pessoa consiga decifrar.

2. Teste de cada atividade - Para agilizar e formar os/as monitores/as. Este teste consiste apenas em colocar, previamente, os próprios/as monitores/as a realizar/testar cada atividade de forma a que a conheçam e não restem dúvidas sobre a sua implementação.

3. Montagem da atividade no terreno – preparação dos jogos e distribuição pelo espaço onde se realizarão.

4. Constituição dos grupos/equipas por parte dos organizadores procurando a maior multiculturalidade possível em todas as equipas.

5. Comunicação da constituição das equipas aos/às participantes.

6. Cada equipa deverá escolher um nome.

7. Briefing às equipas.

8. Implementação da atividade.

9. Reunião da equipa organizadora para lançamento dos resultados no ficheiro de folha de cálculo das pontuações.

10. Comunicação dos resultados finais às equipas.

11. Avaliação da atividade.

RECURSOS HUMANOS

- 1 monitor/a por cada 2 equipas (mínimo de 2 monitores/as).

RECURSOS MATERIAIS

- Fichas de jogo (materiais identificados em cada ficha);
- Grelha de registo dos tempos/pontuações;
- 1 computador.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências organizativas dos/as responsáveis da atividade bem como alguns conhecimentos básicos de Excel ou outra folha de cálculo.

ANEXOS

Ficheiro Excel para controle da atividade, registo de tempos, etc.;

Jogo "Palavrex Cultural" para o Pontes de Inclusão sem respostas;

Jogo "Palavrex Cultural" para o Pontes de Inclusão com as respostas;

Jogo "Palavrex Cultural" geral sem respostas;

Jogo "Palavrex Cultural" geral com as respostas;

Possíveis Jogos a aplicar no âmbito do "Prova que Sabes";

Respostas corretas ao jogo "Prova que Sabes";

Grelha de avaliação da atividade a preencher pelos/as participantes;

8 Fichas técnicas com cada jogo proposto;

Ficheiro com os resultados da avaliação feita pelos/as participantes;

Montagem com fotos das atividades realizadas aquando da utilização desta ferramenta.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3leER2P>

JOGO DA DIGNIDADE

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	"tu decides+..." - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
tudecidesmais.e7g@gmail.com ndsguarda@gmail.com	Comportamentos pró-sociais; relações solidárias, afetivas e positivas; conceito de dignidade.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as (dos 6 aos 12 anos).

OBJETIVOS

Explorar o conceito de dignidade;

Debater conceitos associados à dignidade;

Utilizar o reforço positivo como estratégia pedagógica para o incremento de comportamentos assertivos;

Promover a cooperação;

Propiciar o desenvolvimento das atitudes de solidariedade;

Potenciar a participação das crianças/jovens.

DESCRIÇÃO

A ferramenta é um jogo (semelhante ao jogo da glória). Pretende explorar o conceito de dignidade e outros conceitos associados ao referido termo como: gentileza, respeito, paciência, solidariedade, honestidade, bom senso, sinceridade, juízo, igualdade, honra.

Uma das principais características do recurso é recorrer à ludicidade para explorar conceitos complexos. Para além das "casas" onde os conceitos supramencionados são trabalhados, há também pegadas que permitem que o/a participante avance ou pegadas que indicam caminhar para trás. As pegadas para a frente permitem que o/a participante avance porque teve um comportamento adequado, ao passo que as pegadas para trás indicam comportamentos inadequados/desajustados e que implicam "andar para trás". Para cada um dos comportamentos (adequados ou desadequados), representados pelas pegadas, há um cartão com a descrição do mesmo. Os/as participantes terão que fazer todo o percurso do tabuleiro até ao final.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Resposta insuficiente do sistema educativo para apoiar o desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Apresentação dos facilitadores da sessão.
 2. Breve explicação sobre os diferentes momentos da sessão.
 3. Introduzir a temática da dignidade com a apresentação/leitura da história "Satisfaçam a minha curiosidade – Somos diferentes" – Rosário Alçada Araújo.
 4. Discussão da história.
 5. Levantamento da interrogação: "Qual a relação que existe entre a história e o conceito de dignidade?"
 6. Brainstorming em torno do conceito de dignidade.
 7. Apresentação da ferramenta "Jogo da Dignidade".
 8. Formação de grupos (4/5 elementos) com recurso a um saco surpresa. Dentro de um saco de pano vai haver tiras de papéis coloridos. Cada um dos jogadores tira, à vez, uma tira colorida. Os grupos são formados de acordo com as cores que saíram ao acaso.
 9. Explicação do funcionamento da ferramenta.
-

10. Exploração do jogo.

11. Verificar se o jogo é jogado corretamente com o cumprimento das tarefas/regras a realizar.

12. Final do jogo, breve reflexão sobre o jogo e os temas/questões abordados/as.

13. Entrega de um papel a cada um dos participantes, para registo dos compromissos para tornarem a escola, a família, a comunidade, locais com mais dignidade.

14. Colocação dos compromissos num baú.

15. Entrega do Cartão da Dignidade e explicação do mesmo.

RECURSOS HUMANOS

- Conjunto de técnicos/as/ e/ou monitores/as que supervisionam a exploração do jogo, esclarecem, motivam e potenciam o trabalho em grupo.

RECURSOS MATERIAIS

- Tabuleiros de jogo em papel - um tabuleiro por grupo;
- Instruções do jogo;
- Cartas com as palavras a serem exploradas (relacionadas com o conceito de dignidade);
- Cartas com as pegadas (pegadas para a frente: pegadas verdes e pegadas para trás: pegadas vermelhas);
- Dados;
- Pinocos.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Capacidade de liderança;
- Capacidade de mediar conflitos;
- Pensamento crítico;
- Atitude positiva;
- Capacidade de comunicação;
- Criatividade;
- Flexibilidade.

ANEXOS

Vídeo de apresentação;

Tabuleiro do Jogo;

Instruções;

Cartões jogo;

Cartão Dignidade individual;

Questionários de avaliação.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3lbN8Ez>

BOLSA COMUNITÁRIA "COM PÉS E CABEÇO"

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Quero Ser Mais - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
querosermas.e7g@gmail.com heitor.pinto@mail.telepac.pt	Comunidade; cooperação; vulnerabilidade; responsabilidade social; trabalho comunitário; redes sociais de apoio.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Instrumento	Para intervenção junto de beneficiários/as.

OBJETIVOS

Estimular a cooperação comunitária e responder de uma forma corresponsabilizada às necessidades das pessoas e da comunidade;

Reforçar as redes sociais de apoio e assim diminuir a solidão;

Promover o sentido de comunidade e a entreatajuda bem como a colaboração e relacionamento entre pessoas de diferentes culturas;

Valorizar os talentos e as potencialidades de cada membro da comunidade.

DESCRIÇÃO

A Bolsa Comunitária "Com Pés e Cabeço" é um centro de recursos de bens e serviços que pretende estimular a cooperação comunitária e responder a necessidades concretas das pessoas em situação de vulnerabilidade económica e social.

A Bolsa Comunitária "Com Pés e Cabeço" faz a gestão da oferta e da procura de bens e serviços (roupa, consultas, medicamentos, reparações, alimentos, etc.).

Para aceder aos bens e serviços da Bolsa, os/as beneficiários/as têm que ser participantes no projeto, estarem inscritos na Bolsa e terem realizado trabalho comunitário. Isto, após ter um crédito de horas em trabalho comunitário, em número suficiente para o valor (em horas) definido para o bem ou serviço pretendido.

Os bens ou serviços disponíveis na bolsa serão doados à comunidade por empresas e prestadores de serviços da região, no âmbito da sua política de responsabilidade social.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Falta de atitudes cívicas e solidárias no seio da comunidade;

Desigualdades sociais no acesso a bens e serviços;

Stress financeiro e social a que estão ditadas as pessoas de bairros sociais e as famílias mais vulneráveis.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Leitura de todas as partes integrantes da ferramenta, nomeadamente o Regulamento.

2. Apresentação de ferramenta e proposta de ação aos públicos-alvo em momento colectivo.

3. Aplicação de questionário para levantamento de necessidades quotidianas a que dar resposta com a criação da ferramenta.

4. Envolvimento de jovens e familiares na procura e angariação de doadores/as de bens e serviços para a Bolsa Comunitária.

5. Apresentação de regulamento e demais regras de funcionamento da Bolsa em Assembleia de Rua e sua discussão com recurso a metodologias participativas.

6. Redação de Regulamento com contributos de auscultação.

7. Identificação de doadores/as aderentes.

8. Celebração de contratos com doadores/as para fixação dos termos da colaboração.

9. Inscrição de interessados/as em participar na Bolsa Comunitária, com recurso a ficha de inscrição, com identificação de aptidões pessoais e profissionais que coloca ao dispor da comunidade.

10. Afixação de bens e serviços disponibilizados na Bolsa.

11. Identificação de trabalhos comunitários a realizar no âmbito da Bolsa, com apoio de parceiros locais e comunidade.

12. Criação de instrumentos para gestão da oferta e da procura de bens e produtos disponibilizados na bolsa, como: folha de registo de horas de trabalho comunitário; lista trabalhos comunitários; vales de serviços da bolsa.

13. Criação de vídeo e *website* de apresentação da ferramenta.

14. Apresentação pública em Assembleia de Rua - com participação de beneficiários/as, doadores/as, parcerias do projeto, jovens e comunicação social.

15. Envolvimento de beneficiários/as no trabalho comunitário identificado e testagem da resposta social.

RECURSOS HUMANOS

- 1 técnico/a da área social.

RECURSOS MATERIAIS

- Regulamento da resposta social;
- Registos de horas de trabalho comunitário;
- Tabelas de bens e serviços disponíveis;
- Vales de acesso a bens e serviços;
- Acordos com doadores/as.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Capacidade de observação, empatia, assertividade, comunicação, planeamento, gestão de projetos, marketing e liderança.

ANEXOS

Regulamento da Bolsa Comunitária "Com Pés e Cabeço";

Contrato com doadores/as;

Ficha de inscrição beneficiários/as;

Registo de horas trabalho comunitário;

Vale de acesso a bens e serviços;

Listagem de beneficiários/as inscritos/as;

Inscrição em trabalho comunitário;

Requisição de bens;

Vídeos com testemunhos de beneficiários/as e doadores/as.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3q0kud8>

BRINCAS?

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Agitana-te - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
cvpovaragitana.te.e7g@gmail.com dovar@cruzvermelha.org.pt	Interculturalidade; tolerância; não-discriminação.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Promover a interculturalidade, a igualdade e a não discriminação;

Promover mudanças ao nível de uma maior tolerância e respeito mútuo.

DESCRIÇÃO

A ferramenta é um jogo baseado no já existente “Party & Company”, com perguntas e provas direcionadas para a interculturalidade e o respeito pela diferença.

O jogo contém um tabuleiro e cartas de jogo (fichas perguntas, fichas mímica, fichas desenho e fichas de bandeiras). Para jogar devem constituir-se até 4 equipas que podem ter entre 2 a 5 jogadores/as (4 a 20 participantes); existem vários tipos de tarefas cabendo ao/à dinamizador/a do jogo incentivar que todos os elementos da equipa participem de modo ativo (de cada vez que a equipa joga deve ser um/a jogador/a diferente a executar a prova).

Este instrumento pode ser utilizado em sessões de treino de competências, assim como pode ser utilizado noutros contextos, sempre que pertinente, sendo uma forma lúdica de aprender.

A equipa técnica no final de cada prova pode explorar o conceito ou a pergunta que tenha saído (por exemplo, explicar o que é uma Mesquita, caso o grupo não conheça).

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Conflitos, discussões e/ou comportamentos de intolerância muitas vezes fundamentados por estereótipos, mitos e preconceitos.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Exploração e conhecimento da ferramenta por parte do/a dinamizador/a.
2. Apresentação do jogo e regras aos/às participantes.
3. Constituição das equipas.
4. Implementação da ferramenta/jogar.
5. Clarificação de conceitos e exploração de temas ao longo do jogo por parte do/a dinamizador/a.

RECURSOS HUMANOS

- 1 ou 2 técnicos/as ou professores/as.

RECURSOS MATERIAIS

- Tabuleiro de jogo;
- Cartões do jogo;
- Livro de instruções.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Capacidade de comunicação, empatia e um conhecimento aprofundado do jogo e das temáticas abordadas.

ANEXOS

Tabuleiro;

Cartões;

Regras do jogo.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/2KG74ml>

METODOLOGIAS DE INTERVENÇÃO

VENCER O TEMPO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Bué d'Escolhas - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
buedescolhas.e7g@misericordiadamaia.com geral@cm-maia.pt	Intergeracionalidade; aprendizagem cooperativa; inclusão digital da população sénior; estimulação de capacidades cognitivas; competências de cidadania.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as; Para utilização de profissionais.

OBJETIVOS

Promover o contacto e os laços intergeracionais;

Desenvolver mecanismos de aprendizagem cooperativa;

Reforçar os valores da cidadania e participação cívica nas gerações mais jovens;

Educar os/as mais jovens para uma utilização mais segura e ajustada dos equipamentos e ferramentas digitais;

Trazer maior diversidade às respostas sociais para a terceira idade, apoiando as equipas a combater o isolamento em que vivem muitos dos/as seus/suas utentes;

Promover a inclusão digital da população sénior;

Melhorar o desempenho de diversas capacidades de foro cognitivo (memória, concentração, atenção, raciocínio, etc.).

DESCRIÇÃO

A ferramenta “Vencer o Tempo” consiste num conjunto de sessões pedagógicas sob a forma de ateliês de capacitação, previamente definidos, desenvolvido por um conjunto de jovens em parceria com grupos de seniores.

Os/As participantes envolvidos/as na disseminação da ferramenta “Vencer o tempo” são idosos/as (utentes dos centros de dia) e crianças/jovens integrados no projeto orientados por um elemento técnico da equipa. Os/As idosos/as têm diversas limitações quer a nível visual, auditivo, mental (depressões e demências) e motor (apoio de ajudas técnicas) associadas ao envelhecimento. As crianças e jovens participantes têm idades entre os 6 e 18 anos, tendo várias noções e competências em matéria digital para dinamizar as sessões junto dos/das idosos/as.

Os recursos materiais necessários são tablets, com instalação de aplicações do interesse, gostos e adequadas às necessidades dos/as utentes seniores. São também utilizadas fichas em formato Word e apresentações PowerPoint que contêm botões de ação que permitem criar atividades interativas de estimulação cognitiva.

A ferramenta possibilita aos/às idosos/as a integração e a comunicação de uma forma diferente com o mundo; contribui para potenciar as relações interpessoais e intergeracionais dos/as idosos/as, ao mesmo tempo que pode reduzir o seu isolamento e a solidão, o que, em termos práticos, contribui para a estimulação psíquica e mental dos/as idosos/as, melhorando nitidamente a qualidade de vida dos/as mesmos/as. As novas capacidades por si adquiridas aumentam a autoestima e apresentam uma enorme reciprocidade na sua vida (Litto, 1996).

Esta ferramenta é baseada nos princípios da inclusão digital, sendo o tablet o principal veículo. A escolha deste material deve-se ao facto de conter funções que facilitam a sua utilização por parte dos/as idosos/as através do zoom/lupa, teclado com tamanho de fonte de letra aumentada, entre outras funções que auxiliam a manipulação do mesmo.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Elevada concentração de população sénior com relativa autonomia e em situação de isolamento;

Necessidade de desenvolver mecanismos de cooperação e solidariedade entre gerações;

Necessidade de potenciar o tempo que os/as jovens dispensam nas redes sociais e na utilização das novas tecnologias de uma forma mais saudável e mais positiva, e que contribua para ajudar o outro (neste caso, as gerações mais velhas);

Necessidade de fomentar o voluntariado jovem dentro das respostas sociais da terceira idade, criando dinâmicas mais lúdicas e mais sofisticadas em termos tecnológicos;

Necessidade de potenciar junto dos mais velhos, uma aprendizagem mais eficaz e mais regulada da utilização das novas tecnologias, sobretudo em termos de plataformas e redes sociais, que lhes permita ganhar maior autonomia em termos de comunicação.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Apresentação da iniciativa aos/às participantes e entidades.

2. Formação inicial aos/às jovens.

3. Planeamento das sessões de trabalho.

4. Desenvolvimento das sessões.

5. Avaliação intermédia.

6. Avaliação Final das Aprendizagens e Ganhos Comuns.

RECURSOS HUMANOS

- Educador/a Social: acompanhamento aos/às jovens;
- Técnico/a de Intervenção Local nas respostas sociais da terceira idade;
- Jovens Voluntários/as.

RECURSOS MATERIAIS

- Guião Metodológico;
- Apresentações e Dinâmicas de Grupo para a formação dos/as jovens;
- Fichas e Questionários de Planeamento de Sessões;
- Tablets com acesso à internet;
- Ferramentas lúdicas e educativas virtuais.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Domínio das ferramentas virtuais a utilizar e que constam do Guião;
- Capacidade de comunicação e de escuta;
- Resiliência e perseverança.

ANEXOS

Memória Descritiva: Guião.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/2J62nIH>

CRIARTE

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	A Escolha é Tua! - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
aescolhaetua.e7g@gmail.com freguesia@riotinto.pt	Insucesso escolar; indisciplina em contexto escolar; abandono e absentismo escolar; competências pessoais e sociais; cidadania; competências facilitadoras do sucesso escolar; atividades artísticas.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

- Promover a inclusão social de públicos socialmente desfavorecidos;
- Potenciar o desenvolvimento de competências pessoais e sociais (cidadania);
- Promover competências facilitadoras do sucesso escolar.

DESCRIÇÃO

A ferramenta “Criarte” promove a inclusão social, potencia o desenvolvimento de competências pessoais e sociais (cidadania) e promove competências facilitadoras do sucesso escolar. Esta metodologia incide a sua ação na dinamização de atividades artísticas, nomeadamente a música e a plástica numa vertente lúdico-pedagógica, participativa e inclusiva.

Esta ferramenta está direcionada para crianças e jovens (grupos com idades próximas) provenientes de contextos mais vulneráveis e/ ou em risco de exclusão social, no entanto, é uma ferramenta universal podendo ser aplicada em qualquer contexto e público-alvo uma vez que traz benefícios e que promove o desenvolvimento de diversas competências a todas as crianças e jovens.

A ferramenta encontra-se dividida em cinco etapas principais:

Etapa 1- Diagnóstico;

Etapa 2 – Planificação;

Etapa 3- Implementação/ Aplicação/ Execução;

Etapa 4- Avaliação;

Etapa 5 – Conclusões.

Nas fases iniciais (etapas 1 e 2) pretende-se identificar as necessidades e conhecer o grupo, por exemplo, através de entrevistas. Para que seja possível conhecer o grupo e delinear a intervenção com o mesmo, a ferramenta prevê a aplicação de uma grelha de avaliação de competências.

A etapa 3 refere-se às oficinas artísticas com foco no desenvolvimento de competências pessoais e sociais (cidadania) e de competências facilitadoras do sucesso escolar. As oficinas estão estruturadas num conjunto de 20 sessões, com a duração de 60 minutos e estruturadas em 4 etapas: Acolhimentos aos/às participantes; dinâmica de introdução ao tema a desenvolver; oficina (música, expressão plástica e expressão corporal); avaliação da sessão.

Na etapa 4 propõe-se a aplicação de uma grelha de avaliação de competências de forma a perceber qual o impacto que a ferramenta teve no desenvolvimento de competências.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Insucesso escolar;

Ocorrências disciplinares em contexto escolar;

Abandono e absentismo escolar.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Diagnóstico: Esta etapa destina-se à identificação de necessidades; ao estabelecimento de prioridades; fundamentação do projeto; delimitação do problema; localização do projeto; revisão da literatura; previsão da população; previsão de recursos.

2. Planificação (O que fazer?): Esta etapa serve para definir objetivos gerais e específicos; organizar/estudar as metodologias: atividades, técnicas e instrumentos, definir a população, identificar a amostra, recolher dados e analisar os mesmos; calendarização; definir recursos humanos, materiais e financeiros.

3. Implementação/Aplicação/Execução: Desenvolvimento do projeto (2 sessões de 60 minutos destinada à aplicação grelhas de avaliação; 4 sessões de 60 minutos destinada ao desenvolvimento de competências de autoconhecimento e coesão grupal; 4 sessões de 60 minutos destinado ao desenvolvimento de competências de autonomia/proatividade, autoestima, organização e responsabilidade; 4 sessões de 60 minutos destinado ao desenvolvimento de competências de criatividade, auto aprendizagem e disciplina; 4 sessões de 60 minutos destinado ao desenvolvimento de competências de comunicação assertiva, trabalho em equipa, tomada de decisão e resolução de problemas; 2 sessões de 60 minutos destinado à compilação dos produtos desenvolvidos nas sessões, sendo que na última sessão trata-se da apresentação do espetáculo final à comunidade); Acompanhamento do projeto; Controlo do projeto.

4. Avaliação (O que foi alcançado?): Avaliação diagnóstica; avaliação processo; avaliação final.

5. Conclusões.

RECURSOS HUMANOS

- Técnico/a da área social;
- Técnico/a com formação específica na área de música e plástica.

RECURSOS MATERIAIS

- Guião de metodologias;
- Instrumentos musicais (criados pelos/as próprios/as participantes, por exemplo, construção de adufes e de garrafas musicais);
- Grelhas de registo de presença e de acompanhamento da ação;
- Grelhas de avaliação de impacto.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Técnico/a ou monitor/a com formação específica, aptidão artística, competências pedagógicas e experiência prévia;
- Características pessoais, sociais e relacionais ajustadas ao tipo de intervenção, contexto e público-alvo;
- Motivação, criatividade, gestão de tempo, flexibilidade/adaptabilidade, autoconhecimento, resiliência, proatividade e capacidade para tomar decisões, empatia, resolução de conflitos, resolução de problemas, comunicação assertiva, capacidade relacional, sentido de compromisso e de responsabilidade.

ANEXOS

Guião da metodologia;

Grelha de avaliação inicial de competências;

Grelha de avaliação de aquisição de competências.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/33mJxxc>

MITOS E VERDADES SOBRE IGUALDADE DE GÉNERO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Mais Atitude Positiva - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
maisatitudepositiva.e7g@atv.pt geral@atv.pt	Competências pessoais e sociais; igualdade de género.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Consciencializar e envolver os/as participantes, quer do sexo feminino quer do sexo masculino, relativamente ao tema da Igualdade de Género;

Promover a desconstrução de estereótipos de género.

DESCRIÇÃO

Consiste numa atividade de introdução ao tema da Igualdade de Género, concebida para alunos/as de 3º ciclo.

São distribuídos vários cartões com frases provocativas relativas ao tema da Igualdade (ex. de mitos: “Uma mulher não pode ser Presidente da República”; “Um homem não pode ser educador de infância”; ex. de verdades: “Há mais felicidade quando há mais igualdade”) para serem debatidas em pequenos grupos e posteriormente em grande grupo, tendo em vista as vantagens que a Igualdade traz para todas as pessoas.

Com base nos argumentos que surgem, deverá chegar-se à conclusão que ambos os géneros são prejudicados pelas desigualdades de género e que, embora estas desigualdades possam ser diferentes, todas as pessoas beneficiam quando há igualdade de género, havendo maior justiça social, menos violência e mais bem-estar para todos e todas.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Desconstrução de estereótipos de género envolvendo todas as pessoas de forma a uma promoção mais eficaz da igualdade de género.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Planear a distribuição dos 10 cartões pelos grupos (que deverão ser preferencialmente grupos mistos), em função do número de participantes e do tempo disponível (por exemplo, se forem 20 participantes, poderão ser feitos cinco grupos de quatro elementos, sendo discutidas as frases em duas rondas).

2. Questionar os/as participantes sobre o que entendem sobre “igualdade de género” e explicar que se vai fazer um debate para se perceber melhor do que se trata.

3. Distribuir os cartões por pares/pequenos grupos, pedindo que discutam entre si, dizendo se concordam ou não e porquê, para depois apresentarem ao grande grupo.

4. Discutir os cartões em grande grupo, pela ordem de numeração dos cartões, havendo a leitura do cartão e o comentário pelo grupo que o tem, pedindo-se posteriormente a opinião ao grande grupo.

5. Concluir a atividade, fazendo-se um resumo do debate e salientando as vantagens da Igualdade de Género para todas as pessoas.

RECURSOS HUMANOS

- 1 Dinamizador/a (com formação em Igualdade de Género, de forma a gerir melhor a discussão).

RECURSOS MATERIAIS

- 10 cartões com frases para serem debatidas;
- Instruções sobre dinamização da atividade.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências de dinamização de grupos de jovens;
- Formação na área de Igualdade de Género.

ANEXOS

Instruções e frases para utilização da ferramenta.

DOWNLOAD DE ANEXO: <https://bit.ly/3o58oNY>

CSI [CASOS SOCIAIS SOB INVESTIGAÇÃO]

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Orienta.Te [Projeto de Apoio à Família e à Comunidade] - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
orientate.e7g@gmail.com geral@jf-riodemouro.pt	Competências pessoais, sociais, relacionais e cognitivas; participação cívica; cidadania.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Metodologia de Intervenção	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Desenvolver competências pessoais, sociais, relacionais, cognitivas e morais, tais como: empatia, argumentação, raciocínio lógico, reflexão, assertividade, respeito, flexibilidade, trabalho em equipa, gestão e controlo emocional, entre outros;

Promover valores democráticos e despertar para a participação cívica ativa;

Alertar para a importância de analisar e compreender vários pontos de vista e promover entendimentos e soluções;

Promover o diálogo;

Desenvolver a capacidade de comunicar/ expressar ideias, convicções e opiniões;

Desenvolver a capacidade de analisar, argumentar e defender;

Desconstruir preconceitos e estereótipos;

Confrontar e refletir sobre problemáticas sociais;

Provocar mudanças de atitude;

Aperfeiçoar a apreciação do comportamento em situações sociais;

Promover a tomada de posição na comunidade e o exercício da cidadania.

DESCRIÇÃO

O CSI é uma metodologia de promoção de valores e competências dirigido, essencialmente, a jovens (embora possa ser aplicado a outros grupos etários) através da educação não formal e participativa.

Esta metodologia de trabalho consiste em facilitar e promover o confronto com comportamentos desviantes, gestão de conflitos, empatia, estereótipos raciais, religiosos ou de ordem sexual, através de casos práticos apresentados que são investigados e resolvidos pelas crianças e jovens através da personificação de papéis sociais (e.g. juiz/a, advogado/a, vítimas, agressores, entre muitos outros).

Os/As participantes preparam-se para a simulação de julgamentos, os quais estão relacionados especialmente com temas sociais e de Direitos Humanos, que acontecem numa sala de tribunal fictícia.

Os/As participantes da metodologia são convidados/as a instruírem-se sobre os temas a debater e a refletir sobre os argumentos que sustentam a posição do papel que lhes foi atribuído. Após a preparação do caso e a reflexão grupal/individual, e num ambiente de simulação de julgamento em sede de tribunal, os vários participantes personificam os papéis atribuídos e expressam os seus argumentos conforme a sua posição de defesa ou acusação.

Os/As participantes colocam-se em posições e papéis que, no seu contexto real, poderão não estar de acordo com os seus ideais, cultura e contextos, obrigando-os/as à plasticidade cognitiva e emocional.

Esta é uma metodologia que pode ser aplicada a qualquer tema, desde que exista controvérsia, isto é, deste que existam várias posições sociais sobre o tema (e.g. eutanásia, trabalhos de casa escolares, pena de morte, interrupção voluntária da gravidez, legalização de direitos igualitários por casais homossexuais, desigualdade salarial entre homens e mulheres, acolhimento de refugiados, políticas estatais na integração de migrantes).

Não se trata de estabelecer um conjunto de temas ou conteúdos que devam ser aprendidos, mas sim de estabelecer ações concretas para abordar os temas.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Crianças e jovens com fracas competências pessoais (e.g. empatia, assertividade, pensamento crítico), sociais (e.g. escuta ativa, assertividade, resolução de conflitos) e cívicas (e.g. noção de democracia, cidadania e direitos cívicos), e com comportamentos de risco.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Preparação: Escolha do tema a abordar pelos/as dinamizadores/as ou monitores/as (para a escolha do tema deverá fazer-se um levantamento prévio de interesses junto dos/as jovens), preparação de conteúdos e recursos informativos do tema a distribuir pelos/as participantes (e.g. legislação) e preparação da sala.

2. Enquadramento: Explicação aos/às participantes pelo/a dinamizador/a da metodologia CSI, do conceito de direitos, justiça e tribunal, bem como das várias figuras presentes num tribunal (e.g. juiz/a, advogados/as, testemunhas, peritos) (esta etapa é apenas necessária no primeiro contacto do grupo com a metodologia).

3. Tema e objetivos: Informação aos/às participantes do tema a abordar e definição de objetivos ou objetos de reflexão.

4. Papéis: Distribuição de papéis (papéis sociais e profissionais) pelo/a dinamizador/a conforme adequabilidade a cada tema e constituição de grupos. Um/a dinamizador/a deverá assumir o papel de Juiz(a)/decisor(a).

5. Informação: Distribuição e/ou apresentação de conteúdos e recursos sobre a temática pelo/a dinamizador/a aos/às participantes/grupos (e.g. legislação, videos, reportagens).

6. Preparação e Argumentação: Preparação do caso e respetivos argumentos que sustentam os papéis dos/as participantes a apresentar conforme a posição que cada grupo representa. O/a dinamizador/a com papel de decisor/a deverá também preparar as suas intervenções e questões conforme os objetos/-objetivos definidos.

7. Dinâmica: Simulação de uma audiência em tribunal para discussão de caso/tema. O/a dinamizador/a com o papel de Juiz(a)/decisor(a) deverá garantir que todos os/as participantes sejam ouvidos e que sejam feitas considerações finais sobre o tema em análise.

8. Decisão: Decisão do juiz(a)/ decisor(a) com base em critérios pré-definidos e no preenchimento da grelha de avaliação das competências por observação (preenchida ao longo de toda a sessão) e informação da decisão fundamentada aos/às participantes.

9. Reflexão final: Reflexão final conjunta com o grupo sobre a sessão (aspetos positivos e a melhorar), sobre as competências demonstradas (e.g. como se sentiram os/as participantes, conclusões e aprendizagens principais, competências melhoradas/ desenvolvidas).

RECURSOS HUMANOS

- 2 Dinamizadores/as ou Monitores/as das áreas das ciências sociais e humanas.

RECURSOS MATERIAIS

- Espaço físico (sala), mesas e cadeiras;
- Computador, projetor e tela - para apresentação de conteúdos digitais pela equipa;
- Vídeos, filmes ou documentação informativa do tema em análise;
- Ficha de identificação dos vários intervenientes num tribunal;
- Folhas de registo – para preparação do caso pelos grupos;
- Guião de implementação da metodologia;
- Grelha de critérios de avaliação para decisão final;
- Grelha de autoavaliação dos/as participantes.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Capacidade de moderação;
- Capacidade de gestão de conflitos;
- Capacidade de comunicação assertiva;
- Capacidade de organização e gestão de tempo e de recursos.

ANEXOS

Ficha explicativa dos objetivos, participantes e materiais da metodologia;
Guia de etapas de implementação;
Ficha de identificação de conceitos e dos/as vários/as intervenientes num tribunal;
Folhas de registo para preparação de caso;
Grelha de critérios de avaliação para a decisão final.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3g5bvCN>

PRODUTOS

PROPS - PREVENIR, RESPEITAR, ORIENTAR, PARTICIPAR E SENSIBILIZAR

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Raízes - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
raizes.e7g@gmail.com geral@uf-massamamabraao.pt	Ação climática; segurança online; igualdade de género; interculturalidade; violência e consumos; comportamentos aditivos; competências pessoais, sociais e emocionais; inclusão social; cooperação; inclusão digital; prevenção.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Desenvolver fatores protetores, diminuindo fatores e comportamentos de risco;

Fomentar o desenvolvimento de competências pessoais, sociais e emocionais;

Fomentar a cooperação e o trabalho em grupo (quando aplicado no jogo em equipas);

Desenvolver conhecimentos e consciencializar as crianças e jovens para problemáticas da sociedade atual;

Capacitar as crianças e jovens de conhecimentos e estratégias que possibilitem olhar para outras culturas, grupos sociais ou indivíduos, tendo como ponto de partida a inclusão e a igualdade, contribuindo, desta forma, para a diminuição de comportamentos estereotipados, tensões culturais, xenofobia, discriminação;

Aproximação do grupo de pares;

Aumento do sentimento de pertença - no caso de o jogo ser construído/adaptado pelos próprios projetos/instituições;

Auxiliar na descodificação, despiste e diagnóstico de algumas particularidades dos/as participantes, uma vez que aborda questões inerentes às vivências dos/as mesmos/as.

DESCRIÇÃO

O “PROPS” é um jogo de tabuleiro (individual ou de grupo), em que o/a jogador/a ao percorrer as casas de jogo vai avançando ou retrocedendo, consoante as respostas dadas e os desafios realizados (indicados através de cartas). Pretende-se com isto que os/as participantes, recorrendo a estratégias de educação não formal e, de forma lúdica e pedagógica, possam aprender e adquirir conhecimentos/competências pessoais, sociais e emocionais inerentes a problemáticas da sociedade, preparando-os para lidar com situações do dia-a-dia, e promovendo, desta forma, o desenvolvimento de fatores protetores.

O jogo está desenvolvido em torno de um baralho de cartas, subdivido em várias temáticas (cada um destes temas representado por uma cor diferente). As questões e atividades formuladas têm por base a sua aplicação a grupos de crianças e jovens a partir dos 7 anos, sendo que, algumas questões e alguns temas (mediante o grupo de trabalho), podem ser apenas aplicadas a participantes de faixas etárias mais velhas, por exemplo, a partir dos 12 anos (e.g. tema vermelho – consumos e comportamentos aditivos). Neste caso, a referência etária servirá apenas como forma de diferenciar os temas contidos no jogo, cabendo a cada técnico/a responsável, definir quais as cartas e temáticas apropriadas a cada um ou a cada grupo de participantes.

Este jogo pretende ser uma atividade/ferramenta de intervenção que potencie fatores de proteção, bem como a resolução de problemas com os quais as crianças e jovens lidam no seu quotidiano. Neste sentido, foram definidos como temas: Ação Climática; Segurança Online; Igualdade de género; Interculturalidade; Violência e Consumos e Comportamentos Aditivos.

Por fim, existem ainda cartas dedicadas à realização de desafios práticos. Estes desafios pretendem trabalhar competências emocionais, importantes na interação diária entre pares.

Destaca-se ainda o facto de, tendo igualmente como objetivo capacitar e dar voz aos/às participantes, alguns dos conteúdos do jogo (por exemplo, vídeos) foram criados e gravados pelos/as próprios/as, retratando situações alusivas às temáticas selecionadas para serem trabalhadas pela ferramenta que, segundo a ótica dos/as participantes, estejam patentes no seu dia-a-dia, e possam proporcionar um melhor entendimento por parte de outros/as participantes, fomentando o sentimento identitário e promovendo algum impacto, uma vez que são atividades de jovens para jovens.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Criar atividades/ferramentas de intervenção que visem potenciar fatores de proteção, bem como a resolução de problemas com os quais as crianças e jovens lidam no seu quotidiano, selecionando as temáticas às necessidades diagnosticadas.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. O/A técnico/a responsável deve inteirar-se da dinâmica de jogo, das regras do mesmo, da simbologia das cartas de jogo, bem como perceber um pouco das temáticas abordadas.

2. Deverá ser refletida a possibilidade de utilização do jogo tal qual está formulado ou se é pretendido a inclusão de novas temáticas

3. Integrar as novas temáticas, (se for o caso) após o seu debate com os/as participantes e sua (re)adaptação e (re)construção.

4. Identificar o grupo de trabalho.

5. Numa primeira sessão deve ser explicado aos/às participantes os objetivos do jogo, as temáticas trabalhadas, as suas regras de utilização e instruções. Nesta primeira sessão, embora de forma opcional, será também o momento ideal para o/a técnico/a responsável tomar nota dos conhecimentos dos/as participantes, colocando algumas questões acerca dos temas a trabalhar, de forma a poder avaliar a progressão e aquisição das competências.

6. Início do jogo: todos os/as participantes iniciarão o jogo na casa de partida e a decisão da ordem de jogo carece do lançamento do dado e da pontuação obtida por cada participante (quem obtiver o número mais elevado, jogará em primeiro lugar).

7. Os/as participantes percorrerão todas as casas de jogo, conforme o número assinalado pelo dado, tendo de respeitar a cor da casa ou o símbolo representado.

8. Quando responder a cada carta, o/a técnico/a responsável deve cronometrar o tempo de resposta e atribuir a devida pontuação.

9. Sempre que o/a técnico/a verificar que existe interesse por parte dos/as participantes ou que se afigura pertinente explorar mais aprofundadamente algum tema ou questão, deverá/poderá proporcionar uma sessão complementar à aplicação do jogo.

10. Após a aplicação completa do jogo, caso exista interesse poderá ser efetuada uma nova (re)adaptação do mesmo com novos temas de debate.

RECURSOS HUMANOS

- Pelo menos 1 técnico/a (dependendo do tamanho do grupo).

RECURSOS MATERIAIS

- Recursos materiais físicos: tabuleiro de jogo; peões de jogo; dado; baralho de cartas correspondente a cada tema; manual de apoio à aplicação da ferramenta. (Opcional: No caso da utilização de todas as cartas de jogo, incluindo as cartas com recursos digitais será necessário telemóvel; óculos de realidade virtual; computador);

- Recursos digitais – vídeos e ilustrações de apoio às atividades de realidade virtual, realidade aumentada e/ou QR Code; cartas de jogo em suporte digital e editáveis (no caso de (re)adaptação das temáticas abordadas no jogo; manual de apoio à aplicação da ferramenta (versão digital); tabuleiro de jogo (versão digital).

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Técnico/a com conhecimento acerca das temáticas abordadas no jogo;
- Domínio autónomo acerca das regras e instruções do jogo;
- Conhecimento do grupo e das situações pessoais, sendo facilitador das partilhas e reflexões.

ANEXOS

Manual de apoio à utilização da ferramenta;

Cartas de jogo;

Imagem do tabuleiro de jogo;

Propostas de solução para as questões colocadas nas cartas de jogo;

Vídeo de apresentação:

<https://www.youtube.com/watch?v=gyITD4adTUs>

DOWNLOAD DE ANEXOS: [HTTPS://BIT.LY/3Q8WZzH](https://bit.ly/3Q8WZzH)

DONA TERRA

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida I - Educação, Formação, Qualificação Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Despert@rte - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
despertarte-e7g@adcmoura.pt adcmoura@adcmoura.pt	Conservação da natureza; proteção do planeta; recursos naturais.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Profissionais

OBJETIVOS

Desenvolver competências de cidadania e promover o espírito crítico dos/as alunos/as do 1º CEB em volta das temáticas ambientais e ecológicas;

Sensibilizar os/as mais novos/as e consciencializa-los/as para a importância de uma utilização responsável dos recursos, evidenciando os verdadeiros riscos do mau uso dos recursos ambientais;

Diminuir o insucesso escolar trabalhando diferentes áreas curriculares/disciplinares através do lúdico.

DESCRIÇÃO

O presente produto consiste em disponibilizar a boa prática intitulada como: Projeto “Dona Terra” causando um efeito multiplicador.

Este pretende, através das 10 sessões, contribuir para sensibilizar os/as mais novos/as para temáticas ambientais, que estão na ordem do dia, estimulando o espírito crítico e a reflexão, indo de encontro a soluções e processos de mudança indispensáveis ao desenvolvimento sustentável.

O produto consiste em 10 sessões planeadas e executadas pela equipa do projeto Despert@rte-E7G, ADCMoura (produto ainda em fase de elaboração), dirigidas ao 1º Ciclo do Ensino Básico (CEB). Cada sessão é baseada numa história alusiva ao tema, para tal, recorreremos ao livro “Contos da Dona Terra”.

As sessões assumem um carácter lúdico, permitindo a cooperação e a interação dos/as alunos/as, docentes/técnicos/as, o que, para além de promover a convivência, estimulam o raciocínio, o que se traduz em motivação e consequentemente em aprendizagens.

Cada sessão é detalhada e antecipadamente preparada, para que tudo esteja conforme planificado aquando o dia da sua concretização, o trabalho nas escolas, assim como os outros, requer muita pesquisa e fundamentação.

Cada sessão é única, daí haver muito empenho nos materiais que são apresentados em cada uma delas, tornam a informação que se quer transmitir mais clara e perceptível para os/as participantes, havendo sempre um diálogo, no qual se consegue conjugar a informação a transmitir com as vivências e o quotidiano dos/as alunos/as, assim, através desta relação torna-se mais natural a partilha de conhecimento.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Elevado insucesso e a grande desmotivação escolar dos/as alunos/as/participantes do projeto a frequentar o 1º CEB (cerca de 80% são de etnia cigana de duas freguesias rurais);

Intervenção ao nível da formação cívica, nomeadamente em Educação Ambiental, pois os/as participantes do projeto não demonstram sensibilidade para as questões ambientais, sendo ainda um tema pouco desenvolvido/consolidado para estes/as alunos/as.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Articulação com os/as docentes titulares das turmas a intervir.
 2. Planificação da atividade.
 3. Elaboração dos materiais necessários.
-

4. Aplicação das sessões.

5. Avaliação.

RECURSOS HUMANOS

- 2 Técnicos/as/docentes.

RECURSOS MATERIAIS

- Livro “Contos da Dona Terra”
(<https://pt.slideshare.net/biblucena/contos-da-dona-terra>);

- Material de desgaste como: papel cenário, cartolinas, etc.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Conhecer a realidade das turmas onde irá ser implementado o projeto;

- Técnico/a/docente disponha de uma boa preparação prévia realizando pesquisas sobre as temáticas a desenvolver, pois as sessões desenvolvem competências curriculares como por exemplo:

Estudo do meio: Bloco 2 - À descoberta dos outros e das instituições (A vida em sociedade; árvore genealógica) Bloco 3 - Descoberta do ambiente natural (animais selvagens; aspetos físicos do meio; localizar em mapas; ciclo da água).

Língua portuguesa: Bloco 1 - Comunicação Oral (Comunicar oralmente com progressiva autonomia e clareza; desenvolver a capacidade de retenção da informação oral); Bloco 2 - Comunicação escrita (Desenvolver competências de escrita e leitura; Utilizar técnicas de recolha e de organização da informação).

Expressão plástica: Bloco 1 - Descoberta e organização (Modelagem e escultura); Bloco 2 - Descoberta e organização progressiva de superfícies (Desenho, pintura) Bloco 3 - Exploração de técnicas diversas de expressão (recorte, colagem, dobragem).

- Técnico/a, professor/a, ou dinamizador/a das sessões deve ser dinâmico/a e versátil, de modo a conseguir tirar o maior proveito das sessões beneficiando do feedback/ intervenções dos/as alunos/as beneficiando dos conhecimentos já consolidados.

ANEXOS

Livro - Contos da Dona Terra;

Planificações;

Avaliação do Produto.

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/3o0808v>

UPCYCLING: DO LIXO AO LUXO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida II - Emprego e Empreendedorismo Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Projeto Viv@cidade - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
vivacidade.e7g@gmail.com geral@jf-agualvamintra.pt	Sustentabilidade ambiental; reutilização de recursos; espírito empreendedor.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as.

OBJETIVOS

Sensibilizar as crianças e jovens em relação ao facto de os recursos serem finitos e que o consumo atual que fazemos deles ser insustentável;

Fomentar o espírito e postura empreendedora nas crianças e jovens através do upcycling.

DESCRIÇÃO

Procurando contribuir para a sustentabilidade ambiental, o upcycling visa sensibilizar para a redução de uso de recursos e reutilização dos mesmos tendo em vista prolongar o período de vida/ utilidade de cada recurso. Com o objetivo de fomentar o espírito e postura empreendedoras através da lógica upcycling, surge a reutilização de recursos, estimulando ainda atitudes que zelam pela sustentabilidade ambiental.

Os produtos criados têm potencialidade para serem divulgados/dados a conhecer, de forma presencial, via online, em ações oportunas para o efeito, partilhados e vendidos junto da comunidade e para lá da mesma.

As crianças e jovens do projeto são, desde a primeira fase envolvidas na pesquisa de ideias de upcycling, escolha de produtos a criar, recolha de materiais e aprendizagem passo-a-passo entre pares tendo em vista a criação de produtos úteis para o dia a dia, com base em produtos quotidianos de curta durabilidade que anteriormente já tiveram outra utilidade. Através de partilhas de conteúdos online nas plataformas/redes sociais do projeto, pode-se envolver a comunidade/familiares/ crianças e jovens, através da doação de produtos em fim de vida, numa lógica e objetivo comum: a consciência ambiental.

Esta atividade poderá ser reproduzida em contexto de sede de projeto, contexto escolar, ou mesmo em casa de um núcleo familiar, onde os recursos a utilizar são de custo reduzido, e podem passar pela organização atempada da recolha de produtos necessários à sua concretização.

Posteriormente, a divulgação e eventual venda dos produtos poderá ser concretizada através das seguintes plataformas online: Facebook e Instagram; Feiras de artesanato na comunidade e outros momentos de divulgação e venda; Parceiros do consórcio, onde podem ser colocados pontos de venda; Comunidade, onde os produtos podem ser apresentados e explicados, de forma presencial.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Necessidade da adoção de comportamentos ambientalmente mais sustentáveis uma vez que nos deparamos com um cenário fortemente consumista e descartável.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Introdução à atividade e sensibilização quanto aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) para os quais esta ferramenta contribui numa lógica da economia circular.

2. Levantamento de produtos que se pretende usar como base para criar novos produtos e pesquisa de ideias.

3. Campanha de recolha de materiais recicláveis, tais como pacotes de leite/sumo e tecidos diversos. Este passo implica o envolvimento de participantes e familiares, bem como parceiros do projeto.

4. Devida preparação de produtos recolhidos: verificação da lavagem de pacotes de leite/sumo e guardar de forma espalmada.

5. Definir o molde que servirá de base para o produto em questão e replicar a partir de pacotes de leite/sumo.

6. Recorte de retalhos de tecido de modo a forrar o molde de porta-documentos e/ou porta-moedas.

7. Colar o retalho com pistola de cola quente, com o apoio de um/a técnico/a.

8. Dobrar o produto conforme previsto e colar as arestas para unir o porta-documentos.

9. Colar a fita de velcro, de forma a unir o fecho do porta-documentos.

10. Divulgar e partilhar junto da comunidade a importância de reutilização de materiais diversos; venda de produtos, via online e/ou presencial e/ou em ações oportunas para o efeito.

RECURSOS HUMANOS

- 1 Técnico/a ou mais, conforme o nº de participantes.

RECURSOS MATERIAIS

- Pacote/s de leite e/ou sumo;
- Tecido/s com diferentes texturas, com padrões diversos ou lisos (retalhos de tecidos de cortinados, jeans usadas ou roupa sem utilização);
- Pistola/s e tubos de cola quente;
- Cola branca;
- Pincel/éis (para espalhar a cola branca);
- Fita de velcro;
- Jornal/ais para forrar a/s mesa/s de trabalho;
- Tesoura/s;
- Régua/s;
- Esferográficas;

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Sensibilidade para questões de sustentabilidade ambiental;
- Capacidade de facilitação de grupos e gerir trabalho prático em pequenos grupos em simultâneo;
- Relação criada com grupo de crianças e/ou jovens que participam na atividade;
- Gosto por trabalhos manuais;
- Resiliência e capacidade de motivar o grupo, principalmente em fase de teste de novos produtos – em que por vezes o produto final só fica definido/aprovado após o 3º ou 4º teste.

ANEXOS

Guião Explicativo e Ilustrativo.

DOWNLOAD DE ANEXO: <https://bit.ly/2KG8AVz>

CIDADÃOS E CIDADÃS DO MUNDO

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Semear o Futuro - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
semearofuturo.e7g@gmail.com geral@jf-campolide.pt	Cidadania; direitos humanos; igualdade de género; interculturalidade; desenvolvimento sustentável; educação ambiental; saúde.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção junto de beneficiários/as

OBJETIVOS

Reconhecer a importância do exercício da cidadania como uma parte essencial da vida de cada um/a;

Promover uma maior consciencialização sobre os direitos e deveres cívicos e comunitários;

Responder de forma criativa e inovadora à problemática do risco de exclusão social dos/as participantes;

Estimular e apoiar o desenvolvimento de ações que reflitam o exercício de uma cidadania saudável por parte das crianças e jovens;

Contribuir para o desenvolvimento da personalidade das crianças e jovens, atitudes e sentido de autonomia;

Valorizar o respeito pelo outro e o espírito crítico;

Aprofundar e desenvolver novas competências e conhecimentos nos domínios dos 1) Direitos Humanos, 2) Igualdade de Género, 3) Interculturalidade, 4) Desenvolvimento Sustentável, 5) Educação Ambiental e 6) Saúde.

DESCRIÇÃO

A ferramenta consiste na dinamização de sessões promotoras de competências de cidadania, respondendo à problemática identificada de falta de competências cívicas em crianças e jovens.

Esta ferramenta consiste na coletânea de dinâmicas que permitem explorar e dar a conhecer algumas componentes básicas para uma cidadania mais ativa e assertiva. A ferramenta pretende, por isso, trabalhar a relação da criança/jovem consigo próprio e com o mundo que a rodeia, tornando-a mais preparada para enfrentar os inúmeros desafios que se prendem com a vida na sociedade contemporânea. O espaço criado para o desenvolvimento das dinâmicas deve ser simultaneamente livre, ou seja, promotor de autonomia dos comportamentos das crianças e jovens, dando resposta às suas necessidades e possibilitando uma maior capacidade de transferir as competências desenvolvidas para outros contextos. Baseando-se no projeto de autonomia e flexibilidade para a Cidadania e Desenvolvimento da Direção Geral da Educação, foram identificados 6 domínios essenciais de intervenção: os Direitos Humanos, a Igualdade de Género, a Interculturalidade, o Desenvolvimento Sustentável, a Educação Ambiental e a Saúde.

A ferramenta aplica-se a crianças e jovens entre os 10 e os 15 anos de idade em situação de grupo, podendo este ter entre 5 a 25 participantes. A duração de cada sessão é de 50 minutos num conjunto total de 12 sessões. Estas têm por base um processo de educação não formal, criativo e inovador e, em determinados momentos, um trabalho em parceria com a comunidade e/ou com a rede de parceiros do projeto.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Fracas competências a nível de cidadania em crianças e jovens.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Avaliar as necessidades/problemáticas da população com que se trabalha para perceber se a ferramenta se adequa.

2. Leitura aprofundada da ferramenta.

3. Identificar pelo menos 2 recursos humanos para dinamizar as sessões (dentro ou fora das instituições) e garantir que os mesmos conhecem de forma aprofundada a ferramenta.

4. Divulgar entre destinatários/as, profissionais e entidades/organizações a existência da ferramenta.

5. Preparar o espaço e os materiais necessários.

6. Criar o grupo (pode ser uma turma, um conjunto de inscritos, sinalizações de instituições, etc.).

7. Estabelecer um horário.

8. Aplicar o questionário inicial.

9. Aplicar as 12 sessões de intervenção contempladas na ferramenta de forma flexível de acordo com as características do grupo.

10. Aplicar o questionário final.

11. Analisar a ferramenta e os seus resultados.

RECURSOS MATERIAIS

RECURSOS HUMANOS

- 2 Recursos Humanos para dinamização das sessões (pelo menos 1 da área das ciências sociais e humanas).

- Guião da ferramenta;
- Espaço amplo com mesas e cadeiras;
- Acesso a filmes e documentários;
- Computadores e impressora (com acesso ao office e à plataforma Kahoot!);
- Projetor;
- Materiais lúdicos e de escritório (lã, balões, folhas brancas, coluna de som, cartolinas, pinturas faciais, fita-cola, cola líquida, tesouras, jornais velhos e lápis e marcadores de cor);
- Materiais de cozinha.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências relacionais e interpessoais;
- Experiência na dinamização de sessões em contextos socioeconómicos desfavorecidos;
- Postura flexível e capacidade de ouvir as crianças e jovens;
- Capacidade de comunicação e de liderança;
- Saber lidar com eventuais comportamentos de oposição e de indisciplina.

ANEXOS

Planificação das sessões da ferramenta Cidadãos e Cidadãs do Mundo;

Anexos de apoio às sessões;

Instrumento de avaliação da ferramenta;

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/2V7rWVw>

VIBEFEST

MEDIDA(S) DO PROGRAMA ESCOLHAS	PROJETO
Medida III - Dinamização Comunitária, Participação e Cidadania	Eu Amo Sac - E7G
CONTACTO(S)	PALAVRAS-CHAVE
euamosac.pe@gmail.com geral@abajuda.org	Festival; arte; valorização pessoal; comunidade; voluntariado; coesão social.
TIPO DE FERRAMENTA	DESTINATÁRIOS
Produto	Para intervenção com beneficiários/as e com a comunidade e para utilização e articulação com entidades/ organizações.

OBJETIVOS

Valorizar os/as artistas e a arte da comunidade;

Capacitar os/as artistas e jovens envolvidos/as ao nível do saber-ser, saber-estar e saber-fazer em contexto profissional;

Empoderar e responsabilizar os/as jovens;

Promover o reforço da coesão social, o espírito comunitário, envolvendo jovens, instituições e comunidade;

Promover oportunidades de voluntariado.

DESCRIÇÃO

O VibeFest é um festival artístico juvenil que pretende celebrar o final do verão, o regresso às aulas e fomentar comportamentos e ambientes saudáveis entre os/as jovens. A ideia passa por escolher uma área que seja forte na comunidade. Neste caso a área escolhida foi a música, de forma a dar oportunidade aos/às jovens de se envolverem em algo que lhes despertasse interesse e de poderem ser os/as protagonistas do evento. A primeira parte do evento conta com artistas locais e a segunda com um/a artista conhecido/a do panorama nacional, fechando com um/a DJ. Não é a típica festa de bairro amadora e espontânea, é inovadora, pois trata-se de um festival de música profissional e bem organizado, com algumas características específicas que demonstram profissionalismo, excelência e senso de comunidade num ambiente de segurança e paz.

Uma das características da população-alvo do projeto é a falta de valorização pessoal que acaba por acarretar a falta de perspetiva de futuro, de participação ativa na comunidade e o sentimento de exclusão social. Para públicos-alvo que se sentem deslocados e pouco incluídos na comunidade é importante haver um reforço e valorização da sua identidade e competências, assim como incentivá-los a fazer parte da vida comunitária como parte ativa e não apenas passiva.

Com o Vibefest pretende-se valorizar por um lado, os/as artistas da comunidade e promover a sua capacitação e, por outro, promover a responsabilização e a oportunidade de fazer voluntariado. De uma forma geral pretende-se promover o reforço da coesão social, o espírito comunitário e a interligação entre jovens, instituições e comunidade em geral.

PROBLEMA(S)/NECESSIDADE(S) A QUE RESPONDE

Elevado sentimento de exclusão social nos/as jovens imigrantes e descendentes de imigrantes.

ETAPAS DO PROCESSO DE UTILIZAÇÃO

1. Diagnóstico da temática do festival.
 2. Planeamento (cronograma, atividades, distribuição de tarefas, orçamento).
 3. Captação de recursos financeiros.
 4. Contactos com os prestadores de serviços.
 5. Licenciamentos.
 6. Contactos com os/as artistas.
-

7. Promoção do festival.

8. Contactos com os/as voluntários.

9. Convites (entidades e meios de comunicação).

10. Produção e realização do evento no dia.

11. Pós evento (promoção, comunicação, agradecimentos).

RECURSOS HUMANOS

- Equipa técnica (montagem de palco e sistema de som, luzes e fumo);
 - Manager do evento;
 - Stage manager;
 - Host (stage);
 - Public Relations (RP);
 - Vários/a artistas;
 - Vários/as voluntários/as (seguranças de palco, serviço de restauração, apoio aos/às artistas, limpeza, reportagem, captação de imagem e vídeo, redes sociais...);
 - Animação do evento;
- (Nota: algumas destas funções podem ser cumulativas e outras não são imprescindíveis)

RECURSOS MATERIAIS

- Guião de metodologia;
- Fichas (programa de palco, pedidos de licenciamento, autorizações de imagem, orçamento...);
- Promoção (vídeos, cartazes, *flyers*, publicações, outros materiais de promoção);
- T-shirts e cartões identificativos do evento.

COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS

- Competências interpessoais: Organização, assertividade e facilidade de relacionamento interpessoal, flexibilidade, resolução de conflitos, gestão de stress, otimismo, proatividade;
- Competências técnicas: Gestão de Redes Sociais, Som, Luz, Montagem de palco e outros equipamentos. (podem ser contratadas, solicitadas a entidades públicas ou desenvolvidas por voluntários/as ou monitores/as de projetos).

ANEXOS

Processo de utilização da ferramenta

DOWNLOAD DE ANEXOS: <https://bit.ly/33jA2yP>



COORDENAÇÃO TÉCNICA

LOGFRAME

Consultoria e Formação, Lda

ENDEREÇOS

s.: www.logframe.pt

e.: logframe@logframe.pt

t.: (+351) 913 705 462

DIRECÇÃO

m.: Rua Almeida e Sousa,

nº23, 6ºB / 1350-006

Lisboa, Portugal

COORDENADOR DO PROJECTO

Paulo Teixeira

[Sócio-Gerente]

ENDEREÇOS

e.: paulo.teixeira@logframe.pt

t.: (+351) 913 705 462