

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2014

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 103

LAB - Laboratório Criativo



BAIRROS e ZONAS
de Intervenção
Prioritária de Lisboa

Grupo de Trabalho dos Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária (BIP/ZIP)

Rua Nova do Almada, nº 2 - 3º Andar 1100-060 Lisboa | Telefone: 21 322 73 60 | Email - bip.zip@cm-lisboa.pt

ENTIDADES PROMOTORAS

Designação ARAL-Associação de Residentes do Alto do Lumiar

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Truca - Associação de Realizadores de Cinema de Animação

Designação Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar

IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

Designação LAB - Laboratório Criativo

BIP/ZIP em que pretende intervir 22. Alta de Lisboa Sul

Síntese do Projecto

Fase de execução -----

Fase de sustentabilidade -----

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico A Alta de Lisboa tem vários problemas socioeconómicos, resultado do realojamento e de novos residentes o que significa uma população heterogénea, multicultural, o que em nada contribui para a coesão social. Assim se afastam as oportunidades de desenvolvimento para os jovens e se induz o isolamento nos idosos.

Os diagnósticos do BIP/ZIP e CEDRU (2010) e a realidade observada identificam como problemas/desafios o elevado desemprego, insucesso/abandono escolares, desocupação de jovens (falta de ambições profissionais), marginalidade e solidão dos idosos. Constatam-se assim 3faixas etárias vulneráveis: crianças, jovens e idosos.

Por outro lado, a riqueza das diferentes origens dos residentes contribui para um movimento cultural diversificado, com influência da riqueza de tradições dos mais velhos e novas linguagens e padrões artísticos dos mais novos. No entanto, tal não é potenciado como oportunidade de desenvolvimento pessoal e reforço de relações de vizinhança. Perante isto, a população é excluída a oportunidades de crescimento e desenvolvimento cultural/artístico, sendo estas áreas pouco visíveis e confinadas às fronteiras territoriais.



É importante dotar os protagonistas de ferramentas que lhes permitam impulsionar competências para combater os problemas através da criatividade. Acreditamos neste caminho pois o know-how e as atividades já realizadas na área artística colocam a ARAL num patamar de potenciar novas experiências.

Temática preferencial

Inclusão e Prevenção

Destinatários preferenciais

Outro. Crianças, jovens e idosos

Objectivo geral

Este projeto tem como principal objetivo o desenvolvimento de competências artísticas, pessoais e sociais em crianças, jovens e idosos, em potencial situação de exclusão social, através de práticas artísticas, cruzando-as com dinamizadores/convidados experientes e estimulando co-criações em áreas como dança, a música, o teatro, a moda e as artes audiovisuais, num espaço que funcionará como Laboratório Criativo (LAB).

Desejamos assim incentivar jovens com ambições artísticas e empreendedoras para novos percursos profissionais onde a expressão artística estará presente de forma inovadora e criativa. Pretende-se que através destas áreas de trabalho, num espaço facilitador e estimulante à criação, se desenvolvam não só criações artísticas, mas também atividades que permitam a partilha cultural, e estimulem o pensamento criativo em várias faixas etárias. Isto permitirá trazer um público sénior ao espaço e cruzar expressões artísticas de forma intergeracional e recíproca.

Deste modo, direcionamos o projeto a crianças, jovens e idosos, apostando numa vertente de cruzamentos artísticos e culturais entre os intervenientes, com diferentes níveis de conhecimento artístico, diferentes culturas e diferentes perspetivas. Já a multidisciplinariedade e as inter-relações funcionarão como alavanca de crescimento e valorização pessoal e profissional.

Pretendemos também apostar num acompanhamento individualizado aos participantes (espécie de mentoring) de forma a responder às reais necessidades e ambições, desenvolvendo atividades consistentes e fazendo pontes com outras ofertas fora do território, ultrapassando as fronteiras habituais e alcançando o panorama cultural do centro da cidade. Assim, este projeto assentará num conjunto de atividades que aglomerarão todo este processo de aposta nas potencialidades das pessoas e no desenvolvimento criativo, enriquecendo o panorama cultural e artístico da Alta de Lisboa, e transpondo-o.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1



Descrição

Desenvolver competências artísticas, técnicas e sociais nas crianças, através de um trabalho artístico-pedagógico acompanhado, contribuindo para a integração da arte nos projetos de vida e evitando comportamentos de risco. Pretendemos assim, desenvolver atividades que suscitem nas crianças o interesse pelas artes e o conhecimento de diversas expressões artísticas às quais não teriam no seu dia-a-dia acesso, aumentando a sua curiosidade e estimulando à sua integração nos seus projetos de vida, podendo vir a fazer parte da sua formação académica e/ou profissional. Paralelamente é desejável que estas práticas artísticas sejam âncoras para um acompanhamento a nível escolar com maior sucesso, que permita desenvolver o pensamento criativo e lhes abra novos horizontes, valorizando as competências artísticas, técnicas, sociais e escolares de igual forma e mostrando-lhes alternativas para melhorarem todas estas competências. Ainda, pretendemos que todas estas atividades os afastem dos comportamentos de risco a que estão muito vulneráveis, permitindo a integração em atividades que ocupam os seus tempos livres de forma enriquecedora.

Sustentabilidade

- Adaptação de um espaço já existente para dinamização das atividades previstas;
- Pagamento associado à frequência de algumas atividades, nomeadamente Oficinas Artísticas e Apoio ao Estudo;
- Competências artísticas desenvolvidas são aquisições que depois de adquiridas permanecem ao longo do tempo;
- Criações artísticas produzidas são um património cultural que pode ser utilizado em diversas circunstâncias;
- A parceria e boas relações entre a entidade promotora e o Agrupamento de Escolas do Alto do Lumiar permite manter a realização de atividades (ex: rádio, workshops) em âmbito escolar;
- O envolvimento de voluntários na operacionalização de atividades permite a sua manutenção ao longo do tempo;
- Sendo a área artística do interesse dos participantes existe uma maior garantia de continuidade.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Promover oportunidades de formação e criação técnica e artística para jovens empreendedores, através de um trabalho personalizado, que cruza experiências e conhecimentos, dotando-os de ferramentas de trabalho interdisciplinar e potenciando um crescimento pessoal e profissional e a descoberta de novos caminhos profissionalizantes. Pretende-se fazer uma aposta forte na formação de jovens de forma a promover a aquisição, atualização e o aperfeiçoamento de competências que serão depois transferíveis para as suas práticas, em diversas áreas. Para além desta vertente faremos um acompanhamento técnico e artístico dos jovens de forma personalizada, de acordo



com os seus objectivos e ambições profissionais. Desejamos que os jovens cresçam enquanto profissionais, tendo experiências enriquecedoras e estejam mais capacitados para integrar mercados de trabalho, descobrindo para tal, como a nossa ajuda e de artistas/formadores nas suas áreas, novas portas para locais onde podem desenvolver a sua prática e gerar rendimentos nas áreas em que são competentes e talentos. Ainda, queremos potenciar o aumento do network destes jovens e ajudá-los no desenvolvimento de projectos autónomos, criativos e sustentáveis.

Sustentabilidade

- Possibilidade de realização de espetáculos com cobrança de bilhetes (Espectáculo final + BIP Fest),
- Criação e venda de Foto-livro e DVD;
- Cachets para atuações e realização de trabalhos (festivais, espaço de live music, festas de aniversário, eventos, escolas, outros projectos e associações);
- Relação com artistas e formadores experientes permitirá experiências profissionais com a continuidade;
- O aumento do networking permitirá explorar novos caminhos;
- Possibilidade de existência de patrocínios;
- Possibilidade de encontrar novas formas de financiamento, crowdfunding, para apoio de projetos artísticos individuais ou de grupos;
- A aquisição de competências de organização de eventos nos jovens gera autonomia;
- Acesso dos jovens a ferramentas úteis para utilizarem de forma autónoma nas suas práticas profissionais e no desenvolvimento de projetos;
- Articulação com outros projetos permite a partilha de soluções para resolução dos mesmos;
- Aluguer dos equipamentos de som e audiovisuais.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

Potenciar alternativas de ocupação do tempo consistentes destinadas a idosos, aumentando conhecimentos e o convívio através de uma simbiose dos seus saberes e experiências no mundo das artes, baseadas nas suas origens, com as expressões artísticas atuais desenvolvidas pelos mais novos, possibilitando a descoberta de novos horizontes e evitando a solidão. Os jovens são igualmente envolvidos como agentes no combate à solidão através da dinamização de atividades.

Habitualmente quando se pensa em expressões artísticas não se pensa nos idosos, esquecendo-nos de que estes já foram jovens, já possuíram talentos e já desenvolveram as suas práticas artísticas, estagnando e desvalorizando estas competências. No entanto, é importante que não as percamos, as valorizemos e as possamos dar a conhecer aos mais novos para que estes as conheçam, possa assimilar e não permitam que estas sejam esquecidas.

Também os mais velhos possuem curiosidade e interesse em algumas das áreas que os mais novos desenvolvem e precisam



de desafios cognitivos que os mantenham ativos e longe da solidão frequente.
Assim, pretendemos aproximar o melhor de dois mundos, cruzando as artes e as perspetivas de criar algo intergeracional interessante, enriquecedor para todos e capaz de valorizar aquilo que cada um é competente a fazer. Valoriza-se a heterogeneidade do Bairro contribuindo para o diálogo intergeracional, multicultural e social bem como a capacitação das competências sociais e pessoais deste grupo.

Sustentabilidade

- O reduzido custo das atividades que respondem a este objetivo permitem que estas se mantenham;
- Apoio da UTIL - Junta de Freguesia do Lumiar enquanto canal privilegiado de encontrar participantes seniores;
- As inter-relações que se estabelecerão permitirão dar continuidade às atividades e romper com o preconceito da diferença de idade e de interesses artísticos, permitindo que futuramente se continuem a desenvolver estas ligações;
- Permite que os saberes e tradições transmitidas pelos mais velhos sejam integradas e continuadas pelos mais novos nas suas atividades futuras.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

Actividade 1

Oficinas Artísticas

Descrição

As oficinas artísticas pretendem apostar na formação das crianças e jovens, criando nos períodos de férias um conjunto de atividades que, de modo lúdico e pedagógico, estimulam a criatividade e o contacto com outras culturas, através da expressão artística - música, dança, teatro, audiovisuais e moda.
Aprender, interpretar, pensar, partilhar e criar serão os pilares destas oficinas, que possibilitarão uma alternativa para a ocupação dos tempos livres das crianças, iniciando-as em diversas artes e dando-lhes a possibilidade de conhecer outras expressões artísticas que não fazem parte do seu quotidiano, através do contato com artistas e/ou pessoas com experiências muito diversificadas. Estas oficinas permitirão também que as crianças/jovens permaneçam menos tempo desocupadas, ficando menos sujeitas aos riscos sociais (marginalidade, delinquência, violência) permanentes da zona onde vivem, sendo, simultaneamente estimuladas e motivadas cognitivamente para novas áreas que poderão vir a desenvolver e a constituir como áreas de formação a seguir.
Por outro lado, também se pretende que seniores assumam o papel de dinamizadores de atividades, partilhando saberes com os mais novos, permitindo esta relação alargar o conhecimento a áreas e expressões artísticas mais antigas e menos conhecidas pelos mais novos e vice-versa.



<i>Recursos humanos</i>	- Coordenador do projeto; - Artistas/dinamizadores das Oficinas Artísticas; - Seniores dinamizadores das Oficinas Artísticas; - Participantes (crianças/jovens) das Oficinas Artísticas.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	- 120 Crianças a participar nas Oficinas Artísticas; - 10 Artistas/dinamizadores envolvidos; - 10 Áreas artísticas a ser trabalhadas nas Oficinas Artísticas; - 5 Idosos a partilhar saberes artísticos com as crianças; - Aumento de competências artísticas nos participantes das Oficinas Artísticas; - Aumento do conhecimento das crianças relativamente a áreas artísticas que não fazem parte do seu quotidiano e cultura; - Despertar de interesses por parte das crianças para seguir novas oportunidades artísticas; - Oportunidade de contato com áreas artísticas menos atuais apenas possível pela troca de experiências intergeracionais; - Partilhar de experiências entre crianças e seniores.
<i>Valor</i>	3829.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 2, Mês 10
<i>Periodicidade</i>	Pontual Interrupções letivas
<i>Nº de destinatários</i>	135
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
<i>Actividade 2</i>	Rádio Escolar e da Comunidade
<i>Descrição</i>	<p>Consiste na criação e dinamização de uma rádio sediada e dinamizada por alunos da Escola 2+3 do Alto do Lumiar, para ocupar os intervalos e pausas letivas de forma consistente. Obrigar-se-á a uma grelha de programas que espelhe várias rubricas, sendo um meio primordial de fazer chegar a informação aos alunos, por ex. notícias da atualidade, meteorologia, atividades de interesse para a comunidade escolar, entrevistas com agentes locais (pessoas e instituições), música, entre outros.</p> <p>Pretende-se articular com os professores, de forma a existir um acompanhamento do processo de pesquisa e escrita, utilizando-se a rádio como meio de adquirir e/ou tornar consistentes competências.</p> <p>Os alunos passarão a ter uma voz mais ativa na dinamização de uma atividade que irá não só ao encontro dos seus interesses culturais e musicais, mas também abrir novos</p>

horizontes pela integração de géneros musicais menos conhecidos pela comunidade escolar. Assim se contribuirá para um maior conhecimento intercultural e intergeracional.

Em última análise, esta atividade, ao tornar os intervalos mais dinâmicos e interessantes, contribuirá para combater os conflitos e a violência gerados com frequência durante as pausas das aulas, sendo este um dos problemas com o qual a Escola frequentemente se depara.

Pelo seu formato, a Rádio não estará fechada à Escola, pretendendo-se que seja um meio de abrir mais a escola à comunidade local, contribuindo assim para a criação de uma rede local de informação.

Recursos humanos

- Núcleo de alunos envolvidos na dinamização da rádio;
- Agentes da comunidade (jovens, seniores, professores, dinamizadores locais, técnicos de instituições);
- Professores de línguas da Escola 2+3 do Alto do Lumiar;
- Coordenador do projeto;
- Voluntários.

Local: morada(s)

-

Local: entidade(s)

-

Resultados esperados

- 1Modelo de rádio criado;
- 20Alunos regularmente envolvidos na dinamização da rádio;
- 10Alunos a contribuir para o planeamento e seleção musical;
- 10Alunos responsáveis por planear e operacionalizar os programas;
- 600alunos a assistir à rádio;
- 3Professores envolvidos no planeamento dos programas da rádio;
- 2Voluntários com competências de rádio envolvidos;
- Aumento dos conhecimentos técnicos sobre som e rádio pela experimentação direta;
- Aumento do conhecimento musical de outras culturas, utilizando a rádio como meio de fazer chegar aos alunos uma diversidade musical;
- Aumento das competências de pesquisa na internet pela necessidade de efetuar pesquisas para as rúbricas;
- Aumento das competências de escrita e leitura pela necessidade de criação de guiões de entrevista;
- Desenvolvimento de competências ao nível a comunicação de forma a despertar jovens para estas áreas profissionalizantes;
- Aumento de conhecimentos sobre a atualidade e atividades locais por parte dos alunos que assistem à rádio;
- Aumento da satisfação, por parte dos alunos, nas pausas das aulas;
- Diminuição da violência durante as pausas das aulas;
- Promoção da abertura da Escola à comunidade pela divulgação de atividades de interesse para a comunidade escolar e das entrevistas a agentes locais.

Valor 1576.00 EUR



<i>Cronograma</i>	Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Diário
<i>Nº de destinatários</i>	625
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
 <i>Actividade 3</i>	 Oficinas Ilustração, BD e Animação
<i>Descrição</i>	<p>A partir de um conjunto de exercícios experimentais no terreno da ilustração, banda desenhada e animação pretendemos explorar aspetos transversais às três áreas expressivas recorrendo ao desenho, à manipulação do tempo e do espaço, à exploração do grafismo e da cor. Estas oficinas com a duração de 12 horas, propõem uma formação essencialmente prática, complementada pelo visionamento de imagens e filmes exemplificativos.</p> <p>As Oficinas de ilustração, Banda Desenhada e Animação serão dinamizadas na Escola 2+3 do Alto do Lumiar, destinando-se a crianças entre os 13 e os 18 anos com interesse prévio por uma ou mais destas áreas específicas, pretendendo-se, por outro lado, também despertar também novos interesses nas mesmas.</p> <p>Acreditamos que o contato com esta possibilidade de desenvolver competências em áreas menos conhecidas, exploradas e/ou mediáticas poderá despertar para novas oportunidades de expressão artística e até provocar o interesse em seguir um caminho mais profissionalizante. Assim, promover-se-ão novas áreas artísticas, sempre com o objetivo de desenvolver a criatividade e o pensamento criativo despertando, potenciando a diversificação artística.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Formador (Associação de Realizadores de Cinema e Animação); - Participantes nas Oficinas de ilustração, Banda Desenhada e Animação; - Coordenador do projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 10 Participantes regulares nas Oficinas de ilustração, Banda Desenhada e Animação; - Criação de uma oportunidade para os alunos contatarem com áreas artísticas menos conhecidas/exploradas; - Aumento de competências específicas dos participantes nas áreas de ilustração, banda desenhada e animação (audiovisuais); - Criação da oportunidade de tomar contato com material profissional das referidas áreas de interesse, bem como de

proceder à sua experimentação;
 - Aumento do interesse dos participantes em dar continuidade ao trabalho nestas áreas;
 - Despertar do interesse pela profissionalização nas áreas de ilustração, banda desenhada e animação.

<i>Valor</i>	1627.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 8, Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	20
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1

Actividade 4 Apoio ao Estudo

Descrição

Esta atividade pretende criar um espaço de apoio ao estudo, direcionado para as necessidades escolares das crianças que integram as atividades do projeto. Pretende-se criar um ambiente pedagógico diferenciado, pelo uso de estratégias de estudo mais informais e individualizadas, recorrendo não só a aquisição de conhecimentos, mas também a ensinar metodologias de estudo para criação de autonomia. A educação não formal terá aqui alguma expressividade, pretendendo-se também transmitir valores pessoais e sociais fundamentais para um crescimento estruturado e criação de projetos de vida consistentes. Este processo será efetuado em articulação com a Escola, de forma a existir um maior conhecimento do percurso escolar e para a criação de uma estratégia comum que faça individualmente sentido por se adequar às reais necessidades escolares, pessoais e sociais de cada criança/jovem. A ligação à Escola permitirá também apostar em atividades conjuntas relacionadas com as áreas de estudo, como são exemplos workshop de escrita criativa, batalha de rimas e campeonato de matemática. Será sempre efetuada uma ponte com as atividades do projeto em que cada criança participa, utilizando-se as práticas artísticas como fator motivador e recompensador dos esforços e resultados escolares. O esforço para atingir bons resultados escolares será evidenciado pela participação nas atividades artísticas. O apoio ao estudo será realizado por voluntários, licenciados ou a frequentar a licenciatura.

Recursos humanos

- Crianças que frequentam o apoio ao estudo;
- Crianças que participam nos workshops na escola;
- Professores da Escola 2+3 do Alto do Lumiar;
- Voluntários para apoio ao estudo;
- Coordenador do projeto.



<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 20 Crianças a frequentar regularmente o apoio ao estudo; - 60 Crianças a integrar os workshops realizados na Escola; - 5 professores envolvidos na criação de uma estratégia concertada; - 6 Voluntários a dinamizar o apoio ao estudo; - 50% das crianças melhoram os seus resultados escolares; - 50 % das crianças melhoram comportamentos e atitudes em contexto escolar; - Criação de um modelo de apoio ao estudo diferenciador pela ponte efetuada entre a frequência de atividades no projeto, os resultados escolares e a articulação com a escola; - Aquisição de competências pessoais e sociais nos frequentadores do apoio ao estudo; - Aquisição de novas metodologias de estudo nas crianças que frequentam o apoio ao estudo, tornando-as mais autonomas; - Aumento da motivação para aquisição de bons resultados escolares pela articulação entre as diversas atividades e entidades; - Aumento da abertura da Escola à comunidade pela criação de estratégias e atividades conjuntas.
<i>Valor</i>	3269.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	91
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1
<i>Actividade 5</i>	Formação, Workshops e Mentoring
<i>Descrição</i>	<p>O plano formativo passará por formações com artistas convidados nas áreas de interesse dos jovens (>16 anos) que iremos acompanhar (dentro das áreas de música, dança, teatro, moda e audiovisuais), mas também por áreas que ajudarão na sua auto-promoção e aumentarão o conhecimento sobre integração no mercado de trabalho.</p> <p>São exemplos de áreas destas ações formativas e workshop: empreendedorismo, vídeo/fotografia, escrita criativa, imagem, gestão de projectos, gestão financeira, produção de eventos, produção e edição musical, comunicação e marketing.</p> <p>Haverá um acompanhamento técnico e artístico personalizado feito por artistas convidados (apadrinhamento) e pela</p>



coordenação. Em função dos percursos e objetivos de cada um, ajudaremos a traçar um caminho, integrando as ações formativas que fizerem sentido para cada um, apoiaremos na pesquisa de oportunidades, para a sua promoção (ex. currículos, portfólios, vídeo promocional), no aproveitamento e integração noutras ofertas formativas fora do território, na venda dos seus produtos/criações a outros públicos (ex. espaços de live music, festivais de dança) e na integração destes como profissionais nos projetos e eventos das associações da Alta de Lisboa (ex. cobertura fotográfica, organização de evento, elaboração de vídeo, dinamização de workshop para crianças, etc.). Poderão ainda dinamizar workshops com as crianças do projeto de forma a testar metodologias, estratégias e adaptação a diversos públicos.

<i>Recursos humanos</i>	- Jovens participantes no projeto; - Artistas e formadores; - Coordenador de projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	- 10 Jovens a ser acompanhados de forma individualizada e regular; - 5 Jovens a dinamizar atividades para crianças; - 15 Ações formativas/workshops, com 10 participantes cada uma; - 5 Jovens a desenvolver trabalho de forma profissional em atividades, projetos e atividades das associações; - 5 Jovens a integrar oportunidades de trabalho fora do território; - 10 Artistas/dinamizadores a fazer acompanhamento (mentoring); - Aumento de conhecimentos técnicos por parte dos jovens que frequentam as ações formativas; - Aumento de conhecimentos sobre oportunidades e mercados de trabalho; - Aumento das participações em eventos/formações/espectáculos; - Aumento de ferramentas de auto-promoção.
<i>Valor</i>	3325.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	160
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2
<i>Actividade 6</i>	Ações Criação e Trabalho Artístico



<i>Descrição</i>	<p>As ações de criação e trabalho artístico pretendem ser momentos de incentivo à criação em que os jovens artistas partilham conhecimentos nas diversas áreas, trabalham na ligação entre estas, promovem novas criações, produzem cruzamentos artísticos, desenvolvem em conjunto ideias que melhoram as várias performances, estabelecendo ligações improváveis e lançando desafios a outros grupos/artistas. Estes momentos vão permitir que surjam criações inovadoras entre, por exemplo, quem toca guitarra e quem canta rap, entre quem toca batusques e quem dança hip hop, entre quem toca jazz e quem toca berimbau, entre quem canta semba e quem canta fado. A imaginação das ligações possíveis não terá limites. Pretendemos juntar jovens artistas (e até idosos) das várias áreas e desafiá-los para novas criações.</p> <p>Estas criações terão apoio de um artista para conduzir e aconselhar e permitirão que os participantes convidem ou sugiram nomes para convites de pessoas em áreas com as quais gostavam de trabalhar e que não existem no território. Podemos também ir nós ao encontro destas pessoas, e tanto quanto possível, seria muito interessante que esta articulação acontecesse também com outros participantes de outros projetos Bip/Zip noutras zonas da cidade. Esta actividade contempla ainda ensaios onde se dará continuidade e se aperfeiçoará as criações que surgirem a fim de que possam ser posteriormente apresentadas publicamente, no território e fora dele.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Crianças/jovens participantes no projeto; - Artistas convidados; - Coordenador do projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 5 Produtos finais de cruzamentos de áreas artísticas; - 6 Encontros realizados para cruzamentos de áreas artísticas; - 30 Crianças/jovens a participar nas Ações de Criação e Trabalho Artístico; - 5 Artistas envolvidos; - Despertar para novas áreas artísticas e para co-criações inesperadas; - Aumento do conhecimento sobre áreas artísticas que não faziam parte do quotidiano artístico individual das crianças/jovens; - Promoção do pensamento criativo e aquisição de competências de planeamento para criação de fusões pouco prováveis; - Aumento do trabalho partilhado entre pessoas com competências artísticas diferenciadas.
<i>Valor</i>	2295.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11

<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	30
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1
Actividade 7	Encontros de Arte Intergeracionais
<i>Descrição</i>	<p>Os encontros de arte intergeracionais serão momentos onde convidaremos seniores com saberes e conhecimentos de práticas artísticas, técnicas ou outras do mundo do espetáculo a partilhá-los com as crianças e jovens do projeto a fim de criar sinergias entre eles.</p> <p>A ideia base é que haja uma simbiose entre os conhecimentos dos mais velhos e dos mais novos, a vários níveis. Assim, idosos com competências a tocar um instrumento, a cantar, a dançar, a fazer costura e peças de roupa, a pintar, entre outras, podem ajudar a melhorar performances, contribuindo para aspetos visuais e cénicos de apresentações, gravações de vídeos, peças de teatro, construção de instrumentos musicais, podendo também integrar algumas destas criações. Tudo isso permitirá valorizar e utilizar as competências de todos e a sua complementaridade para tornar as performances dos participantes mais interessantes e enriquecedoras, ao mesmo tempo que promovemos a auto-estima e evitamos a solidão dos idosos e a estagnação e perda dos talentos que possuem.</p> <p>Esta atividade poderá também despertar os mais novos para outras áreas e o mesmo em relação aos mais velhos, havendo assim uma reciprocidade de descobertas através da arte que poderá integrar na mesma performance descobertas e saberes de três gerações.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Participantes do projeto: crianças, jovens e idosos; - Seniores da Universidade da Terceira Idade do Lumiar (UTIL - Junta de Freguesia do Lumiar) - Coordenador do projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 10 Crianças envolvidas na atividade; - 6 Seniores a partilhar conhecimentos artísticos; - 5 Encontros de arte intergeracionais realizados; - 5 Criações artísticas com origem na relação entre seniores e crianças/jovens; - Aumento do conhecimento dos saberes de outras gerações; - Aumento das partilhas intergeracionais e culturais; - Diminuição do desconhecimento dos mais novos em relação a saberes dos mais velhos e vice-versa; - Aumento da auto-estima, valorização de conhecimentos, ocupação dos tempos livres e diminuição da solidão dos seniores.



<i>Valor</i>	500.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 4, Mês 6, Mês 8, Mês 10, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	16
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 3
<i>Actividade 8</i>	Encontros do Saber
<i>Descrição</i>	<p>Esta atividade pretende promover encontros integreracionais com o objetivo de promover a reflexão e debate sobre escolhas artísticas de ambas as faixas etárias, valorizando as diferentes perspetivas.</p> <p>Assim pretende-se desenvolver conversas sobre géneros musicais, preferências, origens, o porquê de não ouvirmos ou integrarmos outras áreas artísticas e de que modo poderemos conhecer mais sobre as diferentes artes.</p> <p>Pretende-se também que esta partilha seja moderada por técnicos da UTIL com conhecimentos em áreas artísticas, incentivando à importância da diversidade artística.</p> <p>A ideia é a de que estes encontros, com base nas diferentes origens, possam estimular diálogos interculturais e interesses em saber mais, de ambas as perspetivas.</p> <p>Permitirão assim a partilha de vivências e ambições pessoais, ajudando os seniores e crianças a abrir novos horizontes de interesse e/ou novas curiosidades.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Participantes crianças/jovens; - Participantes idosos; - Moderadores da UTIL da Junta de Freguesia do Lumiar; - Coordenador de projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Encontros do Saber realizados; - 5 Jovens a participar ativamente em cada Encontro do Saber; - 6 Seniores a participar ativamente em cada Encontro do Saber; - Promoção da discussão e partilha intergeracional sobre um tema de interesse comum; - Jovens e seniores aumentam o seu conhecimento sobre outras áreas artísticas com as quais não tinham contato.
<i>Valor</i>	1720.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 3, Mês 6, Mês 9, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Pontual

<i>Nº de destinatários</i>	44
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 3
<i>Actividade 9</i>	Momentos Stand-UP e Jam Sessions
<i>Descrição</i>	<p>Os Momentos Stand-UP serão momentos abertos ao público nos quais os participantes do projeto podem apresentar algumas das suas performances, experimentando pela primeira vez apresentar as criações desenvolvidas no âmbito do projeto e sentir a reacção do público.</p> <p>Também nestes momentos se poderão realizar Jam Sessions, convidando pessoas do público a subir ao palco e fazer breves atuações em conjunto com as previamente preparadas. Surgirão assim atuações de improviso, podendo ser uma oportunidade de conhecer novos talentos a integrar no projeto.</p> <p>Em suma, são momentos artísticos de avaliação e aprendizagem que pretendem trazer os trabalhos desenvolvidos no Laboratório Criativo para a rua, partilhá-los com a população, impulsionando momentos de animação e vivência do espaço público, permitindo o acesso de todos a momentos culturais, sugerindo ainda a participação da comunidade.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Participantes Momentos Stand-up: Crianças/jovem do projeto; - Moradores; - Voluntários; - Coordenador do projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Momentos Stand-up realizados; - 40 participantes (indivíduos/grupos) do projeto a apresentar trabalhos nos Momento Stand Up; - 10 novos participantes a integrar as atuações, através das Jam Sessions; - Retribuição da atividade cultural do Laboratório Criativo à comunidade; - Valorização do trabalho artístico realizado no Laboratório Criativo por parte da comunidade local; - Aumento das partilhas artísticas entre pessoas de diferentes idades, interesses e culturas; - Promoção de interações artísticas improváveis através das Jam Sessios; - Aumento da convivialidade em torno de actividades culturais.
<i>Valor</i>	675.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 5, Mês 7, Mês 9, Mês 11

Periodicidade Mensal

Nº de destinatários 50

Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

Actividade 10 Residência Artística de Preparação

Descrição

A Residência Artística permitirá que um núcleo de jovens protagonistas do projeto trabalhem em conjunto, durante 5 dias intensivos, num espetáculo final que reúna os trabalhos realizados ao longo do projecto e os preparem para serem apresentados.

Com este objetivo, os jovens, reunidos em residência, serão responsáveis por todo o processo de criação de um espetáculo: seleção de performances a apresentar, forma como serão apresentadas, temática do espetáculo, orçamento, obtenção de apoios, logística de espaço, som, luz, comunicação, divulgação, entre outros.

Deste modo, para além de preparem a parte performativa, terão outro nível de participação na co-organização do espetáculo, fazendo parte de todo planeamento logístico e de organização necessários à realização da actividade. Desenvolverão assim novas competências de organização, gestão, responsabilidade, compromisso, essências para a sua vida pessoal e profissional.

Pretende-se nesta actividade envolver todas as áreas trabalhadas e dar espaço aos seus protagonistas para desenharem a forma como estas serão apresentadas e relacionadas em palco e fora dele. É ainda desejável que este espetáculo, que culmina uma série de actividades experimentais, seja depois replicável noutras zonas da cidade e noutros equipamentos culturais, de forma a que o percurso artístico criado chegue a outros públicos e os nossos participantes tenham um reconhecimento fora do território que lhes abra novas portas.

Recursos humanos

- Núcleo de jovens participantes no projeto;
- Profissional na área do planeamento de espetáculos;
- Voluntários
- Coordenador de projeto.

Local: morada(s) -

Local: entidade(s) -

Resultados esperados

- Realização de 1 Residência artística, com a participação de 15 jovens;
- 1 Espetáculo organizado de forma conjunta, com 50 participantes e um público esperado de 500 pessoas;
- 8 áreas artísticas distintas apresentadas no espetáculo;
- Desenvolvimento de competências profissionais na área da organização de espetáculos, nos jovens que integram a

Residência artística de preparação do espectáculo final;
 - Desenvolvimento de competências pessoais de responsabilidade, atitude, compromisso e foco num objetivo que depende do empenho e dedicação individual, nos jovens que integram a Residência artística de preparação do espectáculo final;
 - Valorização das competências e trabalho dos jovens que preparam o espectáculo final;
 - Aumento de conhecimentos artísticos através da partilha e do trabalho conjunto efetuado na Residência Artística.

Valor 4684.00 EUR
Cronograma Mês 9
Periodicidade PontualMomento único
Nº de destinatários 565
Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

Actividade 11 LAB Foto Livro e DVD

Descrição Com esta actividade se pretende que todo o processo criativo desenvolvido ao longo do projeto fique registado em formato de fotografia e vídeo por um núcleo de jovens com competências na área audiovisual. Assim se pretende primeiramente desenvolver competências de produção e edição de fotografia e vídeo nos jovens, podendo operacionalizar os conhecimentos adquiridos com uma produção final. Deste modo também se contribuirá para despertar o interesse por áreas profissionais relacionadas com a produção audiovisual. Relativamente aos produtos concebidos, pretende-se a criação de um foto-livro, que apresentará as fotografias mais representativas do projeto, com descrições e pequenos textos de apresentação a descrever experiências na primeira pessoa e um DVD com registo em vídeo de momentos chave do trabalho de criação artística realizado. Tanto o livro como o dvd permitirão promover o trabalho efetuado no âmbito do Laboratório Criativo, bem como as suas criações artísticas, promovendo a inovação do processo realizado e a Alta de Lisboa como um espaço onde a cultura e a arte estão presentes. Serão ainda instrumentos que auxiliarão à replicação do projeto noutros locais, perante outros desafios e públicos.

Recursos humanos - Núcleo de jovens que participam no projeto;
 - Profissional na área audiovisual;
 - Coordenador do projeto.

Local: morada(s) -

Local: entidade(s) -

Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - 5 jovens a participar no núcleo audiovisual; - 1 Foto-livro realizado, representativo das vivências de todos os participantes ao longo do projeto; - 1 DVD representativo do processo criativo do projeto; - 50 participantes do projeto a colaborar na produção dos materiais; - Aumento de competências nas áreas de produção e edição de fotografia e vídeo nos jovens que integram o núcleo audiovisual; - Valorização das competências artísticas dos participantes do projeto que são retratados no foto-livro e dvd.
Valor	2932.00 EUR
Cronograma	Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Semanal
Nº de destinatários	55
Objectivos específicos para que concorre	1, 2, 3

Actividade 12 BIP Fest: Bairros com Potencial

Descrição

Esta atividade pretende ser um momento de apresentação e reunião daqueles que, como nós, desenvolvem um trabalho artístico em bairros BIP ZIP na cidade de Lisboa. Permite criar um momento artístico com apresentações dos protagonistas dos vários bairros, num único palco, trazendo ao centro da cidade os talentos e as competências que existem nestes territórios e que o panorama cultural da cidade não conhece.

Permite também partilhar e estabelecer pontes com outros trabalhos, enriquecendo ainda mais cada projeto e possibilitando a criação de redes de trabalho entre bairros que permitam cruzar práticas artísticas num movimento urbano de coesão social pelas artes.

Este evento permite aprofundar e integrar diferentes conhecimentos, impulsionar os talentos em diversas áreas e diferentes faixas etárias e dar-lhes visibilidade entre bairros e entre estes e o centro. Será um momento alto de partilha onde a cultura dos bairros se apresenta à cidade, contribuindo também para a coesão social da cidade ao apresentar num único momento a riqueza criativa de vários bairros.

Recursos humanos

- Participantes do projeto;
- Participantes de vários projetos Bip Zip da cidade de Lisboa;
- Artistas convidados por cada projeto Bip Zip;
- Coordenador de projeto.

Local: morada(s) -



<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Espetáculo realizado em equipamento cultural no centro da cidade; - 80 Participantes a integrar o espetáculo; - 500 Pessoas a assistir ao espetáculo; - 6 Bairros de intervenção prioritária a participar no Bip Fest; - Representação de várias áreas artísticas num único espetáculo cultural; - Divulgação conjunta do trabalho artístico realizado por diversos projetos BIP/ZIP da cidade de Lisboa; - Aumento do conhecimento do trabalho artístico realizado nos bairros sociais por parte de público com características socioeconómicas diferenciado; - Partilha de conhecimentos entre os intervenientes dos vários projetos BIP/ZIP; - Promoção de ligações entre os projetos e possibilidade futuros trabalhos conjuntos.
<i>Valor</i>	4232.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 10
<i>Periodicidade</i>	PontualMomento único
<i>Nº de destinatários</i>	580
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2, 3
 <i>Actividade 13</i>	 Gestão Participada e Inclusiva
<i>Descrição</i>	<p>Segundo esta atividade, o Laboratório Criativo funcionará como escola informal, com um modelo de participação inovador, convidando os participantes a integrar todos os níveis da dinâmica e operacionalização do projeto. Por meio de inquéritos e avaliações, mas também da constituição de um Conselho Geral (órgão que reúne todos os participantes - jovens, idosos, professores, gestores), pretende-se fomentar a reflexão e debate sobre o desenrolar do projeto, novas sugestões, etc. Pretende-se que este seja um Conselho Permanente - órgão de suporte à coordenação - que incorpore jovens e seniores autopropostos e/ou eleitos, que participarão ao nível da gestão global do projeto. Deste modo, existirá um reforço de competências de cidadania e participação normalmente ausentes dos projetos, rompendo com a lógica promotor-participante, reforçando a autonomia e a auto organização na procura de soluções. Por outro lado, ao contribuir para este envolvimento criam-se as condições que permitem um trabalho em rede, essencial para a sustentabilidade do projeto e das ações.</p>
<i>Recursos humanos</i>	- Participantes do projeto;



	- Parceiros do projeto;
	- Coordenador de projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	-
<i>Local: entidade(s)</i>	-
<i>Resultados esperados</i>	- 3 Conselhos Gerais realizados;
	- 10 Conselhos Permanentes Realizados;
	- 2 Seniores e 2 jovens a integrar o Conselho Permanente;
	- 3 Parceiros a integrar os Conselhos Gerais e Permanente;
	- Valorização da opinião dos seniores e jovens envolvidos;
	- Reforço de competências de cidadania, autonomia e auto-organização nos seniores e jovens;
	- Aumento do nível de envolvimento dos participantes no planeamento e operacionalização do projeto.
<i>Valor</i>	885.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Mensal
<i>Nº de destinatários</i>	55
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2, 3

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados -----

Constituição da equipa de projeto

Criação de emprego (Impacto)

Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação >= 75%) -----

Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto -----

Destinatários (Resultados)

Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é

possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas) -----

Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes -----

Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes -----

Equidade

Nº de destinatários com deficiência / doença mental -----

Nº de destinatários mulheres -----

Nº de destinatários desempregados -----

Nº de destinatários jovens (- de 30 anos) -----

Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos) -----

Nº de destinatários imigrantes -----

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

Nº de produtos concebidos para venda / demonstração -----

Nº de intervenções em edificado para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade -----

Nº de intervenções no espaço público -----

Nº de publicações criadas -----

Nº de páginas de Internet criadas -----

Nº de páginas de facebook criadas -----

Nº de vídeos criados -----

Nº de artigos publicados em jornais / revistas -----

Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros) -----

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJECTO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

DMHDL | DDL | DAIL

BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária



FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

<i>Encargos com pessoal interno</i>	11506.00 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	2950.00 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	2350.00 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	2670.00 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	3198.00 EUR
<i>Equipamentos</i>	8875.00 EUR
<i>Obras</i>	0.00 EUR
<i>Total</i>	31549 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	ARAL-Associação de Residentes do Alto do Lumiar
<i>Valor</i>	31549.00 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	-
<i>Tipo de apoio</i>	Financeiro
<i>Valor</i>	0.00 EUR
<i>Descrição</i>	-

TOTAIS

<i>Total das Actividades</i>	31549 EUR
<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	31549 EUR
<i>Total do Projeto</i>	31549 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	2426

