

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2020

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 102

Museu do bairro_Marvila



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

<i>Designação</i>	A Reserva na Fábrica - Associação para a Criatividade, Mediação Cultural e Empreendedorismo
<i>Designação</i>	4Change, Cooperativa Cultural e de Solidariedade Social CRL

IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

<i>Designação</i>	Museu do bairro_Marvila
<i>BIP/ZIP em que pretende intervir</i>	32. Quinta das Salgadas / Alfinetes 33. Marquês de Abrantes 34. PRODAC 53. Marvila Velha

Síntese do Projecto

<i>Fase de execução</i>	Os jovens assumem o papel de curadores do "Museu do Bairro", investigando o património e reunindo histórias de vida, realizando projetos. Esta interação é feita em segurança, mostrando como é possível uma "normalidade" cumprindo as diretrizes de saúde pública; e, por outro lado, estimula-se a interação social e enriquece-se o quotidiano da comunidade e dos seus jovens. A exposição serve de eixo para a capacitação dos jovens - a festa culmina o impacto e um catálogo documenta todo o projeto.
<i>Fase de sustentabilidade</i>	Além de ganhos imateriais (competências pessoais, coesão social) os vetores de sustentabilidade: manter contato direto com parceiros/beneficiários; enquadramento dos jovens nas atividades da Biblioteca (ex. prosseguem emissões da rádio digital ou Canal Youtube do Bairro; enquadramento nas atividades já existentes (Festival Poster, Dias de Marvila, outras); maleta pedagógica e formação para seu uso - ex. técnicos e membros da comunidade; angariação de fundos.

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

Objetivo Geral de Projeto

<i>Diagnóstico</i>	Nas últimas décadas, a Região Metropolitana de Lisboa passou por um processo de reestruturação económica, urbana e sócio-demográfica, transformando-a numa cidade moderna, cosmopolita e multicêntrica. Como consequência surgiram
--------------------	--



também questões estruturais sobre gentrificação, habitação e trabalho, espaço urbano e cidadania.

Coabitando com

bolsas de património muito antigo e antigos espaços industriais, os bairros de Marvila são marcados principalmente como áreas de habitação social, com edificações geridas pelo Estado e presença do sector cooperativo.

Com a Expo98, reestruturação da malha urbana e rede de transportes, Marvila liga-se, finalmente, à cidade - mudança estrutural que estimulou um aumento do investimento imobiliário e contribuiu para o processo de transformação da imagem urbana da zona - ainda muito associada à imagem negativa dos 'bairros sociais' e condiciona a vida e auto-estima da população que aí reside. Junta-se que Marvila são vários bairros dentro do bairro, muitos de costas voltadas e que não se reconhecem entre si. Importa por isso pensar a integração espacial e social, bem como o acesso e participação na cultura e uma vivência nova do espaços públicos e da segurança por estas comunidade. Por essa razão, queremos implementar um projeto de valorização pessoal, através da experiência dos espaços públicos e privados através do património material e imaterial. O trabalho essencial com parceiros locais passa pela Biblioteca e Junta como pontes.

Temática preferencial

Melhorar a Vida no Bairro

Destinatários preferenciais

Jovens

Objectivo geral

Este projeto pretende melhorar a vida no bairro através da promoção do património material e imaterial, aumentando o sentido de pertença e de identidade dos moradores. Os jovens assumem o papel de curadores do "Museu do Bairro", investigando o património e reunindo histórias de vida. Existem vários espaços âncora, onde as atividades ocorrem no entanto, a rua, como espaço partilhado e polifónico, será o lugar comum.

A segurança está sempre presente, mostrando aos jovens como é possível uma "normalidade", cumprindo as diretrizes de saúde pública. Por outro lado, estimula-se a interação social e enriquece-se o quotidiano dos jovens, dimensões muito importantes para o seu bem-estar.

Por essa razão, as atividades do projeto estão preparadas para uma situação de confinamento, caso seja necessário.

Através de uma metodologia aberta de co-criação, assume-se que património é um conceito polifónico, a ser celebrado. São usadas metodologias ligadas à literacia para os media e experimentação artística, cujos produtos serão celebrados numa exposição e num catálogo.

Esta exposição serve de eixo para a capacitação dos jovens, integrando atividades: conteúdos; gestão dos media digitais; laboratórios, conversas do bairro e visitas.



A equipa nuclear será constituída por dois mediadores, consultores e técnicos; os especialistas que orientam os quatro laboratórios; os convidados das três tertúlias que partilham as suas experiências e ideias. Através das três visitas, conhecem outros projetos. Sendo um projeto colaborativo, fundamentado numa pedagogia de democracia e na criação de espaços sociais de criação, cada grupo tem o seu percurso, o seu tema e recursos. Os jovens são responsáveis pelo seu trabalho e devem arriscar, experimentando ideias novas.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

Desenvolver competências pessoais, familiares e comunitárias, através da criação de um projeto elaborado pelos destinatários principais que envolve toda a comunidade e que aumenta o sentido identidade territorial. O projeto é reconhecido através da inauguração da exposição e da festa promovida envolvendo as entidades locais e parceiras, bem como moradores e frequentadores deste território. O sentimento de vizinhança e de pertença ao bairro é promovido através de encontros com especialistas, ao longo dos quais os destinatários adquirem novos conhecimentos e técnicas nas áreas selecionadas e envolvidas na exposição. A troca de saberes e de sinergias com os convidados fomentam o (re)conhecimento de percursos de vida interessantes - que demonstram as possibilidades que advém de uma forte ética de trabalho e talento. No caso da população migrante adulta e os habitantes mais idosos, este projeto valoriza a sua experiência e percurso pessoal, bem como o seu olhar sobre o património local - Marvila, hoje.

Sustentabilidade

O projeto oferece experiências e competências que contribuem para a definição da sua vida profissional e desenvolvimento pessoal dos jovens - sendo também uma demonstração de agência enquanto cidadãos, estimulando uma atitude mais crítica e participativa. No caso da população migrante adulta e dos habitantes mais idosos, o projecto reforça a inclusão social ao valoriza de forma ativa as suas experiências e competências.

É um projeto colaborativo, fundamentado numa pedagogia de democracia e na criação de espaços sociais de criação - desenvolvido de uma forma sustentada, visa, a longo prazo, a autonomia dos participantes. E é, por isso, um projeto que visa, em



última instância, a criação de um novo território criativo que é celebrado em comunidade.

Em fase de sustentabilidade, a parceria manterá um contacto direto com os parceiros locais e o grupo de jovens, mantendo uma dinâmica mais pontual mas direcionando-os para novas atividades - a Biblioteca de Marvila enquadrará este grupo de jovens. Como as atividades são já desenhadas e realizadas tendo em conta as atividades já existentes em Marvila (Festival Poster, Dias de Marvila, outras) podem ser apropriadas (ex. as Conversas de Bairro) pelos parceiros - condição de sustentabilidade será o estabelecimento de potenciais janelas de oportunidade para reproduzir atividades do projeto mas a baixo custo e que pode ser suportado pelos parceiros locais - que pode todavia ser reforçado pela angariação de outros fundos.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Promover a dinamização comunitária e a cidadania através da implementação de um projeto comum, baseado em ferramentas digitais, em que é promovido o diálogo intergeracional e intercultural, através da recolha de histórias de vida e da sua valorização.

O projeto é apoiado pela criação de canais de comunicação específicos que são alimentados pelos participantes - media sociais, um canal de rádio e de youtube que vivem das recolhas e das reportagens feitas pelos jovens. Estes meios estão concentrados numa página web criada e mantida pelos participantes. Para tal, recorre-se a metodologias da literacia para os média, como o Photovoice - ou à desconstrução de narrativas mediáticas e de estereótipos ou de fenómenos como o boato local e o paralelo com a 'fake news' global, numa perspectiva de capacitar os jovens na interpretação da linguagem digital, aumentando a sua consciência crítica e a capacidade de desconstruir notícias falsas e prevenir fraudes.

Ao usar as instituições locais como espaços-âncora para o desenvolvimento de atividades, reforça o seu reconhecimento como lugares comuns, de apoio à população.

Sustentabilidade

A sustentabilidade deste objetivo é garantida pelos benefícios/ganhos decorrentes das dinâmicas criadas pelo projeto e por uma consistente disseminação de resultados. Como o programa de atividades é sustentado pela rede de instituições presentes no bairro ou nas suas proximidades, há uma apropriação desses espaços pela população envolvida. Desta forma, a rede pode continuar a colaborar na dinamização de atividades comunitárias, por um lado, e também passa a integrar os espaços habituais dos seus habitantes, sendo reconhecida como uma rede de prevenção e inclusão social.

Nesse sentido, o elemento permanente da exposição será realizado já na fase final do projeto e a



parceria, técnicos e mediadores, com apoio da parceria informal da MAPA produzirão uma maleta pedagógica a utilizar na Biblioteca, nas escolas e noutros locais do bairro - os parceiros comprometem-se a dar formação durante os dois anos seguintes aos técnicos, animadores e membros interessados da comunidade para multiplicar o seu uso. Acresce que os conteúdos que são disponibilizados digitalmente funcionam como um arquivo das memórias do projeto, reforçando a sua função como Museu do Bairro. Graças a palavras-chave e tags, pode ser feita uma pesquisa no repositório de entrevistas e reportagens, mesmo depois da conclusão do projeto.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

Reforçar a função dos espaços públicos como um espaço comunitário, melhorando a vida no bairro, em que os habitantes e outros utentes (comerciantes, trabalhadores de serviços) reconheçam como seu, através da apropriação patrimonial. Esta reconquista é fundamental na construção de uma resposta solidária à pandemia e ao confinamento, estimulando a apropriação do espaço público.

É fundamental

demonstrar aos jovens e à comunidade, que é possível uma "normalidade", cumprindo as diretrizes de saúde pública, e, por outro lado, estimular a interação social e enriquecer o quotidiano dos jovens através da integração comunitária, dimensões muito importantes para o seu bem-estar.

As

atividades do projeto estão preparadas para uma situação de confinamento, caso seja necessário. As competências de literacia digital e dos média são desenvolvidas nas suas várias dimensões ao longo do projeto:

Em articulação

direta com as entidades parceiras do projeto e com entidades locais, com as quais existe troca de sinergias e de experiências, pretende-se estimular as pessoas moradoras e frequentadoras de Marvila a envolverem-se em atividades participativas, que aumente o sentimento de pertença e de identificação com o território.

Sustentabilidade

Os habitantes de um bairro são os seus primeiros cuidadores. Se reconhecerem o espaço como seu, conhecendo a sua história e as histórias de vida dos outros habitantes, podem assumir o papel de cuidadores de um património comum, que também é parte da sua identidade e lhe concede valor

O

projeto leva ao reforço da rede de entajuda, promovendo o diálogo intercultural e intergeracional, melhorando desta forma a vida no bairro - mais competências adquiridas pelos jovens para a sua vida.

O espaço público é parte integrante

da cultura urbana e este projeto importante para estimular a sua reapropriação através das redes sociais, contrariando o isolamento social e a fobia decorrentes da pandemia e do



confinamento.

Além destes ganhos imateriais e de coesão social, a parceria manterá um contacto direto com os parceiros locais e o grupo de jovens, mantendo uma dinâmica mais pontual mas direcionando-os para novas atividades durante a fase de sustentabilidade, na Biblioteca de Marvila. É disso exemplo a apropriação das emissões de rádio digital ou do Canal Youtube do Bairro constituídos pelo grupo de jovens - os canais escolhidos serão geridos pelos parceiros e jovens do grupo nos anos seguintes, potenciando os canais de comunicação do bairro de Marvila. A sustentabilidade preconizada não invalida que novas fontes de financiamento serão procuradas pelos promotores/parceiros para renovar o projeto lançado.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

Actividade 1 Oficinas colaborativas

Descrição

Esta atividade é implementada pela 4Change e pela Reserva, em articulação com a Biblioteca Municipal de Marvila e o (futuro) Centro Interpretativo de Marvila e Beato, que facilitarão nove oficinas colaborativas ao longo do projeto e são dinamizadas pela equipa nuclear do projeto (dois mediadores), podendo contar com convidados para tarefas específicas. Por exemplo, técnicos do Museu de Lisboa virão explicar e facilitar a metodologia das histórias de vida, ou fazer uma pequena apresentação sobre o bairro.

As

sessões também podem ser associadas a uma visita, se for relevante. Assim temos uma relação direta entre os jovens, a escola, o bairro, a junta e as outras organizações.

Cada

projeto a trabalhar nas oficinas é dividido em subprojetos, indo ao encontro das apetências e das competências dos jovens - fazer entrevistas, criar bandas/objetos sonoros, escrever, criar objetos artísticos (fotografia, ou livros de artista), dentre uma infinidade de possibilidades.

A

página web, uma rádio digital ou um canal de Youtube ('Canal do Bairro') a serem criados durante as oficinas servem como catalisadores, recursos e arquivos do projeto, explorando as competências digitais dos jovens numa situação de trabalho em projeto.

São consideradas um mínimo

de nove sessões de trabalho regulares com a equipa de mediadores. As sessões devem durar um mínimo de 90 minutos. O orçamento inclui materiais e consumíveis para as atividades.

Recursos humanos

2 mediadores

5 convidados de várias áreas, oriundos de instituições parceiras e outras (exemplo: antropólogo,



sonoplasta, etc)
Equipa técnica do projeto
Avaliador

Local: morada(s) Esta atividade está prevista decorrer no espaço dos parceiros locais, dos parceiros informais e outras organizações integradas nas suas redes (Biblioteca de Marvila, Junta de Freguesia, outros). Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Local: entidade(s) Esta atividade está prevista decorrer no espaço dos parceiros locais, dos parceiros informais e outras organizações integradas nas suas redes (Biblioteca de Marvila, Junta de Freguesia, outros). Será organizada e gerida pela 4Change em colaboração com a Reserva.

Resultados esperados Vão ser realizadas um mínimo de nove oficinas, com a duração mínima de 90 minutos cada, para um grupo de 15 a 25 jovens.

A metodologia das oficinas colaborativas aposta no desenvolvimento de competências enquadradas no "Perfil do aluno do século XXI", assim como na sua valorização como criadores:

Desenvolver a criatividade. Envolve iniciativa, assumir riscos e aprender com os erros e avaliação destas criações para as melhorar.

Perceber que comunicar é, antes de tudo, influenciar o outro. Estruturar uma ideia e defender a mesma são parte integrante do processo de colaboração. Implica ser empático e assertivo. Ser flexível nos papéis que desempenha no grupo, sentindo-se confiante na interação com o outro.

Desenvolver o pensamento crítico, incluindo a capacidade de compilar e selecionar informação, assim como chegar a conclusões fundamentadas.

A responsabilidade pessoal é uma dimensão de trabalho fundamental. Os jovens responsabilizam-se pela sua própria aprendizagem e desenvolvimento pessoal. Percebem que errar faz parte do processo e percebem a importância da sua opinião e ação sobre o mundo.

É uma metodologia aberta e colaborativa, que promove o desenvolvimento de competências pessoais, familiares e comunitárias, com um projeto que tem produtos concretos, reforçando o sentimento de auto-realização do grupo de trabalho. Esta metodologia envolve a comunidade e oferece uma narrativa de sucesso à comunidade, abrindo possibilidades de outras ideias e iniciativas.

Valor 5011 EUR

Cronograma Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês



	11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Pontual ⁹
<i>Nº de destinatários</i>	15
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	3
<i>Actividade 2</i>	Laboratórios de capacitação
<i>Descrição</i>	<p>A formação tem aqui um papel central, porque vai fomentar duas dimensões essenciais: o conhecimento técnico e as relações sociais, criando uma comunidade de aprendizagem, com uma rede de sustentação interna. Com este objetivo em vista, existirão quatro laboratórios ao longo do projeto, que aproveitam as férias escolares para intensificar o trabalho com o grupo de jovens.</p> <p>Dependendo do projeto definido nas oficinas colaborativas, são convidados especialistas para dar formação específica. São considerados um mínimo de quatro laboratórios com seis horas cada. Exemplos: expressão dramática, serigrafia, gravura, documentário, animação, vídeo, desenho, pintura, banda desenhada, escrita, escultura, fotografia, dança, arte na paisagem, arte urbana, costura criativa, música, instalações sonoras e arte digital.</p> <p>Os laboratórios podem ter lugar nos espaços dos especialistas, devido a exigências de equipamento e instalações. Dependendo da localização e das condições sanitárias, os jovens poderão deslocar-se de autocarro reservado para o efeito ou de transportes públicos.</p> <p>Os laboratórios estão previstos para fevereiro e março, aproveitando as férias de Carnaval e da Páscoa. São agrupadas em conjuntos de dois, para reforçar uma experiência imersiva.</p> <p>Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<p>2 mediadores</p> <p>8 especialistas nas áreas de laboratório.</p> <p>Dependendo do formato final da exposição, podem ser envolvidos ilustradores, sonoplastas, fotógrafos, etc.</p> <p>Equipa técnica do projeto</p> <p>Parceiros</p> <p>Avaliador</p>
<i>Local: morada(s)</i>	<p>Esta atividade está prevista decorrer no espaço dos parceiros locais (Biblioteca, Junta de Freguesias, Escolas) ou nos espaços dos próprios especialistas, tendo em conta a experiência e a necessidade de equipamento específico.</p> <p>Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer</p>



uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Local: entidade(s)

Esta atividade está prevista decorrer no espaço dos parceiros locais ou nos espaços dos próprios especialistas, tendo em conta a experiência e a necessidade de equipamento específico.
Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma adaptação prevista, de apoio à distância e mentoria individual em condições seguras.

Resultados esperados

Realização de 4 laboratórios com a duração média de 6 horas cada. Os laboratórios serão ministrados em dois conjuntos de dois dias seguidos, como duas residências artísticas, durante a pausa letiva ou em fim de semana.

Esta metodologia promove simultaneamente a imersão dos jovens e a sua autonomia na apropriação de novas ferramentas, levando ao desenvolvimento de competências como:

Aquisição

de competências artísticas e técnicas que permitem que os jovens integrem outros projetos e que encontrem uma área de desenvolvimento profissional e pessoal.

Uma maior

flexibilidade e capacidade de adaptação são consequências importantes do contacto com diferentes áreas artísticas e técnicas, uma vez que estes laboratórios permitem ultrapassar preconceitos sociais e pessoais em relação a determinados percursos profissionais.

Reconhecimento da

importância da aprendizagem ao longo da vida e reconhecimento de outros espaços de formação, fora da rede escolar.

Os laboratórios são importantes para a exploração de diferentes percursos profissionais, contextualizados em narrativas de realização pessoal e profissional.

Valor 4513 EUR

Cronograma Mês 6, Mês 7

Periodicidade Pontual4

Nº de destinatários 15

Objectivos específicos para que concorre 3

Actividade 3 Visitas

Descrição

As visitas de estudo representam uma parte importante da dinâmica do projeto porque, por um lado, dão acesso a espaços que habitualmente não são frequentados pelos jovens, fora do bairro, e, por outro, são momentos



importantes para aprender “a conhecer” e “a estar” em espaços diversos, valorizando muito a dimensão social. Estão por isso calendarizadas tendo em consideração momentos importantes para “criação de grupo”: o arranque do projeto; o regresso ao trabalho depois do intervalo do Natal; em Maio, com o projeto já estruturado e com uma partilha de experiências.

Uma das visitas será feita a um dos pólos do Museu de Lisboa, para contextualizar o conceito de Museu como instituição, a sua gestão e programação. Nessa visita também será explicado o processo de pensar e criar uma exposição, assim como todos os recursos e tarefas envolvidos.

Estão previstas mais duas visitas, tendo como objetivo dar acesso a espaços e a interlocutores pouco acessíveis dentro das redes sociais dos jovens.

Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Recursos humanos

2 mediadores
Equipa técnica do projeto
Técnicos dos locais
de acolhimento
Avaliador

Local: morada(s)

Esta atividade está prevista decorrer no espaço de organizações que sejam relevantes para o objeto da exposição. Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma adaptação prevista, de apoio à distância e mentoria individual em condições seguras.

Uma das visitas será feita a um dos pólos do Museu de Lisboa.

Local: entidade(s)

Esta atividade está prevista decorrer no espaço de organizações que sejam relevantes para o objeto da exposição. Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma adaptação prevista, de apoio à distância e mentoria individual em condições seguras.

Resultados esperados

Realização de três visitas de estudo com a duração prevista entre 3 e 6 horas;
ao grupo de 15 a 25 jovens, juntam-se mais 25 a 30 jovens, identificados pelos parceiros ou escolas de Marvila para usufruir da visita.

Tal como está estabelecido no relatório da UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI e é salientado na obra ‘Educação Um Tesouro a Descobrir’ (2010), as seguintes competências são desenvolvidas no âmbito destas visitas:
Desenvolvimento pessoal e social dos jovens envolvidos no projeto.
Aprender a conhecer, para



beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida.

Aprofundamento da criatividade e aumento do conhecimento e da confiança dos jovens.

Viver a cidade e

aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências - realizar projectos comuns e preparar-se para gerir conflitos - no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz. Aprender a ser, para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal.

As visitas dão acesso a espaços

e a interlocutores que habitualmente não estão integrados nos circuitos sociais dos jovens.

<i>Valor</i>	3655 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 3, Mês 7
<i>Periodicidade</i>	Pontual3
<i>Nº de destinatários</i>	50
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2

Actividade 4 Trabalho de projeto e Mentoria

Descrição

O objetivo é estimular o trabalho autónomo - tarefas individuais e em grupo, estabelecendo planos de ação de acordo com as competências e os interesses dos jovens.

É

simultaneamente um processo de autonomia, de auto-realização e de cooperação, em que são propostas tarefas cada vez mais complexas, orientadas para o desenvolvimento de competências.

Os jovens são

responsabilizados, percebem o valor do erro como uma oportunidade de aprendizagem e assumem riscos. Numa atividade de educação não formal, esta dimensão é muito importante, porque não existem expectativas de avaliação, mas há uma lógica de solidariedade e de trabalho de projeto.

A equipa nuclear de mediadores mantém uma relação de mentoria ao longo do trabalho de projeto, consolidando metodologias e esclarecendo dúvidas. O objetivo é que os jovens sejam acompanhados de forma individualizada ao longo de todo o projeto, integrando as suas dúvidas e apoiando o seu desenvolvimento pessoal e social.

Caso seja um trabalho

de investigação, poderá ser feito em arquivos ou espaços congêneres. E no caso de trabalho de experimentação artística, o jovem pode recorrer a espaços especializados,



com o apoio do projeto. Por exemplo: fotografia analógica ou serigrafia.
Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Recursos humanos

2 mediadores
Equipa técnica do projeto

Local: morada(s)

O trabalho de projeto é desenvolvido pelos jovens de forma autónoma, podendo ser localizado em diferentes organizações e locais. Exemplo: a recolha de histórias de vida poderá ser feita nos espaços dos parceiros do projeto ou, no espaço do interlocutor, se fizer sentido. Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Local: entidade(s)

Será organizada e gerida pela Reserva em colaboração com a 4Change, para decorrer de forma autónoma e desenvolver o trabalho de projeto - pode ser convidado igualmente algum staff das organizações em parceria informal para fazer mentoria especializada (exemplo: um fotógrafo ou o designer do projeto, quando o jovem deseja desenvolver o projeto nessa vertente).

Resultados esperados

Estão previstas 120 minutos de mentoria individualizada para cada jovem, totalizando 30 horas de contacto.
Os jovens devem desenvolver trabalho autónomo ao longo do projeto, cumprindo tarefas enquadradas nos sub-projetos, distribuídas de acordo com as suas competências e motivação.
O trabalho autónomo, apoiado por uma estrutura de mentoria, é muito importante para o sucesso do projeto: O trabalho de projeto é uma dimensão importante na apropriação do projeto pelos jovens, estimulando o desenvolvimento pessoal e social dos mesmos.
Através do aumento de conhecimento e da confiança dos jovens, há uma reforço de competências importantes para o seu percurso académico e para a eventual integração no mercado de trabalho.
Podemos elencar a capacidade de resolução de problemas, adaptabilidade e a capacidade de reconhecer riscos, reconhecendo que o erro pode fazer parte do processo de fazer mais e melhor.
Através da auto-regulação e da capacidade de trabalhar em equipe, desenvolvem não só competências pessoais e sociais, como a empatia e a solidariedade.
Há um claro investimento no trabalho em grupo e na criação de lógicas de solidariedade e mecanismos de controlo interno na prossecução dos objetivos do projeto.



<i>Valor</i>	2843 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 2, 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>	15
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	3
<i>Actividade 5</i>	Conversas de Bairro
<i>Descrição</i>	<p>As Conversas de Bairro são eventos abertos organizados pelos jovens para toda a comunidade, num local central (uma praça, um parque, a Biblioteca). Os jovens escolhem os convidados que serão entrevistados por um par de moderadores (escolhido pelo grupo ou assumido pelos jovens).</p> <p>O objetivo é uma partilha de experiências, que inspire a plateia para pensar e discutir em conjunto. É um evento organizado pelos jovens para a restante comunidade, incluindo familiares e amigos, tendo os mediadores o papel de facilitar o processo e não de liderar. Preenche três funções ao mesmo tempo: servir de momento de partilha e investigação para os jovens; fazer a ligação à comunidade; e é um momento 'empoderador' para os jovens, que assumem o protagonismo com a comunidade. Também é um momento importante para disseminação do projeto, dando espaço para a partilha dos resultados. Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma adaptação prevista, de apoio à distância e mentoria individual em condições seguras.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<p>2 mediadores Equipa técnica do projeto Parceiros Avaliador</p>
<i>Local: morada(s)</i>	<p>Locais públicos ou outros, geridos pela rede de parceiros, dentro dos BIP/ZIP de Marvila. Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.</p>
<i>Local: entidade(s)</i>	<p>Será organizada e gerida pela 4Change em colaboração com a Reserva e os parceiros informais e locais do projeto - será dada carta branca ao grupo de jovens, especialmente aos jovens mais empreendedores, bem como às organizações locais</p>



e pontos focais/líderes locais dos bairros.

Resultados esperados

Estão previstos três eventos, realizados entre Maio e Julho de 2021, em locais públicos - de preferência ao ar livre - do Bairro.
Prevê-se envolver 240 pessoas nesta atividade.

A organização das 'Conversas' traz resultados importantes: Desenvolvimento pessoal, social e artístico dos jovens, que são envolvidos na seleção dos convidados e organização do evento.

Acesso a pessoas e a experiências invulgares e interessantes.

Aprofundamento da criatividade e aumento do conhecimento e da confiança dos jovens.

Aprender a fazer, a

fim de adquirir não só uma qualificação profissional, mas, de uma maneira mais abrangente, a competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe.

Viver a cidade e aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências - realizar projectos comuns e preparar-se para gerir conflitos - no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.

Aprender a ser,

para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal.

Estes eventos envolvem a comunidade e oferecem uma narrativa de sucesso à comunidade, abrindo possibilidades de outras ideias e iniciativas.

Valor 4021 EUR

Cronograma Mês 7, Mês 8, Mês 9

Periodicidade Pontual3

Nº de destinatários 240

Objectivos específicos para que concorre 2

Actividade 6 Exposição

Descrição

A exposição é o culminar de dez meses de trabalho de grupo. É um trabalho participativo e construído à medida do diagnóstico de necessidades, das expectativas e da concretização do grupo de trabalho.

A exposição pode

consistir, por exemplo, num conjunto de dez painéis sobre a vida no bairro com um filme com banda sonora, projetado na parede. Num outro cenário, o grupo pode optar por fazer um

documentário sobre “Migrações no Bairro”, com um pequeno folheto com infografias.

As directrizes do projeto são muito simples:

há uma equipa técnica disponível para apoiar no desenvolvimento do projeto;

a produção não pode

ultrapassar o orçamento de 1.500,00 €, incluindo IVA; deve

ter o menor impacto ambiental possível, aproveitando equipamentos e materiais usados;

deve ser itinerante.

A

exposição deve estar aberta ao público pelo menos quatro semanas e os jovens devem preparar pelo menos duas atividades de mediação/visita. Terá sempre uma dimensão permanente - que pode ser alcançada com a produção da maleta pedagógica, uma ferramenta que permite mesmo às exposições/projetos mais imateriais e não permanentes, guardar atividades, memórias e materiais para serem explorados e dinamizados mais tarde, por animadores locais dos parceiros ou líderes locais.

Contudo, a adaptação à

situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das

atividades já prevista, em vários moldes - mentoria

individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Recursos humanos

2 mediadores

Equipa técnica do projeto

Designers e

especialistas

Parceiros

Fornecedores

Avaliador

Local: morada(s)

Esta atividade está prevista decorrer no espaço dos

parceiros locais, dos parceiros informais e outras

organizações integradas nas suas redes. Contudo, a

adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma

modificação das atividades já prevista, em vários moldes -

mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos,

sempre em condições seguras.

Local: entidade(s)

Será organizada e gerida pela Reserva em colaboração com a

4Change, envolvendo os parceiros informais e locais,

mentores, mediadores e outro staff envolvido no

desenvolvimento dos projetos dos jovens.

Resultados esperados

A exposição deve estar aberta durante um mínimo de quatro

semanas, incluindo uma itinerância.

Devem ser desenvolvidas

duas atividades de programação.

Está prevista que seja

vista por um mínimo de 1000 visitantes. Contudo a contagem

de visitantes pode ser inviabilizada pelo local da

exposição, caso se opte por um espaço como o centro de



saúde ou um espaço público como uma praça do Bairro.

A gestão da exposição promove o desenvolvimento de competências específicas:
Aquisição de competências artísticas e técnicas que permitem que os jovens integrem outros projetos e que encontrem uma área de desenvolvimento profissional e pessoal.
Prática de trabalho em grupo, comunicação assertiva e negociação, competências importantes na gestão da exposição.
Gestão de problemas e de recursos, no sentido em que os jovens têm que encontrar um formato da exposição que seja operacionalizável perante os limites estabelecidos.
Ao lidar com uma equipa de design ou de especialidades externa, assim como fornecedores de materiais específicos, os jovens ganham muito em competências pessoais e profissionais. Percebem que têm uma capacidade de ação sobre o mundo e percebem o impacto da etapa final no sucesso de qualquer trabalho.

<i>Valor</i>	6858 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Diário
<i>Nº de destinatários</i>	1000
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1
<i>Actividade 7</i>	Catálogo
<i>Descrição</i>	<p>O catálogo documenta a exposição e todo o processo do "Museu do Bairro", servindo como um testemunho do projeto e valorizando o trabalho realizado pelo grupo com um material de qualidade.</p> <p>O catálogo é muito importante por três vetores: por um lado, os jovens trabalham com um objeto gráfico, com o qual podem fazer experiências e correr riscos. segundo, todos os conteúdos são produzidos pelos jovens ao longo do projeto e têm o apoio de um designer na concepção e paginação, uma relação direta que lhes dá mais uma experiência de vida e trabalho, aumentando as competências interpessoais e, até, profissionais. E por último, a realização de um catálogo - clássico, em papel couché mate, caso seja essa a opção, ou mais criativo em materiais inovadores - é uma atividade de valorização do trabalho realizado e que aumenta a auto-estima do grupo e individual, até mesmo dentro da comunidade.</p> <p>Há um orçamento de 2.500,00€ para produção, que pode ser usado para</p>

impressão ou para a produção de outras peças. Este será o caso se os jovens decidirem fazer um livro de artista em serigrafia ou outras técnicas (um mapa com uma série de postais, uma BD, outros objetos).

Recursos humanos

2 mediadores
Equipa técnica do projeto
Designers e especialistas
Parceiros
Fornecedores
Avaliador

Local: morada(s)

É uma publicação a ser distribuída via online e in loco, durante a exposição, através da equipa de projeto, do grupo de jovens e da rede de parceiros.

Local: entidade(s)

Dado ser uma publicação a ser distribuída via online e in loco, durante a exposição, através da equipa de projeto, do grupo de jovens e da rede de parceiros. Será organizada e gerida pela Reserva em colaboração com a 4Change, envolvendo os parceiros informais e locais, mentores, mediadores e outro staff envolvido no desenvolvimento dos projetos dos jovens.

Resultados esperados

A gestão do catálogo como um produto em si mesmo promove o desenvolvimento de competências específicas:
Aquisição de competências artísticas e técnicas que permitem que os jovens integrem outros projetos e que encontrem uma área de desenvolvimento profissional e pessoal.
Prática de trabalho em grupo, comunicação assertiva e negociação, competências importantes na gestão da exposição.
Gestão de problemas e de recursos, no sentido em que os jovens têm que encontrar um formato da exposição que seja operacionalizável perante os limites estabelecidos.
Ao lidar com uma equipa de design ou de especialidades externa, assim como fornecedores, os jovens ganham muito em competências pessoais e profissionais. Percebem que têm uma capacidade de ação sobre o mundo e percebem o impacto da etapa final no sucesso de qualquer trabalho.

Valor

6906 EUR

Cronograma

Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12

Periodicidade

Diário

Nº de destinatários

1000

Objectivos específicos para que concorre

1



Actividade 8 Celebração do 'Museu no Bairro'**Descrição**

É a atividade que culmina o projeto, os resultados e o trabalho com os jovens e outros beneficiários (exemplo: professores e outros educadores dos jovens). É momento de celebração da 'jornada do herói', inaugurando a exposição e apresentando o catálogo. Os jovens organizam esta festa para envolver toda a comunidade: apresentam o seu trabalho e organizam uma forma de interação com o público, que pode ser integrado na programação da exposição. Exemplos: audioguia, dramatização, visita guiada, outros.

É também

aqui que culmina a disseminação do projeto e os seus resultados e impactos podem ser exponenciados, com o aumento da auto-estima dos jovens do bairro e da comunidade em geral. A comunicação irá ser pensada em termos de impacto interno e externo, adequação à comunidade e aos públicos-alvo.

O desafio é duplo: por um lado rentabilizar ao máximo recursos já existentes e produzir a festa com o menor orçamento possível (500,00 €), envolvendo a comunidade numa feira gastronómica, de música. Por outro, integrar esta celebração nas atividades já existentes dos parceiros locais (Dias de Marvila, Feira Medieval, outra) por forma a ser apropriada pelos parceiros - é uma oportunidade de dar seguimento à celebração dos jovens nos anos seguintes, dependendo do tipo de trabalho realizado. Exemplo: uma exposição de fotografia ao ar livre (em banners ou pendões pelo bairro) pode ser renovada com um trabalho com as escolas no ano seguinte.

Recursos humanos

Equipa técnica do projeto
Parceiros
Fornecedores
Avaliador

Local: morada(s)

Locais públicos pertencentes à rede de parceiros ou dentro dos bairros Bip/Zip.
Contudo, a adaptação à situação Covid-19 poderá requerer uma modificação das atividades já prevista, em vários moldes - mentoria individual, apoio à distância, pequenos grupos, sempre em condições seguras.

Local: entidade(s)

Será organizada e gerida pela 4Change em colaboração com a Reserva, envolvendo todos os parceiros informais e locais, mentores, mediadores e outro staff envolvido no desenvolvimento dos projetos dos jovens. A celebração é um momento culminar do projeto e envolverá esforços coletivos e de integração na agenda cultural local já existente.

Resultados esperados

Está previsto um evento, em setembro de 2021, num local público do Bairro, de preferência ao ar livre.

Prevê-se

envolver um mínimo de 300 pessoas nesta atividade (parceiros, jovens, famílias, líderes locais e outros visitantes).

A organização da celebração traz resultados



importantes, também para a disseminação do projeto (nos canais locais, nos canais abertos pelos jovens, nos canais municipais como a 'Agenda', nas redes analógicas e digitais):

Desenvolvimento pessoal, social e artístico dos jovens, que são envolvidos na seleção dos convidados e organização do evento.

Acesso a pessoas e a experiências invulgares e interessantes.

Aprender a fazer, a fim de adquirir não só uma qualificação profissional, mas, de uma maneira mais abrangente, a competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe.

Viver a cidade e aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências - realizar projetos comuns e preparar-se para gerir conflitos - no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.

Aprender a ser, para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal.

Estes eventos envolvem a comunidade e oferecem uma narrativa de sucesso à comunidade, abrindo possibilidades de outras ideias e iniciativas.

<i>Valor</i>	4096 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 8, Mês 9, Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Pontual1
<i>Nº de destinatários</i>	300
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1

Actividade 9 Avaliação de impacto social

Descrição Esta atividade é um desafio a que nos propomos internamente - e à equipa BipZip: realizar uma avaliação intensa dos impactos sociais do projeto, desde o primeiro momento, algo raramente realizado em projetos de intervenção social e artística. Comprovar o impacto - ou pelo contrário, assumir e aprender com os resultados - é uma das questões que inquieta a 4Change e a Reserva. Aproveitando a experiência e as competências em monitorização e avaliação de impacto social da 4Change (ver por exemplo o programa www.impactosocial.pt) e envolvendo desde o início um avaliador para apoiar a equipa do projeto a realizar a monitorização e avaliação durante 12 meses. O impacto



social esperado centra-se no foco do projeto (ver resultados esperados), para o qual será criado um sistema de monitorização e avaliação, que inclui, claro, monitorização dos indicadores de satisfação e de resultados, mas que se vai concentrar na aferição de 2 indicadores de impacto social a partir de uma Teoria da Mudança criada no início do projeto e com a atualização e participação de todos os stakeholders (jovens, parceiros, líderes locais) - até para melhoria na gestão de projeto. Estes dois indicadores de impacto social serão medidos no início/baseline, seguidos aos longo dos 12 meses e aferidos no final - a ferramenta mais adequada será produzida, como por exemplo um misto de inquérito e guião de entrevista a ser aplicada a todos os stakeholders no início e no final do projeto.

<i>Recursos humanos</i>	Equipa técnica do projeto Avaliador Serão ainda envolvidos todos os stakeholders do projeto que darão inputs periódicos para a monitorização dos resultados bem como a avaliação baseline e final do projeto.
<i>Local: morada(s)</i>	Todos os locais onde decorrem o projeto e onde são encontrados os stakeholders do projeto.
<i>Local: entidade(s)</i>	Será organizada e gerida pela 4Change em colaboração com a Reserva, envolvendo todos os stakeholders - parceiros informais e locais, mentores, mediadores e outro staff envolvido no desenvolvimento dos projetos dos jovens, bem como equipa BIPZIP da CML.
<i>Resultados esperados</i>	Relatório de monitorização e avaliação de impacto social realizado. Aferição e monitorização das mudanças operadas pelo projeto: o desenvolvimento das competências do século XXI dos jovens, assim como na valorização do espaço comunitário e a melhoria da vida no bairro; as mudanças esperadas incluem o aumento da literacia para os média dos jovens o aumento de competências ligadas ao trabalho e subsequente aumento de auto-estima provocado por essa inclusão e pela auto-construção dos projeto (individuais e de grupo). O objetivo da atividade é então monitorizar e aferir, os impactos desde o primeiro momento. incluindo a reflexão durante a reunião mensal sobre os dados de execução e de monitorização do impacto, que servirá para aprendizagem e melhoria da gestão de projeto, para rever e corrigir a rota de implementação.
<i>Valor</i>	8602 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 2, 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 0

Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados 4

Constituição da equipa de projeto

Função Mediadores

Horas realizadas para o projeto 220

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Especialistas relacionados com museologia e investigação

Horas realizadas para o projeto 20

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Especialistas relacionados com literacia digital e experimentação artística

Horas realizadas para o projeto 48

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Técnicos

Horas realizadas para o projeto 400



Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Avaliador

Horas realizadas para o projeto 120

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Designers e outros técnicos para exposição e catálogo

Horas realizadas para o projeto 320

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Representantes dos stakeholders

Horas realizadas para o projeto 40

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Coordenador de projeto

Horas realizadas para o projeto 200

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Criação de emprego (Impacto)

Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação >= 75%) 1

Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto 0

Destinatários (Resultados)



<i>Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas)</i>	50
<i>Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes</i>	1540
<i>Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes</i>	4

Equidade

<i>Nº de destinatários com deficiência / doença mental</i>	0
<i>Nº de destinatários mulheres</i>	0
<i>Nº de destinatários desempregados</i>	0
<i>Nº de destinatários jovens (- de 30 anos)</i>	50
<i>Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)</i>	0
<i>Nº de destinatários imigrantes</i>	0
<i>Participantes nas atividades públicas</i>	1540

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

<i>Nº de produtos concebidos para venda / demonstração</i>	0
<i>Nº de intervenções em edificado para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade</i>	0
<i>Nº de intervenções no espaço público</i>	0
<i>Nº de publicações criadas</i>	1
<i>Nº de páginas de Internet criadas</i>	1
<i>Nº de páginas de facebook criadas</i>	4
<i>Nº de vídeos criados</i>	5
<i>Nº de artigos publicados em jornais / revistas</i>	0
<i>Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros)</i>	0



<i>Exposição</i>	1
<i>Catálogo</i>	1

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJECTO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

<i>Encargos com pessoal interno</i>	22415 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	14690 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	0 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	3500 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	4400 EUR
<i>Equipamentos</i>	1500 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	46505 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	A Reserva na Fábrica - Associação para a Criatividade, Mediação Cultural e Empreendedorismo
<i>Valor</i>	21932 EUR
<i>Entidade</i>	4Change, Cooperativa Cultural e de Solidariedade Social CRL
<i>Valor</i>	24573 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	Plano Nacional das Artes
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	3000 EUR
<i>Descrição</i>	<p>O Plano Nacional das Artes compromete-se como parceiro neste projeto, partilhando o interesse no desenvolvimento do projeto piloto "Museu do Bairro, Bairro no Museu", focado no empoderamento comunitário através da criação de uma exposição serve de eixo para a capacitação dos jovens, integrando atividades: conteúdos; gestão dos media digitais; laboratórios, tertúlias e visitas. A colaboração assentará nas seguintes áreas de ação:</p> <p>1. Enquanto parte</p>

integrante do conselho consultivo e de execução do projeto, cooperando diretamente com a 4Change e A Reserva na Fábrica no planeamento do projeto, nomeadamente na articulação com profissionais e organizações das artes.

2. Participação na atividade "Conversas do Bairro", colaborando com os jovens na seleção e no acesso a convidados, caso seja relevante.

3. Multiplicador dos resultados do projeto em fase de sustentabilidade, através da divulgação nos canais do Plano Nacional das Artes.

4. Participação nos processos de avaliação do impacto cultural e social do mesmo, disseminando os seus resultados numa discussão mais alargada sobre este tema.

<i>Entidade</i>	Museu de Lisboa
<i>Tipo de apoio</i>	Financeiro
<i>Valor</i>	5000 EUR
<i>Descrição</i>	O Museu de Lisboa (EGEAC, enquanto entidade parceira, declara que se compromete como parceiro neste projeto, através de um importante contributo não-financeiro do projeto: - participar como especialistas nas atividades do projeto; - participar como convidados nas "Conversas do Bairro"; - receber uma visita de estudo no Museu de Lisboa e integrar o grupo de "stakeholders" na avaliação do projeto.
<i>Entidade</i>	Mapa das Ideias
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	4000 EUR
<i>Descrição</i>	A Mapa das Ideias, empresa especializada em mediação cultural, declara que se compromete como parceiro neste projeto, através de um importante contributo não-financeiro: - apoiar o desenvolvimento da maleta pedagógica, parte essencial para garantir a sustentabilidade do projeto; - dar formação aberta à comunidade sobre a gestão do canal de youtube do Museu do Bairro, também integrado na sustentabilidade do projeto.
<i>Entidade</i>	Biblioteca Municipal de Marvila
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	4000 EUR
<i>Descrição</i>	A Biblioteca de Marvila compromete-se como parceiro neste projeto piloto 'Museu do Bairro', focado na melhoria da qualidade de vida no território de Marvila, através da promoção do património material e imaterial, aumentando o sentido de pertença e de identidade dos moradores. Os jovens assumem o papel de curadores do "Museu do Bairro", investigando o património e reunindo histórias de vida.



A colaboração assentará nas seguintes áreas de ação:

- Enquanto parte integrante do conselho consultivo e de execução do projeto, operando no acolhimento das atividades do projeto e na ligação com outras organizações presentes no território de Marvila;
 - Participação na atividade Conversas do Bairro, colaborando com os jovens na seleção e acesso a convidados, caso seja relevante;
 - Disseminação dos valores de inclusão e diversidade na comunidade alargada dos seus beneficiários e equipa técnica, bem como eficiente disseminador dos produtos do projeto;
- Multiplicador dos resultados do projetos em fase de sustentabilidade, através da re-adaptação junto dos destinatários jovens, das atividades decorrentes ao longo do projeto;
 - A Biblioteca de Marvila disponibiliza as suas instalações e salas para acolher as atividades do projecto, como contributo não-financeiro para o projeto - cálculo de aproximadamente 100 horas de sessões e reuniões, a €40/hora num total de €4000.

TOTAIS

<i>Total das Actividades</i>	46505 EUR
<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	16000 EUR
<i>Total do Projeto</i>	62505 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	2635

