

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2020
Dimensão: Dimensão Ignição
FICHA DE CANDIDATURA

Ref^a: 078 FarmCode





ENTIDADES PROMOTORAS

Designação LOCALS APPROACH

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Junta de Freguesia de São Vicente

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Dimensão Ignição

Designação FarmCode

BIP/ZIP em que pretende intervir 23. Graça / Sapadores

43. Alfama

ODS 2030

Síntese do Projeto

Fase de execução FarmCode é um manifesto que defende a fusão entre

tecnologia e produção alimentar autónoma à escala local. O cruzamento destas temáticas é essencial a uma sociedade em transição e assume-se com especial urgência em contextos de

crise. Promoverá ações de sensibilização e

consciencialização para a temática de práticas alimentares saudáveis que reduzem a pegada ecológica, ao mesmo tempo que dotará de competências digitais básicas às crianças

envolvidas.

Fase de sustentabilidade FarmCode é uma semente para um futuro sustentável. Começa

como criação de interesse sobre o cruzamento da tecnologia com a produção alimentar local e autónoma, e enquanto germina e se desenvolve, trabalha competências digitais nas crianças, essenciais no mercado de trabalho do futuro. Uma semente que floresce sustentada economicamente pela APP,

que permite a continuação do trabalho pedagógico

(propagação) com o objetivo da construção de uma comunidade

alargada de interessados.

DESCRIÇÃO DO PROJETO











Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico

Vivemos uma transição.

Por um lado, a devastação ambiental, as profundas mudanças quotidianas que a pandemia de "COVID-19" nos trouxe, por outro, o sentimento de colaboração entre concidadãos e esperança no futuro, sentido de forma tão expressa. A crise vivida no decorrer da pandemia, veio acentuar a forma frágil como a sociedade se organiza. A globalização criou a ideia de que todos os produtos e serviços estão disponíveis a qualquer hora e em qualquer lugar. Um estilo de vida insustentável que leva ao esgotamento dos recursos biológicos disponíveis para a humanidade, como ilustrado pelo www.overshootday.org.

Apesar do extraordinário avanço tecnológico das últimas décadas, vivemos atualmente um paradoxo, já que estes avanços coincidem com a era em que o planeta regista maiores índices de poluição e extinção funcional de espécies.

O setor da produção alimentar é dos mais poluentes, sendo responsável pela emissão de 25% dos gases de efeito de estufa, em grande parte pela exploração animal, desflorestação associada ao setor e pelo ónus ambiental do transporte de mercadorias.

Dado a importância e destaque da indústria 4.0 para a sociedade e o mundo, é essencial dar a conhecer desde cedo às crianças e jovens um novo idioma, que pode ser determinante para mitigar problemas "glocais" - a programação.

É na fusão entre tecnologia e uma produção alimentar integrada com a natureza que FarmCode se propõe a atuar, capacitando as gerações de hoje para os desafios de amanhã.

Destinatários preferenciais

Família

Temática preferencial

Promover Competências e Empreendedorismo

Objectivo geral

FarmCode é um projeto que tem como objetivo promover a autonomia e capacidade de produção alimentar das famílias em cenário de crise pandémica CÓVID-19 através da co-criação de uma APP de fácil utilização e intuitiva na interface com os utilizadores. Esta aplicação será co-desenvolvida com a Comunidade de Apoio à Família da Junta de Freguesia de São Vicente de modo a despoletar inputs de variadas dimensões e perspectivas que reforcem a inclusividade da mesma.

Será desenvolvido e aplicado ao mesmo tempo um programa educativo assente em metodologias de educação não-formal, que cruzará a aprendizagem de conteúdos relacionados com tecnologia (programação, eletrónica e automatização), a partir das relações/interações com a Natureza focando na produção de alimentos, desde o semeio, passando pela gestão do cultivo até à sua colheita, de modo a dotar as crianças e jovens com competências digitais que optimizem estas relações/interações.













Deste modo FarmCode é um projeto manifesto que se assume pela união entre a tecnologia e a produção alimentar autónoma à escala local, com todos os benefícios que estas práticas podem alavancar, desde a sensibilização para práticas alimentares mais nutricionalmente equilibradas, combate aos desertos alimentares em meio urbano, redução do consumo de carne e promoção de hábitos alimentares mais saudáveis que reduzem a pegada ecológica.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

Processo Pedagógico

FarmCode promoverá um processo pedagógico multinível de base participada.

Como resultado, espera-se o ganho de competências digitais e sociais através de ações de educação não formal numa abordagem STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes, Matemática + Cidadania).

Temas como segurança, ética e cidadania digital são pontos de abordagem essencial hoje em dia para entender como funciona a internet. Estes serão abordados numa perspetiva integrada com crianças e famílias, através de atividades transgeracionais.

Através do cruzamento entre o meio ambiente a produção de alimentos e a introdução de conteúdos básicos sobre robótica adequados às idades, pretende-se estimular o desenvolvimento de competências individuais como, raciocínio lógico e abstrato, cálculo, resolução de problemas e coletivas como o espírito de equipa e trabalho em grupo.

Os conteúdos pedagógicos de programação e eletrónica serão dados a partir da cocriação de um berçário de espécies vegetais automatizado. Será ainda criado um espaço de produção alimentar em local a definir com os parceiros e participantes do projeto.

Pretende-se ainda promover visitas de estudo a diferentes tipos de espaço verde, Hortas Urbanas, Monsanto, Jardins Botânicos, de modo a (re)descobrir uma Lisboa Capital Verde.

O trabalho pedagógico serve de semente para o futuro do mundo e sociedade, aliando a componente digital à componente essencial da vida, a alimentação e o meio ambiente.

Sustentabilidade

As aprendizagens associadas ao projeto são o veículo de ignição mais poderoso.

O processo pedagógico será uma mais-valia a curto prazo













pelo ganho de competências essenciais ao futuro das crianças envolvidas, podendo funcionar como motor de interesse para a área da programação e eletrónica com expressão considerável no mercado trabalho, e cujo constante crescimento do setor implicará claras mais-valias a longo-prazo, pois a linguagem de informação e eletrónica cada vez mais transcende qualquer profissão. FarmCode focar-se-á principalmente nas crianças enquanto sementes disseminadoras de um presente e futuro melhor, em que através do uso da programação e eletrónica poderão vir a concretizar mais ideias que promovam a produção alimentar local e autónoma e que melhorem a sua casa, o seu bairro e a sua cidade.

Pretende-se disponibilizar no final do primeiro ano, gratuitamente em formato online as instruções de montagem e assemblagem para qualquer criança/família ou comunidade poder desenvolver, de forma a que este projeto-manifesto alcance mais lares, famílias e comunidades e que este novo "vírus verde" resultante da fusão entre programação e produção alimentar "contamine" o maior número de pessoas possível.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Desenvolvimento de App

FarmCode desenvolverá uma App de gestão de pequenos e médios espaços de produção alimentar adequada ao grau de familiaridade e conhecimento dos seus utilizadores. Será útil para quem já tenha espaço de produção, pelo apoio na gestão e planeamento, na otimização da eficiência e aproveitamento de espaço e consequentemente no aumento de produção, mas sobretudo nos ganhos de tempo associados a estes processos.

Contudo, o público-alvo são todos os que ainda não têm um espaço de produção alimentar. Pretende-se exponenciar o aparecimento de micro-espaços de produção na cidade, tornando varandas, marquises, quintais e outros, produtivos. Pelo carácter pedagógico e informativo, a APP contraria um dos maiores fatores de inibição ao início da hortifruticultura, os tempos dedicados à aprendizagem, pesquisa e manutenção. Esta gerará avisos e esquemas de semeio e gestão da horta que permitirá uma poupança de tempo considerável aos utilizadores.

A App será um instrumento de um roteiro global definido nos ODS da ONU, especificamente o 2(erradicar a fome), 11(cidades e comunidades sustentáveis) e 12(produção e consumo responsáveis) cujas metas passam por etapas como a autonomia da produção alimentar à escala local, tema essencial em tempos de crise.

Neste processo é crucial o reforço da consciência local em reflexões como a reforma do setor alimentar e as questões ambientais, de forma a incentivar práticas ancoradas no consumo local e na sazonalidade dos produtos.

Sustentabilidade

É a partir do reforço da rede montada na fase de execução













do projeto que a sustentabilidade de FarmCode começa a ganhar forma.

Concebido para ser um dos garantes da sustentabilidade do projeto, o desenvolvimento desta app assegurará no futuro a continuidade da intervenção do projeto por vias diversificadas, por um lado pelo contínuo engajamento de comunidades de hortifruticultura que defendem valores semelhantes, por outro pelo custo associado à utilização da

Será com base nestas receitas que o projeto reunirá recursos para dar continuidade e replicar e expandir o processo pedagógico para outras áreas de Lisboa e outras

Ao encurtar tempos de aprendizagem, pesquisa e manutenção pela sua matriz pedagógica e informativa a app será um catalisador de um maior número de utilizadores, que se refletirá numa cidade mais produtiva, com maior autonomia na produção alimentar de ciclos curtos e assim mais resiliente em cenário de crise.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

Sensibilização para temáticas sustentabilidade O projecto tem como objectivo sensibilizar a sociedade civil para os temas dos ODS's nº2(erradicar a fome), 11(cidades e comunidades sustentáveis) e 12(produção e consumo responsáveis) dos Objectivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.

FarmCode através das suas atividades pretende comunicar directamente com as diferentes comunidades promovendo a sensibilização para as temáticas da tecnologia e produção alimentar autónoma em tempos de crise. A promoção do exercício de cidadania ambiental ativa é fulcral para a transição para comportamentos mais ecológicos, que garantam um princípio fundamental de sustentabilidade, de modo a suprir as necessidades do presente sem comprometer as gerações futuras.

Através do trabalho pedagógico em torno da eletrónica e programação e das visitas de campo, pretende-se sensibilizar as crianças e as famílias para a importância da reflexão sobre o desgaste de recursos finitos associados ao setor alimentar e da pressão do mesmo sobre o ambiente. Deste modo, utilizando a tecnologia cada vez mais imiscuída no quotidiano das crianças, em conjugação com o meio natural, estamos a sensibilizar para a importância da utilização da tecnologia na defesa da causa ambiental. O berçário co-desenvolvido é a forma física da mensagem do manifesto - a de sensibilizar e consciencializar para a importância dos temas abordados, da utilização da tecnologia em prol de um futuro com sistemas mais sustentáveis.

Sustentabilidade

A sensibilização e consciencialização são das maiores ferramentas para a construção de um futuro mais sustentável.













A intersecção do trabalho pedagógico conjugado com o desenvolvimento tecnológico permite-nos sonhar, mas sobretudo planear e concretizar a curto-prazo ações concretas de Desenvolvimento Urbano Sustentável, ao mesmo tempo que percorremos o roteiro para a digitalização. A sensibilização para a cidadania digital é essencial para um futuro mais justo e consciente das potencialidades e dos perigos da internet. O projecto abordará a ética na utilização da internet e de ferramentas digitais, um tema essencial para o desenvolvimento de todos os outros temas. FarmCode pretende influenciar positivamente a eco-cidadania das crianças e jovens, de pais e avós em diversos níveis, através do cruzamento do trabalho digital com o meio natural materializado pelo berçário e pela app. FarmCode é uma influência positiva para um futuro mais sustentável e informada, com novos hábitos e rotinas associadas à produção alimentar, onde plantar e colher os próprios alimentos, vendê-la localmente, combater o desperdício, são padrões normais.

Com o processo pretende-se que as crianças e jovens da Comunidade de Apoio à Família da Junta de Freguesia de São Vicente ao tomarem contacto com estes temas e metodologias. adotem em suas casas e com as suas famílias as práticas defendidas por FarmCode.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1 Berçário Verde - FarmCode

Recursos humanos 1 coordenador do projecto - especialista em processos

criativos de participação;

1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;

1 educador ensino básico/1ºciclo;

1 designer de produto;

1 especialista em programação e eletrónica; 1 fotografo/videomaker - registo audiovisual;

1 consultor especialista em Biologia;

Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia;

As salas para desenvolvimento das sessões serão Local: entidade(s)

disponibilizadas pelo parceiro Junta de Freguesia de São

Vicente.

Valor 11510 EUR

Cronograma Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês

9, Mês 10

Periodicidade Semanal

Nº de destinatários a۸

Objectivos especificos para que













1, 3 concorre

Actividade 2 Aprendizagens ao Ar-Livre

Recursos humanos 1 coordenador do projeto - especialista em processos

criativos de participação

1 co-coordenador especialista em hortifruticultura

1 educador ensino básico/1ºciclo

1 especialista em programação e eletrónica

1 consultor especialista em Biologia

Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia 1 fotografo/videomaker - registo audiovisual

Local: entidade(s) A definir com os parceiros e comunidade envolvida no

projeto.

Valor 6110 EUR

Mês 7, Mês 11 Cronograma

PontualAté 6 visitas Periodicidade

1, 3

Nº de destinatários 30

Objectivos especificos para que

concorre

Actividade 3 Robótica Verde - Roteiro digital

Recursos humanos 1 coordenador do projeto - especialista em processos

criativos de participação;

1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;

1 educador ensino básico/1ºciclo;

1 especialista em programação e eletrónica;

1 consultor especialista em Biologia;

Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia; 1 fotografo/videomaker - registo audiovisual.

Local: entidade(s) As salas para desenvolvimento das sessões serão

disponibilizadas pelo parceiro Junta de Freguesia de São

Vicente.

12070 EUR Valor

Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês Cronograma

9, Mês 10

1.3

Periodicidade Semanal

Nº de destinatários 60

Objectivos especificos para que

concorre











Actividade 4 FarmCode Manifesta

Recursos humanos 1 coordenador do projeto - especialista em processos

criativos de participação;

1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;

1 consultor especialista em Biologia;

1 fotografo/videomaker - registo audiovisual;

1 designer de comunicação; 1 designer de produto;

1 especialista em redes sociais/marketing.

Local: entidade(s) Junta de Freguesia de São Vicente

> Valor 7190 EUR

Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês Cronograma

9, Mês 10, Mês 11, Mês 12

Periodicidade Diário

Nº de destinatários 5000

Objectivos especificos para que 1, 2, 3

concorre

Actividade 5 FarmCode'APP

Recursos humanos 1 coordenador do projeto - especialista em processos

criativos de participação;

1 co-coordenador especialista em hortifruticultura; 1 especialista em programação e eletrónica;

1 consultor especialista em Biologia;

1 designer de comunicação;

1 especialista em redes sociais/marketing.

Local: entidade(s) Junta de Freguesia de São Vicente

> 13120 EUR Valor

> > 2, 3

Cronograma Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12

Periodicidade Diário

Nº de destinatários 1500

Objectivos especificos para que

concorre

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

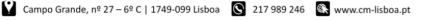
Rede (resultados)

















Nº de parceiros mobilizados 10

Constituição da equipa de projeto

Função Coordenador de projecto (especialista processos criativos

de participação)

Horas realizadas para o projeto 1920

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

> Função 1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;

Horas realizadas para o projeto 960

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

> Função Especialista em programação e elétronica

1200 Horas realizadas para o projeto

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Não Morador no bairro do projeto

> Função Educador pedagógico 1ºciclo

Horas realizadas para o projeto 960

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

> Designer de comunicação Função

768 Horas realizadas para o projeto

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

> Função Gestor de redes sociais













Horas realizadas para o projeto 192

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

> Função Consultor especialista em Biologia

Horas realizadas para o projeto 384

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto

Função Designer de produto

Horas realizadas para o projeto 240

Financeira Tipo de afetação ao BIP/ZIP

Morador no bairro do projeto Não

> Função Fotógrafo (registo audiovisual e concepção de conteudos

digitais)

0

0

15

144 Horas realizadas para o projeto

Tipo de afetação ao BIP/ZIP 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%)

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)

DMHDL | DDL | DAIL
BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária











Nº total acumulado de destinatários de

FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

5000

atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	
Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	1
	Equidade
Nº de destinatários com deficiência / doença mental	0
Nº de destinatários mulheres	0
Nº de destinatários desempregados	0
Nº de destinatários jovens (- de 30 anos)	30
Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)	30
Nº de destinatários imigrantes	0
famílias	30
downloads da app	1500
	Produtos/Elementos tangíveis da intervenção
Nº de produtos concebidos para venda / demonstração	3
Nº de intervenções em edificado para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade	0
Nº de intervenções no espaço público	0
Nº de publicações criadas	3
Nº de páginas de Internet criadas	1
Nº de páginas de facebook criadas	4
Nº de vídeos criados	10
Nº de artigos publicados em jornais / revistas	2
Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros)	1
modelo pedagógico replicável	1
-	0















0

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

Encargos com pessoal interno 0 EUR

Encargos com pessoal externo 42600 EUR

> Deslocações e estadias 2000 EUR

Encargos com informação e publicidade 450 EUR

Encargos gerais de funcionamento 200 EUR

> 4750 EUR Equipamentos

> > 0 EUR Obras

50000 EUR Total

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

Entidade LOCALS APPROACH

Valor 50000 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

Entidade Associação Localsapproach

Tipo de apoio Não financeiro

> 1800 EUR Valor

Descrição -Ferramentas de trabalho (computador portátil, projector,

máquina fotográfica, disco externo);

Entidade Junta de Freguesia de São Vicente

Tipo de apoio Não financeiro

> Valor 3600 EUR

Descrição -disponobilidade de 30 monitores para apoiarem as

atividades 1, 2 e 3 do projeto (2640EUR);

-cedência de uma sala para reuniões do projeto (480EUR); -cedência de espaços para desenvolvimento da atividade 1 e

3(480EUR):

-apoio na organização da atividade 2;

TOTAIS













Total das Actividades 50000 EUR

Total de Outras Fontes de Financiamento 5400 EUR

> Total do Projeto 55400 EUR

Total dos Destinatários 6680









