HABITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa
Parcerias Locais
BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2020

Dimensão: Dimensão Ignição

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 085

Goal Keepers LAB

LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

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	VES - Associação Viver Em Sociedade

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação	Worldwide Sports generation
Designação	Junta de Freguesia de Marvila
Designação	IECL Igreja Congregacional de Lisboa
Designação	Associação Jorge Pina (AJP)

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão	Dimensão Ignição
Designação	Goal Keepers LAB
BIP/ZIP em que pretende intervir	30. Condado
ODS 2030	----------

Síntese do Projeto

Fase de execução	Capacitar os jovens c/o objetivo de apoiar a comunidade na procura de respostas emergentes no contexto COVID-19, c/vista a educar p/a sua autonomia. Potenciar a capacidade de auto organização e empreendedorismo.Promover a literacia digital e acesso a conteúdos escolares do ensino à distância e a meios e recursos tecnológicos de modo a desenvolver novas competências.Envolver os jovens na consciencialização da população, bairro a bairro, sobre a manutenção e cumprim/das regras de segurança da DGS.
Fase de sustentabilidade	Aquisição de novas competências por parte dos jovens na procura de novas perspetivas e saídas profissionais fase ao novo contexto em que vivemos. Envolvimento dos jovens na consciencialização e procura de soluções das problemáticas identificadas na sua comunidade. Criação de postos de trabalho e estágios profissionais. Reforço das competências específicas das organizações parceiras. Implementação de uma metodologia B-Learning. Manutenção de sinergias e criação de novas parcerias.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico	Com o aparecimento da pandemia COVID 19 e consequente estado de emergência, fomos confrontados com medidas de isolamento social que vieram afetar o estado emocional, situação económica, hábitos de consumo, hábitos de poupança, a produtividade bem como as condições de trabalho de todos os portugueses. Os efeitos económicos do novo coronavírus estão a ser sentidos com a perda de rendimentos e/ou de trabalho, sobretudo, pela população com menos recursos financeiros (empregos informais e temporários). Este novo contexto em que vivemos, fez emergir realidades precárias existentes e reforçar a necessidade urgente de investir na qualificação e formação destas comunidades mais vulneráveis. Verifica-se também que existe uma crescente desvalorização por parte dos jovens quanto a esta nova realidade e medidas preventivas a tomar. Torna-se necessário e oportuno preparar os jovens a serem proativos. Capacitá-los a encontrar ou redefinir os seus objetivos através de experiências práticas que os empoderem para o futuro. Integrá-los na procura de soluções para as dificuldades detetadas nas suas comunidades e nas próprias famílias. "Permitir que os jovens sejam arquitetos das suas próprias vidas, apoiando o seu desenvolvimento pessoal e crescimento em direção à autonomia, aumentando a resiliência e proporcionando as competências necessárias para enfrentar um mundo em mudança..."
Destinatários preferenciais	Jovens
Temática preferencial	Promover Competências e Empreendedorismo
Objectivo geral	Capacitar jovens com o objetivo de apoiar a comunidade na procura de respostas emergentes neste contexto COVID-19, com vista a educar, tanto os beneficiários diretos como indiretos, para a sua autonomia. A 1a edição do Projeto GK-Goal Keepers tinha como objetivo o desenvolvimento de um programa de educação e formação pelos pares, mobilizando a participação dos jovens a partir da prática desportiva. Tivemos, como resultados diretos desta iniciativa, a formação específica de jovens na área do treino de futsal. Foi ainda dado apoio na criação de uma escola de guarda redes de futsal a um dos beneficiários. O sucesso do projeto, o engagement destes jovens e a vontade em querer fazer mais, deu origem a este novo conceito. Um dos maiores desafios quando se trabalha com jovens é captar a sua atenção. Consiste num processo moroso onde se trabalha a confiança, a comunicação e partilha de interesses. Assim, procurando reforçar a construção da identidade, manter a motivação, envolvimento, compromisso e energia destes jovens, surge o GK LAB como uma resposta local e de proximidade onde poderão testar as competências adquiridas. O projeto consiste na idealização de um "laboratório" de

experiências pessoais, sociais e empreendedoras onde os beneficiários são convidados a participar, primeiro, numa experiência com formação e definição de objetivos. Numa 2a fase, testar as competências adquiridas em contexto prático através da realização de estágios nas entidades parceiras, através da partilha de saberes. Finalmente, potenciar a criatividade, capacidade empreendedora e consciência social na elaboração/participação de iniciativas de cariz social que possam dar resposta a dificuldades identificadas no seu bairro. Envolver os jovens na consciencialização da população que tem que ser feita, bairro a bairro, sobre a manutenção e cumprimento das regras de segurança da DGS. Salientar a importância de educação para a autonomia, tendo como referência presente estes tempos de pandemia.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição	Potenciar a capacidade de auto organização e empreendedorismo dos jovens com vista à mudança de comportamentos e novas atitudes. Proporcionar ferramentas para serem proactivos, terem a capacidade de se organizar, reinventar numa vertente empreendedora de educação e formação pelos pares. Através da experiência desportiva, promover o espírito empreendedor, apostando na prática desportiva como estratégia de inclusão, participação e orientação vocacional. Introdução à elaboração e gestão de projetos.
Sustentabilidade	Os jovens capacitados com as competências sociais, pessoais, empreendedoras e desportivas adquiridas poderão assegurar a continuidade do projeto tornando-se potenciais educadores e implementadores junto de outros jovens em associações ou diretamente na sua própria comunidade. Criar redes de valores de atores com competências complementares (públicas, privadas e entidades sem fins lucrativos) envolvidos no apoio ao empreendedorismo social e desenvolvimento de habilidades empreendedoras entre os jovens, incentivando todas as entidades a coordenar as diferentes abordagens. Partilha de experiências e boas práticas através da divulgação do projeto e resultados. Criação de postos de trabalho e estágios profissionais. Reforço das competências específicas das organizações parceiras.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição	Promover a literacia digital. Facultar o acesso a conteúdos educativos de ensino à distância e a meios e recursos tecnológicos de modo a desenvolver novas competências e promover a formação e educação pelos pares; ações de formação, estágios, troca de saberes com base a aquisição de novas competências (novas tecnologias, aulas online).
Sustentabilidade	Implementação de uma metodologia B-Learning (Blended-learning) para a partilha de conhecimento (presenciais e on-line) Aplicação das metodologias desenvolvidas durante o projeto, as quais serão em seguida, usadas em favor de um maior número de beneficiários dentro das ações diárias das associações e dos jovens nas suas comunidades. Apoio ao estudo, Workshops de introdução às novas tecnologias para todas as idades e abertos à comunidade, Salas de convívio e partilha; podendo as mesmas ser desenvolvidas em formato virtual através das diferentes plataformas disponíveis online.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição	Estimular a participação dos jovens na implementação do projeto com vista a capacitação de grupos vulneráveis, prevenção de comportamentos de risco e integração. Envolver os jovens, fomentar a sua participação, motivação e cidadania ativa na procura de soluções às dificuldades detetadas nas suas comunidades e próprias famílias.
Sustentabilidade	Aumentar a cultura empreendedora entre os jovens e a sua capacidade de criar novos projetos ou atividades de interesse coletivo. Despertar o espírito de entreajuda, motivação e responsabilidade comunitária. A educação pelos pares exerce uma forte influência social sobre os jovens, desempenhando um papel fundamental no processo de construção e consolidação da identidade e autonomia dos mesmos, partilhando ideias, atitudes, valores e comportamentos. Assim, os pares surgem como um recurso humano inestimável uma vez que, a formação pelos pares é uma aposta atual da pedagogia, pois esta é facilitada pela relação horizontal, ao nível da linguagem, dos interesses e das vivências que são comuns. Uma comunidade mais ativa nas suas resoluções e iniciativas.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO

Actividade 1	Experiência teórica
Recursos humanos	Envolve diretamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto, monitores e formadores das entidades parceiras, convidados do IPDJ.

Local: entidade(s)	Torre Laranja FC Igreja Congregacional de Lisboa
Valor	9750 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3
Periodicidade	Mensal
Nº de destinatários	10
Objectivos especificos para que concorre	1, 2, 3

Actividade 2	Experiência prática
Recursos humanos	Envolve diretamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto, monitores das entidades parceiras e 10 jovens beneficiários diretos do projeto
Local: entidade(s)	Torre Laranja FC Igreja Congregacional de Lisboa
Valor	18000 EUR
Cronograma	Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
Periodicidade	Mensal
Nº de destinatários	20
Objectivos especificos para que concorre	1, 2, 3

Actividade 3	Trabalho de campo
Recursos humanos	Envolve diretamente na sua execução 1 coordenador/a, 1 técnico/a de projeto, monitores das entidades parceiras e 10 jovens beneficiários diretos do projeto
Local: entidade(s)	Torre Laranja FC Igreja Congregacional de Lisboa
Valor	21000 EUR
Cronograma	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	Mensal
Nº de destinatários	200

Objectivos especificos para que concorre	1, 2, 3

	MONITORIZAÇÃO DE PROJETO
	Rede (resultados)
Nº de parceiros mobilizados	7
	Constituição da equipa de projeto
Função	1 coordenador/a
Horas realizadas para o projeto	450
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	1 técnico/a de projeto
Horas realizadas para o projeto	900
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	3 monitores
Horas realizadas para o projeto	1350
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não
Função	4 formadores
Horas realizadas para o projeto	450
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Não

Função	10 jovens animador/a sócio-cultural
Horas realizadas para o projeto	3600
Tipo de afetação ao BIP/ZIP	Financeira
Morador no bairro do projeto	Sim
	Criação de emprego (Impacto)
Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação >= 75%)	0
Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto	10
	Destinatários (Resultados)
Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas)	20
Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes	200
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	5
Nº de destinatários desempregados	0
Nº de destinatários jovens (- de 30 anos)	20
Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos)	0
Nº de destinatários imigrantes	1
	Produtos/Elementos tangíveis da intervenção
Nº de produtos concebidos para venda / demonstração	0

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	10
Nº de páginas de Internet criadas	0
Nº de páginas de facebook criadas	3
Nº de vídeos criados	1
Nº de artigos publicados em jornais / revistas	0
Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros)	0
-	0
-	0

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

Encargos com pessoal interno	3600 EUR
Encargos com pessoal externo	38400 EUR
Deslocações e estadias	1200 EUR
Encargos com informação e publicidade	1800 EUR
Encargos gerais de funcionamento	1350 EUR
Equipamentos	2400 EUR
Obras	0 EUR
Total	48750 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

Entidade	VES - Associação Viver Em Sociedade
Valor	48750 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

Entidade	IPDJ Instituto Português do Desporto e Juventude IP

Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	300 EUR
Descrição	Participação do PNED em palestras e partilha de experiências (3 eventos). Parceiro informal do projeto.
Entidade	Torre Laranja FC
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	600 EUR
Descrição	Cedência de instalações para a realização de atividades
Entidade	Igreja Congregacional de Lisboa
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	300 EUR
Descrição	Cedência de instalações para a realização de atividades
Entidade	Junta de Freguesia de Marvila
Tipo de apoio	Não financeiro
Valor	300 EUR
Descrição	Técnico/a da JFM a acompanhar o projeto

	TOTAIS
Total das Actividades	48750 EUR
Total de Outras Fontes de Financiamento	1500 EUR
Total do Projeto	50250 EUR
Total dos Destinatários	230