



Casos de estudo

literacia digital

“banco do tempo” - trocas solidárias

01 LIDIA

 Portugal



PARCEIROS / PROMOTORES



Universidade Sénior de Oeiras
Associação de Agricultores do Sul
Proinov
Escola Superior de Educação de Bragança
Escola Secundária de Camões
Associação Nacional de Professores de Educação
Visual e Tecnológica
Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel
Agrupamento Escolar D. Maria II
Instituto Solidariedade Social de Milagres
Câmara Municipal da Murtosa
Associação de Professores do Concelho de Almada /
Universidade Sénior de Almada
Associação Os bairristas da Landeira
Instituto Politécnico de Castelo Branco
Instituto Politécnico de Leiria
Associação Filantrópica da Torreira
Centro Português para os Refugiados



CONTEXTO / PROBLEMA

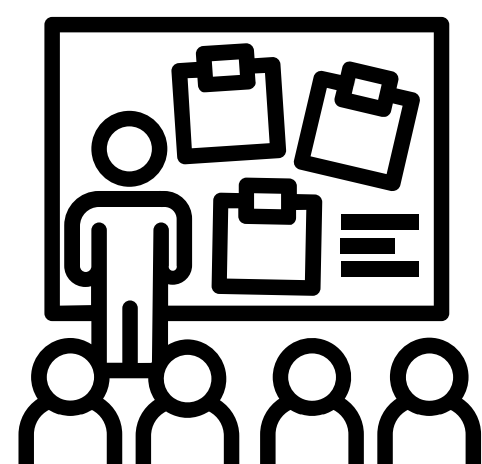
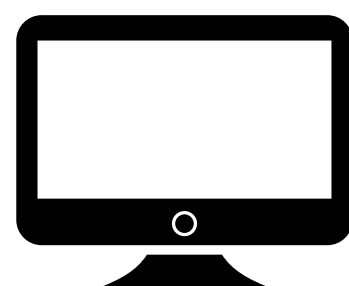
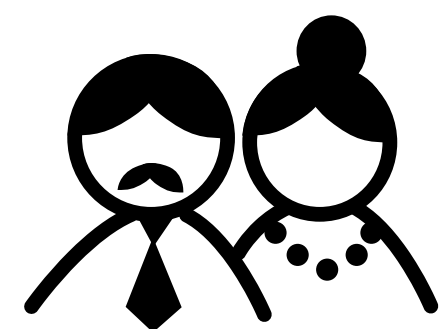
O domínio de competências digitais traz vantagens relacionadas com uma vida independente e saudável, envelhecimento ativo, cidadania e inclusão social. Adquirir competências digitais pode, por sua vez, levar à participação dos adultos em outras atividades de aprendizagem e outros empregos, incrementar a sua independência e, desta forma, melhorar a sua autoestima e a sua qualidade de vida.

PROJETO E OBJETIVOS



O projeto *Lidia* pretende promover a integração digital de adultos, através de um conjunto de propostas de atividades com tecnologias digitais destinadas aos formadores e outros técnicos de intervenção social que trabalham precisamente com adultos.

O objetivo é preparar estes profissionais para integrarem as tecnologias digitais como ferramentas da sua prática de formação, estimulando uma aprendizagem por parte dos formandos que seja significativa, autêntica e ajustada às suas necessidades da vida na "sociedade digital" em que vivemos.



PROCESSO DE DESIGN

01 Adultos carecem de educação digital

02 Criação de atividades com tecnologias digitais destinadas aos formadores e outros técnicos de intervenção social que trabalham com adultos

03 Formação dos adultos com base nas atividades

TEMÁTICAS



02 ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION

Promove o ativismo e participação digital do adulto através de atividades para o mesmo



07 JOB CREATION

Este projeto cria novos empregos, através da formação de profissionais em novas áreas

02

CYBERSÉNIOR



Portugal



PARCEIROS / PROMOTORES

Escola profissional ETP Sicó
Escola profissional de Etap



CONTEXTO / PROBLEMA



Atualmente a informática está presente em todos os setores da sociedade, sendo de essencial importância o domínio dos aplicativos e utilitários para a Inclusão Digital, que para acontecer necessita dos instrumentos básicos como o computador, o acesso à rede e o domínio dessas ferramentas.

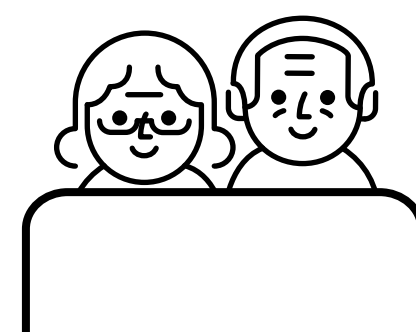
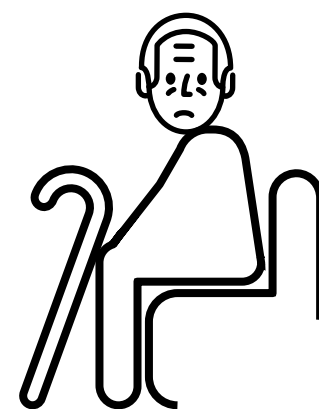
A população sénior, frente a uma sociedade cada vez mais tecnológica, sente-se naturalmente excluída.



PROJETO E OBJETIVOS

O projeto *CyberSénior* tem por objetivo proporcionar aos idosos residentes no concelho de Pombal o conhecimento simplificado e adequado sobre programas de escrita, o funcionamento da internet, Skype, como utilizar o acesso à rede com segurança para ler notícias, trocar e-mails, aceder a páginas sociais e comunicar com a família.





PROCESSO DE DESIGN

01 Mundo do digital cada vez mais presente

02 Idosos postos de parte no mundo digital

03 Projeto onde os idosos têm oportunidade de aprender sobre o digital

TEMÁTICAS

02 ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION

Promove o envelhecimento ativo e uma participação mais ativa na sociedade



03

INCoDe.2030



PARCEIROS / PROMOTORES

Observatório para as Competências Digitais
Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência
Instituto Nacional de Estatística



CONTEXTO / PROBLEMA



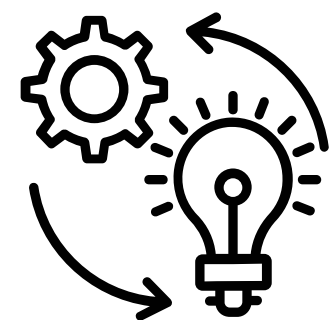
Vivemos num mundo que depende, cada vez mais, das tecnologias digitais e em que os dispositivos eletrónicos e plataformas online são a forma mais comum de interação. A economia, a produtividade e a competitividade nos mais diversos sectores da sociedade estão também, cada vez mais, dependentes de componentes digitais, o que conduz a uma necessidade crescente de literacia digital em praticamente todas as profissões.

PROJETO E OBJETIVOS



A iniciativa *Portugal INCoDe.2030* tem como objetivo a educação digital de diferentes gerações para colocar Portugal numa posição mais competitiva. Visa a promoção integrada do desenvolvimento digital, ou seja, aumentar as competências digitais do maior número de pessoas possível. O grande objetivo é tornar Portugal num país impulsionador efetivo dos novos desenvolvimentos digitais.

PROCESSO DE DESIGN



01 Mundo do digital cada vez mais presente

02 Criação de um programa para aumentar as competências digitais do maior número de pessoas possível em Portugal

TEMÁTICAS

02 ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION

Promove uma participação mais ativa na sociedade



07 JOB CREATION

Este projeto cria novos empregos, através da formação de um maior número de pessoas direcionada para as novas tecnologias



04

ABRAÇO CULTURAL



PARCEIROS / PROMOTORES



Pares, caritas- Rio de Janeiro
Sesc
Atados -juntando gente boa
Fast shop
IBM
Consulado- Geral Britânico São Paulo
Empatee
Greenpeace
Pernod Ricard
FGV
Sodexo
Museu da imagem e do som
TozziniFreire
Arco
Ultra
Cie
Consulat Général de France à São Paulo
Telefonia Fundação - vivo

CONTEXTO / PROBLEMA



Com a entrada de muitos refugiados no Brasil surgem mais barreiras sociais assim como afastamento pela presença de culturas desconhecidas. Existe ainda a necessidade de aprender novos idiomas para alargar oportunidades.

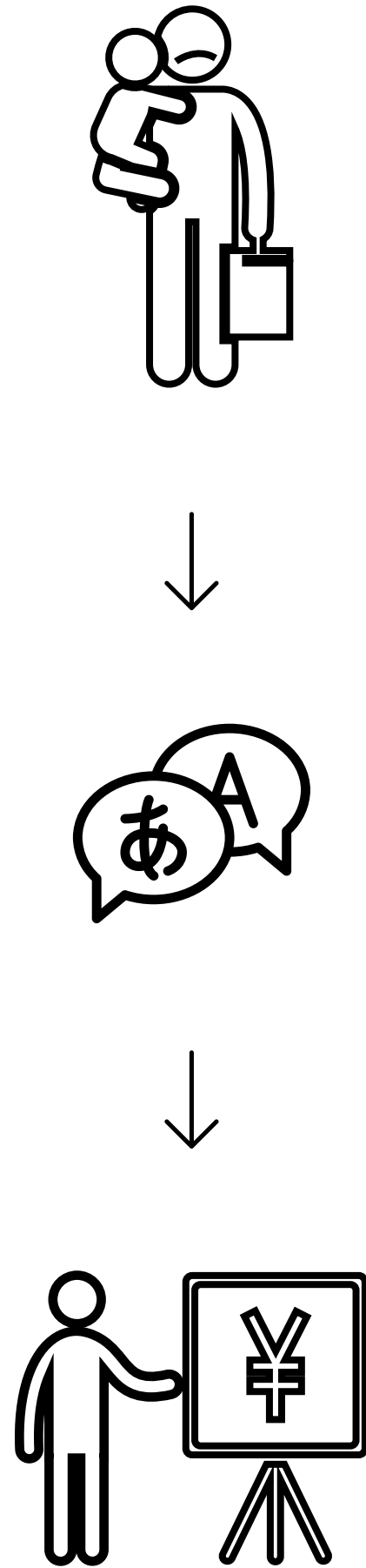
PROJETO E OBJETIVOS



O projeto *Abraço Cultural* tem refugiados como professores de cursos de idiomas e cultura.

Os principais objetivos são promover a troca de experiências, a geração de renda e a valorização pessoal e cultural de refugiados residentes no Brasil. O projeto pretende aproximar os alunos às diversas culturas e fazer com que estudem uma língua de uma forma mais completa.

Ao mesmo tempo em que possibilita a aprendizagem de idiomas, estimula a quebra de barreiras e a vivência de aspectos culturais de outros países.



PROCESSO DE DESIGN

01 Refugiados chegam a novos países sem emprego

02 Necessidade de aprendizagem de novos idiomas

03 Oportunidade de aprender novos idiomas com refugiados de diversos países de origem promovendo também a vivência com outras origens



TEMÁTICAS

02 ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION

Promove uma participação ativa na sociedade e criação de novas ocupações



03 SOCIAL INTERACTIONS AND RELATIONS

Estimula a quebra de barreiras e a vivência entre culturas de outros países



07 JOB CREATION

Cria novos postos de trabalho para pessoas que, de outra forma, teriam menos oportunidades

05

VESTIR COM EMOÇÃO



PARCEIROS / PROMOTORES

Lar Torres de Melo
Universidade Federal do Ceará (UFC)



CONTEXTO / PROBLEMA

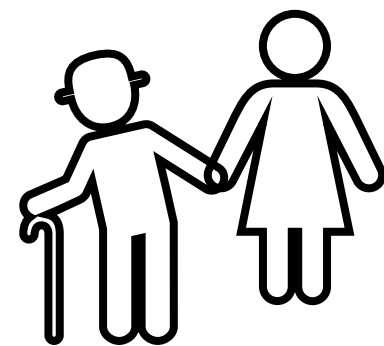
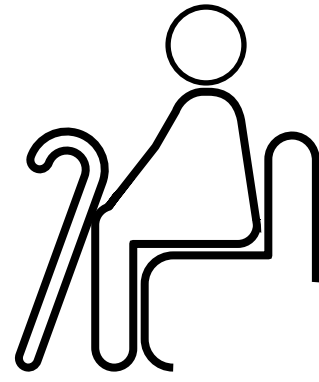


A idade sénior pode ser por vezes uma fase solitária, muito rotineira e pouco interessante. É ao deparar com esta situação e juntamente com a necessidade de expor matéria de uma unidade curricular, do curso de Design de Moda, a situações reais que nasceu este projeto.



PROJETO E OBJETIVOS

Os idosos do Lar Torres de Melo vivenciam um semestre de alegria junto aos alunos de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará (UFC). Por meio do *Vestir com Emoção* estudantes da disciplina Ergonomia do Produto criam roupas sob medida para os moradores do local e promovem uma tarde de desfile na residência beneficente. Para além dos estudantes terem uma experiência muito mais real com o utilizador, também os idosos se sentem verdadeiramente especiais no desfile e muito mais ativos ao longo da convivência com os estudantes.



PROCESSO DE DESIGN

01 Idosos passam dias monótonos no lar

02 Estudantes necessitam de modelos reais ao executar projeto para disciplina de Ergonomia

03 Oportunidade de projeto onde os alunos têm a oportunidade de desenvolver roupas para clientes reais e os clientes, neste caso os idosos, têm a oportunidade de conviver com jovens e ter uma ocupação extra



TEMÁTICAS

01 GOVERNANCE AND POLICYMAKING

Este projeto é um exemplo onde duas partes interessadas tomaram uma iniciativa em prol comum



02 ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION

Promove o envelhecimento ativo e uma participação mais ativa na sociedade



03 SOCIAL INTERACTIONS AND RELATIONS

Facilita a interação entre diferentes faixas etárias e promove desta forma novas relações na sociedade

06

ACONCHEGO

 Portugal



PARCEIROS / PROMOTORES

Federação Académica do Porto
Câmara Municipal do Porto





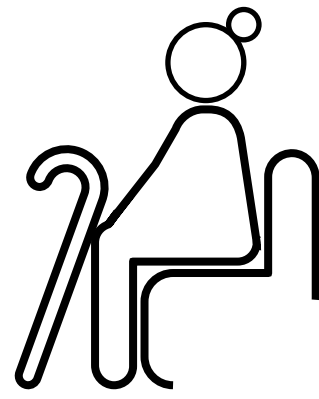
CONTEXTO / PROBLEMA

Como é o caso de muitos jovens nos dias de hoje, com a entrada para o ensino superior, arranjar alojamento numa nova cidade é uma tarefa por vezes bastante difícil. Muitas vezes a oferta não é muita e os preços muito elevados, principalmente nas grandes cidades. Também nessas cidades vivem muitos idosos sozinhos e mais solitários a precisar de companhia.

PROJETO E OBJETIVOS



O projeto Aconchego consiste na hospedagem de estudantes do Ensino Superior em casas de idosos na Baixa do Porto. Pretende-se assim que o idoso disponibilize um quarto no seu domicílio ao estudante e o estudante contribui, através da sua companhia, para a diminuição do sentimento de solidão e de isolamento do idoso. Podem aderir a esta iniciativa idosos com mais de 60 anos, residentes no conselho do Porto que vivam sozinhos ou com o cônjuge e com condições na sua casa para o acolhimento de um estudante.



PROCESSO DE DESIGN

01 Idosos que vivem sozinhos e precisam de companhia

02 Estudantes sem alojamento

03 Estudantes ocupam o espaço vazio da casa dos idosos e fazem companhia



TEMÁTICAS

01 GOVERNANCE AND POLICYMAKING

Este projeto é um exemplo onde duas partes interessadas tomaram uma iniciativa em prol comum

03 SOCIAL INTERACTIONS AND RELATIONS

Este projeto promove interação entre duas diferentes faixas etárias ao mesmo tempo que cria novas relações resolvendo dois problemas simultaneamente.

04 CITY AND ENVIRONMENTAL PLANNING

Este projeto tem um impacto positivo na cidade assim como no espaço privado



Beatriz Barros 99256