

ID+ Desis lab

DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

Casos de Estudo

— Literacia Digital

— Trocas Solidárias



MAKE CODE

MAKE CODE

Portugal, 2018

Promotores

Fundação da Juventude
Territórios Educativos de

Investidor Social

Microsoft

Parcerias

Academia de Formação

Entidade Cofinanciadora

Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional
Programa Operacional Capital Humano
Portugal Inovação Social
Portugal 2020

MAKE CODE

Problema

Falta de preparação e estimulação do desenvolvimento de competências digitais em idades infantojuvenis, perante uma sociedade fortemente tecnológica, em contextos socioeconomicamente desfavorecidos.



MAKE CODE

Funcionamento// Objetivos

A iniciativa MAKE CODE procura colmatar a desigualdade socialmente que existe no acesso às tecnologias no contexto escolar. Para efeito, as escolas abrangidas em territórios educativos de intervenção prioritária podem voluntariamente aderir a este projeto e usufruir de um curso de introdução à codificação e à ciência da computação, que incentiva à criação e conceção, através da utilização do Micro:bit e do Minecraft: Education Edition como ferramentas de apoio. Este curso destina-se à faixa etária dos 6 aos 15 anos. O MAKE CODE estimula e desenvolve as competências digitais dos estudantes e apoia a inserção social.



MAKE CODE

Processo de Design

- 1.** Inscrição voluntária das escolas abrangidas nos territórios educativos de intervenção prioritária da zona Norte de Portugal.
- 2.** O Make Code disponibiliza a alunos e professores um curso de introdução à codificação e à ciência da computação, utilizando o Micro:bit e Minecraft: Education.
- 3.** O Micro Bit é um computador de placa única que tem como objetivo ensinar os conceitos básicos de computação e programação.
- 4.** Minecraft é um jogo eletrónico.
- 5. Resultado**
Estimulação e desenvolvimento de competências digitais num contexto de inserção social.

MAKE CODE

Temáticas

Ativismo e participação cívica

Esta iniciativa promove a educação competências digitais e a integração nas escolas que são abrangidas pelos territórios socioeconómicos desfavorecidos, promovendo o sucesso educativo dos alunos.

Interação e relações sociais

A Make Code promove a interação dos alunos das escolas, assim como a sua inclusão social.



MUDA NAS ESCOLAS

MUDA NAS ESCOLAS

Portugal, 2020

Promotores

MUDA
CDI Portugal

Investidor Social

A2D Consulting

Entidade Cofinanciadora

Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional
Portugal Inovação Social
Portugal 2020
POISE

Parcerias

Crédito agrícola
Santander
Auchan
Cuf
Worten
Vodafone
Vila Galé
SAPO
NOS
OK teleseguros
Meo
Microsoft
Hospital da luz
MB WAY
Galp
Fnac
Edp
Continente
Multicare
Google
Fidelidade
BPI
.PT

MUDA NAS ESCOLAS

Problema

Dificuldade das gerações mais velhas para acompanhar os avanços tecnológicos de uma era cada vez mais digital, que potencialmente poderá ter como resultado o isolamento social, o desenvolvimento de depressões ou a sensação de abandono.



MUDA NAS ESCOLAS

Funcionamento// Objetivos

O MUDA é um movimento pela utilização digital ativa em Portugal, que liga várias empresas, universidades e associações e pelo Estado Português. Neste contexto, um dos seus maiores desafios é colmatar a diferença intergeracional que ocorre nessa área de intervenção. Para o efeito, o Muda nas escolas criou um sistema em que os jovens voluntários, vão todas as semanas gratuitamente, dar formação em salas de aula, a adultos mais velhos sobre como interagir com o mundo digital. Esta é uma iniciativa que visa a utilização digital ativa, informada e responsável dos adultos mais velhos, num contexto de inserção social, e estimula as softskills dos estudantes mais jovens que lecionam.



MUDA NAS ESCOLAS

Processo de Design

- 1.** Inscrição voluntária e solidária de jovens estudantes interessados em contribuir para uma cidadania mais ativa, disponibilizando-se a transmitir os seus conhecimentos tecnológicos.
- 2.** Inscrição de adultos mais velhos que têm interesse em aprender e interagir com o mundo digital de forma informada e responsável.
- 3.** Formação em salas de aula facultada pelos jovens voluntários aos adultos mais velhos interessados.
- 4. Resultado**
Combate o desfasamento geracional que existe no mundo digital para uma cidadania ativa em Portugal.

MUDA NAS ESCOLAS

Temáticas

Ativismo e participação cívica

Esta iniciativa promove uma sociedade digital mais ativa e depende da participação cívica de jovens estudantes para cumprir a sua missão.

Interação e relações sociais

Esta iniciativa potencia uma interação intergeracional da qual podem resultar relacionamentos e afastar problemas como a solidão.

Gorvenança e formulação política

MUDA é um Movimento nacional promovido por várias empresas, universidades e associações e pelo Estado Português que assumem, em conjunto, o compromisso de incentivar a participação dos portugueses no espaço digital.



STUDENT AGENTS

STUDENT AGENTS

Finlândia, 2017

Promotores

Saku Tuominen
Korhonen-Risto

Parcerias

Ministério de Educação e Cultura
Sindicato dos professores
Associação de pais de alunos da Finlândia
Projeto HundrEd

STUDENT AGENTS

Problema

Desconhecimento ou uso limitado das tecnologias aplicadas no sistema de ensino-aprendizagem.



STUDENT AGENTS

Funcionamento// Objetivos

O projeto Student Agents está a ser conduzido em cerca de cem escolas finlandesas e objetiva a promoção das competências digitais dos estudantes e dos professores numa perspetiva inovadora. É uma iniciativa de cariz voluntário em que os alunos com idade entre os 10-16 anos tem a possibilidade de ensinar as suas competências e habilidades tecnológicas, com relevância para o contexto de ensino, aos professores, invertendo os papéis que ocupam no sistema educativo. Os alunos dispõem ainda de formações facultadas por especialistas na área da revenda de soluções tecnológicas para o sistema de ensino do país. Este projeto contribui para o desenvolvimento da autoestima, do ativismo e da autoconfiança dos estudantes, promove as competências digitais dos alunos e professores e simultaneamente, proporciona um ambiente educativo mais eficiente e estimulador.



STUDENT AGENTS

Processo de Design

- 1.** Adesão de escolas finlandesas ao projeto Student Agents.
- 2.** Inscrição voluntária dos estudantes dessas escolas, com idades entre os 10-16 anos, que querem partilhar os seus conhecimentos relativos às tecnologias aplicadas no contexto de ensino.
- 3.** Formações facultadas pelos alunos voluntários aos professores e colegas.
- 4. Resultado**
Estimulação da autonomia, autoconfiança e interesse dos alunos voluntários, desenvolvimento das competências digitais dos professores e alunos e melhor uso das tecnologias aplicadas no sistema de ensino.

STUDENT AGENTS

Temáticas

Ativismo e participação cívica

Esta iniciativa é conduzida por mais de cem escolas finlandesas, que estimula a autonomia, autoconfiança e interesse escolar dos estudantes, tornando as crianças em pessoas mais ativas.

Interação e relações sociais

O student Agents promove a colaboração dos alunos com os professores, tendo estes a possibilidade de ensinar as suas competências e habilidades tecnológicas, invertendo os papéis que ocupam no sistema de ensino.



TROCA SOLIDÁRIA

TROCA SOLIDÁRIA

Brasil, 2009

Promotores

Codeca

Parcerias

Secretaria da Agricultura, Pecuária e
Abastecimento (Smapa)
Fundação de Assistência Social (FAS)

TROCA SOLIDÁRIA

Problema

Áreas de vulnerabilidade socioeconómicas onde se verificam baixas taxas de separação dos resíduos recicláveis face à fração orgânica.



TROCA SOLIDÁRIA

Funcionamento// Objetivos

O projeto Troca Solidária procura estimular pessoas de contextos socioeconomicamente mais vulneráveis e que habitam em locais onde se registam baixas taxas de separação da fração reciclável face à orgânica. Neste contexto, as pessoas são motivadas a entregar voluntariamente os seus resíduos recicláveis a um ponto de recolha da região onde estão camiões do projeto para pesar e rececionar os resíduos e para fornecer os produtos alimentares. O volume dos resíduos é pesado e o morador recebe um vale com o peso que tem direito a levantar em alimentos. Em regra, 4 kg de resíduos equivalem a 1 kg de alimentos. Os resíduos são encaminhados para o centro de triagem com vista a serem integrados num novo produto, através da reciclagem. Esta é uma iniciativa inovadora que promove simultaneamente a proteção ambiental e o apoio social. Esta promove também alimentação saudável e sustentável e o desenvolvimento da economia da região, considerando que os produtos alimentares trocados são biológicos e comprados a produtores locais.



TROCA SOLIDÁRIA

Processo de Design

- 1.** Compra dos alimentos a produtores locais da região de Caxias do Sul que são posteriormente carregados em camiões do projeto.
- 2.** Os camiões com os alimentos e os camiões para recolha dos resíduos seguem em conjunto uma escala bem definida e divulgada.
- 3.** Os habitantes das regiões onde esta iniciativa decorre, voluntariamente transportam os resíduos recicláveis que separaram ao ponto de recolha onde estes são pesados e rececionados num dos camiões destinados a esse efeito.
- 4.** Em troca recebem um vale com o peso dos produtos alimentares que podem ir levantar no camião afeto a esta tarefa.
- 5.** 4kg de resíduos recicláveis equivalem a 1 kg de produtos alimentares.
- 6. Resultado**
Desenvolvimento económico da região, alimentação saudável e sustentável, inclusão social, redução de impactos ambientais e com isso garante a qualidade de vida para a população.

TROCA SOLIDÁRIA

Temáticas

Ativismo e participação cívica

O Troca Solidária tem recebido a aprovação total da comunidade, bem como de vários segmentos em âmbito regional e nacional, correspondendo a um dos mais inovadores programas socioambientais lançados na região. Promove também uma comunidade mais ativa e responsável.

Planeamento urbano e ambiental

A iniciativa promove a proteção ambiental, sendo que material recolhido deixa de ser depositado de forma inadequada em terrenos baldios, criando valores mais sustentáveis.

Produção, distribuição e consumo

A ação visa, também, proporcionar aos agricultores da região a comercialização dos seus produtos e, por sua vez, as associações de recicladores conveniadas com o município recebem os resíduos seletivos.



BANCO DO TEMPO

BANCO DO TEMPO

Portugal, 2014

Promotores

Graal

Parcerias

Câmara Municipal de Santa Maria da Feira

Rede Social Santa Maria da Feira

Fundação Calouste Gulbenkian

INESCPORTO

BANCO DO TEMPO

Problema

Difícil acesso a determinados serviços de elevado valor no mercado, falta de interação social e falta de estimulação de talentos.



BANCO DO TEMPO

Funcionamento// Objetivos

O Banco do Tempo é um sistema de organização de trocas solidárias. Quando um membro do projeto precisa de um serviço, contacta a sua agência, que vai procurar um outro membro que o possa realizar. Realizado o serviço, quem o solicitou passa um cheque de tempo. O membro que prestou o serviço deposita o cheque, que é creditado na sua conta, e poderá obter outros serviços disponibilizados por qualquer outro membro. Este projeto visa promover uma melhor conciliação entre a vida pessoal, familiar e profissional; construir uma cultura de solidariedade, desenvolvendo o sentido de comunidade, o encontro das pessoas, a colaboração entre gerações e a construção de relações sociais mais humanas. Para além de que valoriza o tempo e cuidado dos outros, estimula talentos e promove a cooperação entre entidades públicas e privadas.



BANCO DO TEMPO

Processo de Design

- 1.** Adesão dos interessados através da inscrição presencial nas instalações do Banco do Tempo de Santa Maria da Feira.
- 2.** Ir a uma entrevista de acolhimento, para posterior avaliação da candidatura, com vista à sua aceitação e colocará à disposição dos restantes membros inscritos, os serviços que quer e gosta de realizar.
- 3.** Quando alguém precisa de um serviço, contacta a agência, que procura um membro que o possa realizar.
- 4.** Selecionado o membro a quem se pretende solicitar o serviço, deve o interessado estabelecer os contactos necessários com vista à efetiva prestação do serviço.
- 5.** O tempo prestado por um membro é-lhe retribuído por qualquer outro membro.
- 6. Resultado**
Construção de uma cultura de solidariedade, valorização do tempo, estimulação de talentos e relações sociais mais humanas.

BANCO DO TEMPO

Temáticas

Ativismo e participação cívica

Este projeto permite uma melhor conciliação entre a vida pessoal, familiar e profissional e a construção de uma cultura de solidariedade, desenvolvendo o sentido de comunidade.

Interação e relações sociais

O encontro das pessoas, a colaboração entre gerações e a construção de relações sociais mais humanas. Promove ainda a cooperação entre entidades públicas e privadas.



EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

Brasil, 2019

Promotores

EDP

Parcerias

Agência Nacional de Energia Elétrica

EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

Problema

O impacto que as lâmpadas incandescentes e fluorescentes compactas têm no meio ambiente, desperdício de energia elétrica e a utilização incorreta e insegura da energia elétrica.



EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

Funcionamento// Objetivos

O projeto Eficiência Solidária foi dirigido aos clientes da EDP de várias regiões do Brasil, que queriam economizar energia com conforto, segurança e qualidade de vida. A troca é feita através de uma carrinha "Led Truck" que percorre as várias regiões do país. Esta é autossustentável, funciona com 100% de energia solar e a iluminação é toda com LED. Participando, o cliente pode fazer uma troca de até cinco lâmpadas incandescentes ou fluorescentes compactas por lâmpadas de LED de 8W. A cada 240 lâmpadas substituídas, uma lâmpada de LED será doada pelo Instituto EDP para instituições sociais. A ação tem como objetivo incentivar a utilização correta e segura da energia elétrica, beneficiando os moradores da área de concessão. Além das lâmpadas, serão entregues folhetos educativos sobre o uso seguro e eficiente da energia.



EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

Processo de Design

- 1.** A "Led Truck" percorre várias regiões do país.
- 2.** Participando, o cliente pode fazer uma troca de até cinco lâmpadas incandescentes ou fluorescentes compactas por lâmpadas de LED de 8W.
- 3. Resultado**
Economização da energia com segurança, utilização correta e segura da energia elétrica e sustentabilidade com o meio.

EFICIÊNCIA SOLIDÁRIA

Temáticas

Ativismo e participação cívica

Esta iniciativa visa incentivar para uma utilização correta e segura da energia elétrica, beneficiando os moradores da área de concessão.

Planeamento urbano e ambiental

A troca das lâmpadas incandescentes ou fluorescentes compactas por lâmpadas LED permite a economização da energia elétrica. Para além disso, estas lâmpadas são totalmente sustentáveis, pois não contêm nenhum elemento poluente.