

TOOLKIT PARA A PROMOÇÃO DA PARTICIPAÇÃO COMUNITÁRIA ONLINE



O presente documento é produzido pela ACTIVATE, FORMAÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO ATIVA NA COMUNIDADE E RECURSOS PARA PESSOAS COM DIVERSIDADE FUNCIONAL.

O projeto visa promover a participação ativa e a inclusão das pessoas com diversidade funcional nas suas comunidades, assim como a vida independente e a autonomia.

PARCEIROS

VIRTUAL CAMPUS LDA (Portugal) - Parceiro
ASPAYM BALEARES (Espanha) - Parceiro
C.I.P. CITIZENS IN POWER (Chipre) - Parceiro
VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV (Alemanha) - Parceiro
STEP Institute (Eslovénia) - Parceiro
ASOCIACIÓN MOVIÉNDOTE (Espanha) - Parceiro



Fonte de financiamento: Programa Erasmus+ para a Educação de Adultos da União Europeia. O texto e os materiais podem ser reproduzidos, distribuídos, disponibilizados ao público, partilhados e adaptados nas seguintes condições. Em qualquer dos casos, o nome do autor, a licença e o endereço do website da fonte original devem ser publicados.

Para mais informações sobre o projeto, por favor, consulte: https://projectactivate.eu/pt/home

PARCEIROS















SECÇÃO 5

FORMAÇÃO COM ATIVIDADES PRÁTICAS E MATERIAIS SOBRE ATIVISMO ONLINE

5.1 - PREPARAÇÃO



DURAÇÃO:

Aprox. 6 a 7 horas letivas, incluindo intervalos. Os formadores devem adaptar o tempo de acordo com as necessidades do grupo.



FORMANDOS:

Pessoas com deficiência que pretendam saber mais sobre ativismo online



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

Compreender o que é o ativismo online, enquanto uma forma nova de mobilização coletiva e os respetivos níveis de participação. Aprender os diferentes métodos de ativismo online e os tipos principais que existem. Conhecer os riscos e as oportunidades de ativismo nas redes sociais e os casos de sucesso que servem de modelos a serem postos em prática.



METODOLOGIA:

Atividade estimulante, atividades de trabalho em grupo, debate, plano de ação e de avaliação.



MATERIAL NECESSÁRIO:

folhas A4, flipcharts, notas post-it, marcadores de cor, canetas, projetor, computador(es) com acesso à internet, alarme/temporizador, materiais, recursos e modelos criados a partir do módulo 5.



ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA:

As salas de aula devem ser espaçosas, com área suficiente para que as cadeiras de rodas possam ser deslocadas confortavelmente. Para além disto, serão ainda necessárias mesas, cadeiras e um quadro branco. No caso de alguns alunos preferirem participar online e não presencialmente, a sala de aula deve estar equipada com computadores e câmaras para facilitar a sua participação. Quando realizar uma atividade num ambiente virtual, assegure-se de que escolhe as plataformas adequadas para tornar o trabalho de grupo eficiente e divertido (por exemplo, o Zoom, que oferece salas simultâneas para o trabalho de grupo, Padlet...).



MÓDULO DA PLATAFORMA DE E-LEARNING

Antes da sessão de formação, recomenda-se que os formandos consultem o módulo 5 da plataforma de e-learning, ATIVISMO ONLINE, disponível aqui: https://projectactivate.eu/training

Na impossibilidade dos formandos acederem à plataforma de e-learning com antecedência, os mesmos podem consultar os seus conteúdos principais durante a formação, ou o/a formador/a pode também apresentar os conteúdos mais importantes da plataforma durante a formação.

5.2.1 - QUEBRA-GELO: A TEIA DE ARANHA

DURAÇÃO	DESCRIÇÃO DE CADA UMA DAS ETAPAS DA ATIVIDADE
30 minutos (a duração pode variar consoante o número de alunos)	 QUEBRA-GELO 1. Esta atividade intitula-se "A teia de aranha". Todos os formandos formam um círculo. Um deles pega na ponta de um novelo de lã (ou de um fio, ou algo parecido) e, sem o largar, atira o novelo com a outra mão a um colega, enquanto diz algo positivo que gosta ou valoriza na pessoa a quem vai atirar o novelo. 2. A pessoa que recebe o novelo pega no fio e, também sem o largar, atira o novelo a outro colega, dizendo algo de que gosta ou que valoriza nele. E assim sucessivamente até todos os formandos apanharem um pedaço de fio, criando uma figura colorida no formato de teia de aranha. 3. Finalmente, o último aluno a receber o novelo atira-o ao primeiro, para fechar o círculo onde todos terão dito algo de positivo sobre alguém e, ao mesmo tempo, alguém terá dito algo de positivo sobre si próprio. 4.No fim, incentive-os a dizer que tipo de objetivo trabalharam com este exercício: autoestima, competências de comunicação, reforço dos laços do grupo, etc. Não há respostas certas ou erradas. Não precisam de seguir uma ordem específica. O objetivo é ter o maior número possível de ideias.

5.2.2 - O QUE É O ATIVISMO ONLINE

O objetivo desta atividade é conscientizar os participantes sobre campanhas de ativismo online bem-sucedidas, bem como incentivar o uso de novas tecnologias. É igualmente importante que, graças a este exercício, as capacidades criativas dos alunos sejam reforçadas, assim como as suas capacidades de comunicação.

DURAÇÃO	DESCRIÇÃO DE CADA UMA DAS ETAPAS DA ATIVIDADE
15 minutos	 INTRODUÇÃO: O QUE É O ATIVISMO ONLINE? 1. O/a formador/a fará uma breve introdução sobre o que é o ativismo online, os tipos e métodos de ativismo, os objetivos que abrangem e por que razão são importantes para as comunidades. 2. Será realizada uma breve ronda de perguntas aos formandos para perceber se algum deles já participou numa campanha de sensibilização, ou algo similar.
20 minutos	 INVESTIGUE UMA CAMPANHA DE ATIVISMO ONLINE Os alunos vão ser divididos em grupos de 4 pessoas. Cada grupo recebe um pedaço grande de cartolina juntamente com marcadores coloridos. Cada grupo deve garantir que tem, pelo menos, um dispositivo com acesso à Internet. O ideal seria ter um computador ou um tablet para que todos possam ver o ecrã, mas se não tiver este tipo de dispositivo, pode utilizar um telemóvel. O grupo fará uma pesquisa sobre campanhas de sucesso de ativismo online nos últimos anos e tirará apontamentos sobre as mesmas. Em conjunto, vão decidir qual delas é que vão escolher para fazer uma apresentação oral aos outros grupos. É importante que o/a formado/a esteja atento à campanha que cada grupo escolhe, para evitar repetições entre grupos.
30 minutos	PREPARAÇÃO DA APRESENTAÇÃO 1. Uma vez escolhida a campanha ativista, o grupo decide como a vai apresentar aos restantes colegas, seja utilizando cartolina e marcadores, seja desenhando um esboço, um desenho, ou simplesmente utilizando palavras. Este é um exercício livre e criativo! 2. Quando tiverem terminado de desenhar os seus cartazes de apresentação, terão de fazer um pequeno ensaio sobre como o vão apresentar aos outros alunos. Pode acontecer que apenas um dos alunos apresente, ou que dividam a apresentação a ser partilhada entre eles por partes, o que seria ideal para promover as capacidades de comunicação de cada um deles, bem como para trabalhar o medo em palco.

*Lembre-se de que pode haver alunos com dificuldades de comunicação. É importante que eles participem da mesma forma que os outros, que se adaptem ao seu ritmo, que os ouçam e que tenham as mesmas oportunidades que os seus colegas.

APRESENTAÇÕES ORAIS

5-10 minutos por grupo

- 1. Uma vez feito o ensaio da apresentação, os alunos irão, grupo a grupo, apresentá-la aos restantes colegas. Devem estabelecer um limite máximo de tempo, por exemplo, 5 a 10 minutos.
- 2. Para concluir, haverá uma sessão de perguntas para reflexão sobre o que sentiram em relação a esta dinâmica.

5.2.3 - CRIE A SUA PRÓPRIA CAMPANHA ATIVISTA

Este exercício permite-nos incentivar a criatividade dos participantes através da criação da sua própria campanha de sensibilização, promovendo o trabalho em equipa.

DURAÇÃO	DESCRIÇÃO DE CADA UMA DAS ETAPAS DA ATIVIDADE
20 minutos	 TEMPO PARA PARTILHAR IDEIAS E BRAINSTORMING! 1. Todos os alunos farão um brainstorming sobre as campanhas de sensibilização que poderiam ser feitas online. 2. Será escolhido um tema por cada 5 pessoas, que vão formar um grupo. Por outras palavras, se houver 20 pessoas na sala de aula, serão escolhidas 4 causas. Se houver 10 pessoas, serão escolhidas 2 causas. 3. A turma será dividida em grupos de 5 pessoas.
	5. A turriu sera dividida em grapos de 5 pessous.
45 minutos	 TEMPO PARA REFLETIR E ELABORAR A CAMPANHA 1. Cada grupo criará a sua própria campanha de ativismo online. Para isso, vamos basear-nos no documento aqui apresentado: A sua própria campanha. 2. Dependendo da campanha que foi atribuída a cada grupo, cada um deles vai pensar e escrever um documento no qual definem os seguintes pontos: a) Justificação da campanha (necessidade identificada). b) Objetivo da causa social. c) Slogan e logótipo que identifiquem a campanha. d) Estratégia de divulgação. Utilize o seguinte documento para orientar o exercício dos alunos: Guia.

	PARTILHA (E VOTAÇÃO)
5-10 minutos por grupo e 15 minutos para a votação	1. Depois, haverá uma apresentação das campanhas propostas por cada grupo.
	2. Pode votar na campanha mais marcante ou necessária, e torná-la realidade!

5.2.4 - VOLUNTARIADO

DURAÇÃO	DESCRIÇÃO DE CADA UMA DAS ETAPAS DA ATIVIDADE
10 minutos	VOLUNTARIADO 1. O/a formador/a fará uma breve introdução sobre o que é o voluntariado e as várias áreas em que o voluntariado online pode ser feito.
20 minutos	BENEFÍCIOS DO VOLUNTARIADO 1. Faça um brainstorming com a turma sobre os benefícios que eles acham que o voluntariado pode ter. Para isso, os alunos vão receber post-its e, em cada um deles, cada participante terá de escrever um benefício. Podem utilizar o número de post-its que quiserem. Terão cerca de 10 minutos para escrever as suas ideias. 2. Uma vez terminado o tempo para escreverem as suas ideias, distribuem os post-its de acordo com: a) Benefícios pessoais (para o voluntário). b) Benefícios para a pessoa que o recebe. c) Benefícios para a sociedade em geral. P ara fazer isto, o formador vai colar os cartazes deste documento na parede ou no quadro e, por baixo dos cartazes, os alunos vão colar as suas ideias. (Basta cortar ao longo da linha tracejada): Benefícios.
20 minutOs	3. Depois de colar os post-its nas áreas respetivas, o formador fará uma apresentação com as conclusões, na qual participarão todos os for- mandos. O formador pode consultar este documento: <u>Lista breve de</u> <u>benefícios.</u>

5.2.5 - ENCONTRE O SEU VOLUNTÁRIO ONLINE IDEAL

Para realizar esta atividade, é necessário que cada participante tenha um telemóvel com acesso à Internet, ou outros dispositivos (como um computador ou um tablet) que também podem ser utilizados, se disponíveis.

DURAÇÃO	DESCRIÇÃO DE CADA UMA DAS ETAPAS DA ATIVIDADE
10 minutos	PENSE NOS SEUS INTERESSES 1. Cada aluno/a pega numa caneta e num papel e escreve quais são os interesses que tem na sua vida e, com base nisso, como os pode aplicar no voluntariado online. Por exemplo, alguém pode gostar de animais e, através desse interesse, pensar em alguma forma de voluntariado relacionado com animais.
30-40 minutos	PROCURE O SEU VOLUNTARIADO ONLINE IDEAL 1. Depois de ter refletido sobre os seus interesses pessoais, cada aluno/a terá de pesquisar na Internet para descobrir que tipo de voluntariado online pode fazer. Se houver mais do que uma opção, deverá decidir qual a que mais lhe convém e rever os passos que deve seguir caso o queira fazer. 2. O/a aluno/a escreve as conclusões na folha, com a sua opção de voluntariado e os passos a seguir (pelo menos o primeiro passo). 3. Depois, o/a aluno/a escreverá quais os benefícios que pensa que este voluntariado em particular lhe pode trazer.
5 minutos por pessoa	PARTILHE AS CONCLUSÕES COM O GRUPO 1. No fim, cada aluno/a apresenta o seu interesse aos restantes colegas e o tipo de voluntariado online que corresponde a esse interesse.

RECURSOS PARA A REALIZAÇÃO DA SECÇÃO

SECÇÃO 5

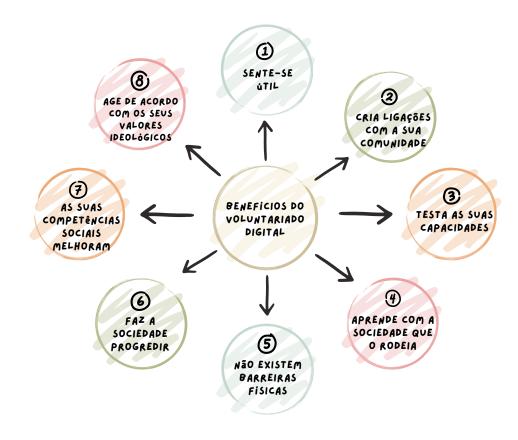
Os recursos estão disponíveis para transferência, para que o professor e os alunos possam imprimir as atividades e seguir as orientações para completar as tarefas.





Elabore a sua campanha de sensibilização





BENEFÍCIOS PARA O VOLUNTÁRIO

BENEFÍCIOS PARA O DESTINATÁRIO DA AÇÃO DO VOLUNTÁRIO

BENEFÍCIOS PARA A SOCIEDADE



Este projeto foi financiado com o apoio do projeto ERASMUS+ da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas as perspectivas dos seus autores, e nem a Comissão Europeia nem a SEPIE podem ser responsabilizadas por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.