# Manual para diretores escolares

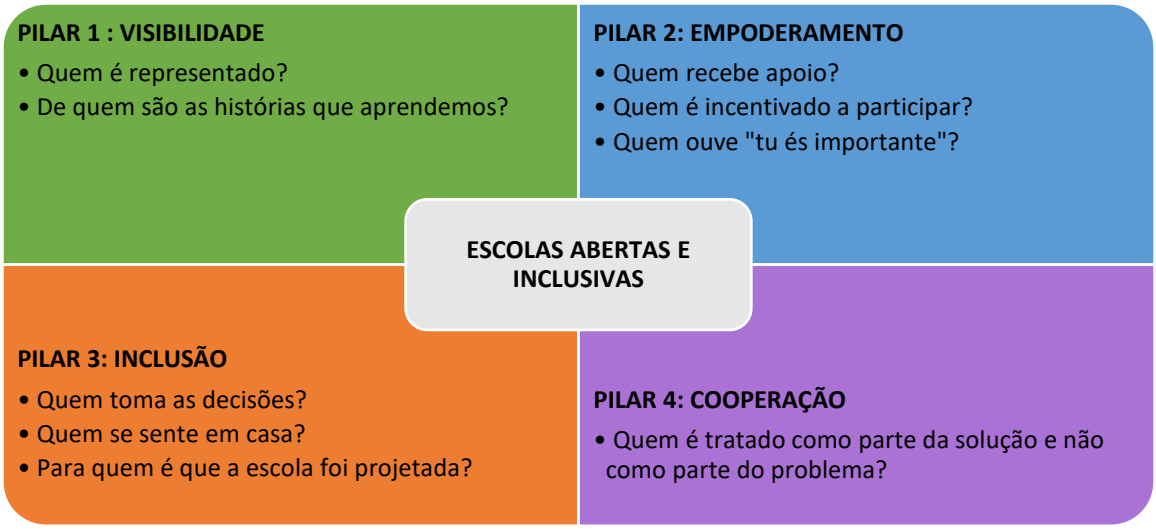
Recursos para a Semana SOCI@LL

http://wholeschoolsociallabs.eu

# 1. Introdução aos recursos da Semana SOCI@LL

Bem-vindo ao manual de Recursos da Semana SOCI@LL, onde encontrará recomendações específicas para atividades que pode realizar durante a Semana SOCI@LL. Lembre-se de que a estrutura do programa é baseada em quatro pilares mencionados nas “Linhas Orientadoras”. O Programa é flexível mas robusto e reflete o compromisso em construir uma escola mais inclusiva e democrática. Esta seção do kit de ferramentas foi desenvolvida para ajudá-lo a criar e participar num programa "Semana SOCI@LL" na sua escola.

Figura 1 – Quatro pilares para uma escola aberta e inclusiva.



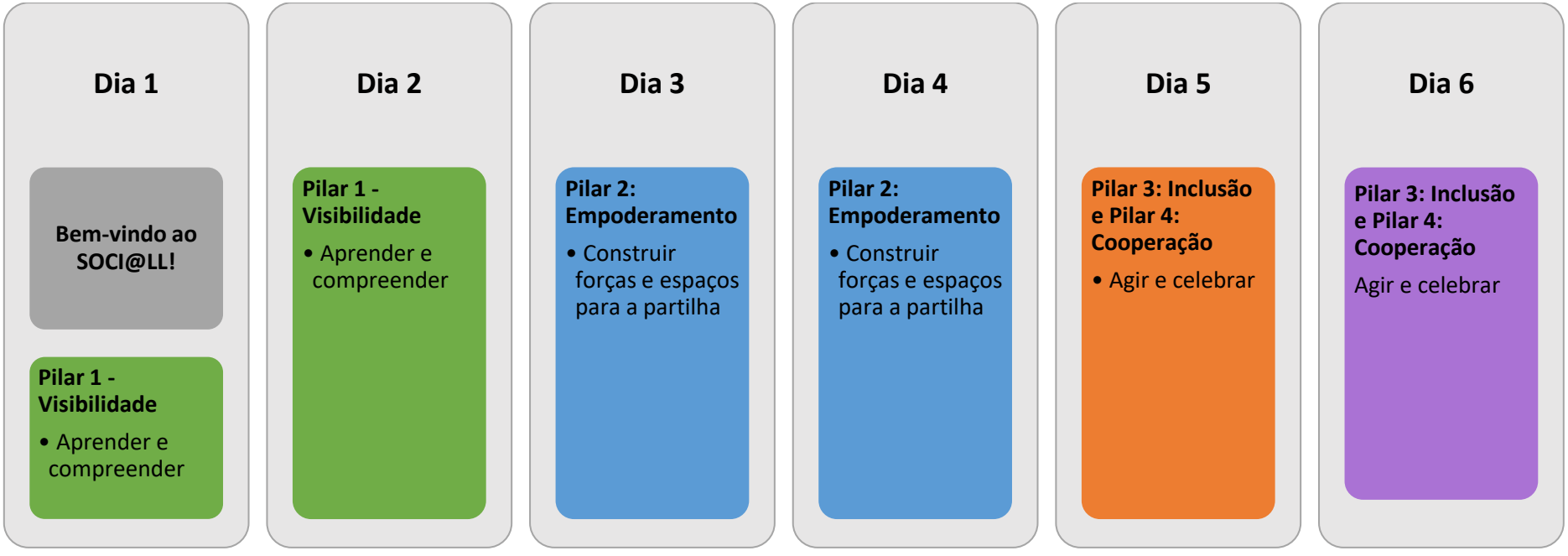



Figura 2 – Possível planeamento geral para a Semana SOCI@LL

# PILAR 1. VISIBILIDADE

*Aprender e compreender*

As atividades deste pilar visam construir uma visão da humanidade como um todo, a fim de descobrir e abraçar a diversidade na comunidade escolar. Este é principalmente um momento para **aprender, tomar consciência e criar oportunidades para entender e promover a diversidade.**

## QUANDO?

Recomendamos que implemente estas atividades durante os **dias 1 e 2**, após uma breve introdução à Semana SOCI@LL.

## DICAS

- Certifique-se que introduz algumas atividades de quebra-gelo no início, a fim de criar uma boa atmosfera e facilitar o diálogo sobre questões importantes e mais sensíveis.

Ideias para atividades de quebra-gelo: *link* (em inglês)

- Estabeleça regras básicas para discutir questões relacionadas com a diversidade e identidade.

## 1.1 AULAS E WORKSHOPS PARA COMEÇAR

- **Diversidade e perspetivas: inquérito apreciativo**

O objetivo desta atividade é sensibilizar as pessoas para a importância da tomada de perspetiva e da diversidade, e criar um ponto de referência para discussões futuras: tomada de perspetiva e uma abordagem chamada "investigação apreciativa", que visa compreender ao invés de julgar.

**Atividade 1.13 "Valorizando a diferença":** manual "Active Citizens", link (pág. 75, em inglês)

**Nota:** esta atividade utiliza um conto antigo "O elefante e os cegos", que pode ser considerado insensível a pessoas com deficiência visual. Se quiser evitar isso, use uma versão diferente do conto, em que as pessoas entram numa caverna escura e, por esse motivo, não conseguem ver o elefante.

**Atividade "Aceitar o outro"**: aborda o tópico do etnocentrismo e relatividade cultural, link (pág. 53, em inglês)

- **Direitos Humanos para começar**

Incentivamo-lo a incluir atividades de sensibilização sobre direitos humanos no amplo contexto de igualdade e diversidade, mas também discriminação.

3-4 atividades à sua escolha a partir de **práticas inspiradoras: recursos, ferramentas e atividades para a educação em direitos humanos**, publicada pela Comissão de Direitos Humanos da Irlanda do Norte: link (secção 3, pp. 48-103, em inglês)

**Que atividades podem ser úteis?**

- **Atividade 2: os "quadrados dos Direitos Humanos"** ajudá-lo-ão a movimentar as pessoas e a introduzir alguns conceitos básicos
- **Atividade 3: "Como é que se posiciona em relação aos Direitos Humanos?"** estimulará a discussão, mas também poderá ter um efeito polarizador que impedirá as pessoas de mudarem de opinião. Se quiser misturar um pouco a questão, pode concentrar-se em 2 a 3 afirmações e pedir às pessoas que deem argumentos "a favor" e "contra" enquanto mudam de lado de cada vez que concordam com o argumento fornecido (mesmo que ainda não concordem com a declaração geral).
- **Atividade 8: "Os Direitos Humanos nas notícias"** ajudá-lo-ão a ligar o resumo dos direitos humanos a eventos atuais!
- **Atividade 17: "Porque os Direitos Humanos são como batatas?"** é uma maneira divertida de estimular o pensamento sobre o significado de proteção igualitária.

- **Explorar identidades**

Embora a abordagem dos direitos humanos possa ser um ponto de partida, é importante abordar questões sobre identidades específicas, as desigualdades e estereótipos que elas enfrentam. Com base na pesquisa do projeto Soci@ll, identificamos os seguintes tópicos como particularmente relevantes nos nossos países: igualdade e diversidade, estereótipos de género, orientação sexual e identidades LGBTQ+, desigualdades socioeconómicas. As atividades nesta caixa ajudá-lo-ão a abordar esses tópicos.

- Igualdade e Diversidade: link (pp. 50-56, em inglês)
- Estereótipos de género: link (pp. 45-49, em inglês)
- Orientação Sexual: link (em inglês)
- Desigualdades socioeconómicas: link (pp. 26-30, em inglês)

## 1.2 VIDEOS

Os vídeos são uma ótima maneira de explorar determinados tópicos e questões importantes para a sua comunidade. Permitem que os alunos simpatizem com algumas causas mas ao mesmo tempo oferecem uma rede de segurança mediadora: mesmo quando os alunos se identificam com o protagonista da história, podem expressar a sua opinião de uma maneira "independente", como se estivessem a discutir personagens e não sentimentos pessoais. Estimula o pensamento crítico e a reflexão sobre os tópicos abordados. A apresentação de um vídeo deve ser seguida de uma discussão.

**Sugestões de filmes sobre diversos tópicos:**

- **Migração**: Human Flow, Nuovomondo
- **Discriminação/capacitação de género**: Million-dollar baby, Persépolis, The Help, Suffragette
- **Orientação sexual**: Milk, The Danish Girl, Secrets of Brokeback Mountain
- **Discriminação racial**: Invictus, The Green Book, The Green Mile, Hidden figures, The Shawshank Redemption, Loving (Jeff Nichols), Selma
- **Incapacidade**: Quasi amici, Wonder

## 1.3 TESTEMUNHOS E VÍDEOS QUE CONTAM HISTÓRIAS

Sugerimos que pessoas cuja vida esteja relacionada com o tema tratado no vídeo sejam convidadas para explorar o seu ponto de vista e experiência. Isto pode assumir a forma de entrevista num plenário com perguntas e respostas. Se não for possível, pode também usar testemunhos em vídeo ou leituras curtas para os alunos. O objetivo aqui é tornar o tópico pessoal!

## 1.4 BIBLIOTECA VIVA

Um tipo de narrativa que pode ser ainda mais poderosa é a "Biblioteca Viva", também conhecida como "Biblioteca Humana". Isto oferece a oportunidade de conhecer pessoas de todas as esferas, prontas a partilhar as suas experiências.

Se deseja organizar o seu próprio evento Biblioteca Viva (ou Biblioteca Humana) use este guia: link (em inglês)

No entanto, também pode procurar uma organização que implemente uma Biblioteca Viva e convidá-la a participar!

## 1.5 "WORLD CAFÉ"

Convide especialistas ou representantes de diferentes grupos para uma sessão de "World Café", a fim de partilhar experiências e conhecimentos. O foco pode variar de acordo com os objetivos: pode envolver uma compreensão mais profunda da história de algumas comunidades, explorar oportunidades de colaborar com os seus membros, ou consistir em sessões mais curtas de formato aberto. A maior vantagem deste método é a promoção de perspetivas e conversas diferentes. É importante misturar alunos, professores, pais e representantes das comunidades locais como participantes.

Se não tiver a certeza de como implementar uma sessão de "World Café", use este guia: link (em inglês)

## 1.6 CAÇA AO TESOURO DA DIVERSIDADE

Esta atividade melhorará a compreensão dos jovens sobre temas socioculturais por meio de uma dinâmica de aprendizagem. Pode ser organizada na escola, mas também incluir a comunidade envolvente para tornar a atividade mais interativa e divertida. Pode optar por incluir lugares com relevância atual ou histórica para a diversidade na sua cidade. Pode também solicitar a diferentes instituições que participem, por exemplo sendo pontos em que os alunos passem para resolver enigmas.

Para organizar uma caça ao tesouro, use este guia: link (em inglês)

**Dica:**

- Certifique-se que a atividade pode beneficiar do conhecimento e das experiências dos alunos! Por exemplo, se tem alunos migrantes que falam outro idioma, faça com que uma das tarefas seja decifrar uma nota num idioma estrangeiro e misture as equipas de modo a que o grupo beneficie da diversidade.

## 1.7 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

A tecnologia é frequentemente usada pelos alunos para fins de divertimento. Durante a Semana SOCI@LL, recomendamos o uso destas tecnologias para educação e análise de questões importantes.

- **"CONVEY- Not a game"** é um videojogo criado para aumentar a conscientização sobre o tópico muito sério da violência de género. Ao longo do jogo, o utilizador conhece as histórias dos sobreviventes e resolve os seus casos enquanto aprende mais sobre a violência de género e as consequências que as vítimas e os agressores enfrentam após esses eventos. Devido à seriedade do problema, recomendamos que o jogo seja seguido de uma aula ou uma sessão de perguntas e respostas.
- **"Stories that move"**: esta caixa de ferramentas on-line desafia os alunos a pensar criticamente sobre diversidade e discriminação e refletir sobre a sua própria posição e escolhas nesses assuntos. A caixa de ferramentas inclui percursos de aprendizagem on-line prontos para usar, com informação, tarefas e histórias de vida. Pode utilizar esta atividade durante a aula. Em clipes curtos, os jovens partilham as suas experiências positivas, mas também as de exclusão, discriminação e crimes de ódio. Estas histórias formam o ponto de partida para uma exploração honesta.

Manual CONVEY: link (em inglês, búlgaro, grego, italiano)

Jogo CONVEY: link (em inglês, búlgaro, grego, italiano)

Stories that move: link (em inglês e 6 outras línguas)

Kit de ferramentas para professores: link (em inglês e 6 outras línguas)

**Outras inspirações para este pilar de atividades:**

- Os alunos podem realizar entrevistas com diversos grupos de pessoas e trnasformá-las num projeto artístico/ etnográfico/social;
- Visitar lugares e instituições importantes para grupos minoritários (religiosos, culturais etc.) - visitas de estudo, workshops, etc.

# PILAR 2. EMPODERAMENTO

*Construir forças e espaços para a partilha*

Estas atividades ajudam a criar uma equipa que funciona bem, onde as pessoas se sentem seguras e criam uma atmosfera inclusiva na sala de aula. Desenvolvem a autoestima e autoconsciência e aumentam as oportunidades de participação e tomada de decisão na escola. É por isso que devem ser desenvolvidas por, com e para alunos, a fim de construir escolas inclusivas envolvendo outras partes interessadas. Os alunos serão envolvidos nas tomadas de decisão sobre questões que afetam diretamente o seu desenvolvimento académico e pessoal, dentro e fora da escola.

As atividades deste pilar também focam a prevenção do *cyberbullying* e a psicologia positiva. Um ambiente escolar positivo é essencial quando se fala em desenvolvimento pessoal e académico dos jovens; pretende-se uma escola onde o apoio e a abertura sejam direcionados aos tópicos de saúde e bem-estar.

## QUANDO?

Recomendamos implementar estas atividades **durante os dias 3 e 4.**

## 2.1 CONSTRUIR A AUTOESTIMA

Para que os alunos sejam participantes ativos, precisam de sentir autoestima e autoeficácia. As atividades aqui sugeridas ajudam a desenvolver competências sociais relacionadas com representações positivas dos alunos. Escolha algumas delas para implementar durante a Semana SOCI@LL ou para desenvolver um projeto mais longo na sua escola.

Manual "Kapacita", link (pp. 38-41, recurso em português)

## 2.2 ATIVIDADES DE *TEAM-BUILDING*

Cruciais para ter um grupo que funcione bem! Neste pilar, focamos a formação de equipas em sala de aula.

- Ideias para o quebra-gelo: link (pp. 36-37, recurso em português)
- Melhorar a cooperação e o trabalho em equipa: link (pp. 42-49, recurso em português)
- Atividades de comunicação e construção de grupos: link (pp. 33-44, em inglês)

## 2.3 ENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES NA TOMADA DE DECISÃO

Neste conjunto de atividades, os alunos terão a oportunidade de expandir as suas competências de tomada de decisão, envolvendo-se na co-identificação dos desafios da escola e na cocriação das soluções. Exemplos:

- Os alunos partilham as suas opiniões sobre a escola de diferentes maneiras (caixa de opinião, pesquisa)
- Orçamento participativo na escola (os alunos decidem como gastar parte do orçamento da escola de maneira democrática)
- Melhorar as eleições escolares
- Os alunos gerem a escola por um dia

## 2.4 OS ALUNOS ENFRENTAM O *CYBERBULLYING*

Recomendamos atividades desenvolvidas pelo projeto *No Way Bullying* na Austrália. Estas atividades foram planeadas para serem lideradas por alunos mais velhos, com o apoio do professor. Para mais informações consulte este documento: link (em inglês).

- **O filme de animação "Our special superpower"** ajuda-o a falar sobre as maneiras como os alunos podem ser um apoio em vez de meros espectadores. Inclui também uma discussão inicial para professores com algumas perguntas e atividades importantes. Filme: link. Discussão inicial: link (em inglês)
- **Perspetivas sobre o *bullying*:** envolve os alunos mais velhos, refletindo sobre o que aprenderam através da sua experiência escolar ou fazendo uma pesquisa para a criação de uma comunidade escolar segura e solidária. Os alunos criam uma apresentação ou um breve relatório sobre as descobertas e podem partilhá-las com outros membros da comunidade escolar. Também podem fazer uma pesquisa na escola para descobrir o que os outros alunos pensam sobre o assédio moral. Recursos para professores: link (em inglês).

Uma ótima maneira de aumentar a consciencialização sobre as questões de saúde relacionadas com a inclusão é o **Teatro de Educação para Pares ou Teatro do Oprimido**: uma representação teatral feita por diferentes grupos (alunos, pais, funcionários da escola, comunidade local) com o objetivo de representar um tópico de preocupação relacionado com a saúde, a fim de iniciar uma reflexão do público sobre isso. Portanto, se alunos e professores da sua escola gostam de teatro, pode causar um grande impacto!

Guia "Theatre-Based Techniques for Youth Peer Education", link (em inglês)

No entanto, estas atividades são apenas o início de uma abordagem mais ampla e sistémica para promover a saúde e o combate ao *bullying*. O que é que a sua escola pode fazer? Considere o seguinte (pode envolver especialistas, pais e outros membros da comunidade que tenham competências para tal):

- **Aconselhamento psicológico**
  Destina-se a estudantes que necessitam de apoio psicológico individual de curto prazo - e não de psicoterapia - para lidar com problemas que não são necessariamente de natureza académica, como: adaptação, incerteza e insatisfação em relação a escolhas pessoais, dificuldades de relacionamento com colegas e funcionários, falta de autoconfiança e baixa autoestima, etc.;
- **Aconselhamento nos métodos de estudo**
  Aconselhamento sobre a adaptação dos métodos de estudo é dado aos alunos com problemas de natureza estritamente académica: problemas de gestão do tempo e organização dos estudos, necessidade de adaptar métodos de aprendizagem para novas disciplinas, comunicação num ambiente de exames. O objetivo é ajudar os alunos a desenvolver os seus próprios métodos de estudo flexíveis, que podem ser adaptados a diferentes contextos, e aumentar a consciência dos recursos individuais e a familiaridade com diferentes técnicas e estratégias.
- **Educação Sexual (de acordo com os regulamentos específicos de cada país)**
  A educação sexual é a disponibilização de informações sobre o desenvolvimento corporal, sexo, sexualidade e relacionamentos, juntamente com o desenvolvimento de competências para ajudar os jovens a comunicarem e tomarem decisões informadas sobre sexo e a sua saúde sexual. A educação sexual deve ocorrer durante o percurso escolar do aluno, com informações ajustadas ao seu desenvolvimento e formação cultural. Deve incluir informações sobre puberdade e reprodução, abstinência, contraceção e preservativos, prevenção da violência sexual, imagem corporal, identidade de género e orientação sexual.

# PILAR 3. INCLUSÃO

# PILAR 4. COOPERAÇÃO

*Agir e celebrar*

Embora estes dois pilares não estejam diretamente vinculados, reunimo-los no Programa Semana SOCI@LL por uma razão simples: as atividades nestes pilares funcionam bem juntas! Agir com espírito de inclusão é uma ótima maneira de a comunidade escolar aplicar o que aprendeu e implementar as suas próprias soluções para mudar o sistema escolar. Ao mesmo tempo, essas ações também podem ser uma oportunidade para envolver todas as partes interessadas (como cocriadores, participantes ou público) e construir uma base mais sólida para a cooperação. Para que isso seja alcançado, recomendamos atividades divertidas e de entretenimento, que permitam a todos os membros da comunidade envolverem-se em atividades partilhadas e celebrar a diversidade. Todas essas atividades podem fazer parte de um festival de apenas um dia!

## QUANDO?

Recomendamos implementar estas atividades **durante os dias 5 e 6.**

## 3.1 INTERVENÇÕES DOS ALUNOS

Este conjunto de atividades visa trazer algumas mudanças positivas à escola e fortalecer o sentido de autocontrolo dos alunos. Após 2-3 dias de exploração das questões de diversidade e igualdade, é importante criar algum espaço para a ação real. Essas ações não precisam de ser sistémicas - é mais apropriado vê-las como uma ação de "guerrilha" para a inclusão. O aluno pode prepará-las num curto espaço de tempo para chamar a atenção para um problema que, na sua opinião, impede a inclusão na sua comunidade escolar.

- Fazer sinais em diferentes idiomas e colocá-los em áreas importantes da escola para chamar a atenção para a diversidade da sua comunidade
- Criar colagens nas salas de aula e paredes da escola para dar mais visibilidade às minorias sub-representadas: mulheres, diferentes modelos familiares, pessoas de cor etc.
- Iniciar uma petição ou protesto para alterar certas práticas escolares que podem ser discriminatórias (por exemplo, alterar formas de vestuário ou o menu da cafetaria)

Estas ações podem ser realizadas pelos alunos, mas os alunos também podem realizar parte da preparação para essas intervenções como algo central de um festival escolar, que termina com a partilha dos resultados da atividade com toda a comunidade.

## 3.2 APRENDER EM CONJUNTO

A Semana SOCI@LL é uma ótima oportunidade de aproveitar os conhecimentos e competências de todos e, para os alunos, colocar em prática o que aprenderam.

- Os alunos dão formação aos pais e outros adultos sobre diversidade, inclusão ou sobre assuntos pelas quais são apaixonados (o objetivo é empoderar).
- Convide os pais para fazer workshops e apresentações.
- Questionário: Pode usar o Kahoot (link, em inglês), plataforma gratuita baseada em jogos e criação de questionários. Exemplo: questionário sobre direitos humanos.

## 3.3 ATIVIDADES DESPORTIVAS

O desporto pode ser uma ótima maneira de promover a diversidade (eventos desportivos multiculturais), uma cultura escolar positiva e aproximar diferentes membros da comunidade.

Para o ajudar a organizar um evento desportivo, pode usar o seguinte recurso: (em inglês) link

**Dicas:**

- Selecione um conjunto diversificado de atividades para atender aos interesses de todas as idades e níveis de competência. Pode fazer uma pequena pesquisa ou simplesmente perguntar de maneira informal.
- Entre em contacto com empresas locais para participarem no evento. Por exemplo, um ginásio local ou um *personal trainer* podem oferecer gratuitamente sessões de treino físico. Pode também entrar em contacto com pais e alunos para partilharem as suas competências.
- Concentre-se nos desportos que diminuem a competição e aumentam o fator de divertimento, e nos desportos coletivos. Não tente somente promover o “ganhar e perder”.
- Facilite a participação das pessoas - não escolha desportos e atividades que exijam um alto nível de competência ou equipamento. Pode incluir: pista de obstáculos, tiro ao alvo, guerra de balões de água, corridas de saco, saltar à corda, ioga, dança etc. Também pode misturar as atividades desportivas com tarefas que requerem outras competências (por exemplo resolver um quebra-cabeças) proporcionando às pessoas menos aptas, mas que talvez tenham outras competências, oportunidade de contribuir.
- Misture as equipas, para que sejam constituídas por diversos alunos, pais, funcionários – achamos que funcionará melhor do que "alunos versus professores"!
- Faça uma lista dos professores e alunos participantes, bem como uma lista dos equipamentos necessários poucas semanas antes do evento.
- Corridas divertidas, caminhadas e competições também são ótimas maneiras de reunir os alunos, ensinando-lhes o valor da competição saudável, trabalho em equipa e cooperação para um objetivo comum. Como resultado, o planeamento de uma caminhada de 5 km em colaboração com as autoridades locais permitirá a participação de pessoas de todos os níveis de competências (professores, alunos, pais e outros locais).

## 3.4 ATIVIDADES COLABORATIVAS

A fim de criar um clima positivo para a escola (como nas atividades desportivas), também recomendamos a inclusão de atividades que envolvam todos - alunos, funcionários, pais, especialistas locais. A chave para esta parte do programa é escolher atividades que não exijam muitas competências específicas, garantindo que são realmente inclusivas e que oferecem **opções de participação**. Isto significa ter em mente que pessoas com deficiência, que não são fluentes em determinado idioma, que são introvertidas, etc., têm todas necessidades diferentes, e a atividade deve ser **flexível** o suficiente para que todos possam participar.

- **Cozinha colaborativa, partilha de comida** – é uma ótima maneira de nos conhecermos de maneira informal. Se tiver instalações apropriadas, poderá convidar pessoas para preparar a comida e, se não tiver, simplesmente convide todos a trazer algo.

Pode tornar esta atividade mais interessante pedindo às pessoas que:

- tragam um prato que aprenderam com alguém (como um prato de família)
- tragam um prato que eles gostavam que fosse servido na cafetaria
- tragam um prato que conte algo sobre si próprios.

Outras maneiras de tornar a partilha de alimentos mais fortalecedora da comunidade:

- inicie um livro de receitas com receitas dadas pelos participantes!
- peça a todos que escrevam uma coisa de que gostam (ingrediente, tipo de alimento, sabor) e outra que não podem comer (exigência de dieta baseada em religião, alergias etc.). Leia as anotações e faça com que as pessoas inventem receitas para os pratos da cafetaria da escola que todos poderiam comer!

- **Sessão fotográfica inclusiva** com sinais que mostram aliança e compromisso com a diversidade e a igualdade - esta é uma atividade mais individual, mas também faz as pessoas sentirem que estão a participar numa ação de causa comum.

- Prepare alguns sinais com símbolos e placas com diferentes frases que representem escolas inclusivas
- Tenha alguns sinais onde as pessoas possam escrever o final da frase, por exemplo: “Sou único porque ...”, “A escola seria melhor para todos se ...”, “Quero que as pessoas saibam que Eu sou ... ”,“ Eu apoio ... ”,“ Eu amo a minha comunidade porque ... ”, etc.
- Não é necessário ter uma câmara polaroid, basta fazer fotos digitais e depois partilhá-las com as pessoas.

- **Mural da comunidade** que representa a diversidade e o compromisso com a escola inclusiva - uma ótima maneira de adotar uma postura de inclusão que tenha um efeito visível e duradouro! Pode ser feito numa parede da escola ou usando uma tela grande e para amarrar na vedação da escola.

- Se quiser um mural verdadeiramente artístico, convide artistas de rua da sua comunidade para ajudar no design e execução, pois fazer um bom mural não é tão fácil quanto parece.
- Decida que parte do mural que pode ser feita em conjunto pelos participantes (deve ser fácil criar elementos para preencher com tinta).
- Outra maneira de envolver pessoas que não são artistas profissionais é fazer decalques da palma da mão.

## 3.5 ATIVIDADES DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA

Estas atividades dão às pessoas a oportunidade de expressar as suas opiniões e necessidades de uma maneira mais intuitiva, combinada com diversão, sendo uma ótima atividade de inclusão.

- **Os alunos criam as suas próprias curta-metragens, vídeos**

Esta atividade geralmente leva mais tempo e os alunos precisariam de preparar os seus filmes com antecedência. No entanto, se pretende aumentar a participação e reduzir o stress relacionado com a competição e autoexpressão em forma de concurso, pode fazer parte do evento da Semana SOCI@LL: dê aos participantes um dia para se registarem respondendo a uma pergunta: “como é um dia típico teu?” “o único objeto que realmente significa muito para ti, mesmo que não seja valioso?” “escolhe uma música que significa algo para ti e explica porquê?” Pode exibir esses filmes durante o evento final de comemoração.

Uma ótima ferramenta para gravar: FlipGrid. link

Projeto inspirador: curta-metragem "Five", que mostra crianças de 5 religiões a caminho do culto: link (em inglês)

- **Os alunos criam fotos, histórias de banda-desenhada, textos**

Esta atividade é semelhante à mencionada acima, mas usa ferramentas media diferentes.

- Um bom exemplo de um projeto de fotografia sobre a diversidade quotidiana é esta galeria de crianças fotografadas com o que comem numa semana: link (em inglês)
- Também se pode inspirar neste artigo fotográfico sobre pessoas fotografadas com um objeto que trouxeram quando saíram do seu país: link (em inglês)

- **Pinturas vivas**

Recriar pinturas reais de membros da comunidade escolar. Esta pode ser uma atividade divertida e integradora, e pode torná-la mais inclusiva se escolher artistas que geralmente são sub-representados em galerias e nos programas escolares: mulheres, pessoas de grupos minorias, etc.

- **Festival da Juventude**

Um festival focado em celebrar as conquistas dos jovens, incentivando o maior número possível de jovens locais a participar. Pode ser inspirado no 'LYFE Festival' (Linwood Youth Festival): pode encontrar mais informações sobre a organização do evento no seguinte link (em inglês).

## 3.6 REDE PARA SOLUÇÕES HOLÍSTICAS

A Semana SOCI@LL também é uma grande oportunidade para o *networking* da comunidade, que pode transformar-se numa cooperação mais estruturada para a inclusão. Recomendamos convidar membros da comunidade (indivíduos e atores institucionais) para contribuir para o evento.

- **Feiras comunitárias de jogos**

Convide ONGs, instituições, especialistas, grupos informais a apresentar as suas atividades e conhecimentos num formato de feira de projetos. Torne essa atividade num jogo, dando aos participantes uma tarefa a realizar em cada banca da feira. Qualquer equipa que reúna todos os selos recebe um pequeno prémio.

- **Workshops do Futuro**

Esta atividade visa esclarecer os problemas, criar uma visão sobre o futuro e discutir como essa visão pode ser alcançada.

Se procura um guia para preparar um *workshop* do futuro, poderá usar: link (pp. 57-68, em inglês)

| CIENTIFICOS/ TÉCNICOS | ESCOLAS | AUTORIDADES LOCAIS |
|---|---|---|
| **Portugal** | | |
| INOVA + INTERNATIONAL | AEAS | matosinhos |
| **(Coordenador do projeto)** | | |
| **Polónia** | | |
| CEO CENTER FOR CITIZENSHIP EDUCATION | Szkoła Podstawowa Nr 3 im. Małego Powstańca w Ząbkach | |
| | **(Parceiro associado)** | |
| **Chipre** | | |
| CARDET | The Grammar School Nicosia | ΔΗΜΟΣ ΑΓ. ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ 1985 |
| **Itália** | | |
| cesie the world is only one creature | I.I.S.S. Alessandro Volta Palermo | |
| | | **(Parceiro associado)** |
| OXFAM Italia | LICEI GIOVANNI DA SAN GIOVANNI Linguistico · Scienze Umane · Economico-Sociale | Unione dei Comuni Montani del Casentino |
| | | **(Parceiro associado)** |

# SOCI@LL

whole school social labs

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

SOCI@LL has been approved under the EACEA/07/2017 call - Key Action 3: Support for policy reform (Social inclusion through education, training and youth). This project (592254-EPP-1-2017-1-PT-EPPKA3-IPI-SOC-IN) has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.