



# Yippee

Youth work  
Improved through  
young PeoPIE's  
storiEs

## YIPPEE

# Programa para a Inclusão de Jovens



**Coordenador do Projeto:**

IFALL - Integration För Alla (Suécia)

**Coordenador deste resultado:**

Redial Partnership CLG (Irlanda)

**Parceria:**

VABCKJS-EU (Áustria)

Redial Partnership CLG (Irlanda)

MERIDAUNIA (Itália)

Aproximar (Portugal)

GEHIM-DER (Turquia)

**Data de Publicação:** Maio 2023

KA220-YOU-000028909



## ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....	4
BENEFÍCIOS DOS ESPAÇOS SOCIAIS MULTICULTURAIS .....	5
VALORES, CRENÇAS E COMPETÊNCIAS EMOCIONAIS DOS PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM COM OS JOVENS .....	6
COMO PLANEAR EVENTOS SUSTENTÁVEIS.....	8
COMO COMUNICAR O EVENTO, ANTES, APÓS E DURANTE A SUA REALIZAÇÃO .....	10
A AVALIAÇÃO DO EVENTO.....	11
RECOMENDAÇÕES/ORIENTAÇÕES .....	12
ESTUDOS DE CASO, EVENTOS CRIATIVOS COM JOVENS MULTICULTURAIS.....	14
Suécia - Integration for Alla.....	15
Áustria - VABCKJS-EU .....	30
Irlanda - Redial .....	43
Italy - Meridaunia .....	57
Portugal - Aproximar .....	76
Turkey - GEHIM-DER .....	88
CONCLUSÃO .....	103

## INTRODUÇÃO

O objetivo geral do projeto Erasmus+ YIPPEE - Youth Work Improved through young PeoPIE's storiEs - é contribuir para comunidades locais de jovens mais igualitárias, interculturais e inclusivas através de novas abordagens e iniciativas transnacionais. Mais especificamente, esta iniciativa procura incentivar os jovens a tornarem-se agentes de mudança através de iniciativas locais, planeadas a nível da UE, destinadas a combater a discriminação e a promover a inclusão social.

Os seis parceiros da Suécia, Irlanda, Turquia, Itália, Áustria e Portugal trabalharam em conjunto para elaborar o Programa de Inclusão para Jovens YIPPEE. Este manual clarifica os princípios básicos, as abordagens e os passos que permitirão aos principais stakeholders e aos técnicos de juventude promover eventos e workshops sustentáveis e de qualidade, nos quais os jovens europeus podem trabalhar em conjunto com jovens refugiados, requerentes de asilo e migrantes em contextos inclusivos, num quadro de aprendizagem entre pares.

O presente manual intitula-se "Programa de Inclusão para Jovens" porque pretende realçar a importância da inclusão social dos jovens e do multiculturalismo. Envolver e incluir os jovens europeus e migrantes em eventos significa criar um ambiente social multicultural que valorize a diversidade e inclua indivíduos, ideias e crenças, independentemente das suas origens sociais, culturais e religiosas. Para que todos os jovens tenham acesso às mesmas oportunidades e ferramentas, os técnicos de juventude têm de adotar valores, crenças e competências emocionais inclusivas que possam ser partilhadas e partilhadas nos workshops.

O consórcio partilhou dicas, recomendações e estudos de caso baseados nos workshops que implementaram em todos os países parceiros na Europa. Estes eventos abrangeram uma variedade de tópicos e envolveram jovens multiculturais em diferentes contextos, como serões culturais, partilha de alimentos, intercâmbios linguísticos, partilha de experiências de vida, narração de histórias, desporto e cidadania ativa.

O objetivo da criação de workshops de trabalho em equipa era reunir grupos multiculturais de jovens com o objetivo comum de os encorajar a tornarem-se exemplos de mudança positiva nas suas comunidades locais. Mais especificamente, estes eventos constituíram uma oportunidade para promover as competências interculturais e multilingues e apoiar a integração de refugiados, requerentes de asilo e migrantes nas comunidades, aproveitando as suas competências e experiências para aprenderem uns com os outros.

## BENEFÍCIOS DOS ESPAÇOS SOCIAIS MULTICULTURAIS

O que é que se entende por "espaço social multicultural"? São muitos os locais que podem ser considerados espaços multiculturais sociais. Incluem-se aqui, por um lado, os **espaços públicos**, que são naturalmente locais de interação, como parques, praças, bibliotecas públicas, escolas e edifícios governamentais e, por outro lado, espaços como centros culturais, centros de juventude, cafés, etc., criados e geridos por ONG ou pessoas particulares para satisfazer a necessidade de reunir pessoas, colmatar lacunas sociais e educativas e criar atividades acessíveis. Atualmente, também é possível encontrar espaços sociais multiculturais em formato **online**, sob a forma de redes e plataformas multiculturais digitais.

Um espaço social multicultural funciona como um local de encontro, ligação e inclusão de diferentes culturas. Isto consegue-se quer através da existência de um ponto de ligação claro (escola), quer através da criação de eventos e atividades de baixo limiar com o objetivo de promover a inclusão. É multicultural quando as pessoas que frequentam e participam são **de diferentes culturas e origens**. Este conceito é frequentemente apoiado no trabalho de pessoas de diferentes culturas, tradutores e um programa multicultural. Um espaço multicultural deve ser sempre um **lugar seguro com um conceito intersectorial**. Para muitos jovens, um espaço multicultural (ou seja, um centro de juventude) é um local onde podem "simplesmente existir" sem qualquer pressão das suas famílias ou da escola, um lugar para fazer jogos, viver momentos de alegria e divertir-se uns com os outros.

O **aspecto social** de um espaço social multicultural significa que, ao interagirem umas com as outras, as pessoas obtêm uma multiplicidade de benefícios. Em primeiro lugar, os jovens e as pessoas de todas as origens experimentam um **sentimento de pertença** e de menos solidão, o que se revelou essencial durante a recente pandemia. Em segundo lugar, todos os participantes num espaço social multicultural podem **aprender uns com os outros e de uns para os outros**. As competências que, especialmente os jovens, podem adquirir num espaço social multicultural são o conhecimento de outras culturas, as competências sociais, as competências linguísticas, a inteligência emocional, o trabalho em equipa, entre muitas outras.

Um espaço social multicultural é, além disso, muito eficaz na **luta contra o racismo, estereótipos e a discriminação**. Ao reunir pessoas de culturas diferentes, o medo do "outro" ou do "desconhecido" é reduzido através de interações positivas entre pessoas que, de outra forma, poderiam não se conhecer, e os estereótipos são desconstruídos.

Além disso, as atividades culturais e artísticas não são muitas vezes acessíveis a um público mais vasto, especialmente a pessoas com baixos rendimentos, com barreiras educativas ou provenientes de contextos de imigração, refugiados, que são frequentemente excluídos da vida cultural no que diz respeito a espetáculos, peças de teatro, concertos, leituras, etc. Um espaço social multicultural pode tornar estes eventos mais **acessíveis** (tornando-os multilíngues, gratuitos ou pagos, como for mais conveniente) e, assim, criar inclusão e diversidade na comunidade local e no panorama artístico. Em conclusão, os benefícios de um espaço social multicultural para o indivíduo, bem como para a comunidade local, são a existência de um ambiente seguro e livre de discriminação, no qual se encontram as possibilidades de aprender uns com os outros, experimentar a alegria e a pertença e participar em atividades culturais ou criativas.

## VALORES, CRENÇAS E COMPETÊNCIAS EMOCIONAIS DOS PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM COM OS JOVENS

KA220-YOU-000028909



O trabalho com jovens tem como objetivo apoiá-los na definição, de forma mais clara, do seu futuro, principalmente através de estratégias de aprendizagem não formal; e, desta forma, "o foco principal do trabalho com jovens são os jovens" (Sapin, 2012, p.11), sempre. Pode assumir diferentes formas e ter três dimensões principais que estão ligadas entre si: **conhecimento**, relacionado com as questões que são importantes ter em consideração para fazer o nosso trabalho; **competências**, ou seja, as coisas que precisamos de fazer ou melhorar para ter um trabalho eficaz com os jovens; e **atitudes e valores**, normalmente relacionados com "o coração" e as competências emocionais e valores pessoais que orientam o nosso trabalho (Conselho da Europa, 2015).

O trabalho com jovens deve basear-se num conjunto de princípios e valores fundamentais relacionados com o respeito pelos Direitos Humanos e pelos principais interesses dos jovens para contribuir para uma inclusão social efetiva:

- Envolvimento voluntário - As relações devem basear-se na vontade dos jovens de se envolverem e participarem nas atividades.

- Participação - Os jovens devem ser encorajados a partilhar ativamente as suas perspetivas, os seus interesses e a refletir sobre os seus direitos e deveres.

- Ambiente seguro - o técnico de juventude deve promover um espaço seguro de partilha para que os jovens possam exprimir os seus sentimentos, valores e crenças.

- Respeito e aceitação - sobre igualdade de género, religião, diversidade cultural, opiniões diferentes, etc. Por exemplo, em termos de identidade, todos devem ser tratados da mesma forma e não adotar preconceitos em função do género, transmitindo o valor de que a igualdade é crucial para a inclusão; em termos de religião, os técnicos de juventude devem ser capazes de compreender e sensibilizar os jovens para as diferenças entre religiões e que "a religião não define um grupo", promovendo a aceitação social e a tolerância entre os jovens. (Youth Connections, 2021; Sapin, 2012).

Trabalhar com jovens, especialmente se estivermos a falar de grupos multiculturais, pode ser muito desafiante e exigente. É por isso que os técnicos de juventude devem ter/desenvolver algumas competências, nomeadamente: Empatia: traduzida como "reações de um indivíduo às experiências observadas de outro" (Davis, 1983), é reconhecida como a capacidade de compreender os sentimentos e emoções do outro. Com isto, os técnicos de juventude podem criar um sentimento de pertença nos jovens e construir relações de confiança mais fortes com eles, especialmente com aqueles que são migrantes e precisam de maior apoio. Consequentemente, a empatia pode trazer uma oportunidade para compreender melhor as necessidades individuais e sobre como melhor as satisfazer (Sornson, 2014); Diálogo intercultural: é definido como "uma troca de pontos de vista aberta e respeitosa entre indivíduos e grupos pertencentes a diferentes culturas que leva a uma compreensão mais profunda da perceção global do outro" (Conselho da Europa, 2008). Tem em consideração as competências interculturais (conhecimento sobre as culturas), a convivialidade (relações sociais entre as pessoas) e a diversidade cultural (a variedade de culturas no mundo).

Os técnicos de juventude devem considerar o trabalho com jovens como um processo que exige uma comunicação assertiva e muito clara, baseada numa relação de confiança, apoio e capacitação.

## COMO PLANEAR EVENTOS SUSTENTÁVEIS

O respeito pelo ambiente e a sustentabilidade são questões que têm necessariamente de ser tidas em conta nos dias de hoje. Aqui, analisamos especificamente a forma de planear

KA220-YOU-000028909



eventos sustentáveis. Em primeiro lugar, vamos definir o que é um evento sustentável e, em seguida, daremos alguns conselhos práticos.

Um evento pode ser definido como sustentável quando **"é concebido, planeado e implementado de forma a minimizar o impacto negativo sobre o ambiente e a deixar um legado positivo para a comunidade local"**, tal como referido pelo PNUA 2009 (Programa das Nações Unidas para o Ambiente). Aqui ficam 7 dicas práticas que serão úteis na organização de eventos sustentáveis:

- 1) Não utilizar papel: Os dispositivos eletrónicos são acessíveis e, portanto, não há razão para imprimir papel. Desta forma, não só poupa as florestas como também poupa dinheiro. O papel pode ser substituído por: convites digitais, aplicações para eventos, códigos QR, agendas online.
- 2) Reduzir o desperdício de alimentos: Os desperdícios de comida ocorrem frequentemente em eventos. Se for difícil definir a quantidade de comida de acordo com o número de participantes, pode-se pensar logo numa forma de distribuir as sobras. Por exemplo, pode pensar em dividi-los entre os organizadores ou doá-los. Existem, por exemplo, organizações de caridade para este efeito.
- 3) Escolha fornecedores locais: Os alimentos importados ou vendidos a retalho em grande escala têm um maior impacto ambiental. Se quiser reduzir o impacto ambiental, deve utilizar o maior número possível de fornecedores locais. Escolha sempre produtos 0 km.
- 4) Utilizar loiça biodegradável: É sempre preferível utilizar loiça reutilizável em vez de plástico. Mas se não puder utilizar pratos de loiça e talheres de metal, utilize loiça biodegradável.
- 5) Melhorar o acesso ao local do evento: Qual a distância que os participantes têm de percorrer para chegar ao local do evento? Que tipo de transporte está disponível? Reduza o impacto ambiental dos participantes escolhendo um local de fácil acesso.
- 6) Escolha transportes públicos ou incentive a partilha de automóveis: Para favorecer os transportes públicos e reduzir a poluição, escolha um local de fácil acesso. Além disso, poderá obter um desconto junto das companhias ferroviárias locais. No caso do local que pretende escolher ser de difícil acesso e não existir um serviço de transportes públicos, incentive os participantes a partilharem automóveis.
- 7) Reciclar: Coloque caixotes de reciclagem e incentive as pessoas a não deitarem lixo desnecessariamente.

A organização de eventos sustentáveis não é apenas amiga do ambiente e da comunidade, mas os eventos sustentáveis e ecológicos são também uma ferramenta de comunicação para sensibilizar a comunidade para esta questão.

# COMO COMUNICAR O EVENTO, ANTES, APÓS E DURANTE A SUA REALIZAÇÃO

Para qualquer organização que trabalhe com, dependa ou esteja relacionada com jovens, juventude, jovens europeus ou grupos multiculturais - em qualquer situação - a comunicação é um esforço contínuo. É necessário manter ligações com os meios de comunicação social e com os membros influentes da sociedade, apesar das alterações do objetivo, do alvo, da mensagem e dos meios de comunicação. Os eventos para jovens são atividades educativas não formais centradas na participação dos jovens e que se destinam a dar-lhes a oportunidade de se envolverem em atividades culturais e cívicas, intercâmbios e cooperação. As ações cívicas e a defesa de direitos são alguns exemplos de atividades de envolvimento dos jovens que lhes dão a oportunidade de se envolverem de várias formas para chamar a atenção para questões que são importantes para eles. A comunicação antes, durante e depois destes eventos deve ser considerada de forma meticulosa, o que também inclui processos de planeamento, preparação, implementação e acompanhamento.

**Fase de planeamento:** Analisar as necessidades > Identificar os objetivos e resultados de aprendizagem > Decidir sobre os formatos da atividade e o grupo-alvo > Elaborar uma agenda para o evento > Reunir-se com a direção, bem como com os parceiros e partes interessadas. **Fase de preparação:** Escolher o local do evento > Preparar cartazes informativos, boletins informativos e brochuras para chegar ao grupo-alvo, que deve saber o que vai encontrar > Partilhar o evento com os seus grupos, fisicamente ou online > Pedir às pessoas que preencham um formulário para confirmar a sua participação > Tentar responder prontamente e de forma acolhedora às perguntas > Incluir apoio linguístico no caso de falantes não nativos. **Implementação:** Acolher as pessoas e começar a realizar as atividades. **Acompanhamento:** Avaliação, documentação e divulgação.

## Antes do Evento:

- Divulgar o evento 8 semanas antes (pelo menos);
- Preparar a campanha de marketing e manter as equipas informadas;
- Se houver oradores no evento, comece a apresentá-los para atrair mais participantes;
- Partilhar a ordem de trabalhos, o local e as atividades decididas;
- Atualizar os participantes recorrendo a canais de comunicação como as redes sociais, sítios Web, correio eletrónico e aplicações para eventos;
- Decidir que música utilizar no evento;
- Partilhar todas as informações práticas com os participantes na semana do evento;
- Informar os participantes antecipadamente sobre se haverá comida ou bebidas. Questionar também sobre se têm alergias;
- Criar um plano de reserva em caso de emergência.

## Durante o Evento:

KA220-YOU-000028909



- Lembrar a equipa principal sobre a agenda do evento, para que todos possam estar alinhados;
- Publicar uma nota de boas-vindas nas redes sociais;
- Dar as boas-vindas aos participantes e convidá-los a assinar a lista de participantes;
- Partilhar as informações logísticas e recordar a agenda do evento - uma versão em papel pode ser uma boa ideia para os participantes acompanharem;
- Informar todos os participantes de que serão tiradas fotografias e feitos vídeos durante a atividade, para efeitos de divulgação e de relatório após o evento;
- Partilhar com todos a hashtag do evento, juntamente com as informações sobre como participar nas redes sociais;
- Começar o evento com uma atividade dinâmica de grupo, como jogos de nomes ou energizadores, ou com uma ferramenta digital, como uma sondagem Mentimeter, para que todos se sintam à vontade uns com os outros;
- Publicar fotografias, vídeos e citações nas redes sociais durante o evento para que as pessoas que não puderam participar se sintam envolvidas, ou até mesmo assegurar uma transmissão em direto.

### Depois do Evento:

- Agradecer a todos e concluir o evento com uma fotografia de grupo;
- Enviar o questionário de avaliação ou um inquérito para obter feedback;
- Manter a comunicação ativa, enviar um e-mail de agradecimento a todos e partilhar uma ligação para as fotografias e vídeos tirados durante o evento. Assim, os próprios participantes também podem publicar e referir a entidade que organizou o evento.

## A AVALIAÇÃO DO EVENTO

Ao promover momentos ou eventos multiculturais para jovens, a avaliação desses seminários ou eventos é essencial para compreender se as **expectativas** dos jovens foram alcançadas e que tipo de **impacto** teve esse momento. Em primeiro lugar, é necessário definir um objetivo claro, de acordo com o tipo de evento que a organização está a organizar.

Recomenda-se a definição de **objetivos S.M.A.R.T.** (Doran, Miller e Cunningham, 1981), o que significa que devem ser **específicos**, mensuráveis, atribuíveis, realistas e tem em consideração o tempo. Por exemplo, ao organizar uma oficina de arte para jovens com e sem antecedentes migratórios, um dos objetivos específicos é a interação entre os jovens enquanto criam as suas obras de arte. O objetivo é **mensurável** pelo número de presenças e pelas obras de arte criadas. Além disso, as interações e os sentimentos dos jovens são mensuráveis através de questionários de feedback e de um momento de reflexão no final do workshop. A oficina é **atribuída** a um ou vários técnicos de juventude apoiados por um artista ou professor de arte. O objetivo é **realista e relacionado com o tempo**, uma vez que a oficina terá lugar numa data e num período de tempo específicos. Para manter o objetivo S.M.A.R.T. em mente, é importante observar e falar com os participantes durante o evento ou oficina. De acordo com o objetivo, o facilitador deve preparar perguntas para a avaliação interna (entre o staff e a equipa da organização) e externa (participantes e interação nas redes sociais) do evento. Dependendo do tipo de evento, podem ser utilizados diferentes instrumentos e métodos de avaliação:

- 1) Feedback oral/participativo: Recomenda-se que, no final do seminário ou evento, se reserve cerca de meia hora para reflexão e feedback com os participantes, que podem ser utilizados para a avaliação. Isto pode ser feito com a ajuda de vários métodos, como a reflexão ao contrário (os participantes fecham os olhos enquanto o facilitador conta o que aconteceu no início e no fim do seminário, ao mesmo tempo que faz perguntas aos participantes), a facilitação de uma discussão em grupo ou um jogo em que os participantes se alinham numa sala de acordo com as suas respostas (o facilitador faz perguntas sobre o evento e os participantes posicionam-se numa linha em que um lado significa que concordam e o outro lado discorda. É importante criar um ambiente confortável e dar a todos os participantes a oportunidade de se exprimirem. Se existirem barreiras linguísticas, é útil recorrer a um tradutor ou encontrar métodos criativos de expressão (utilizando emojis, pinturas, etc.).
- 2) Inquéritos: Os inquéritos são muito úteis para uma avaliação estatística de um evento. Podem ser entregues em papel no final do evento ou podem ser utilizadas ferramentas de inquérito online, como o Google Forms, o Questionstar ou o SurveyMonkey.
- 3) Avaliação nas redes sociais: Outra ferramenta de avaliação valiosa são as redes sociais. Ao verificar as interações (gostos, interações, visitantes e alcance) nas redes sociais e nas páginas Web da organização, é possível compreender a ligação que os participantes criaram com o evento e a organização por detrás dele e se é provável que participem noutro evento ou workshop.

## RECOMENDAÇÕES/ORIENTAÇÕES

Acabámos de ver os princípios básicos e as abordagens necessárias para garantir a qualidade do trabalho com jovens em relação à aprendizagem entre pares em ambientes inclusivos onde jovens europeus e migrantes (especialmente refugiados e migrantes) trabalham em conjunto. Vimos como planear, comunicar e avaliar um evento. Para além disso,

compreendemos agora melhor os benefícios dos espaços sociais multiculturais, bem como os valores, crenças e competências que os profissionais que trabalham com jovens devem possuir.

Começamos por abordar um dos elementos mais importantes quando se trabalha neste domínio: a **comunicação**. Para que os técnicos de juventude, os formadores ou os educadores possam comunicar eficazmente entre diferentes culturas e meios sociais, devem tentar identificar e, acima de tudo, aceitar as crenças, atitudes e comportamentos dos outros e, assim, mostrar respeito por qualquer participante. Uma forma de demonstrar esta **aceitação** é mostrar interesse e curiosidade pelos diversos grupos culturais e étnicos. Além disso, evitar presumir factos e fazer comentários baseados em estereótipos também aumenta o nível de tolerância. Ou seja, o formador não deve fazer generalizações com base no género, raça, vestuário, orientação sexual, religião, cultura ou origem social. Para evitar ferir a sensibilidade dos participantes, os técnicos de juventude devem tentar manter-se tão neutros quanto possível durante a realização de uma atividade ou a animação de um evento. Além disso, devem evitar julgar ou fazer suposições sobre um jovem apenas com base nas suas competências e no seu nível de comunicação oral. Por último, o conteúdo dos eventos deve ser sempre **inclusivo**, diversificado e sustentável.

Para ser inclusivo, o ambiente deve ser adaptado, garantindo que todos os participantes têm ao seu alcance os meios necessários para participar no evento. Por exemplo, se o evento tiver lugar num local específico, o formador deve certificar-se de que todos os participantes têm capacidade para se deslocarem até ao evento. Além disso, se alguns dos jovens não falarem a língua local, o formador pode preparar previamente materiais com uma linguagem simplificada ou ter pessoal de diferentes culturas/línguas.

Finalmente, como já foi descrito anteriormente, a avaliação dos workshops ou eventos é essencial para compreender se as expectativas dos jovens foram cumpridas e que impacto teve esse momento nas suas vidas. Seguindo a mesma lógica, o técnico de juventude deve ser recetivo a críticas e ter a capacidade de solicitar e agir de acordo com os comentários dos participantes. De facto, ser capaz de identificar questões ou pontos de melhoria ajudará a pensar sobre como as práticas podem ser mais desenvolvidas, melhor abordadas e sobre como corresponder às necessidades do grupo-alvo. Esta reflexão será também essencial para a implementação de eventos ou workshops que sejam sensíveis do ponto de vista cultural. Além disso, o feedback também se destina a identificar áreas em que os métodos foram eficazes ou em que é necessária mais orientação ou assistência. Nesta matéria, os técnicos de juventude podem ajudar-se mutuamente e partilhar práticas e dicas de experiências anteriores. Também é importante tentar aprender mais sobre a comunidade local, as culturas presentes no território e os problemas que enfrentam.

Segue-se um conjunto de orientações para os técnicos de juventude que podem ser úteis na facilitação de um evento ou workshop com um grupo multicultural de jovens:

## **1. Identificar as características do evento**

Antes de organizar um evento, deve começar por definir o tema do conteúdo, saber onde vai decorrer, quando, durante quanto tempo e para quantos participantes. É essencial definir também os moderadores e staff necessários.

## **2. Preparar listas de material**

É necessário preparar, desenvolver ou adquirir o material necessário para o evento. Quer seja em contexto online ou offline, é necessário fazer uma lista do material necessário. Esta lista pode incluir, por exemplo, materiais impressos, papéis, canetas, computadores, um PowerPoint, um link para a plataforma Zoom, um formulário de avaliação, etc.

## **3. Definir objetivos de aprendizagem**

De forma a gerir as expectativas dos participantes e a conduzir o evento, é necessário identificar os objetivos das atividades previstas e os resultados esperados. A partir deste ponto, é possível definir um conjunto de atividade que correspondam ao tema e aos resultados que se pretendem alcançar, assim como a perceber se os formandos aumentaram os seus conhecimentos e competências.

## **4. Definir um conjunto de orientações**

É útil ter um documento interno que oriente o staff e os moderadores do evento. Pode-se, por exemplo, elaborar uma tabela com uma lista dos critérios que pretende cumprir. Além disso, pode definir antecipadamente a metodologia que pretende seguir e a forma como a sua actividade será dividida. No entanto, não se esqueça que estas directrizes são uma planificação do evento e não o evento. Deve ser capaz de adaptar a sua metodologia de acordo com o nível de envolvimento dos seus participantes ou com possíveis problemas técnicos que possa encontrar no dia do evento. Portanto, faça ajustes e tente antecipar.

# **ESTUDOS DE CASO, EVENTOS CRIATIVOS COM JOVENS MULTICULTURAIS**

# Suécia - Integration for Alla

Workshop 1 Storytelling	
Divulgação do Evento:	Difundir palavras através de uma rede física e virtual.
Sustentabilidade:	Escolha de um local amigo do ambiente, trabalho de equipa e incentivo à utilização de transportes públicos.
Objetivos do Evento:	Apoiar a integração nas comunidades, envolvendo os jovens locais, os jovens com estatuto de refugiados ou requerentes de asilo e os imigrantes, aproveitando as suas competências e experiências para aprenderem uns com os outros.
Utilização de meios digitais:	Ferramenta Online Story Dice; Site Morethanastory.
Número de participantes:	9 jovens
Duração:	2 horas > 2 - 4 pm.
Materiais necessários:	Um computador portátil, um projetor e alguns snacks
Descrição do Evento	<p>- Acolhimento (apresentação do projeto e dos seus objetivos) Conhecermo-nos uns aos outros.</p> <p>Os participantes são convidados a escolher um número entre 1 e 10. Não precisam de perceber porque é que devem escolher um número. O facilitador ou o formador diz-lhes para mencionarem características pessoais consoante o número que escolheram. Todos partilham informações sobre si próprios, como o nome completo, a idade, as cores ou filmes preferidos, ou a comida. Não podem alterar ou reduzir o número.</p> <p><b>Atividade 1:</b> Apresentar o Site do Story Dice aos participantes. Aparecem informações sobre cinco histórias (ou nove, se preferir), cada uma com uma imagem aleatória. Em termos simples, a tarefa dos participantes é criar uma história a partir destas imagens. Se tiverem dificuldade em trabalhar na ordem que vêm no ecrã, podem fazer algumas deslocações. Não precisam de interpretar literalmente a imagem. Os dados são utilizados como metáfora ou símbolo de várias ideias. Por exemplo, uma bandeira pode exprimir países em geral, a rendição de uma ideia, a</p>

	<p>liberdade e vários outros conceitos menos óbvios. O objetivo não é fornecer aos participantes objetos reais para trabalhar, mas oferecer ideias para orientar o seu pensamento para novas áreas. Deixe que todos experimentem a atividade à vez. Se houver um grande número de participantes, apenas os voluntários podem criar histórias.</p> <p>Website: <a href="https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/">https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/</a></p> <p><b>Atividade 2:</b> More Than One Story é uma plataforma online que permite que pessoas de diferentes origens e culturas compartilhem as suas diferentes histórias umas com as outras através de situações aleatórias, tais como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fale sobre algo que perdeu ou encontrou.</li> <li>- Fale-nos do sítio onde viveu quando era criança.</li> <li>- Fale-nos da história de uma viagem que tenha feito.</li> </ul> <p>Convidar a falar de um momento que queira reviver.</p> <p>Recomenda-se a utilização desta plataforma para melhorar as capacidades de narração de histórias dos participantes e permitir-lhes recordar alguns momentos valiosos das suas vidas. Esta plataforma ou atividade pode ajudar os participantes a sentirem-se mais unidos uns aos outros e mais acolhidos pelas suas experiências em todas as fases da vida. A plataforma também disponibiliza diferentes opções linguísticas.</p> <p>Website: <a href="http://www.morethanonestory.or">www.morethanonestory.or</a></p>
<p><b>Métodos e resultados de avaliação</b></p>	<p>No final do evento, os participantes são novamente convidados a mostrar um número usando os dedos. Desta vez, o facilitador ou o formador dá-lhes instruções para mencionarem as conclusões do workshop com base no número de dedos apresentados. Todos avaliam as atividades e partilham os seus sentimentos.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados</b></p>	<p>Verifique a sua ligação à Internet.</p> <p>Dê as instruções pela mesma ordem, a todos os participantes.</p>

**Fotografia do Evento**



**Workshop 2 sobre Cidadania Ativa através da Teoria da Resiliência**

<b>Divulgação do Evento:</b>	Através de contas nas redes sociais (Facebook, Instagram, etc.).
<b>Sustentabilidade:</b>	Opção por um local amigável ao ambiente, trabalho em equipa, utilização de transportes públicos durante a viagem, utilização de água da torneira em jarros, elevador disponível para pessoas com dificuldade de mobilidade e inclusão de todos.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Apoiar a integração nas comunidades, envolvendo os jovens locais, os jovens com estatuto de refugiados ou requerentes de asilo e os migrantes, aproveitando as suas competências linguísticas e de comunicação e as suas experiências para aprenderem uns com os outros e permitindo-lhes partilhar as suas histórias autênticas para darem o exemplo.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	O evento ou atividade pode ser realizado online através de plataformas digitais como o Zoom e o Google Meet.
<b>Número de participantes:</b>	8
<b>Duração:</b>	2 hours > 2-4 pm. Ideon Science Park, Lund / Sweden.
<b>Materiais necessários:</b>	Papel, canetas para colorir, alguns snacks e um jogo de dados com histórias.

<p><b>Descrição do Evento</b></p>	<p>Acolhimento (Falar sobre o projeto e os seus objetivos)</p> <p>O workshop tem como objetivo promover a cidadania ativa na Europa, utilizando a resiliência e o storytelling como metodologia. Utilizando o Rio da Vida e a teoria da resiliência de Antonovkys, podemos refletir sobre como a resiliência individual e as histórias de acontecimentos importantes na vida de cada participante são um testemunho da sua cidadania ativa na Europa e podem ajudá-los a alcançar um objetivo e a manter a resiliência nas suas vidas.</p> <p>Como funciona a teoria da resiliência</p> <p>A teoria da resiliência defende que o importante não são as dificuldades com que nos deparamos, mas sim a forma como enfrentamos e ultrapassamos essas situações difíceis. A resiliência ajuda as pessoas a sobreviverem, a recuperarem e a prosperarem. Isto é muito importante para a recuperação, resistência e reconfiguração do bem-estar psicológico, emocional e físico de uma pessoa.</p> <p>Em primeiro lugar, é sempre necessário energizar os participantes. O principal objetivo do quebra-gelo é fazer com que os participantes relaxem mentalmente e se sintam confortáveis tanto com os outros participantes como com o facilitador. Outro objetivo é que os participantes se conheçam uns aos outros. O aquecimento é feito através de quebra-gelos ou de atividades mais simples, utilizando a mesma metodologia da atividade principal. Nesta oficina, começamos com um dado de histórias. O dado da história é um método simples de contar histórias que ajuda a preparar um participante para contar uma história e não é algo pessoal. Outro método consiste em utilizar cartões Dixit para contar uma história com as imagens.</p> <p>Como fazer um Rio da Vida</p> <p>Os participantes são convidados a refletir/pensar sobre as suas vidas e o que é importante para eles. Devem desenhar um rio a correr na sua folha em branco, lembrando-lhes que quanto mais acrescentarem, mais curvas o rio terá. De seguida, devem recortar, desenhar ou escrever palavras que representem os momentos, as escolhas, os aspetos ou os acontecimentos importantes. Devem colar ou colocar estas imagens/figuras/palavras ao longo do seu rio, por ordem cronológica da posição que ocupam nas suas vidas. O passo seguinte é apresentar o seu rio com os diferentes acontecimentos importantes da sua vida e a razão pela qual se destacam mais. Devem também clarificar o significado ou a representação das palavras, imagens, símbolos e figuras. Isto ajudá-los-á a refletir sobre si próprios.</p>
-----------------------------------	--

<b>Métodos e resultados de avaliação</b>	Quando acabarem de descrever os rios da vida, peça-lhes que revejam todo o diagrama. -Os símbolos e as palavras representam o que pensaram e sentiram ao longo das suas vidas? -Há alguns elementos importantes que ficaram de fora?
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados</b>	Lembre a todos que viver com os habitantes locais num ambiente diferente pode ser um desafio no início, mas não é impossível. Os formadores ou moderadores têm de se certificar de que os participantes se sentem à vontade uns com os outros, uma vez que a partilha de histórias pode ser difícil para alguns recém-chegados.
<b>Fotografia do Evento</b>	

<b>Workshop 3 - Partilhas linguísticas</b>	
<b>Divulgação do Evento:</b>	Através de contas nas redes sociais (Facebook, Instagram, etc.)
<b>Sustentabilidade:</b>	Repetir regularmente o café linguístico no mesmo dia todas as semanas. Proporcionando perguntas adaptáveis a diferentes culturas ou perceções.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Apresentar pessoas de diferentes nacionalidades e facilitar a aprendizagem de línguas. Apoiar a integração nas comunidades, envolvendo os jovens locais, os jovens com estatuto de refugiado ou de requerente de asilo e os migrantes, aproveitando as suas competências linguísticas e de comunicação e experiências para aprenderem uns com os outros.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	O evento ou atividade pode ser realizado online através de plataformas digitais como o Zoom e o Google Meet.

<b>Número de participantes:</b>	12
<b>Duração:</b>	2 hours > 4-6 pm. Ideon Science Park, Lund / Suécia.
<b>Materiais necessários:</b>	Cartões de jogos de perguntas, alguns snacks, música para o quebra-gelo.
<b>Descrição do Evento</b>	<p>Quebra-gelo:</p> <p>Os participantes são convidados a formar dois círculos, um interior e outro exterior. Quando formarem os grupos, tentem ter um número par de pessoas. Começam a mover-se ao som da música. O círculo interior move-se no sentido dos ponteiros do relógio e o círculo exterior no sentido contrário. Quando a música pára, cada pessoa do círculo interior deve cruzar-se com uma pessoa do círculo exterior (dependendo do número, se faltarem algumas pessoas, duas pessoas podem cruzar-se com uma pessoa). Começam a fazer perguntas uns aos outros;</p> <p>Qual é o teu nome? Quem te deu o nome? Qual é o significado do teu nome na tua língua? Que idade tens? De onde é que és? Qual é o teu filme ou canção preferidos?</p> <p>A música volta a tocar e os participantes começam novamente a mexer-se e a dançar na sua direção. Depois, a música pára e os participantes podem conhecer novas pessoas. Isto pode continuar até 3 a 4 voltas, até os participantes se sentirem energizados.</p> <p>A atividade:</p> <p>Os participantes são divididos em 2-3 grupos, consoante o número de pessoas. Estão dispostos à volta de mesas. Algumas mesas são para falar inglês e outras para praticar sueco (ou podem ser adaptadas a outras línguas). À vez, cada um pega num cartão de jogo com um número, e este cartão contém a pergunta a que devem responder a partir de um cartão de mesa ou de um flipchart. Depois de cada pessoa responder a pelo menos uma pergunta, trocam os cartões e falam sobre outra pergunta. As perguntas ou tópicos podem ser:</p> <p>-Quais são as atividades ou passatempos que fazes todos os dias e dos quais nunca te aborreces?</p>

	<p>-Se fosses o presidente da câmara desta cidade, o que mudarias?</p> <p>-Quais são os factos falsos conhecidos sobre o seu país ou cultura?</p> <p>-Por que é que o teu país é famoso e porquê?</p> <p>-etc.</p> <p>Passado algum tempo, já não é necessário utilizar os cartões. As pessoas começam a fazer perguntas umas às outras e o evento transforma-se num debate natural.</p>
<p><b>Métodos e resultados de avaliação</b></p>	<p>No final do evento, os participantes levantam-se e fazem um círculo. Imaginam uma nuvem de palavras no centro do círculo e atiram em voz alta as novas palavras ou frases que aprenderam para a nuvem.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados</b></p>	<p>Tente fazer com que todos se sintam tão confortáveis quanto possível, não devem sentir-se intimidados enquanto falam outra língua. Podem utilizar dicionários virtuais e pedir ajuda a outras pessoas quando não se lembrarem de uma palavra.</p> <p>Lembre a todos que aprender termos locais numa língua diferente pode ser um desafio no início, mas não é impossível.</p> <p>Os formadores ou moderadores têm de falar clara e lentamente, uma vez que a compreensão dos sotaques pode ser difícil para alguns recém-chegados.</p>
<p><b>Fotografia do Evento</b></p>	

## Workshop 4 - Cartões de Jogos

<b>Divulgação do Evento:</b>	Divulgação da iniciativa através de uma rede física e virtual.
<b>Sustentabilidade:</b>	Um local amigo do ambiente, o trabalho de equipa, a utilização de transportes públicos para chegar ao local, a utilização de pratos ou copos laváveis para os snacks e a integração através de um jogo amigável podem tornar o evento sustentável.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Apoiar a integração nas comunidades, envolvendo os jovens locais, os jovens com estatuto de refugiados ou requerentes de asilo e os migrantes, aproveitando as suas competências e experiências para aprenderem uns com os outros e também para se divertirem juntos.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Este jogo pode ser jogado em plataformas digitais. Os facilitadores podem mostrar as imagens dos cartões e enviar um cartão específico a cada jogador através de mensagens diretas.
<b>Número de participantes:</b>	8 jovens com estatuto de refugiado ou requerente de asilo ou migrantes.
<b>Duração:</b>	2 hours > 2-4 pm. Ideon Science Park, Beta office, Lund, Suécia.
<b>Materiais necessários:</b>	Imaginação => Materiais do jogo: Jogo de cartas DIXIT, alguns snacks.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>-Acolhimento (Apresentação do projeto e dos seus objetivos);</p> <p>-Conhecer: Pede-se aos participantes que escolham um número entre 1-10. Não sabem porque é que devem escolher um número. O facilitador ou o formador diz-lhes para mencionarem algumas características pessoais com base no número que escolheram. Todos partilham informações sobre si próprios, como o nome completo, a idade, as cores preferidas, os filmes ou a comida. Não podem alterar ou reduzir o número.</p> <p>Quebra-gelo: Há uma canção chamada A Ram Zam Zam. Pede-se aos participantes que cantem a canção enquanto batem com as mãos no colo e, em seguida, rodam os braços, como mostra o vídeo. <a href="https://youtu.be/96D979igFI8">https://youtu.be/96D979igFI8</a> Pede-se aos participantes que sigam os movimentos à medida que a canção se torna mais rápida.</p> <p>Explicação do JOGO:</p>

Todos os participantes sentam-se à volta de uma mesa. O formador ou facilitador explica as regras. Cada jogador ou participante escolhe um dos coelhos de cores diferentes e coloca o seu coelho na área marcada com 0 no campo de jogo. As cartas com imagens são baralhadas e distribuídas a cada jogador como 6 peças. Os participantes não devem mostrar as suas cartas aos outros jogadores. As restantes cartas são colocadas de lado para que as imagens não sejam visíveis. Os cartões de pontuação de cores diferentes com números são distribuídos de acordo com o número de jogadores. Se tiver mais jogadores do que cores, pode utilizar uma folha de papel ou um quadro branco para registar as pontuações de cada jogador.

Cada jogador, por sua vez, torna-se o narrador. O narrador olha para as suas seis cartas, escolhe uma das suas cartas para formar uma explicação sobre essa imagem e partilha-a com todos os jogadores. Os outros jogadores não podem ver essa carta. A explicação pode ser constituída por uma ou mais palavras, ou pode ter apenas um som, ou pode ainda ser inspirada ou expressa por uma obra artística (como exemplos de poesia ou canções, títulos de filmes ou provérbios). A explicação pode ser adaptada aos perfis dos participantes. Assim, neste evento, os participantes são convidados a dizer uma palavra ou frase sobre a sua experiência num novo país.

O primeiro jogador a fazer uma frase o mais depressa possível torna-se o narrador na primeira ronda. Os restantes jogadores escolhem, de entre as seis cartas que têm na mão, a que lhes parece mais parecida com a carta do narrador. De seguida, cada um dos jogadores entrega ao narrador a carta que escolheu, sem a mostrar aos outros jogadores. O narrador baralha a carta de que falou com as cartas dadas. As cartas são então colocadas lado a lado para que todos as vejam. Todas as cartas têm um número específico, sendo a carta mais à esquerda a número 1 e a número 2 a seguir.

A tarefa dos jogadores, com exceção do narrador, é descobrir qual das cartas apresentadas é a carta do narrador. Cada jogador vota na carta que pensa ser a do narrador, colocando a carta com o número de cabeça para baixo sem mostrar qual é (os narradores não podem votar). Quando todos os jogadores tiverem terminado a votação, abrem os seus cartões de pontuação ao mesmo tempo. (Os jogadores não podem votar nas suas próprias cartas).

Se todos os jogadores encontrarem a carta do narrador ou se ninguém a encontrar, o narrador não ganha pontos. Cada jogador restante recebe 2 pontos. Em todos os outros casos, o narrador e todos os jogadores que encontrarem a carta correta ganham 3 pontos cada.

	<p>Cada jogador, exceto o narrador, ganha um ponto por cada voto dado na sua carta. Os jogadores avançam os seus coelhos no percurso de pontuação de acordo com a soma dos seus pontos ou escrevem as suas pontuações no quadro. No final da pontuação, cada jogador retira uma carta do baralho virado para baixo e completa o número de cartas na sua mão até seis, se houver cartas suficientes. O jogador à esquerda do narrador torna-se o narrador da nova ronda. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio e termina quando a última carta é retirada. O primeiro jogador na tabela de pontuação ganha o jogo.</p> <p>DICA: Se a frase do narrador descrever muito claramente a imagem do cartão, todos os jogadores podem facilmente encontrar o cartão, e o narrador pode não pontuar. Por outro lado, se a frase tiver pouco a ver com a imagem, é muito provável que nenhum jogador vote na carta e o narrador pode não ganhar pontos. Por este motivo, o narrador não deve ser nem demasiado claro nem demasiado abstrato, para que alguns jogadores, mas não todos, tenham a oportunidade de encontrar a carta. Isto pode ser difícil de conseguir no início, mas após algumas jogadas, será mais fácil inspirar-se para realizar esta tarefa.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>No final do jogo, todos os cartões de jogo são colocados na mesa, mostrando as imagens neles contidas. Pede-se aos participantes que escolham um ou dois cartões que mostrem os seus sentimentos sobre a atividade. Cada pessoa explica por que razão escolheu esse cartão e de que forma está relacionado com as suas conclusões sobre a atividade.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Dê tempo suficiente aos participantes, pois o jogo pode parecer complicado no início.</p>

**Fotografia do Evento:**



### Workshop 5 – Atividade Desportiva

<b>Divulgação do Evento:</b>	Divulgação da iniciativa através de redes físicas e virtuais.
<b>Sustentabilidade:</b>	Um local amigo do ambiente, trabalho em equipa, utilização de transportes públicos.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Reunir grupos interculturais de jovens com o objetivo comum de os encorajar a tornarem-se exemplos de mudança positiva nas suas comunidades locais
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Através de plataformas de desporto eletrónico.
<b>Número de participantes:</b>	7 jovens com estatuto de refugiado ou requerente de asilo ou imigrantes.
<b>Duração:</b>	2 hours > 7-9 pm
<b>Location:</b>	Um pavilhão desportivo em Uppåkravallen, Staffanstorp, Suécia.
<b>Materiais necessários:</b>	Pavilhão desportivo, bola, roupa confortável, água, energia =).

<b>Descrição do Evento:</b>	<p>-Acolhimento (Apresentação do projeto e dos seus objetivos)          -Falar sobre o objetivo deste evento          - Conhecermo-nos uns aos outros</p> <p>Os jogos de nomes são jogados para que possam ser criada uma maior união e consigam recordar melhor os seus nomes.</p> <p>Quem te deu o nome e o que significa o teu nome?</p> <p>O teu nome tem um significado especial noutra língua?</p> <p>Consegues encontrar um adjetivo que comece com a primeira letra do teu nome?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mostra as letras do teu nome com o teu corpo.</li> </ul> <p>- Quebra-gelo:</p> <p>Os participantes formam um círculo. No início, todos devem assumir a posição de ninja sem quebrar a ordem, gritando "ninja". Como as voltas são dadas no sentido dos ponteiros do relógio, é importante que os participantes saibam quem está ao seu lado. Os braços dos participantes são considerados como espadas, por isso cada um tem duas espadas. E, para se manterem no jogo, ninguém deve deixar que o seu braço ou espada sejam atingidos. A pessoa na sua vez tem o direito de bater no braço da pessoa à sua frente ou de se deslocar para outro local. A pessoa que recebe o movimento também pode fazer um movimento, como mover o braço, para se proteger. Nem a pessoa que faz o movimento nem a pessoa que recebe o movimento devem sair da sua posição em resultado do movimento, porque não têm outro direito de se mover. Cada participante, por sua vez, deve fazer o seu movimento sem esperar demasiado tempo. Aqueles que perderem os dois braços devido aos movimentos estão fora do jogo. No final do jogo dos ninjas, o vencedor é o último ninja de pé, com os braços na mão.</p> <p>-Atividade:</p> <p>Os participantes são divididos em duas equipas com a ajuda de um jogo de pedra-papel-tesoura. Começam a jogar basquetebol, voleibol e andebol no centro desportivo. No final, haverá uma equipa vencedora. Receberão um prémio, como um chocolate ou um café.</p>
-----------------------------	---

<b>Evaluation method and results:</b>	No final do dia, a bola é utilizada para avaliar a atividade. O formador partilha os seus sentimentos e as suas conclusões e depois atira a bola a outro participante. Isto continua assim, até que todos partilhem os seus sentimentos.
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	Divertir-se!  Apoiem-se uns aos outros! Escondam a vossa competitividade =).
<b>Fotografia do Evento:</b>	

### Workshop 6 – Partilha cultural e de comidas

<b>Divulgação do Evento:</b>	Divulgação da iniciativa através de redes físicas e virtuais.
<b>Sustentabilidade:</b>	Um local ecológico, o trabalho em equipa, a utilização de transportes públicos durante a viagem, a inclusão de água da torneira em jarros, a disponibilidade de elevador para pessoas de mobilidade reduzida e a inclusão de todos.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Reunir grupos interculturais de jovens com o objetivo de os encorajar a tornarem-se exemplos de mudança positiva nas suas comunidades locais e a familiarizarem-se com outras culturas.  Apoiar a integração nas comunidades, envolvendo os jovens locais, os jovens com estatuto de refugiados ou requerentes de asilo e os migrantes, aproveitando as suas competências e experiências para aprenderem uns com os outros.

<b>Utilização de meios digitais:</b>	É utilizada uma apresentação em PowerPoint para os tópicos e uma sondagem Mentimeter para a avaliação.
<b>Número de participantes:</b>	8 jovens com estatuto de refugiado ou requerente de asilo ou imigrantes.
<b>Duração:</b>	2 hours > 1-3 pm.
<b>Location:</b>	Ideon Science Beta 4, Lund, Suécia.
<b>Materiais necessários:</b>	Um computador portátil, um projetor, papéis para reflexão, alguns snacks.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>-Almoço em conjunto com comida de diferentes culturas, falando sobre os ingredientes e o processo de confeção enquanto se come.</p> <p>-Acolhimento na sala de reuniões (apresentação do projeto e dos seus objetivos)</p> <p>-Quebra-gelo</p> <p>Os participantes são convidados a escolher um número entre 1 e 10. Não precisam de saber por que razão devem escolher um número. O facilitador ou o formador diz-lhes para mencionarem algumas características pessoais consoante o número que escolheram. Todos partilham informações sobre si próprios, como o nome completo, a idade, as cores ou filmes preferidos, ou a comida. Não podem alterar ou reduzir o número. Não partilhamos a razão, para que não escolham a forma mais fácil de dizer apenas uma coisa sobre si próprios.</p> <p>-Activity:</p> <p>Os participantes apresentam a sua própria definição de cultura. De seguida, discutem a definição dada no PPT. Depois de falarem sobre a cultura, os participantes partilham alguns estereótipos sobre as suas culturas e o que pensam das outras culturas. Também discutem porque é que as pessoas criam estereótipos e a razão por detrás da classificação. O tópico seguinte é sobre a individualidade e a consideração de cada um</p>

	<p>individualmente. Depois, os participantes são convidados a falar sobre as dimensões culturais no local de trabalho.</p> <p>-Cultura russa, cultura asiática, cultura africana e um exemplo de religião.</p> <p>Em seguida, pede-se aos participantes que partilhem as suas opiniões, experiências e conhecimentos sobre a chegada a uma nova cultura e a sua comparação com a sua própria cultura, e como é o processo de formação de uma combinação de ambas as culturas.</p> <p>A adaptação a uma nova cultura e as fases de integração são discutidas por último na atividade.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Este método de avaliação também pode ser utilizado em diferentes situações, mas é sobretudo utilizado quando se junta um tópico e o seu objetivo. Por exemplo, depois de discutidas as diferenças culturais, são dadas tintas, lápis e papel a todo o grupo nesta secção para obter as ideias das pessoas sobre a sua ligação com a integração. De seguida, pede-se a cada pessoa que individualmente 'faça um desenho sobre a relevância e/ou semelhanças da cultura e da integração'. Depois de dar tempo a todos para pensarem e desenharem, todos os participantes se revezam, seguindo os seus desenhos e expressando as suas ideias sobre a relação. De acordo com o tema e os objetivos do evento, o desenho de ligação solicitado aos indivíduos pode mudar. O objetivo é encontrar uma associação que permita associar duas situações na mente dos participantes e fazer com que eles a transmitam através do desenho. Desta forma, o resultado desejado a alcançar através das atividades será mais significativo para os participantes.</p> <p>Também é feita uma sondagem com o Mentimeter com as seguintes questões:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir cultura com uma palavra</li> <li>- Defina a sua cultura com um emoji</li> </ul>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	

Fotografia do Evento:



## Áustria - VABCKJS-EU

Workshop 1 sobre o tema das artes e da cultura: Oficina de Pintura com Spray	
<b>Divulgação do Evento:</b>	Uma vez que este evento foi realizado num espaço público, quisemos dirigir-nos aos jovens do bairro e afixámos alguns panfletos no bairro antes do evento.
<b>Sustentabilidade:</b>	O evento foi gratuito e acessível a todos. As competências adquiridas pelos jovens podem ser utilizadas no futuro.
<b>Objetivos do Evento:</b>	O tema das artes e da cultura foi escolhido porque deu aos jovens a possibilidade de experimentarem algo novo, de se sentirem capacitados e de estabelecerem contactos entre jovens de diferentes origens.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Não utilizámos quaisquer abordagens digitais porque queríamos chegar aos jovens no espaço público.
<b>Número de participantes:</b>	Aproximadamente 10.

KA220-YOU-000028909



	5.
<b>Duração:</b>	120 minutos.
<b>Materiais necessários:</b>	Tinta em spray, luvas de plástico, um muro onde é legal fazer arte de rua "Legal walls Vienna".
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Uma vez que se tratava de um workshop num espaço público, pendurámos alguns cartazes para que as pessoas pudessem aderir espontaneamente. Depois de os participantes registados e alguns jovens interessados se terem juntado espontaneamente, começámos o workshop com um pequeno quebra-gelo e uma ronda de apresentação, trocando os nomes de cada um.</p> <p>Depois de se conhecerem uns aos outros, os participantes receberam folhas de papel e lápis para fazerem esboços do que queriam pintar na parede. Incentivámos os participantes a escolherem algo que lhes fosse próximo, que representasse quem são e o seu percurso de vida até à data. Como passo seguinte, os participantes foram introduzidos aos princípios básicos da arte de rua. O nosso experiente facilitador e artista de rua explicou aos participantes como segurar e utilizar uma lata de spray para uma utilização otimizada e demonstrou a forma segura de pulverizar. De seguida, demos a todos os participantes um quadrado de parede no qual puderam criar as suas obras de arte individualmente e, assim, criar um grande mural em conjunto.</p> <p>Os participantes demoraram cerca de meia hora por pintura, alguns foram mais rápidos e outros demoraram mais tempo. Depois de todos terem terminado e após uma pequena pausa, tivemos um pequeno debate sobre a importância da arte em todas as culturas e como pode ser utilizada para a auto-expressão e para nos relacionarmos uns com os outros. Discutimos também como a arte pode ser utilizada quando as barreiras linguísticas dificultam a comunicação e falámos sobre símbolos universais como corações, símbolos de paz, emojis, etc.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	Realizámos uma pequena avaliação no final do workshop, numa pequena ronda de perguntas e respostas. Perguntámos-lhes se sentiam que tinham aprendido uma nova competência, ao que 90% dos participantes responderam afirmativamente e falaram de como isso os

	<p>fez sentir criativos e capacitados. Também lhes perguntámos se aprenderam algo mais para além desta nova competência e, em caso afirmativo, o quê. A maioria dos participantes respondeu que aprendeu mais do que a competência e deu alguns exemplos. No final, pedimos-lhes que desenhassem um emoji para explicar os seus sentimentos gerais em relação à oficina.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Para a próxima vez, o workshop deveria ser mais curto, uma vez que alguns participantes saíram mais cedo, e a estrutura seria mais clara desde o início. Queríamos atrair os jovens locais e dar-lhes a oportunidade de participarem espontaneamente, mas por razões logísticas (saber o número de participantes e os Materiais necessários; planear o início e o fim exatos, etc.) recomendamos um registo para o workshop. Subestimámos o tempo e alguns participantes sentiram frio no final do workshop. A nossa recomendação para qualquer workshop realizado no exterior é lembrar aos participantes que devem trazer roupa quente.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 2 - Partilha Gastronómica</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>Tratou-se de um evento público numa praça pública em Viena. Promovemo-lo nas redes sociais antes do evento e com cartazes durante o evento.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>Houve poucas sobras de comida, pelo que as partilhámos entre os organizadores do evento. Não utilizámos talheres de plástico, mas sim materiais compostáveis ou recicláveis.</p>

<b>Objetivos do Evento:</b>	A comida liga jovens e idosos de todas as origens. Ao organizar este evento de partilha de alimentos, abordámos temas como o intercâmbio cultural, a sustentabilidade e o não desperdício de alimentos.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Sobre o tema do não desperdício alimentar, apresentámos aos jovens a aplicação "Too good to go" ( <a href="https://www.toogoodtogo.com/de-at/">https://www.toogoodtogo.com/de-at/</a> ), que oferece alimentos que seriam deitados fora por um preço baixo.
<b>Número de participantes:</b>	Aproximadamente 15.
<b>Duração:</b>	2 + horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Alimentos para partilhar. Bebidas quentes como o chá, papel e caneta.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Anunciámos o evento na vizinhança e nas redes sociais. Preparámos uma mesa, bolos, poncha sem álcool, pratos de papel e talheres. Pedimos a diferentes participantes que já conhecíamos melhor e que registaram previamente a sua presença, para cozinharem e partilharem também comida das suas culturas.</p> <p>Também colocámos uma caixa para os jovens escreverem ideias para futuros eventos e atividades.</p> <p>Durante o evento, conversámos.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	Avaliámos este evento principalmente através da observação dos participantes, de modo a não perturbar a atmosfera não formal do evento. No início, os participantes eram um pouco tímidos, mas depois de algum tempo começaram a partilhar factos sobre os pratos que prepararam, as receitas e as tradições das suas famílias. Depois da comida ter sido partilhada e de os participantes terem terminado de conversar, tivemos uma pequena ronda de reflexões em que os participantes puderam partilhar como se sentiam depois deste evento e quaisquer outros comentários que quisessem fazer. Todas as declarações foram positivas, alguns participantes não quiseram partilhar nada. Todos gostaram da comida e um participante afirmou que a comida liga as pessoas.

<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Os participantes mostraram-se muito interessados no nome, na receita e no país de origem dos diferentes pratos. Seria bom que os participantes preparassem pequenas apresentações e recolhessem as receitas para partilhar depois do evento. É bom ter talheres, pratos e guardanapos extra para o caso de acidentes e os jogos foram muito populares.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 3 – Intercâmbio Linguístico</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>Uma vez que a nossa oficina de Intercâmbio Linguístico era um evento online, publicámos nos nossos canais das redes sociais e contactámos os jovens participantes regulares das nossas atividades através de correio eletrónico e promovemo-lo na nossa organização.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>Uma vez que o workshop foi realizado online através do Zoom, foi sustentável. Não utilizámos quase nenhum material físico no processo. Pode ser facilmente repetido e adaptado a diferentes grupos de participantes.</p>
<p><b>Objetivos do Evento:</b></p>	<p>O intercâmbio linguístico foi escolhido como tema porque a língua está no centro de todas as culturas e está intimamente relacionada com a narração de histórias, que é o principal método do projeto. Ao aprendermos as línguas uns dos outros, compreendemo-nos melhor e sentimo-nos mais ligados. Isto leva-nos a diminuir os estereótipos e a incluir na sociedade jovens de diferentes origens.</p>

	Além disso, a língua alemã é frequentemente uma grande barreira inicial para os jovens requerentes de asilo e refugiados na Áustria. Através da gamificação e da aprendizagem entre pares, os jovens estão a ganhar uma perspetiva positiva sobre a aprendizagem de uma nova língua e podem encontrar novos parceiros com quem podem praticar.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Utilizámos o Zoom para a atividade porque é facilmente utilizável e os jovens já estão familiarizados com ele.
<b>Número de participantes:</b>	5. 2.
<b>Duração:</b>	90 minutos.
<b>Materiais necessários:</b>	Computador portátil ou computador, aplicação de zoom, ambiente tranquilo.
<b>Descrição do Evento:</b>	Começámos o evento apresentando o projeto YIPPEE aos participantes que nunca tinham participado em nenhum dos nossos eventos. De seguida, realizámos uma breve ronda de apresentação, na qual os participantes se apresentaram nas suas línguas maternas. Desta forma, os participantes tiveram a sua primeira interação com outras línguas que não a sua. Na fase seguinte, os participantes escolheram um objeto qualquer na sua sala e descreveram-no em palavras simples, primeiro na sua língua materna e depois em alemão ou, se falassem alemão, tentaram aprender com os participantes palavras para descrever o objeto noutra língua. Para finalizar o workshop, recolhemos as palavras e frases que os participantes queriam aprender em alemão no chat e praticámo-las em conjunto.
<b>Evaluation method and results:</b>	Avaliámos o evento através da observação dos participantes e de uma pequena ronda de feedback no final do workshop.  Os participantes mostraram-se tímidos no início e um pouco desconfortáveis ao tentar falar outra língua. Passado algum tempo, ficaram mais descontraídos. Na ronda de feedback, os participantes deram um feedback positivo e mostraram-se satisfeitos por terem aprendido algumas palavras e frases novas, mas mencionaram que

	preferiam realizar um workshop de intercâmbio linguístico pessoalmente da próxima vez.
<b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mais quebra-gelos, no início, para que os participantes se sintam mais confortáveis.</li> <li>- Presencialmente em vez de online, uma vez que os participantes poderão interagir de forma mais informal do que em regime online.</li> </ul>
<b>Fotografia do Evento:</b>	

<b>Workshop 4 - Jogo</b>	
<b>Divulgação do Evento:</b>	Foi um evento público numa praça pública em Viena. Promovemo-lo nas redes sociais antes do evento e com cartazes durante o evento.
<b>Sustentabilidade:</b>	Os materiais utilizados, como jogos de cartas, pingue-pongue, gamão, etc., eram todos em segunda mão e serão também utilizados em eventos futuros.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Escolhemos o tema de um evento como “jogo” porque é muito acessível e une facilmente jovens de diferentes origens. Realizámos o evento de jogo logo após a atividade de partilha de alimentos, pelo que as pessoas já se conheciam.

<b>Utilização de meios digitais:</b>	Não foram utilizadas ferramentas digitais, mas apresentámos aos participantes a aplicação action bound ( <a href="https://de.actionbound.com/">https://de.actionbound.com/</a> ), uma aplicação para criar e jogar caças ao tesouro na sua cidade.
<b>Número de participantes:</b>	Aproximadamente 15.
<b>Duração:</b>	2 + horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Jogos, canetas e papel, mesas e cadeiras ou cobertores de piquenique.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Começámos o evento encerrando a primeira atividade de partilha de alimentos. Depois de um pequeno jogo de quebra-gelo jogado com todos os participantes em círculo, para se conhecerem melhor, demos início às sessões de jogos.</p> <p>Fizemos uma pequena ronda de explicação dos jogos e perguntámos aos participantes se conheciam os jogos ou se precisavam de ajuda. Colocámos em pares jogadores experientes e novatos, para que se ajudassem mutuamente. Oferecemos aos participantes alguns jogos para serem jogados em mesas diferentes, tais como gamão, UNO, xadrez, Jenga, cartas de jogar, frisbee e ping pong.</p> <p>No final da atividade, pedimos aos participantes que recolhessem todos os jogos, os trouxessem de volta e se colocassem novamente em círculo. Jogámos um último jogo de grupo e fizemos uma pequena ronda de reflexão.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Avaliámos a atividade principalmente através da observação dos participantes durante a atividade. Os facilitadores pararam junto dos diferentes grupos a jogar e falaram com eles durante a atividade. No final da atividade, tivemos uma pequena ronda de reflexão em que os participantes puderam partilhar os seus pensamentos e sentimentos.</p> <p>Os participantes gostaram de jogar e sentiram-se bem no final da atividade. Observámos interações mais positivas e descontraídas entre os jovens enquanto jogavam os jogos. Estavam a rir-se muito.</p>

<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Alguns jogos, como o Uno, foram muito populares. Aconselha-se a trazer mais jogos para que ninguém tenha de esperar pela sua vez.</p> <p>Escolha jogos que privilegiem o trabalho de equipa e a coletividade em vez da competição, uma vez que os participantes podem ficar demasiado competitivos e emotivos com alguns jogos.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 5 – Evento desportivo – jogar basquetebol em equipa</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>Promovemos o evento nas nossas redes sociais e criámos um cartaz para pendurar no bairro.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>O evento desportivo não necessitou de muitos materiais para além de uma bola e de copos de plástico reutilizáveis, pelo que foi muito sustentável. A bola e os copos podem ser reutilizados em eventos futuros.</p>
<p><b>Objetivos do Evento:</b></p>	<p>Escolhemos o tema do desporto e, em particular, do basquetebol, porque é um desporto popular entre os jovens de Viena e é fácil de implementar e acompanhar. Os jovens também podem continuar a atividade entre si.</p> <p>Praticar um desporto de grupo em conjunto aumenta as competências de trabalho em equipa e liga facilmente as pessoas a um nível mais profundo, sem terem de falar a mesma língua. Além disso, eventos</p>

	desportivos como este são benéficos para o corpo e a mente dos jovens envolvidos.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Não foram utilizadas abordagens digitais.
<b>Número de participantes:</b>	Participaram cerca de 10 pessoas.
<b>Duração:</b>	2 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	2- 3 bolas de basquetebol, copos reutilizáveis, água ou sumo e um animador com experiência em basquetebol.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Depois de todos os participantes se terem reunido num campo de basquetebol exterior num dos muitos parques de Viena, tivemos uma ronda de apresentação, do projeto YIPPEE e do evento.</p> <p>Para nos conhecermos melhor, jogámos um pequeno jogo de nomes e fizemos um quebra-gelo de 10 minutos para aquecer os nossos corpos e alguns exercícios de alongamento.</p> <p>Depois, começámos com alguns exercícios de basquetebol em que os participantes experimentaram passar a bola entre si, fazer lançamentos e dribles. Estes exercícios foram primeiro apresentados pelos facilitadores e depois os participantes fizeram-nos durante cerca de 15 minutos.</p> <p>Após os exercícios, tivemos um intervalo de dez minutos, durante o qual incentivámos o convívio entre os participantes. Após o intervalo, formámos três equipas utilizando o método de contagem, para que os participantes que ainda não se conheciam pudessem jogar juntos em equipas.</p> <p>Depois de explicarmos todas as regras, os participantes jogaram alguns jogos curtos.</p> <p>Após os jogos, realizámos uma pequena ronda de avaliação.</p>

<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Enquanto facilitávamos a atividade, observámos a interação dos participantes uns com os outros, que era um pouco tímida no início, mas depois dos primeiros exercícios todos se tornaram mais descontraídos e todos pareciam divertir-se.</p> <p>No final da atividade, perguntámos aos participantes se tinham gostado da atividade, o que poderia ter sido feito melhor e se voltariam a participar numa atividade semelhante.</p> <p>De um modo geral, gostaram da atividade e alguns deles fizeram planos para se encontrarem para jogar novamente.</p>
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	<p>Um desafio com que nos deparámos foi o facto de os participantes terem diferentes níveis de experiência no basquetebol. Seria bom planejar vários eventos para vários níveis de experiência no futuro.</p> <p>Certifique-se de que tem água e/ou sumo suficientes à mão, porque os participantes vão beber muito devido ao desporto.</p> <p>É uma boa ideia reservar o campo de basquetebol com antecedência.</p>
<b>Fotografia do Evento:</b>	

<b>Workshop 6: Storytelling online</b>	
<b>Divulgação do Evento:</b>	<p>Uma vez que o workshop de storytelling foi um evento online, publicámos nos nossos canais das redes sociais e contactámos os jovens participantes regulares sobre as nossas atividades através de correio eletrónico e promovemo-las na nossa organização.</p>
<b>Sustentabilidade:</b>	<p>Uma vez que o workshop foi realizado online através do Zoom, foi sustentável. Não utilizámos quase nenhum material físico no processo. Pode ser facilmente repetido e adaptado a diferentes grupos de participantes.</p>
<b>Objetivos do Evento:</b>	<p>O tema do Storytelling foi escolhido porque é a principal metodologia do Projeto YIPPEE. Descobrimos que tem tido muito sucesso com jovens de</p>

	todas as origens. Nesta atividade, centrámo-nos na representação para a tornar mais interativa.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Utilizámos o Zoom para a atividade porque é facilmente utilizável e os jovens já estão familiarizados com ele.
<b>Número de participantes:</b>	13.
<b>Duração:</b>	2 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Papel, canetas e objetos de representação.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>No início, o facilitador realizou uma sessão de energização com os participantes para que se sentissem confortáveis uns com os outros e disponíveis para o workshop.</p> <p>Depois, o facilitador verificou o estado de espírito e as expectativas dos participantes numa breve ronda de conversas e de polegares para cima e para baixo.</p> <p>A seguir, o facilitador explicou diferentes métodos de atuação e mostrou aos participantes exemplos desses métodos, tais como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pantomima = atuar sem falar, com um forte enfoque nas expressões faciais.</li> <li>- Apenas sons = atuar sem falar, mas utilizando sons para se expressarem.</li> <li>- Monólogo = discurso/poesia estilo slam</li> <li>- (Diálogo se o facilitador decidir colocar os participantes em grupos ou pares)</li> <li>- Representação de uma cena ou de um sentimento.</li> </ul> <p>Na etapa seguinte, o facilitador deu palavras-chave e perguntas para serem usadas como inspiração para os participantes. Para este workshop, demos as seguintes palavras para escolher: Casa, viagem, língua, desafio, felicidade, cultura, mudança e esperança. Depois, foi pedido aos participantes que escolhessem uma das palavras e que, individualmente ou em grupo, criassem um pequeno esboço, relacionando as suas experiências pessoais com a palavra.</p> <p>O facilitador explicou novamente os diferentes métodos e respondeu às perguntas dos participantes. Os participantes utilizaram canetas e</p>

	<p>papéis para refletir individualmente sobre as suas experiências pessoais, fazer brainstorming, planejar e escrever as suas ideias num esboço.</p> <p>Em seguida, os participantes tiveram 15 minutos para finalizar os seus esboços e praticá-los, enquanto os microfones e as câmaras estavam desligados.</p> <p>Passados 15 minutos, todos regressaram e os jovens começaram a apresentar os seus pequenos desenhos. Depois de cada desenho, o resto do grupo aplaude e dá um feedback positivo. Depois de todos os desenhos terem sido apresentados, o facilitador passa à fase final: avaliação.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Na avaliação, são colocadas as seguintes questões aos participantes: Que palavra escolheste e porquê? Como é que o esboço surgiu? Foi um bom exercício para refletir sobre o passado e a sua vida atual? Foi difícil representar emoções e momentos?</p> <p>Como é que se sentiu ao partilhar a sua história desta forma? O que te agradou/desagradou? O que é que retira daqui?</p> <p>Numa outra ronda, puderam partilhar tudo o que lhes veio à cabeça ao falarem sobre os seus desenhos. Os outros participantes praticaram a escuta sem julgamento.</p> <p>No nosso workshop, tivemos uma grande variedade de sketches, tais como momentos cómicos de barreiras linguísticas, um monólogo sobre o sentimento de estar em casa e um sketch pantomímico da palavra esperança.</p> <p>Apesar de, no início, alguns dos participantes serem tímidos e de ter sido necessário algum tempo para se sentirem à vontade com a representação, os participantes gostaram muito da atividade e ficaram surpreendidos com a forma como se conseguiam exprimir através da representação.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Se o grupo ainda não se conhecer, recomenda-se um "jogo de nomes" para quebrar o gelo.</p> <p>A atividade pode ser emotiva para alguns dos jovens, por isso, certifique-se de que cria um ambiente seguro e respeitoso e dê sempre a possibilidade aos participantes de fazerem pausas ou de não fazerem o seu desenho se não o quiserem fazer.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## Irlanda - Redial

Workshop 1 - Storytelling	
<b>Divulgação do Evento:</b>	O evento foi promovido através da nossa rede, nas redes sociais e no Eventbrite. Foram também convidados outros participantes locais que estiveram presentes nos nossos workshops anteriores.
<b>Sustentabilidade:</b>	Esta atividade foi sustentável, uma vez que foi realizada online. Utilizamos recursos ecológicos e limitamos os nossos resíduos, uma vez que não utilizamos materiais físicos como o papel. Além disso, esta atividade pode ser reproduzida novamente em qualquer lugar sem necessidade de mais materiais.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Este tema foi escolhido para iniciar a nossa série de workshops, uma vez que a narração de histórias está no centro do projeto YIPPEE. Foi uma forma de apresentar os valores e os objetivos do projeto aos participantes de uma forma interativa e não formal, para que pudessem refletir, partilhar experiências uns com os outros e produzir uma avaliação final que pudesse ser divulgada.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Este evento teve lugar no Zoom, que é uma plataforma de comunicação digital. Além disso, através do workshop, introduzimos e utilizamos várias ferramentas de colaboração em linha, como o Padlet, o Canva, o Mentimeter e o GoogleSlides.
<b>Número de participantes:</b>	O nosso primeiro workshop contou com 5 participantes. Todos eles eram jovens originários ou residentes na Irlanda.
<b>Duração:</b>	Este seminário teve a duração de 2 horas, das 13h00 às 15h00 TIC.

<b>Materiais necessários:</b>	<p>Para esta atividade, os Materiais necessários: foram um computador, auscultadores e uma boa ligação à Internet para a reunião no Zoom. Foi utilizado o seguinte PowerPoint: YIPPEE PPT Atividade 1.</p>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Este workshop começou com uma breve apresentação da Redial e do projeto YIPPEE. Esta introdução foi seguida de um quebra-gelo interativo para conhecer melhor os participantes. O facilitador partilhou este Padlet para que se descrevessem a si próprios utilizando uma pintura, um gif ou uma imagem.</p> <p>Após o quebra-gelo, o facilitador apresentou no ecrã uma série de frases que eram estereótipos (falsos) ou factos reais (verdadeiros) sobre a imigração. Para ajudar os participantes, o facilitador leu cada frase em voz alta e perguntou-lhes diretamente se achavam que a afirmação era verdadeira ou falsa, colocando as mãos para cima ou para baixo. Mesmo que os participantes tivessem a mesma opinião na maioria das vezes, foi interessante ver que tinham justificações diferentes, o que alimentou o debate e alargou a sua forma de pensar. Todos respeitaram as opiniões e o tempo de conversação de cada um.</p> <p>Depois de um breve intervalo, foi pedido aos participantes que formassem pares para criar pequenas histórias inspiradoras. Foram-lhes dados 25 minutos para partilharem experiências e criarem em conjunto uma história inspiradora muito curta. Em seguida, utilizaram o Canva para criar uma banda desenhada e partilhá-la com o resto do grupo. Uma das histórias era um encontro entre dois migrantes que partilhavam as suas experiências. A outra história era sobre uma pessoa local que era má e discriminatória para com um migrante. Ambas as histórias tinham um significado e uma moral por detrás que correspondiam aos objetivos e valores do projeto.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Os participantes foram convidados a responder a este pequeno questionário para conhecer a sua opinião geral sobre o evento. Recebemos um feedback muito positivo dos participantes. Para a primeira pergunta sobre como se sentiram, recebemos as seguintes palavras: "atenciosos", "mais inteligentes" e "divertidos". Também partilharam que aprenderam mais sobre imigração, a diferença entre refugiados e requerentes de asilo e o desafio que enfrentam.</p> <p>Como resultado, podemos afirmar que este workshop atingiu com sucesso os objetivos e o impacto esperados. Os participantes apreciaram o método não formal e gostaram de criar uma avaliação por si próprios, aprendendo e partilhando ao mesmo tempo. Algumas competências, como as digitais, a criatividade e a comunicação, foram reforçadas e a</p>

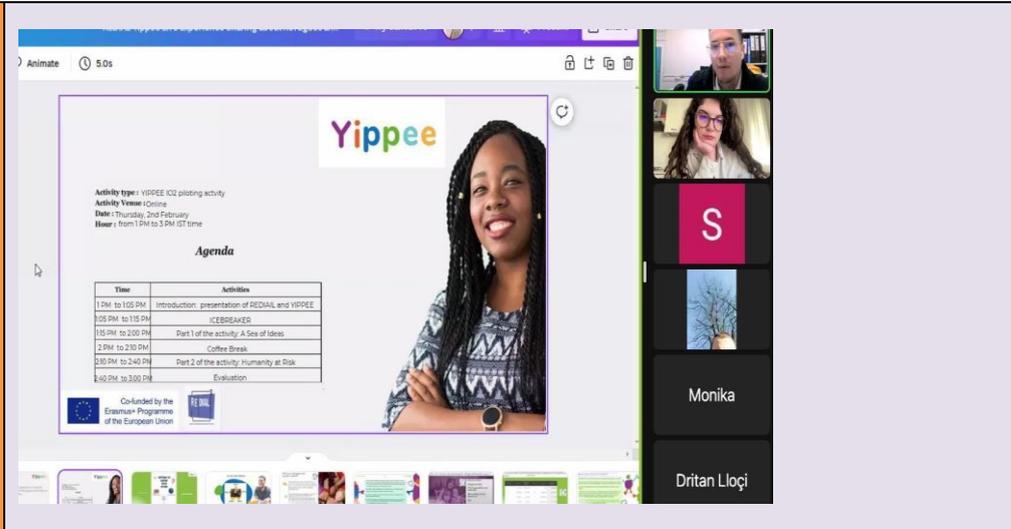
	<p>inclusão social foi promovida, uma vez que criaram uma nova rede de contacto entre jovens.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Alguns dos desafios que enfrentámos foram o facto de não termos tido tantos participantes como esperávamos. Por isso, recomendamos a promoção do evento em maior escala, a partilha do evento com as partes interessadas locais que têm mais visibilidade nas redes sociais e o aumento da divulgação global do projeto YIPPEE.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	 <p>The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main window displays a presentation slide with the following text: 'First Yippee Workshop Topic - Storytelling', '1st of February - 1 to 3pm CET', and 'Online - Zoom'. The slide features a woman with braids and a watch. At the bottom of the slide are logos for 'Co-funded by the European Union', 'Yippee', 'IFALL', and several other partners. On the right side of the Zoom window, there is a vertical grid of six smaller video feeds showing other participants in the meeting.</p>

<p><b>Workshop 2 – Partilha de Experiências de Vida</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>O evento foi promovido através da nossa rede, nas redes sociais e no Eventbrite, e também contou com participantes locais que estiveram presentes nos nossos workshops anteriores.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>Esta atividade não causou danos ambientais. Através da inclusão de responsabilidades ambientais e sociais, reduzimos o consumo de energia e a quantidade de resíduos produzidos. Substituímos os papéis brancos, as canetas e a utilização de jornais e revistas para a realização da primeira parte do workshop, pela plataforma online "Google Jamboard".</p>

<b>Objetivos do Evento:</b>	Este tema foi escolhido para fornecer informações suficientes sobre os refugiados e os requerentes de asilo, de modo a sensibilizar os participantes e causar impacto na sua comunidade.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	O evento teve lugar no zoom, que é uma plataforma de comunicação digital. Além disso, através do workshop, introduzimos e utilizámos várias ferramentas de colaboração em linha, como o Google Jamboard, o canva e o mentimeter.
<b>Número de participantes:</b>	Dez participantes participaram no nosso segundo workshop. Todos eles eram jovens originários ou residentes na Irlanda.
<b>Duração:</b>	Este seminário teve a duração de 2 horas, das 13h00 às 15h00, hora das TIC.
<b>Materiais necessários:</b>	Para este workshop, precisámos de um computador e de uma boa ligação à Internet para a reunião de zoom. Foi utilizada a seguinte apresentação em PowerPoint: <a href="https://drive.google.com/file/d/1ttUs8eLdVspt0X0Fi8txy-JKhUjDCUIQ/view?usp=share_link">https://drive.google.com/file/d/1ttUs8eLdVspt0X0Fi8txy-JKhUjDCUIQ/view?usp=share_link</a>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p><b><u>Introdução - das 13:00 às 13:05 (5 minutos)</u></b></p> <p>Foi feita uma breve apresentação da Redial e do projeto YIPPEE.</p> <p><b><u>Quebra-gelo - das 13:05 às 13:15 (10 minutos)</u></b></p> <p>De modo a conhecer os participantes de uma forma não formal, o facilitador partilhou com eles o "Conhecermo-nos uns aos outros". Os participantes disseram os seus nomes, os seus países e três palavras para se descreverem.</p> <p><b><u>Parte 1 da atividade - das 13:15 às 14:00 (45 minutos)</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>Um mar de ideias</b></p> <p>O facilitador apresentou no ecrã uma estrela com cinco perguntas à volta: O quê? ; Onde? ; Porquê? ; Quando? ; Como? Com base nas suas experiências pessoais, os participantes responderam às cinco perguntas. A maioria dos participantes tinha os mesmos pontos de vista e foi interessante ver que concordavam com as ideias uns dos outros, tendo-se realizado um debate frutuoso.</p>

	<p><b><u>Pausa para café - das 14:00 às 14:10 (10 minutos)</u></b></p> <p><b><u>Parte 2 da atividade - das 14:10 às 14:40 (30 minutos)</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>A humanidade em risco</b></p> <p>O facilitador apresentou a definição de refugiados e requerentes de asilo, as diferenças e semelhanças entre refugiados e requerentes de asilo, as principais causas que levam as pessoas a procurar refúgio e asilo, os países com o maior número de refugiados e requerentes de asilo e os países de origem com o maior número de pessoas a deixar o seu país entre 2012 e 2022, a forma de obter asilo na Irlanda e as políticas que o governo irlandês está a desenvolver relativamente aos refugiados e requerentes de asilo.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p><b><u>Avaliação - das 14:40 às 15:00 (20 minutos)</u></b></p> <p>Os participantes foram convidados a responder a <a href="#">este breve questionário</a> para conhecerem a sua opinião geral sobre o evento. Para a primeira pergunta sobre como se sentiram, recebemos as seguintes palavras: "cheio de recursos", "mais curioso", "informativo", "atencioso", "inspirado" e "feliz". Os participantes também partilharam o que aprenderam com este workshop: "Aprendi mais sobre refugiados e requerentes de asilo em geral, quais são os seus motivos e a sua situação atual e as estatísticas em todo o mundo", "Aprendi novas atividades e quebra-gelos", "Aprendi muito sobre imigrantes e refugiados, porque imigram e os seus direitos como refugiados/requerentes de asilo na Irlanda".</p> <p>Como resultado, podemos afirmar que este workshop atingiu com êxito os objetivos e o impacto esperados. Os participantes gostaram do método não formal e gostaram de criar uma avaliação por si próprios, aprendendo e partilhando ao mesmo tempo, e algumas competências como o digital, a criatividade e a comunicação foram melhoradas.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Utilize salas de discussão para que os participantes trabalhem em grupos mais pequenos, onde há mais responsabilidade e os participantes podem contribuir mais facilmente.</p> <p>Acrescente o elemento surpresa e crie aspetos experimentais.</p> <p>Marcar a reunião para uma hora ideal para os participantes.</p>

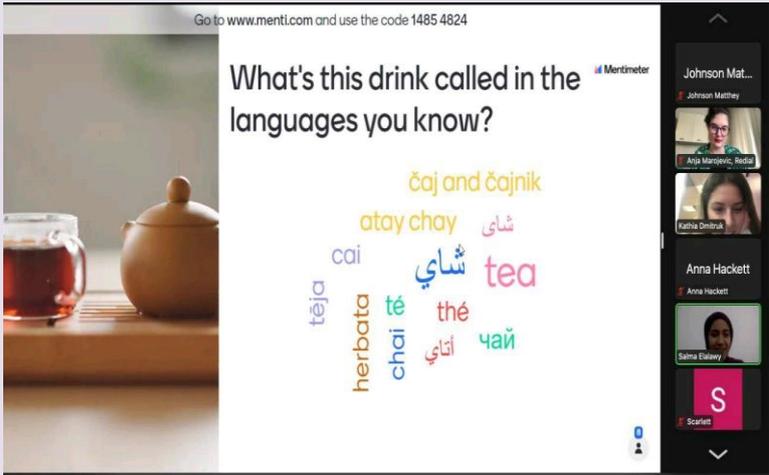
**Fotografia do Evento:**



**Workshop 3 – Intercâmbio Linguístico**

<b>Divulgação do Evento:</b>	O seminário foi promovido através da publicação de mensagens nas redes sociais e na plataforma Eventbrite. Os participantes que estiveram presentes nos nossos workshops anteriores também foram convidados.
<b>Sustentabilidade:</b>	O workshop foi realizado online, necessitando os participantes de um computador portátil e de uma boa ligação à Internet. As ferramentas utilizadas na oficina eram de acesso livre e aberto e podem ser reutilizadas no futuro.
<b>Objetivos do Evento:</b>	O intercâmbio linguístico foi escolhido para reunir pessoas de diferentes origens, promover a diversidade e melhorar as competências de comunicação intercultural através de atividades não formais. Este workshop incluiu atividades sobre como reduzir as barreiras linguísticas que os imigrantes, refugiados e requerentes de asilo enfrentam e, conseqüentemente, construir uma comunidade mais inclusiva entre europeus e imigrantes, o que se alinha com o principal objetivo do YIPPEE.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	O workshop foi realizado numa plataforma de reunião virtual Zoom. A oficina e as atividades foram apresentadas através do <a href="#">Canva</a> , do <a href="#">Mentimeter</a> e do <a href="#">Kahoot</a> .
<b>Número de participantes:</b>	Participaram neste seminário 10 pessoas. Eram todos jovens. Alguns deles eram irlandeses, outros eram imigrantes/refugiados a viver na Irlanda.
<b>Duração:</b>	Este seminário teve a duração de 2 horas, das 13h00 às 15h00 TIC.

<b>Materiais necessários:</b>	<p>Os Materiais necessários: foram um computador/laptop ou telemóvel e uma boa ligação à Internet para a reunião no Zoom. Também utilizámos o seguinte PowerPoint: <a href="#">YIPPEE PPT Atividade 3</a>.</p>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>O workshop começou com uma breve introdução à Redial e ao YIPPEE. Em seguida, os participantes apresentaram-se e fizeram um quebra-gelo em que mencionaram algumas coisas que levariam se estivessem confinados num navio.</p> <p>A primeira parte da atividade decorreu através de um jogo interativo no Kahoot para adivinhar a origem de 10 palavras inglesas. A atividade foi seguida de uma reflexão e de um debate em que os participantes ficaram surpreendidos com algumas das respostas e partilharam algumas palavras de línguas que conhecem e que provêm de uma língua diferente, bem como a sua relação com a sua história.</p> <p>Após um intervalo de 10 minutos, realizou-se a segunda parte da atividade, na qual os participantes tiveram uma atividade neste <a href="#">Mentimeter</a> para partilhar o significado de algumas palavras em todas as línguas que conhecem, num total de 11 línguas. Partilharam os seus contributos e pronunciaram as palavras após cada imagem. Seguiu-se um debate sobre o carácter comum das nossas línguas.</p> <p>A última parte da atividade incluiu perguntas abertas sobre o que pensavam acerca dos desafios que os refugiados enfrentam devido às barreiras linguísticas e como podem ser inclusivos e apoiá-los. As sugestões incluíam o seguinte: respeitá-los, ser paciente e tolerante, bem como aprender mais sobre a sua cultura.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Os participantes partilharam o seu feedback sobre o workshop através deste breve mentimeter. O seu feedback incluía duas perguntas. A primeira pergunta era sobre os seus resultados de aprendizagem e as suas respostas incluíram: "Linguagens ricas e comuns", "Estamos todos ligados" e "Como ser solidário". Também lhes perguntámos como se sentiam, e as suas respostas incluíram: "Unidos, educados e inspirados", "Educados e alegres" e "Felizes, confortáveis e aceites".</p> <p>De acordo com as respostas, concluiu-se que o workshop cumpriu os seus objetivos e que as atividades não formais utilizadas foram educativas e agradáveis. Este workshop contribuiu para o desenvolvimento de competências digitais, de criatividade e de comunicação, bem como para a promoção da inclusão e da unidade.</p>

<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Alguns dos desafios que enfrentámos foram o facto de não termos tido tantos participantes como esperávamos, de diferentes origens. Recomendamos a promoção do evento em maior escala, a partilha do evento com organizações locais que tenham mais visibilidade nas redes sociais e o aumento da divulgação global do projeto YIPPEE.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 4 – Cidadania Ativa</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>O evento foi promovido através da nossa rede, nas redes sociais e no Eventbrite. Foram também convidados alguns participantes locais que frequentaram os nossos workshops anteriores e os workshops YIPPEE.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>Esta atividade foi sustentável porque foram utilizados recursos online limitados: não foram impressos nem entregues documentos durante o workshop. Para além disso, as avaliações produzidas pelos participantes também eram digitais e amigas do ambiente. Além disso, foram utilizadas ferramentas de colaboração para trabalhar todos juntos no mesmo suporte, o que comprovadamente reduz as emissões globais.</p>
<p><b>Objetivos do Evento:</b></p>	<p>O tema da cidadania ativa foi escolhido para atingir o objetivo da inclusão social e da integração na comunidade local, introduzindo os valores da cidadania. O objetivo era que o nosso grupo-alvo trabalhasse e refletisse</p>

	em conjunto sobre as ações que podem realizar para ter um impacto positivo na sociedade.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Este evento teve lugar no <a href="#">Zoom</a> , que é uma plataforma de comunicação digital. Além disso, durante o workshop, foram introduzidas e utilizadas várias ferramentas de colaboração em linha, como o <a href="#">MiroBoard</a> , o <a href="#">Canva</a> e o <a href="#">Slido</a> .
<b>Número de participantes:</b>	Este quarto workshop contou com 4 participantes. Todos eles eram jovens originários ou residentes na Irlanda.
<b>Duração:</b>	Este seminário teve a duração de 2 horas, das 13h00 às 15h00 TIC.
<b>Materiais necessários:</b>	Para esta atividade, os Materiais necessários: foram um computador, auscultadores e uma boa ligação à Internet para a reunião no Zoom. Foi também utilizado como suporte o seguinte PowerPoint: <a href="https://drive.google.com/file/d/1kSBZN1y4y7qKHFOpqSc-ZHc0t3Q6_gos/view?usp=share_link">https://drive.google.com/file/d/1kSBZN1y4y7qKHFOpqSc-ZHc0t3Q6_gos/view?usp=share_link</a>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>O workshop começou com uma breve apresentação da Redial e do projeto YIPPEE. Esta introdução foi seguida de um quebra-gelo interativo. Foi pedido aos participantes que escolhessem entre 3 opções e que se apresentassem enquanto diziam as vantagens da sua escolha. Todas as opiniões foram respeitadas e alguns participantes puderam identificar-se com outros e encontrar pontos em comum. Este quebra-gelo não só permitiu que todos se conhecessem uns aos outros, como também nos permitiu criar um bom ambiente e pôr toda a gente à vontade para o resto da oficina.</p> <p>Após este quebra-gelo, o facilitador convidou os participantes a colocarem-se na pele de um migrante que acaba de chegar a um novo país, querendo sentir-se mais incluído e ter um impacto positivo na comunidade. A principal questão a focar e a refletir foi: Que ações posso realizar para ser um bom cidadão e como as posso realizar? Para ajudar os participantes a refletir e a partilhar as suas ideias, o facilitador partilhou um quadro de Miro com uma mesa dividida em duas partes. Alguns deles refletiram sobre o "quê" e deram exemplos de ações que gostariam de realizar para fazer uma mudança positiva, enquanto outros refletiram sobre o "como" e deram exemplos de como as ideias enumeradas podem ser implementadas.</p>

	<p>Depois de um breve intervalo, foi pedido aos participantes que concretizassem uma das suas ideias e usassem a sua criatividade para criar um cartaz de campanha no Canva, em pares. O primeiro cartaz era sobre o ambiente e tinha como objetivo sensibilizar para os três R's: reutilizar, reciclar e reduzir. O segundo cartaz era uma campanha para convidar as pessoas a visitarem as comunidades locais, a fazerem voluntariado e a envolverem-se mais na sociedade para fazer a diferença.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Este workshop terminou com uma breve avaliação criada no Slido. A primeira pergunta visava identificar em que medida os participantes compreendiam melhor a noção de cidadania ativa. Todos responderam unanimemente que agora compreendem muito melhor este conceito graças a este workshop. A segunda pergunta tinha como objetivo saber se os participantes se sentem mais capacitados para fazer uma mudança positiva na sua sociedade. Mais uma vez, todas as respostas foram positivas. Por fim, descreveram a atividade como: "cativante", "interessante", "informativa", "útil" e "divertida".</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Para este workshop, enfrentámos desafios semelhantes aos anteriores. Por conseguinte, algumas novas recomendações que poderíamos fazer para além de aumentar a visibilidade do evento são: alterar a duração ou a hora do workshop para o tornar mais acessível a todo o público; convidar os atuais participantes a convidar a sua rede; e visitar centros comunitários locais para promover o evento.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## Workshop 5 – Partilha Gastronómica

<b>Divulgação do Evento:</b>	O evento foi promovido através da nossa rede, nas redes sociais e no Eventbrite. Foram também convidados alguns participantes locais que frequentaram os nossos workshops anteriores e os workshops YIPPEE.
<b>Sustentabilidade:</b>	A aprendizagem online promove atitudes mais positivas em relação ao ambiente. Através do workshop em linha, poupou-se muita energia e a quantidade de resíduos produzidos. Substituímos a sala de reuniões por uma sala virtual e os papéis brancos, lápis, jornais e revistas por uma plataforma criativa online " <a href="#">Google Jamboard</a> ".
<b>Objetivos do Evento:</b>	Este tema foi escolhido para sensibilizar os participantes para o impacto das dietas alimentares de diferentes religiões e para os desafios enfrentados pelos refugiados e requerentes de asilo noutros países.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	O evento teve lugar no <a href="#">Zoom</a> , que é uma plataforma de comunicação digital. Além disso, durante o workshop, introduzimos e utilizámos várias ferramentas de colaboração online, como o <a href="#">Google Jamboard</a> e o <a href="#">Mentimeter</a> .
<b>Número de participantes:</b>	O nosso workshop contou com cinco participantes. Todos eles eram jovens originários ou residentes na Irlanda.
<b>Duração:</b>	Este seminário teve a duração de 2 horas, das 13h00 às 15h00, hora das TIC.
<b>Materiais necessários:</b>	Para esta oficina, precisámos de um computador e de uma boa ligação à Internet para a reunião no Zoom. Foi utilizada a seguinte apresentação em PowerPoint: <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1crsNpESKg6YC7ACxWQ3oAtMurr-aOApf/edit?usp=sharing&amp;oid=100339239656642326355&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1crsNpESKg6YC7ACxWQ3oAtMurr-aOApf/edit?usp=sharing&amp;oid=100339239656642326355&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a>
<b>Descrição do Evento:</b>	<b><u>Introdução - das 13:00 às 13:05 (5 minutos)</u></b>  Foi feita uma breve apresentação da Redial, do projeto YIPPEE e de relações públicas específicas.  <b><u>Quebra-gelo - das 13:05 às 13:15 (10 minutos)</u></b>

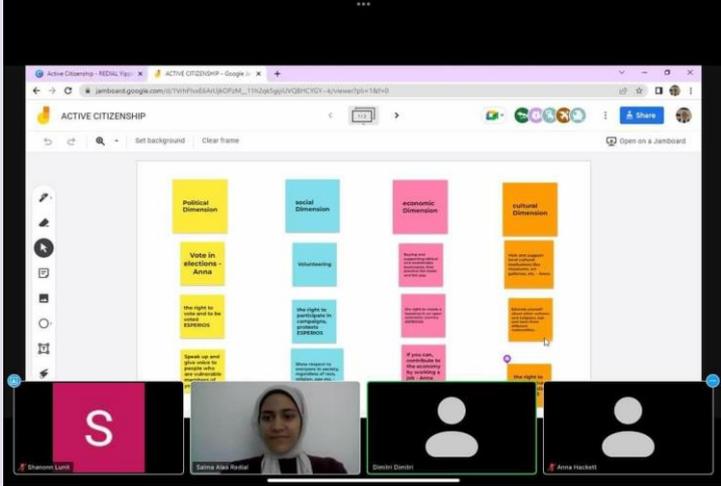
	<p>De modo a conhecer os participantes de uma forma não formal, o facilitador partilhou com eles o Getting Is In The Room. Os participantes disseram os seus nomes, os seus países e uma cor para se descreverem.</p> <p><b><u>Parte 1 da atividade - das 13:15 às 14:00 (45 minutos)</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>Um monte de pensamentos</b></p> <p>O facilitador apresentou no ecrã um slogan com duas perguntas: Quantas religiões conheces? ; Que tipo de alimentos e bebidas achas que não é permitido comer nessas religiões? Com base nestas perguntas, os participantes responderam às duas questões. Os participantes partilharam novas informações entre si e desenvolveram uma discussão eficaz e produtiva sobre culturas alimentares que seguem algumas crenças religiosas.</p> <p><b><u>Pausa para café - das 14:00 às 14:10 (10 minutos)</u></b></p> <p><b><u>Parte 2 da atividade - das 14:10 às 14:40 (30 minutos)</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>A humanidade em risco</b></p> <p>O facilitador apresentou a definição de leis alimentares dietéticas religiosas, as maiores religiões do mundo, alguns exemplos de leis alimentares dietéticas e o impacto dessas leis alimentares dietéticas religiosas nos refugiados e nos requerentes de asilo.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p><b><u>Avaliação - das 14:40 às 15:00 (20 minutos)</u></b></p> <p>Os participantes foram convidados a responder a <a href="#">este pequeno questionário</a> para conhecerem a sua opinião geral sobre o evento. Para a primeira pergunta sobre como se sentiram, recebemos as seguintes palavras: "espantoso", "mais curioso", "diversidade", "interessante", "informativo", "tolerância" e "abertura de espírito": "A tolerância é a chave", "os religiosos são semelhantes", "a diversidade é bela" e "restrições alimentares".</p> <p>Como resultado, podemos afirmar que este workshop atingiu com êxito os objetivos e o impacto esperados. Os participantes apreciaram o método não formal e gostaram de criar uma avaliação por si próprios, aprendendo e partilhando ao mesmo tempo, e algumas competências como o digital, a criatividade e a comunicação foram melhoradas.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos</b></p>	<p>Promover o evento a uma escala maior.</p> <p>Partilhar o evento com as partes interessadas locais que têm mais visibilidade nas redes sociais.</p>

<b>desafios encontrados:</b>	
<b>Fotografia do Evento:</b>	 <p>The image shows a Zoom meeting interface. On the left, a presentation slide titled 'How many religions are in the world?' and 'What are the four largest religions in the world?' is visible. The slide text states: 'There are 4,200 different religions in the world, and these can be categorized into several main religions. These include Christianity, Roman Catholicism, Islam, Hinduism, Buddhism, etc.' and 'The largest religions in the world are: Christianity with almost 2.4 billion followers; Islam with 1.8 billion followers; Hinduism with 1.2 billion followers and Buddhism with 520 million followers.' On the right, a video grid shows several participants, with one window labeled 'Marta Robinson'.</p>

### Workshop 6 – Cidadania Ativa

<b>Divulgação do Evento:</b>	O evento foi promovido através da nossa rede, nas redes sociais e no Eventbrite, e também contou com participantes locais que estiveram presentes nos nossos workshops anteriores.
<b>Sustentabilidade:</b>	Os participantes precisaram de um computador portátil e de uma ligação estável à Internet. As ferramentas utilizadas estavam em linha, eram gratuitas e acessíveis a todos. Além disso, podem ser reproduzidas em eventos futuros.
<b>Objetivos do Evento:</b>	O tema da cidadania ativa foi escolhido para melhorar o conhecimento dos jovens sobre a cidadania ativa, os passos para aumentar a participação ativa no dia a dia e como apoiar os imigrantes, refugiados e requerentes de asilo nas dimensões política, económica, social e cultural da cidadania ativa.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	A plataforma de conferência digital utilizada foi o <a href="#">Zoom</a> . Durante o workshop foram utilizados <a href="#">o Canva</a> , o <a href="#">Mentimeter</a> e o <a href="#">Jamboard</a> .
<b>Número de participantes:</b>	O último workshop contou com 5 participantes. Todos eles eram jovens originários ou residentes na Irlanda.
<b>Duração:</b>	Este seminário teve a duração de 2 horas, das 13h00 às 15h00 TIC.

<b>Materiais necessários:</b>	<p>Para a reunião no Zoom, foi necessário um computador, auscultadores e uma boa ligação à Internet. Foi apresentado este PowerPoint:</p> <p><a href="#">YIPPEE PPT Atividade 6</a></p>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Foi efetuada uma breve apresentação da Redial e do YIPPEE. Seguiu-se um quebra-gelo: 2 verdades e 1 mentira, em que cada participante partilhou 2 factos verdadeiros sobre si próprio e 1 facto falso, e os restantes participantes tentaram adivinhar a mentira. Depois, cada participante apresentou-se aos outros.</p> <p>A primeira atividade foi então conduzida através de um debate/discussão, onde foi mostrada a história de uma empresa que quer despedir alguns dos trabalhadores para diminuir o orçamento e as opiniões de 4 membros do conselho de administração, em que um deles era um seguidor, o outro era ativo, o terceiro era passivo e o quarto era um queixoso. Em seguida, os participantes tiveram um debate sobre os papéis e a forma como devemos agir ativamente nas situações do nosso dia a dia.</p> <p>Após um breve intervalo, a segunda parte da atividade foi implementada através de uma discussão e apresentação sobre as quatro dimensões da cidadania ativa e, em seguida, uma atividade através do Jamboard em que os participantes colocaram algumas das ações que devem ser feitas para serem cidadãos ativos e serem inclusivos com os outros na comunidade, incluindo imigrantes, refugiados e requerentes de asilo.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Foi efetuada uma avaliação através de uma apresentação Mentimeter com duas perguntas sobre os resultados da aprendizagem e os seus sentimentos. As suas respostas à primeira pergunta incluíram "Capacitar", "Educar", "Dimensões da cidadania" e "Como ser um cidadão ativo". As suas respostas à segunda pergunta incluíram "Esperança", "Bem-educado" e "Entusiasmado".</p> <p>Em seguida, foram colocadas questões de escala, e todos votaram no sentido de concordar fortemente que o seminário cumpriu os seus objetivos. Sentiram-se envolvidos, aprenderam a ser cidadãos ativos e é muito provável que participem em workshops semelhantes no futuro.</p>

	<p>Por conseguinte, a avaliação do seminário foi positiva. Os participantes conseguiram melhorar as suas capacidades de comunicação e de crítica através do debate, as suas capacidades criativas e digitais através das ferramentas utilizadas e adquiriram conhecimentos sobre a cidadania ativa e as suas dimensões.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Para o último workshop, enfrentámos os mesmos desafios que anteriormente, uma vez que o número de participantes não foi elevado. As recomendações são no sentido de aumentar a visibilidade do projeto, partilhando o evento com organizações locais e centros de juventude que trabalham com refugiados e requerentes de asilo.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## Italy - Meridaunia

<p><b>Workshop 1 - Desporto</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>O evento foi promovido em conjunto com duas outras organizações da zona, especializadas no domínio do acolhimento e da inclusão de migrantes, que também participaram: SAI de Bovino, SAI de Cerignola e a associação de voluntários San Giuseppe. Para além da comunicação e</p>

	<p>promoção internas, foi publicado um cartaz com o programa de eventos multiculturais do projeto YIPPEE, que a Meridaunia intitulou "Desporto, comida e música além-fronteiras". As publicações ocorreram nas redes sociais, Facebook, Instagram, e em stories durante o decorrer da atividade. Após o evento, foi publicado um artigo na newsletter da Gal Meridaunia.</p>
<b>Sustentabilidade:</b>	<p>Foi escolhida Bovino, por ser uma cidade central e acessível, sem grandes dificuldades, a todos os jovens. Promoveu-se a partilha de automóveis, sem demasiados desperdícios e sem demasiadas deslocações para o campo. O jogo realizou-se durante o dia, sem consumo de iluminação e de energia no campo e nos balneários. Não houve consumo de plástico; a água e as bebidas que foram consumidas pelos jogadores tinham pacotes de cartão sustentáveis.</p>
<b>Objetivos do Evento:</b>	<p>A escolha da atividade desportiva, nomeadamente o jogo de futebol, foi solicitada pelos rapazes participantes. Foi pensada como uma atividade que os rapazes gostavam e que os podia envolver. O desporto sempre uniu, é uma forma de comunicação universal, para além da língua ou do país de origem, razão pela qual foi escolhido no programa de inclusão.</p>
<b>Utilização de meios digitais:</b>	<p>A abordagem digital utilizada foi sobretudo o telefone, as chamadas e os e-mails para reservar o campo, contactar outras organizações participantes, etc. As redes sociais foram utilizadas para a promoção do evento.</p>
<b>Número de participantes:</b>	<p>18 (10 jogadores e 8 coordenadores de organização).</p> <p>8 habitantes locais.</p>
<b>Duração:</b>	<p>2 horas.</p>
<b>Materiais necessários:</b>	<p>Campo de futebol, uma bola, camisolas/uniformes, água e bebidas.</p>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>O evento realizou-se em Bovino, no dia 10 de março de 2023, tendo começado às 15 horas e terminado às 17 horas. O ponto de encontro foi na Sport Village de Bovino. Assim que chegaram, os jovens e os colaboradores das três organizações apresentaram-se e conheceram-se.</p>

	<p>Meridaunia, a coordenadora do evento, tratou dos contactos, das reservas e da organização. Depois, os rapazes prepararam-se no balneário, foi chamado um árbitro externo, que dividiu as duas equipas e começou o jogo de 90 minutos. O jogo começou. A meio do jogo, foi feito um intervalo e perguntou-se aos rapazes como se sentiam, se estavam bem e se queriam continuar a jogar. Os rapazes quiseram continuar, apesar da chuva que ameaçava o tempo. As equipas estavam perfeitamente equilibradas e a vitória de uma equipa foi de apenas mais um ponto do que a outra. Depois de terminado o jogo, foram tiradas fotografias e foi pedido aos participantes que dessem as suas impressões e comentários. Os colaboradores também deram a sua opinião. Trocaram contactos entre si e, após as saudações, o evento "Atividade Desportiva" foi concluído.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>O método de avaliação foi utilizado sob a forma de uma série de perguntas, transmitidas oralmente pelos membros do pessoal aos participantes. As perguntas incidiram principalmente sobre as impressões e o estado de espírito dos participantes. Perguntaram se se sentiam à vontade no local do evento, com pessoas que conheciam e com pessoas que não conheciam. Perguntou-se aos participantes se gostariam de repetir o evento, neste caso, o jogo de futebol, e se tinham alguma sugestão a fazer aos organizadores.</p> <p>A unanimidade dos participantes repetiria o jogo, entre as sugestões e conselhos todos pediram uma segunda iniciativa do género, propondo também outros tipos de desportos, como o voleibol, o críquete e o basquetebol. Pediram e inquiriram sobre uma equipa de futebol profissional. Foram encontrados muitos sinais de integração dos jovens através de iniciativas desportivas. Isto mostra que o desporto, especialmente o futebol, é uma importante forma de integração e agregação no nosso país. E todos os migrantes envolvidos mostraram que estão conscientes disso e estão prontos para jogar e melhorar através do desporto.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Se optar por realizar o evento desportivo ao ar livre, considere um plano B em caso de mau tempo.</p> <p>2) Reservar o campo ou o local onde se realiza o evento, por mais de duas horas, de modo a chegar cedo, montar os balneários, preparar a recepção,</p>

	<p>os equipamentos, as bebidas e tudo o que for necessário para a realização do evento. Além disso, é necessária, pelo menos, meia hora no final do jogo para recolher o feedback dos jogadores, pelo que se deve considerar um período de tempo mais alargado para a preparação e realização do evento, bem como para pôr os membros do pessoal ao corrente da situação.</p> <p>3) Melhorar e estudar uma melhor estratégia para o método de avaliação, as respostas neste caso foram todas positivas, por isso foi fácil, mas no final do jogo os jogadores, depois de estarem em movimento e a suar, não tinham muita vontade de se demorar mais no campo para obter feedback. Por isso, recomendaria um questionário online muito curto, que os jogadores pudessem preencher quando chegassem a casa, quando quisessem, para que o tempo de feedback com saudações também fosse reduzido.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 2 – Partilha Gastronómica</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>O evento foi promovido e divulgado tanto no seio da organização como entre os jovens envolvidos, através de comunicação direta e indireta. Foram feitas publicações nas redes sociais, Facebook, Instagram e em stories durante o decorrer da atividade. Após o evento, foi publicado um artigo na newsletter da Gal Meridaunia.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>Na Partilha de Alimentos, a sustentabilidade foi uma das principais preocupações da Meridaunia, que organizou o evento. O evento foi realizado numa sala na área comum do SAI em Bovino, uma vez que quase</p>

	<p>todos os participantes são residentes nessa zona, pelo que foi mais amigo do ambiente realizar o evento nesse local. Desta forma, apenas o organizador do Meridaunia teve de se deslocar com o seu próprio veículo, o que reduziu a poluição. Todo o material para pôr a mesa foi de papel biodegradável: toalha de mesa, pires, guardanapos, copos e talheres: tudo 100% reciclável. No final do evento, os resíduos foram separados e eliminados corretamente. Foram escolhidos produtores locais para as bebidas e para os alimentos, e foram adquiridos produtos 0-km perto do local do evento, de modo a evitar o consumo de deslocações. No final do evento, os restos de comida e bebidas foram distribuídos pelos participantes de forma equitativa, de acordo com o gosto dos participantes que participaram. Os resíduos foram devidamente depositados nos contentores apropriados.</p>
<b>Objetivos do Evento:</b>	<p>A comida sempre foi, em Itália e especialmente no Sul, uma excelente forma de partilha e de convívio, ainda mais se falarmos línguas e culturas diferentes. A comida é algo que sempre uniu. A escolha desta atividade foi feita em colaboração com o SAI de Bovino e os seus colaboradores. Foi pensado um lanche confeccionado em Itália que pudesse acolher as crianças estrangeiras participantes no evento para um encontro. Inicialmente, foi considerada a ideia de apresentar pratos típicos de cada país, mas isso representava uma dificuldade para os participantes, que não conseguiam encontrar os ingredientes e não tinham meios e ferramentas para preparar os pratos típicos. Por conseguinte, pensou-se em associar este evento ao dos intercâmbios linguísticos. O "lanche feito em Itália" foi depois seguido de um debate entre os participantes, que falaram dos seus pratos preferidos das suas culturas.</p>
<b>Utilização de meios digitais:</b>	<p>A abordagem digital utilizada foi principalmente o telefone, chamadas e e-mails para reservar o buffet, contactar outras organizações participantes, etc. As redes sociais foram utilizadas para a promoção do evento de Partilha de Alimentos.</p>
<b>Número de participantes:</b>	<p>10 participantes. 4 participantes locais.</p>
<b>Duração:</b>	<p>2 horas.</p>

<b>Materiais necessários:</b>	<p>Uma sala bastante grande, com uma mesa e cadeiras ou bancos. Tudo o que é necessário para o buffet: bebidas, sumos, água, etc., comida, consoante a sua preferência, no nosso caso pizza, biscoitos salgados e doces de amêndoa, típicos da região. Guardanapos, toalha de mesa, pires e garfos, copos.</p>
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Assim que os participantes chegaram, apresentaram-se e conheceram-se através de uma atividade para quebrar o gelo organizada pelas organizações. A Meridaunia apresentou o projeto e a atividade de Partilha de Alimentos em particular, quais as metas e objetivos planeados. Em seguida, foram apresentados os produtos do buffet, a pizza e os biscoitos produzidos por uma antiga padaria da aldeia de Monti Dauni, e foram contadas as tradições gastronómicas italianas mais comuns e difundidas. O buffet foi aberto aos participantes que comeram e discutiram as suas tradições culinárias, os seus hábitos, devido a diferentes aspetos culturais e religiosos. Em seguida, foi organizada uma atividade interativa para que os diferentes participantes se conhecessem através da comida, dos seus gostos, hábitos e experiências.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>O método de avaliação do evento nesta atividade foi oral. A avaliação foi efetuada sob a forma de uma série de perguntas, transmitidas oralmente pelos membros do pessoal aos participantes. As perguntas centraram-se principalmente nas impressões e no estado de espírito dos participantes. As perguntas incidiram principalmente sobre as impressões e o estado de espírito dos participantes. Perguntaram se se sentiam à vontade no local do evento, com as pessoas que conheciam e com as que não conheciam. Os participantes foram questionados se gostariam de repetir o evento de Partilha de Alimentos e modificá-lo de alguma forma, oferecendo outros pratos ou outras atividades do mesmo tipo, e se tinham alguma sugestão a fazer aos organizadores.</p> <p>Os resultados da avaliação foram muito diversos. A maioria dos participantes estrangeiros mostrou-se muito hesitante. Verificou-se que a forma do "buffet" ou "almoço ligeiro" ao estilo italiano não deixava os participantes estrangeiros à vontade, pelo que seria necessário rever um pouco. Por esta razão, os membros do pessoal das outras organizações foram cruciais, porque já conheciam os participantes e puderam envolvê-los nas atividades. As histórias de tradições culinárias, de produtos típicos</p>

	<p>dos Monti Dauni, foram muito apreciadas. O evento em geral teve uma reação positiva, os próprios participantes propuseram outras iniciativas deste tipo, mas envolvendo cidades diferentes, com outras tradições culinárias e produtos típicos.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Ter em atenção as intolerâncias e os hábitos alimentares dos participantes, que também variam consoante a cultura e a religião (por exemplo, evitar a carne de porco). Por isso, preste muita atenção aos produtos, que são locais e têm uma forte tradição.</p> <p>2) Escolha um local acolhedor, suficientemente grande para acomodar toda a gente e onde os participantes possam movimentar-se e sentir-se confortáveis. Com base no local, planeie bem as atividades.</p> <p>3) prestar atenção a pequenos pormenores de organização, como caixotes do lixo para reciclagem, uma casa de banho próxima, que pode ser necessária, e uma pequena cozinha, com um lava-loiça e um fogão para aquecer os alimentos.</p> <p>4) Atenção à quantidade de alimentos e ao desperdício. No final do evento, redistribuir os restos de comida pelos participantes. (Providencie também papel e material reciclável para o transporte dos sacos de comida.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

**Workshop 3 – Intercâmbio Linguístico**

<b>Divulgação do Evento:</b>	<p>Duas outras organizações da zona, que trabalham no domínio do acolhimento e da inclusão dos migrantes, participaram igualmente na promoção do evento: SAI de Bovino, SAI de Cerignola e a associação de voluntários San Giuseppe. Para além da comunicação e promoção internas, foi publicado um cartaz com o programa de eventos multiculturais do projeto YIPPEE, que Meridaunia intitulou "Desporto, comida e música além fronteiras". As publicações ocorreram nas redes sociais, Facebook, Instagram, e em stories durante o decorrer da atividade.</p>
<b>Sustentabilidade:</b>	<p>A escolha recaiu sobre Bovino, uma vez mais uma cidade central e acessível, sem grandes dificuldades, a todos os jovens. Foi promovida a partilha de automóveis. Além disso, este evento foi realizado após o evento "Partilha de alimentos", porque se destinava a unir todos os participantes e a combinar os temas da alimentação e da língua, oferecendo atividades de intercâmbio intituladas "Qual é o teu prato preferido? " "Como é que o dizes na tua língua?" A realização dos dois eventos no mesmo dia permitiu poupar nos transportes, nas deslocações e no consumo em geral. Houve também continuidade, nos temas, no conhecimento e na iniciativa multicultural. Não houve consumo de plástico. Os resíduos foram todos separados.</p>
<b>Objetivos do Evento:</b>	<p>Os jovens participantes envolvidos, através da participação das outras duas organizações, são principalmente migrantes e refugiados que chegaram recentemente a Itália. Por conseguinte, a Meridaunia pensou em atividades que valorizassem a sua cultura, mas de uma forma positiva e não negativa, ou relacionada com um trauma vivido. Por conseguinte, a comida e a língua foram escolhidas como elementos-chave, que recordariam aos participantes a sua origem com as suas histórias e que permitiriam aos participantes partilhar a sua cultura e a do país de acolhimento, ou seja, a Itália. O intercâmbio linguístico foi escolhido, portanto, como uma manifestação da cultura dos países de origem e, consequentemente, um enriquecimento e conhecimento para os participantes.</p>
<b>Utilização de meios digitais:</b>	<p>A abordagem digital utilizada foi sobretudo o telefone, as chamadas e o correio eletrónico para reservar a sala onde se realizou o evento. A aplicação e as redes sociais para contactar outras organizações participantes. As redes sociais também foram utilizadas para a promoção</p>

	do evento de intercâmbio linguístico. Entre os benefícios dos meios de comunicação digitais está definitivamente o facto de serem amplamente utilizáveis, porque são gratuitos e acessíveis a todos, especialmente à geração mais jovem, o público-alvo das atividades e do projeto. Entre os benefícios, há que considerar a sustentabilidade, pois permitem a comunicação sem deslocação física.
<b>Número de participantes:</b>	10 participantes. 4 participantes locais.
<b>Duração:</b>	2 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Os smartphones dos participantes foram necessários para esta atividade, útil para a rapidez e o imediatismo dos tradutores online, do google maps e do google para ver fotografias de pratos típicos.
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento de intercâmbio linguístico realizou-se imediatamente após a atividade de Partilha de Alimentos, o que foi muito positivo, uma vez que os participantes já se tinham conhecido. Começando com as histórias de tradições da atividade anterior, cada participante, a começar pelos italianos, contou qual é o seu prato favorito, como se diz na sua língua e porquê. As atividades de intercâmbio linguístico foram bastante livres, foi interessante encontrar diferenças não só entre um país e outro, mas também dentro do mesmo país. Por exemplo, muitos pratos em Itália têm nomes diferentes, dependendo da zona ou da cidade. Muitos pratos são designados em dialeto e têm origens muito antigas, transmitidas pelas avós e bisavós. As atividades tinham como objetivo a aprendizagem e o intercâmbio. A segunda fase das atividades consistiu na "verificação". Os participantes tinham de explicar os nomes de pratos de outros países e não do seu país de origem, as histórias e tradições por detrás dos pratos.
<b>Evaluation method and results:</b>	O método de avaliação foi uma atividade para todos. Foi avaliado o grau de participação e interesse dos participantes, o interesse e apreciação do tema e a disponibilidade para aprender. Foram feitas algumas perguntas oralmente, e as impressões e respostas foram recolhidas junto dos membros do pessoal que se reuniram depois.  Os resultados da avaliação são complexos. O tema e as atividades foram avaliados positivamente, o que foi mais complexo para os participantes

	<p>foi expressarem-se em italiano. De facto, a atividade só foi possível graças à presença dos facilitadores. O interesse linguístico foi geralmente inferior ao interesse gastronómico e alimentar. Alguns participantes mostraram-se interessados e estimulados em aprender novas palavras e outras línguas. Outros não acharam a atividade muito interessante, muitos preferiram ouvir, em vez de falar sobre a sua cultura ou os seus pratos, etc.</p> <p>Entre as sugestões, referiram que estas atividades são muito interessantes para aqueles que já têm uma base de língua italiana bastante forte. Por conseguinte, a atividade, embora interessante, deveria ser realizada com migrantes e estrangeiros, que vivem em Itália há mais tempo e têm um nível linguístico mais elevado.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Peça aos participantes que preparem uma história, uma receita ou a história por detrás de um prato antes do início das atividades.</p> <p>2) Fazer um estudo mais aprofundado dos países participantes antes de estudar as atividades de intercâmbio linguístico.</p> <p>3) Prever também atividades escritas, de modo a que o material recolhido possa ser guardado para futuras pistas ou interesse, incluindo para a organização de eventos ou acontecimentos posteriores, atividades semelhantes mas com grupos diferentes de estrangeiros.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## Workshop 4 - Storytelling

<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>O evento foi promovido tanto dentro da organização como externamente, mas especialmente através das redes sociais. Foi envolvida uma organização especializada no domínio do acolhimento e inclusão de migrantes: SAI de Bovino, com quem a Meridaunia tinha realizado anteriormente o workshop de storytelling. Para além da comunicação e promoção internas, foi publicado um cartaz com o programa de eventos multiculturais do projeto YIPPEE, que a Meridaunia intitulou "Desporto, comida e música além-fronteiras". As publicações ocorreram nas redes sociais, Facebook, Instagram, e em stories durante o decorrer da atividade. Após o evento, foi publicado um artigo na newsletter da Gal Meridaunia.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>A sustentabilidade tem sido um dos princípios fundamentais de todos os eventos multiculturais "Desporto, comida e música através das fronteiras". O local do SAI em Bovino foi escolhido para o evento do workshop de narração de histórias. Desta forma, a maioria dos participantes não se deslocou, reduzindo o desperdício desnecessário. Não houve consumo de plástico; as folhas de papel utilizadas para o workshop foram recicladas.</p>
<p><b>Objetivos do Evento:</b></p>	<p>A metodologia de storytelling, já aprovada e utilizada no documento anterior do projeto YIPPEE (IO1), foi escolhida como uma atividade útil para a integração e superação de várias dificuldades que os migrantes enfrentam num país estrangeiro.</p> <p>Neste caso, as atividades de storytelling serviram para os participantes se conhecerem e encontrarem pontos comuns nas suas experiências passadas e ambições futuras. As histórias e o storytelling têm sido a base das atividades escolhidas em todos os eventos multiculturais, precisamente porque contar e narrar histórias são pré-requisitos básicos no caminho do crescimento dos jovens e ainda mais para os jovens estrangeiros que muitas vezes sofreram traumas. Estes precisam de ser ouvidos e partilhados para recomeçar num país de acolhimento. É por isso que a narração de histórias foi escolhida entre os eventos multiculturais.</p>
<p><b>Utilização de meios digitais:</b></p>	<p>A abordagem digital utilizada foi principalmente o telefone, para a organização do evento e o envolvimento dos participantes. A aplicação e as redes sociais para contactar outras organizações participantes. As</p>

	<p>redes sociais também foram utilizadas para a promoção das atividades de narração de histórias.</p> <p>Neste caso, os meios digitais foram utilizados apenas na fase pré-evento. Assim, para o planeamento, a organização e a comunicação do evento. As vantagens dos utilizadores dos meios digitais e, em especial, das redes sociais são a rapidez da divulgação e a natureza gratuita das ferramentas.</p> <p>No entanto, durante as atividades, foi considerado essencial realizá-las presencialmente.</p>
<b>Número de participantes:</b>	<p>10 participantes.</p> <p>5 participantes locais.</p>
<b>Duração:</b>	3 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Folhas de papel e canetas.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>A primeira fase do workshop consistiu em apresentar e conhecer os participantes, através de atividades de quebra-gelo. Muitos dos participantes já tinham participado na oficina anterior de Storytelling e foi interessante, de facto, trabalhar em continuidade com as histórias anteriores.</p> <p>As atividades realizadas centraram-se na análise das emoções de cada um em várias fases do passado. Os participantes tiveram a liberdade de partilhar as suas impressões sobre a sua antiga vida e família, a permanência no seu país de origem e a sua vida em Itália, as suas relações atuais e os seus novos hábitos.</p> <p>No final do workshop, as emoções foram analisadas e cada participante refletiu sobre que emoções constituíam um estímulo para enfrentar os desafios futuros e quais as que deviam ser abandonadas e deixadas para trás.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	O método de avaliação escolhido foi o oral, mas teve lugar alguns dias após o evento, de modo a dar tempo aos participantes para refletirem e processarem as emoções que tinham relatado. De facto, falando de

	<p>relatos de emoções, neste caso, foi considerada uma avaliação nos dias seguintes, dada a sensibilidade do tema. A avaliação consistiu no feedback relativamente à forma como os participantes se sentiram, no decurso das atividades, se gostariam de as realizar no futuro e que sugestões fizeram.</p> <p>Os resultados da avaliação são diversos, alguns muito positivos, outros mais negativos. Quase todos voltariam a realizar um seminário semelhante, mas recomenda-se a realização de atividades semelhantes quando os migrantes e os estrangeiros já se encontram no país de acolhimento há pelo menos um ano. Muitas vezes, sofreram traumas graves e é difícil para eles falarem e abrirem-se com os outros de imediato. Também há que ter em conta o aspeto linguístico. Começar a falar a língua do país de acolhimento, neste caso o italiano, leva tempo. Entre as avaliações, é evidente que o que os migrantes mais apreciaram foi o seu interesse nas possibilidades de emprego e no seu futuro.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Não ultrapassar 10 participantes, pois quando há demasiados, há confusão, é mais difícil gerir as atividades, ouvir todos e dar espaço a todos. Recomenda-se a participação de pessoas que não se conheçam.</p> <p>2) Recomenda-se a participação no workshop de um mediador linguístico ou de um colaborador que já conheça os migrantes. Uma figura de referência transmite confiança e faz com que os participantes se sintam à vontade para falar.</p> <p>3) Programar as atividades, mas não seguir o programa de forma demasiado rígida. No início, os participantes eram muito tímidos, pelo que foi útil ter um esquema a seguir, mas depois também foi interessante deixar um momento livre em que pudessem exprimir tudo o que sentiam.</p>

**Fotografia do Evento:**



**Workshop 5 – Atividade de Dança**

**Divulgação do Evento:**

O evento foi promovido tanto dentro da organização como externamente, mas especialmente através das redes sociais. As publicações ocorreram nas redes sociais, Facebook, Instagram e em stories durante o curso da atividade. Após o evento, foi publicado um artigo na newsletter da Gal Meridaunia.

**Sustentabilidade:**

A sustentabilidade foi um dos princípios fundamentais de todos os eventos multiculturais "Desporto, comida e música além-fronteiras". O local do SAI em Bovino foi escolhido para o evento cultural musical, que se realizou no mesmo dia que o evento musical. Desta forma, a maioria dos participantes não se deslocou, reduzindo o desperdício desnecessário. Uma vez que a dança e a música são duas atividades relacionadas, foi planeado que se realizassem no mesmo dia. Este facto foi também mais sustentável do ponto de vista ecológico. As deslocações foram reduzidas e foi o pessoal da Meridaunia que se deslocou ao SAI, pelo que a maioria dos participantes não viajou.

**Objetivos do Evento:**

A música, bem como a dança, foram escolhidas como atividades práticas interativas, intimamente relacionadas com a cultura de um povo ou nação. A música e a dança são formas universais de comunicação, que não necessitam de tradutores e intérpretes, mas são formas imediatas de linguagem. Com este tipo de atividade, houve também o desejo de despertar nos estrangeiros o sentimento de pertença à sua cultura de

	<p>origem, que muitas vezes põem de lado por a associarem a experiências muito negativas.</p> <p>Esta reavaliação cultural dos membros do pessoal é essencial para que os jovens estrangeiros tenham uma nova vida em Itália.</p>
<b>Utilização de meios digitais:</b>	<p>A abordagem digital utilizada foi principalmente o telefone, para a organização do evento e o envolvimento dos participantes. A aplicação e as redes sociais para contactar outras organizações participantes. As redes sociais também foram utilizadas para a promoção das atividades de música e dança.</p> <p>Neste caso, os meios digitais foram utilizados apenas na fase pré-evento. Assim, para o planeamento, a organização e a comunicação do evento. As vantagens dos utilizadores dos meios digitais e, em especial, das redes sociais são a rapidez da divulgação e a natureza gratuita das ferramentas.</p> <p>No entanto, durante as atividades, foi considerado essencial realizá-las em presença.</p>
<b>Número de participantes:</b>	<p>15.</p> <p>5.</p>
<b>Duração:</b>	2 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Um altifalante para música com um cabo USB para ligar ao telemóvel. Também é importante ter uma sala grande, espaçosa e luminosa para se movimentar.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>O evento orientado para a dança realizou-se no mesmo dia que o evento musical. Os rapazes e raparigas escolhidos decidiram dar a conhecer aos jovens de outros países as danças típicas e mais populares da sua cultura. Para ultrapassar a timidez inicial, um grupo de raparigas italianas começou com danças típicas das festas das aldeias, seguido de todos os outros grupos. As atividades foram realizadas em grupos; as danças não envolveram pessoas sozinhas. A segunda fase das atividades consistiu na aprendizagem. Foi ensinada a dança de que todos gostaram mais. Na fase final, houve avaliações das duas atividades e despedidas.</p>

<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>O método de avaliação escolhido foi um questionário oral no final do evento. Estruturado em três partes, a primeira: como se sentiu durante as atividades, sentiu-se confortável e voltaria a fazê-lo? A segunda parte foi orientada para a avaliação da aprendizagem, o que aprendeu com estas atividades, e a terceira parte foi dedicada a sugestões: Qual é o aspeto que gostaria de melhorar, tem algum conselho a dar aos organizadores?</p> <p>As avaliações foram largamente positivas, embora, de um modo geral, se tenha verificado um afastamento das gerações mais jovens em relação às danças e músicas típicas, tanto nos eventos de dança como nos de música, e uma predisposição para a música internacional, cada vez mais popular e conhecida em todo o lado. Este é um sinal que revela um afastamento da cultura do país de origem, nomeadamente da cultura antiga e tradicional. A maioria sentiu-se confortável e quase todos recomendariam algum tipo de preparação antes do evento. De forma a atuar perante os outros. Todos o repetiriam de bom grado.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Fazer com que todos os participantes se sintam confortáveis na fase inicial e explicar bem o objetivo e o significado das danças e tradições folclóricas; pode ser útil preparar uma pequena dança entre colegas de trabalho para quebrar o gelo.</p> <p>2) Tenha o cuidado de criar um grupo homogéneo e equilibrado, entre rapazes e raparigas, não muito grande, mas também não muito pequeno. Escolha participantes que estejam motivados e interessados no tema. Assim, será mais fácil envolvê-los.</p> <p>3) Poder-se-ia combinar a música tradicional típica com uma dança típica, depois combinar os dois eventos de dança e música, seguidos de uma fase de aprendizagem, para a partilha de aspetos culturais importantes, que dizem muito sobre a personalidade de um povo, criam convívio e comunidade.</p>

**Fotografia do Evento:**



**Workshop 6 - Música**

**Divulgação do Evento:**

O evento foi promovido e publicitado tanto no seio da organização como externamente. A promoção contou com a participação de uma organização especializada no domínio do acolhimento e inclusão de migrantes: SAI de Bovino, com a qual a Meridaunia já tinha realizado outras atividades anteriormente. Para além da comunicação e promoção internas, foi publicado um cartaz com o programa de eventos multiculturais do Projeto YIPPEE, que a Meridaunia intitulou "Desporto, comida e música além-fronteiras".

**Sustentabilidade:**

O local do SAI em Bovino foi escolhido para o evento cultural musical, que se realizou no mesmo dia que o evento de dança. Desta forma, a maioria dos participantes não teve de se deslocar, reduzindo o desperdício desnecessário. Uma vez que a dança e a música são duas atividades relacionadas, foi planeado que se realizassem no mesmo dia. Este facto foi também mais sustentável do ponto de vista ecológico. As deslocações foram reduzidas e foi o pessoal da Meridaunia que se deslocou ao SAI, pelo que a maioria dos participantes não viajou de carro ou de autocarro.

**Objetivos do Evento:**

A música e a dança foram escolhidas como atividades práticas interativas, intimamente relacionadas com a cultura de um povo ou nação. A música e a dança são formas universais de comunicação, que não necessitam de tradutores e intérpretes, mas são formas imediatas de linguagem. Com

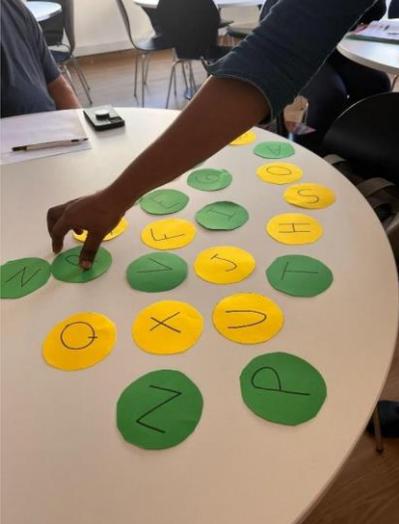
	este tipo de atividade, houve também o desejo de despertar nos estrangeiros o sentimento de pertença à sua cultura de origem, que muitas vezes põem de lado por a associarem a experiências muito negativas. Esta reavaliação cultural para os funcionários é essencial para que os jovens estrangeiros possam ter uma nova vida em Itália.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	A abordagem digital utilizada foi principalmente o telefone, para a organização do evento e o envolvimento dos participantes. A aplicação e as redes sociais para contactar outras organizações participantes. As redes sociais também foram utilizadas para promover as atividades de música e dança. Neste caso, os meios digitais foram utilizados apenas na fase pré-evento. Assim, para o planeamento, a organização e a comunicação do evento. As vantagens dos utilizadores dos meios digitais e, em especial, das redes sociais são a rapidez da divulgação e a natureza gratuita das ferramentas. No entanto, durante as atividades, foi considerado essencial realizá-las presencialmente.
<b>Número de participantes:</b>	5 participantes. 1 participante local.
<b>Duração:</b>	2 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Um altifalante para música com um cabo USB para ligar ao telemóvel.
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento teve lugar no SAI de Bovino e contou com a participação de rapazes e raparigas jovens, maioritariamente estrangeiros. O evento foi dividido em três momentos, consoante os três géneros musicais escolhidos pelos participantes, neste caso, pop, tradicional e contemporâneo. Cada um tocou a sua canção preferida de cada um dos três géneros. De seguida, foi realizado um trabalho de grupo, com o objetivo de conhecer e comparar com os outros.
<b>Evaluation method and results:</b>	O método de avaliação escolhido foi um questionário oral no final do evento. Estruturado em três partes, a primeira: como se sentiu durante as atividades, sentiu-se confortável e voltaria a fazê-lo? A segunda parte foi orientada para a avaliação da aprendizagem, o que aprendeu com estas atividades, e a terceira parte foi dedicada a sugestões: qual é o aspeto que melhoraria, tem algum conselho a dar aos organizadores?

	<p>As avaliações foram largamente positivas, embora, de um modo geral, se tenha verificado um afastamento da geração mais jovem em relação às danças e músicas típicas, tanto nos eventos de dança como nos de música, e uma predisposição para a música internacional, cada vez mais popular e conhecida em todo o lado. Este é um sinal que revela um afastamento da cultura do país de origem, nomeadamente da cultura antiga e tradicional. A maioria sentiu-se confortável e quase todos recomendariam algum tipo de preparação antes do evento. De forma a atuar perante os outros. Todos o repetiriam de bom grado.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Peça aos participantes que preparem uma pequena atuação antes do evento, para que o momento inicial de timidez seja ultrapassado de imediato.</p> <p>2) Prestar atenção à gestão do tempo, para que todos os participantes tenham tempo para que a sua canção seja tocada e partilhada com os outros. Dividir igualmente a primeira fase de atividades da segunda fase, as atividades de grupo.</p> <p>3) Certifique-se de que os meios técnicos funcionam corretamente. Que a Internet, os altifalantes e os cabos funcionem. Além disso, certifique-se de que está num ambiente em que não incomoda ninguém e que pode ouvir música e dançar livremente durante várias horas.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	 <p>A photograph showing a group of five people (three men and two women) sitting around a round table in a library or study area. They are looking at various documents, papers, and a laptop. The room has bookshelves filled with books in the background and a window with natural light.</p>

# Portugal - Aproximar

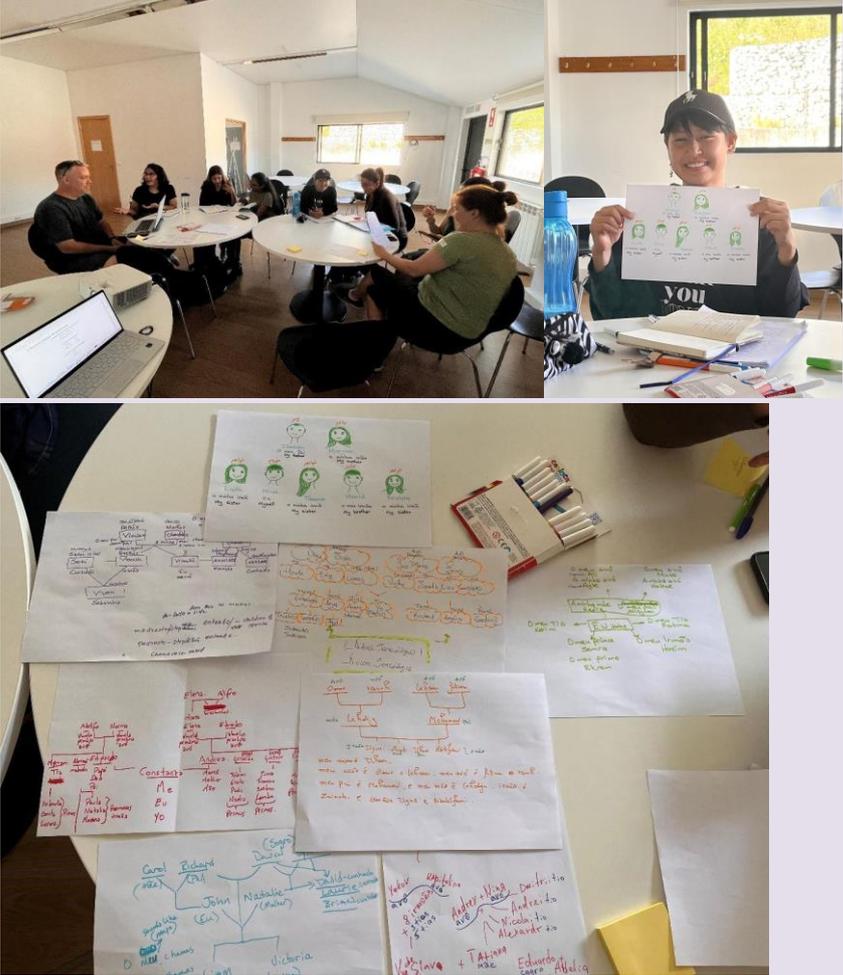
As sessões seguintes foram promovidas com um grupo de participantes que se reuniu durante três semanas seguidas, duas vezes por semana. Além disso, tanto o local onde as sessões se realizaram, como o formador foram os mesmos para todos os seis eventos.

Workshop 1 – Intercâmbio Linguístico e Partilha de Experiência de vida	
<b>Divulgação do Evento:</b>	Este evento foi promovido em colaboração com uma organização, chamada SPEAK, localizada em Leiria, que trabalha com migrantes e tem muita experiência na promoção do intercâmbio cultural e da comunicação intercultural. Durante a sessão, os participantes foram convidados a participar e a envolver-se ativamente em discussões de grupo.
<b>Sustentabilidade:</b>	A sustentabilidade é um valor fundamental para a Aproximar e é tida em consideração em todos os projetos. Para este evento, fizemos um uso consciente e responsável dos recursos disponíveis, por exemplo, água e energia. Outra estratégia importante foi a reciclagem de todo o material, maioritariamente folhas de papel, que foi utilizado durante a sessão.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Nesta sessão, os tópicos foram os antecedentes pessoais e culturais, e os participantes apresentaram-se através de uma atividade. Propusemos este tema porque é importante que os participantes se sintam bem-vindos e incluídos no grupo. Foi também uma oportunidade para falarem sobre os seus próprios países, comida favorita e tradições aos outros participantes.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Para esta sessão, não utilizámos ferramentas digitais
<b>Número de participantes:</b>	Total: 8 2 locais
<b>Duração:</b>	1 hora
<b>Materiais necessários:</b>	Folhas de papel/marcadores/letras do alfabeto escritas numa cartolina
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento teve lugar em Leiria, no dia 16 de maio de 2023, nas instalações da Start-up Leiria. O objetivo deste evento de 1 hora foi permitir que os 8 participantes se apresentassem ao grupo. Para tal, cada um escolheu 4

	<p>letras do alfabeto (escritas numa cartolina e cortadas em pequenos círculos), e apresentou as suas características pessoais, a sua comida preferida, um valor importante para si e uma característica do seu país. As iniciais das respostas deviam corresponder às letras previamente escolhidas. Esta conversa foi importante para criar um ambiente amigável e seguro, para fomentar o intercâmbio cultural e para promover competências, tais como a diversidade linguística.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Avaliámos o evento através da participação das pessoas durante a atividade. A nossa equipa também fez perguntas abertas ao longo do evento para compreender os seus sentimentos e perspetivas. Todos os participantes se envolveram na atividade e nos debates sobre as suas características pessoais e informações sobre o país. A reação foi muito positiva e os participantes estavam muito entusiasmados com a próxima sessão.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Certifique-se de que todos concordam com a língua escolhida para as sessões e mantenha-se fiel a ela. 2) Crie um ambiente confortável para todos os participantes, independentemente das suas competências linguísticas, e inclua o grupo neste processo. 3) Tenha em consideração a gestão do tempo, especialmente se o grupo for participativo e as atividades puderem demorar mais tempo do que o previsto.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## Workshop 2 – Intercâmbio Linguístico e Partilha de Experiência de vida

<b>Divulgação do Evento:</b>	Este evento foi promovido em colaboração com uma organização, chamada SPEAK, localizada em Leiria, que trabalha com migrantes e tem muita experiência na promoção do intercâmbio cultural e da comunicação intercultural.
<b>Sustentabilidade:</b>	A sustentabilidade é um valor fundamental para a Aproximar e é tida em consideração em todos os projetos. Para este evento, fizemos um uso consciente e responsável dos recursos disponíveis, por exemplo, água e energia. Outra estratégia importante foi a reciclagem de todo o material, maioritariamente folhas de papel, que foi utilizado durante a sessão.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Nesta sessão, os tópicos foram os antecedentes pessoais e culturais. Propusemos este tema porque é importante que os participantes se sintam bem-vindos e incluídos no grupo. Foi também uma oportunidade para falarem sobre os seus próprios países, comida favorita e tradições aos outros.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Para esta sessão, não utilizámos ferramentas digitais
<b>Número de participantes:</b>	Total: 8 2 locais
<b>Duração:</b>	1 hora
<b>Materiais necessários:</b>	Folhas de papel/marcadores
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento teve lugar em Leiria, no dia 18 de maio de 2023, nas instalações da Start-up Leiria. O objetivo deste evento, com a duração de 1 hora, foi criar um espaço divertido e dinâmico para os participantes falarem um pouco sobre as suas famílias e conhecerem as famílias dos outros participantes. Durante a sessão, cada um desenhou a sua árvore genealógica, incluindo uma descrição dos seus membros, utilizando marcadores e folhas de papel. No final da fase de desenho, os participantes partilharam o resultado com todo o grupo e apresentaram os seus familiares. Escreveram também esta informação nas suas próprias línguas. O evento foi muito animado e os participantes estavam todos motivados para aprender mais sobre os outros.

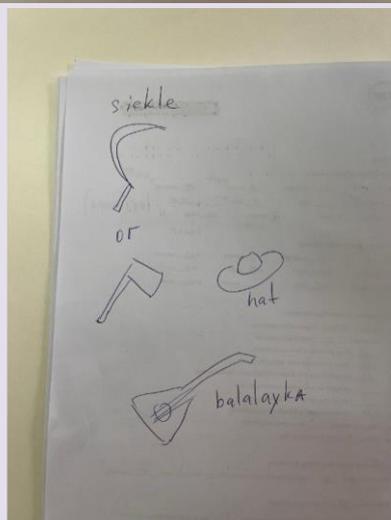
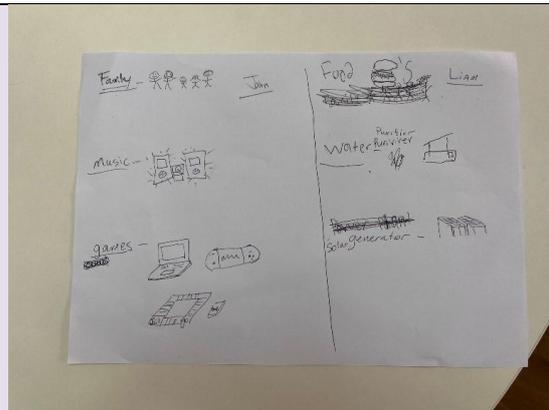
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Avaliámos o evento através da participação das pessoas durante a atividade de desenho. A nossa equipa também fez perguntas abertas ao longo do evento para compreender os seus sentimentos e perspetivas. Todos os participantes se envolveram na atividade de desenho e, no final da sessão, recebemos 8 desenhos de árvores genealógicas. Houve uma grande participação através de conversas informais.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Tenha em consideração a gestão do tempo, especialmente se o grupo for participativo e as atividades puderem demorar mais tempo do que o previsto.</p> <p>2) Considere a possibilidade de promover atividades mais genéricas durante as sessões iniciais, uma vez que pode ser necessário algum tempo para que os participantes confiem uns nos outros e se sintam mais confortáveis no grupo.</p> <p>3) Tenha em consideração as diferenças culturais que podem surgir durante as atividades. Por exemplo, pessoas de países diferentes podem entender o conceito de "família" de formas diferentes.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

### Workshop 3 – Partilha de Experiências de Vida

<b>Divulgação do Evento:</b>	Este evento foi promovido em articulação com uma organização, denominada SPEAK, localizada em Leiria, que trabalha com migrantes e tem muita experiência na promoção do intercâmbio cultural e da comunicação intercultural. Durante o evento, os participantes usufruíram da oportunidade de um espaço aberto para partilhar ideias e colocar questões ao formador. Após o evento, foi criado pelo formador um grupo de WhatsApp com todos os participantes para alargar a possibilidade de interação multicultural para além da duração da sessão.
<b>Sustentabilidade:</b>	A sustentabilidade é um valor fundamental para a Aproximar e é tida em consideração em todos os projetos. Para este evento, fizemos um uso consciente e responsável dos recursos disponíveis, por exemplo, água e energia. Outra estratégia importante foi a reciclagem de todo o material, maioritariamente folhas de papel, que foi utilizado durante a sessão.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Nesta sessão, o objetivo era permitir que os participantes partilhassem experiências e apresentassem aos outros algumas palavras faladas no seu país de origem. Neste sentido, propusemos um tema que criasse um ambiente divertido e informal que fomentasse as interações multiculturais e a aprendizagem de novas informações.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Para esta sessão, não utilizámos ferramentas digitais
<b>Número de participantes:</b>	Total: 6 1 local
<b>Duração:</b>	1 hora
<b>Materiais necessários:</b>	Folhas de papel/marcadores/quadro branco
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento teve lugar em Leiria, no dia 23 de maio de 2023, nas instalações da Start-up Leiria. O objetivo deste evento de 1 hora foi propor uma atividade divertida em que os participantes tinham de escolher três itens relacionados com a sua própria cultura que levariam para uma ilha deserta. Depois, os participantes partilharam as respostas com o formador, que as escreveu no quadro branco em português e classificou cada palavra de acordo com o seu género. Este evento foi uma ótima oportunidade para os participantes aprenderem mais sobre a cultura uns

	dos outros e também para aprenderem algumas palavras novas em português.
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Avaliámos o evento através da participação das pessoas durante a atividade da ilha deserta. A nossa equipa também fez perguntas abertas ao longo do evento para compreender as suas perspetivas e opiniões sobre as palavras.</p> <p>Houve um grande nível de participação durante a atividade da ilha deserta e surgiram algumas respostas divertidas. No entanto, alguns participantes optaram por utilizar palavras relacionadas com a sobrevivência em vez de palavras relacionadas com a sua cultura.</p>
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Certifique-se de que os participantes compreendem perfeitamente o objetivo e as instruções das atividades.</li> <li>2) Adapte as atividades de modo a incluir a oportunidade de os participantes falarem sobre os seus países.</li> <li>3) Seja sensível à diversidade multicultural, porque algumas pessoas podem decidir seleccionar alguns objetos enquanto outras não conseguem compreender a sua finalidade.</li> </ol>

**Fotografia do Evento:**



**Workshop 4 – Aspetos Culturais**

**Divulgação do Evento:**

Este evento foi promovido em articulação com uma organização, chamada SPEAK, localizada em Leiria, que trabalha com migrantes e tem muita experiência na promoção do intercâmbio cultural e da comunicação intercultural. Nesta altura, os participantes dispunham de um grupo de WhatsApp onde podiam interagir uns com os outros. Durante o evento, os participantes desfrutaram da oportunidade de um espaço aberto para partilhar ideias e colocar questões ao formador.

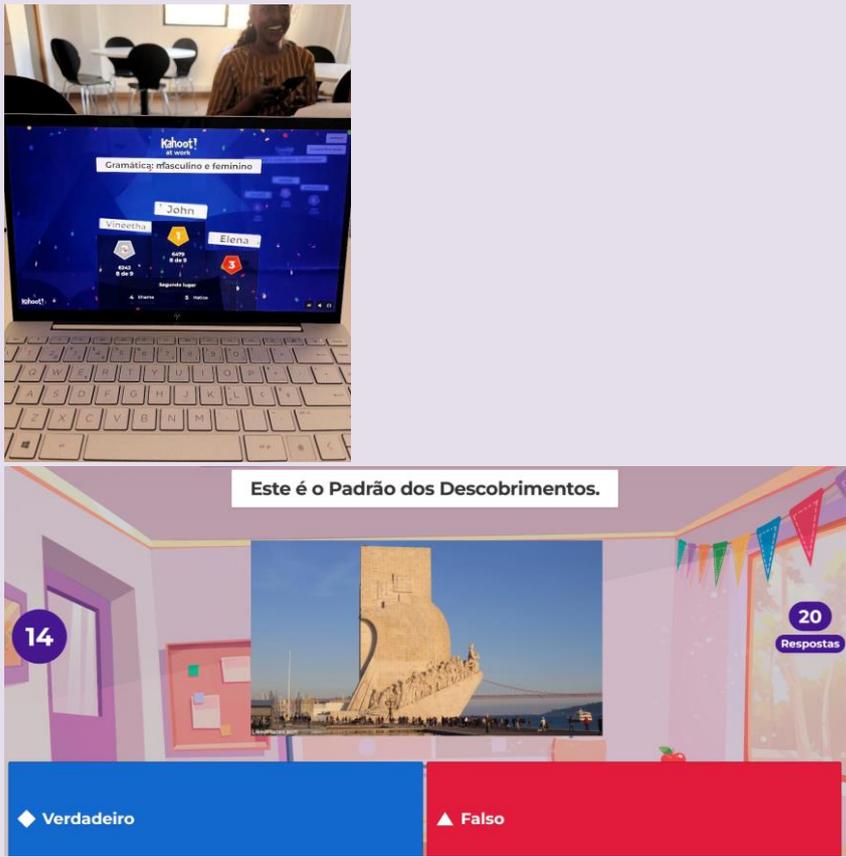
**Sustentabilidade:**

A sustentabilidade é um valor fundamental para a Aproximar e é tida em consideração em todos os projetos. Para este evento, fizemos uma utilização ponderada e responsável dos recursos disponíveis, como por exemplo a água e a energia. Outra estratégia importante foi a utilização de uma ferramenta digital, que nos permitiu produzir menos resíduos.

**Objetivos do Evento:**

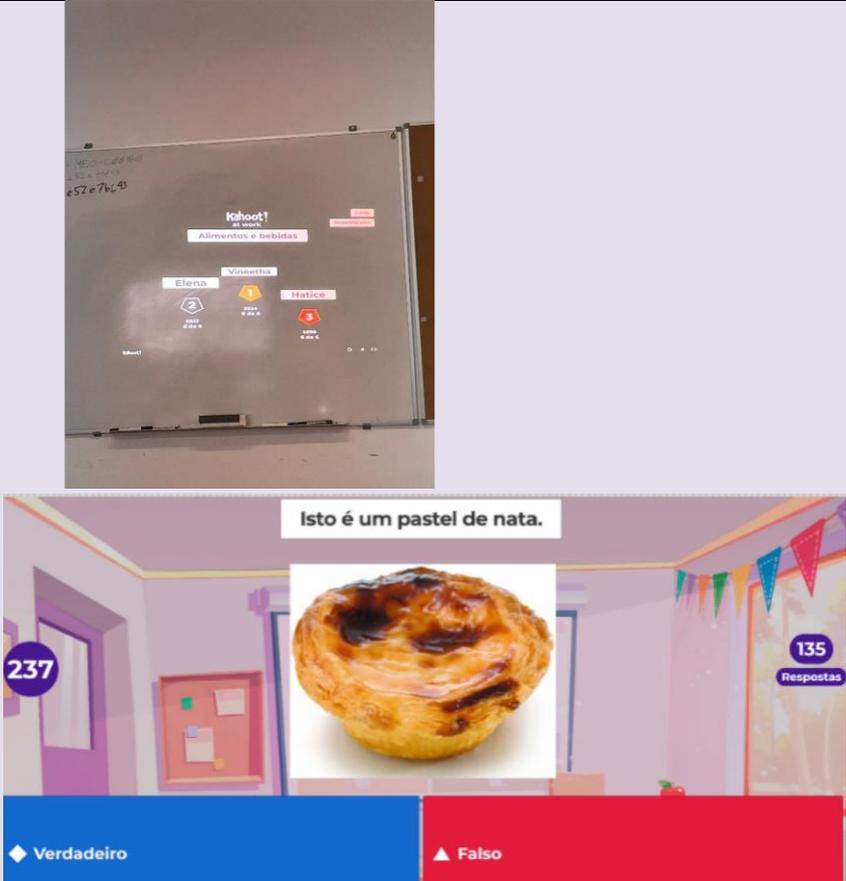
Nesta sessão, os participantes puseram à prova os seus conhecimentos sobre a cultura portuguesa, mais especificamente sobre a cidade onde vivem (Leiria), monumentos famosos do país (por exemplo, o Padrão dos

	Descobrimientos) e pessoas (Cristiano Ronaldo) e pratos tradicionais (como o pastel de nata). O objetivo deste evento foi reforçar o sentimento de pertença de cada um deles em relação a Portugal e às suas tradições.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Para esta sessão, utilizámos uma plataforma digital Kahoot para aplicar um questionário online sobre alguns aspetos culturais portugueses e para testar os seus conhecimentos básicos sobre a língua portuguesa. Desta forma, criámos uma atividade dinâmica que incluiu todo o grupo.
<b>Número de participantes:</b>	Total: 5 1 local
<b>Duração:</b>	1 hora
<b>Materiais necessários:</b>	Quadro branco e projetor/Smartphones
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento teve lugar em Leiria, no dia 25 de maio de 2023, nas instalações da Start-up Leiria, e teve a duração de cerca de 1 hora. Neste evento, a equipa criou um Quizz interativo online na plataforma digital Kahoot e definiu 10 questões de escolha múltipla/verdadeiro ou falso relacionadas com a cultura portuguesa para os participantes responderem corretamente. O Quizz incluía perguntas sobre a cidade de Leiria, o jogador de futebol português Cristiano Ronaldo, o famoso monumento Padrão dos Descobrimentos e muito mais. A atividade foi interativa e divertida, e os participantes puderam mostrar os conhecimentos já existentes sobre estes temas e aprender ainda mais factos.
<b>Evaluation method and results:</b>	Avaliámos o evento através do envolvimento das pessoas durante a atividade. Outro método consistiu em verificar as respostas dadas no questionário.  Todo o grupo se empenhou muito nesta atividade online. Os participantes também interagiram bastante com o formador durante o questionário, principalmente para fazer perguntas. Alguns participantes apresentaram resultados muito bons no questionário, apesar de termos notado alguns erros de escrita nas perguntas durante a atividade.
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	1) É importante certificar-se de que todos têm acesso a um dispositivo com Internet para garantir que todos podem aceder à atividade. 2) Para as atividades online, como um questionário, é necessário prever tempo suficiente para que os participantes respondam corretamente, uma

	<p>vez que alguns deles podem ter algumas limitações para compreender as perguntas.</p> <p>3) Uma vez que estas sessões culturais têm um limite de tempo, pode não ser uma boa ideia incluir uma grande quantidade de temas diferentes de uma só vez.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 5 - Partilha Cultural Gastronómica</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>Este evento foi promovido em articulação com uma organização, chamada SPEAK, localizada em Leiria, que trabalha com migrantes e tem muita experiência na promoção do intercâmbio cultural e da comunicação intercultural. Nesta altura, os participantes tinham um grupo de WhatsApp onde podiam interagir uns com os outros. Durante o evento, os participantes desfrutaram da oportunidade de um espaço aberto para partilhar ideias e colocar questões ao formador.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>A sustentabilidade é um valor fundamental para a Aproximar e é tida em consideração em todos os projetos. Para este evento, fizemos uma</p>

	utilização ponderada e responsável dos recursos disponíveis, como por exemplo a água e a energia. Outra estratégia importante foi a utilização de uma ferramenta digital, que nos permitiu produzir menos resíduos.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Nesta sessão, os participantes envolveram-se numa atividade digital dinâmica que visava testar os seus conhecimentos sobre vocabulário, em língua portuguesa, relacionado com alimentos e bebidas. Esta atividade criou um ambiente divertido e descontraído, no sentido em que lhes permitiu interagir com outros participantes enquanto perguntavam as suas respostas ao questionário proposto.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Para esta sessão, utilizámos a plataforma digital Kahoot para aplicar um questionário online sobre alimentos e bebidas e os termos de cada um dos itens em língua portuguesa. O questionário continha perguntas do tipo "Verdadeiro ou Falso". A sessão foi uma oportunidade para os participantes mostrarem os seus conhecimentos de português e participarem em discussões divertidas com outros participantes sobre as perguntas e as respostas.
<b>Número de participantes:</b>	Total: 5 1 local
<b>Duração:</b>	1 hora
<b>Materiais necessários:</b>	Computador e projetor/Smartphones
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento decorreu em Leiria, no dia 30 de maio de 2023, nas instalações da Start-up Leiria, e teve a duração de cerca de 1 hora. Neste evento, a equipa criou um Quiz interativo online na plataforma digital Kahoot e definiu 6 perguntas de "verdadeiro ou falso" com palavras em português para os participantes responderem corretamente. O Quiz incluía perguntas sobre alimentos bem conhecidos, como o queijo e o leite, mas também uma pergunta sobre um doce tradicional português (pastel de nata). A atividade foi interativa e divertida, e os participantes puderam mostrar os conhecimentos já existentes sobre a língua portuguesa e envolver-se na interação do grupo.
<b>Evaluation method and results:</b>	Avaliámos o evento através do envolvimento das pessoas durante a atividade. Outro método consistiu em verificar as respostas dadas no questionário. Todo o grupo se empenhou muito neste teste online. Os participantes demonstraram grande conhecimento sobre as palavras em português

	<p>durante a atividade e pelo menos três participantes do grupo obtiveram 6/6.</p>
<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) É importante certificar-se de que todos têm acesso a um dispositivo com Internet para garantir que todos podem aceder à atividade. 2) Quando propuser atividades online, dê tempo suficiente aos participantes para selecionarem as respostas durante as atividades. 3) Certifique-se de que todos compreendem a atividade.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

### Workshop 6 – Partilha Gastronómica

<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>Este evento foi promovido em articulação com uma organização, chamada SPEAK, localizada em Leiria, que trabalha com migrantes e tem muita experiência na promoção do intercâmbio cultural e da comunicação intercultural. Nesta altura, os participantes tinham um grupo de WhatsApp onde podiam interagir uns com os outros. Alguns dias antes desta sessão, no final da Sessão 5, o formador pediu aos participantes que trouxessem</p>
-------------------------------------	--

	comida e bebidas tradicionais dos seus países para a Sessão 6. Durante o evento, os participantes desfrutaram da oportunidade de um espaço aberto para partilhar ideias e fazer perguntas ao formador.
<b>Sustentabilidade:</b>	A sustentabilidade é um valor fundamental para a Aproximar e é tida em consideração em todos os projetos. Para este evento, fizemos um uso consciente e responsável dos recursos disponíveis, por exemplo, água e energia. Outras estratégias importantes foram promover o uso de material não descartável, evitar o uso de materiais feitos de plástico e, mesmo nesses casos, reutilizar esses itens/armazenar e descartar os itens no respetivo contentor de lixo reciclável.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Nesta sessão, os participantes foram convidados a trazer pratos tradicionais do seu país de origem. O principal objetivo deste evento era promover o intercâmbio multicultural, permitindo aos participantes partilhar informações sobre as suas próprias tradições e saber mais sobre as tradições dos outros, de uma forma divertida e descontraída.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Para esta sessão, não utilizámos ferramentas digitais.
<b>Número de participantes:</b>	Total: 7 1 local
<b>Duração:</b>	1 hora
<b>Materiais necessários:</b>	Material de cozinha (pratos, colheres, garfos, facas, guardanapos e copos)
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento teve lugar em Leiria, no dia 1 de junho de 2023, nas instalações da Start-up Leiria e teve a duração de cerca de 1 hora. Como preparação para este evento (na Sessão 5), o formador pediu ao grupo para cozinhar e/ou comprar alimentos e bebidas dos seus países. O objetivo desta atividade era criar uma oportunidade para os participantes partilharem com os outros informações sobre as suas tradições e para as pessoas experimentarem novos alimentos. No entanto, devido a uma falha de comunicação entre o formador e os participantes, apenas dois participantes, da Índia e da Rússia, e o próprio formador prepararam pratos tradicionais das suas culturas e apresentaram-nos ao grupo. Este facto representou uma forte limitação/desafio a uma sessão bem sucedida, apesar de os pratos que trouxeram terem sido muito apreciados pelo grupo. Durante este momento, os participantes puderam discutir

	<p>pratos tradicionais dos seus países, mas também outros assuntos como os diferentes hábitos alimentares em cada país, o que comem ao pequeno-almoço em cada país, os pratos que comem durante as festividades e as refeições tradicionais que fazem em eventos como reuniões familiares e festas populares.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Avaliámos o evento através do envolvimento das pessoas durante a atividade de partilha de alimentos.</p> <p>Os participantes ficaram muito entusiasmados por experimentarem novas comidas e bebidas. Durante a atividade, também conversaram com diferentes pessoas, o que permitiu a partilha de experiências e promoveu a aprendizagem cultural.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>1) Certifique-se de que os participantes compreendem perfeitamente as instruções sobre as atividades propostas. Por exemplo, nesta sessão, devido a uma falha de comunicação entre a nossa equipa e os participantes, deparámo-nos com uma limitação relativamente à atividade de partilha de alimentos.</p> <p>2) É uma boa ideia pedir feedback aos participantes no final de cada sessão para resumir os resultados da atividade, de modo a dar sentido à experiência que acabaram de viver.</p> <p>3) Proporcionar todas as condições e recursos para a partilha de alimentos.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## Turkey - GEHIM-DER

### Workshop 1 - Intercâmbio Linguístico

KA220-YOU-000028909



<b>Divulgação do Evento:</b>	Antes do evento, utilizámos uma variedade de estratégias de promoção, incluindo publicações nas redes sociais, a nossa rede e o boca-a-boca. Durante o evento, incentivámos os participantes a partilharem fotografias e pensamentos nas redes sociais utilizando a hashtag do evento. Também convidámos as pessoas que já tinham participado nas nossas oficinas.
<b>Sustentabilidade:</b>	Uma vez que não utilizámos materiais tangíveis, como papel, conseguimos reduzir os nossos resíduos e utilizar recursos ecológicos. Além disso, disponibilizámos estações de reabastecimento de água e incentivámos os participantes a trazerem as suas próprias garrafas de água. Estas iniciativas ajudaram-nos a reduzir o lixo e a promover a consciência ambiental.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Decidimos centrar-nos no tema do intercâmbio linguístico para jovens de origem refugiada ou imigrante porque valorizamos a promoção da consciência cultural e da aprendizagem de línguas e porque acreditamos que os eventos de intercâmbio linguístico estão alinhados com os objetivos do Projeto YIPPEE. De acordo com vários estudos e com o senso comum, os problemas linguísticos podem ser um obstáculo substancial para os refugiados e os imigrantes se adaptarem a uma nova pátria. Pretendemos reduzir esta diferença e promover a integração cultural, oferecendo um ambiente agradável e seguro para o intercâmbio linguístico.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Utilizámos uma ferramenta online para recolher respostas e contactar os participantes antes do evento. Para publicitar o evento e aumentar a participação, também utilizámos as redes sociais. Conseguimos aumentar a acessibilidade e a participação dos convidados graças a estas tecnologias digitais.
<b>Número de participantes:</b>	6.
<b>Duração:</b>	O workshop teve a duração de 2 horas.
<b>Materiais necessários:</b>	Apenas necessitámos de um quadro branco.

<p><b>Descrição do Evento:</b></p>	<p>O GEHİM-DER e o YIPPEE foram brevemente apresentados no início do seminário. De seguida, os participantes apresentaram-se e participaram num quebra-gelo para os ajudar a sentirem-se mais confortáveis e ligados uns aos outros.</p> <p>O jogo de adivinhar palavras, que constituiu a parte inicial da atividade, utilizou 10 palavras turcas com raízes em línguas vizinhas (na sua maioria, palavras originárias do árabe e do persa). O jogo foi seguido de um debate e de uma reflexão, durante os quais os participantes contribuíram com palavras de línguas que conhecem e que têm raízes noutras línguas e discutiram a relação dessas palavras com as suas próprias histórias. Alguns dos participantes ficaram surpreendidos com algumas das respostas.</p> <p>Após uma breve pausa, iniciou-se a segunda fase da atividade, na qual os participantes tiveram a oportunidade de contribuir com algumas palavras com um contexto internacional que são utilizadas nas línguas com que estão familiarizados. De seguida, houve um debate sobre as semelhanças entre as diferentes línguas.</p> <p>A secção final da atividade incluía perguntas abertas sobre as perspetivas dos participantes relativamente às dificuldades que as barreiras linguísticas apresentam para os refugiados e o que pode ser feito para os acolher e apoiar. Respeitá-los, exercitar a tolerância e a paciência, e saber mais sobre a sua cultura foram algumas das recomendações feitas.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Após a atividade, foi enviado a cada participante um documento do Google Forms para avaliar o evento. O inquérito de avaliação envolvia muitos tipos diferentes de perguntas, como perguntas abertas, perguntas de escala e respostas com perguntas de uma só palavra.</p> <p>Os objetivos da oficina foram atingidos e as respostas permitiram concluir que as atividades não formais utilizadas foram instrutivas e divertidas. Esta oficina promoveu a inclusão e a coesão, ao mesmo tempo que incentivou a aquisição de competências digitais, criativas e de comunicação.</p>

<b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	Uma das dificuldades com que nos deparámos foi o facto de não haver tantos participantes como tínhamos previsto antes do evento.
<b>Fotografia do Evento:</b>	

<b>Workshop 2 – Cidadania Ativa</b>	
<b>Divulgação do Evento:</b>	Utilizámos uma série de técnicas de promoção antes do evento, tais como publicações nas redes sociais, a nossa rede e o boca-a-boca. Exortámos os convidados a utilizar a hashtag do evento para publicar fotografias e comentários nas redes sociais durante o evento. As pessoas que tinham participado anteriormente nos nossos workshops também foram convidadas.
<b>Sustentabilidade:</b>	Para a realização desta oficina online, os participantes apenas necessitaram de um computador portátil e de uma boa ligação à Internet. Uma vez que o workshop foi realizado em regime online, não houve necessidade de materiais físicos. As ferramentas da oficina estavam disponíveis abertamente, eram de utilização gratuita e reutilizáveis no futuro.
<b>Objetivos do Evento:</b>	Para atingir o objetivo de coesão e integração na comunidade, foi escolhido o tema da cidadania ativa. Para tal, foram apresentados os ideais de cidadania. O objetivo era que o nosso grupo-alvo colaborasse e pensasse de forma crítica sobre o que poderia fazer para melhorar a sociedade.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Este workshop decorreu na plataforma de comunicação digital "Zoom". Além disso, foram introduzidas e utilizadas várias tecnologias de comunicação online durante o workshop, como o Google Jamboard, o Conceptboard e o PowerPoint.
<b>Número de participantes:</b>	14.

<b>Duração:</b>	90 minutos.
<b>Materiais necessários:</b>	Para esta oficina, os participantes só precisavam de um computador e de uma ligação estável à Internet.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Foi feita uma breve apresentação do GEHİM-DER e do YIPPEE. Seguiu-se um quebra-gelo: 2 verdades e uma mentira, em que cada participante é convidado a escrever três afirmações sobre si próprio em três notas autocolantes. Duas devem ser verdadeiras e uma delas é uma mentira, e pede-se a todos que escrevam a afirmação que acham que é a mentira. Depois de todos terem escrito as suas respostas, a resposta correta é revelada e os membros da equipa têm a oportunidade de fazer perguntas complementares. Assim, pessoas que não se conhecem, foram apresentadas.</p> <p>Após o primeiro quebra-gelo, foi realizado um jogo de perguntas e respostas sobre cidadania ativa. Foram feitas 10 perguntas aos participantes sobre questões relacionadas com a cidadania ativa e estes responderam a essas perguntas. Durante este jogo de perguntas e respostas, foi utilizada a aplicação em linha "Kahoot".</p> <p>Depois de uma breve pausa, a última parte do workshop envolveu um debate e uma apresentação sobre as dimensões da cidadania ativa, seguidos de uma atividade de jamboard em que os participantes enumeraram algumas das coisas que deveriam fazer para serem inclusivos em relação a outros na comunidade, tais como migrantes, refugiados e requerentes de asilo.</p>
<b>Evaluation method and results:</b>	<p>Após a atividade, foi enviado a cada participante um documento de formulários do Google para avaliar o evento. O inquérito de avaliação envolvia muitos tipos diferentes de perguntas, como perguntas abertas, perguntas de escala e respostas com perguntas de uma só palavra.</p> <p>Os objetivos do workshop foram alcançados e ficou claro, a partir do feedback, que as atividades informais utilizadas eram simultaneamente educativas e interessantes. Este curso incentivou o desenvolvimento de competências digitais, criativas e de comunicação, ao mesmo tempo que promoveu a inclusão e a unidade.</p>

<p><b>3</b> <b>Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<p>Enfrentámos o mesmo problema que o workshop anterior, nomeadamente a baixa participação e a falta de diversidade entre os nossos participantes.</p>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

<p><b>Workshop 3 - Storytelling</b></p>	
<p><b>Divulgação do Evento:</b></p>	<p>Utilizámos vários canais para promover o evento, incluindo o contacto com as nossas redes pessoais, a publicidade em plataformas de redes sociais e a criação de uma página do evento no Facebook. Também convidámos participantes que já tinham participado nos nossos workshops e que tinham demonstrado interesse em temas semelhantes. Para além destes métodos, contactámos organizações e grupos comunitários relevantes para divulgar o evento e incentivar a participação.</p>
<p><b>Sustentabilidade:</b></p>	<p>A sustentabilidade desta atividade foi assegurada através do seu formato em linha, que minimizou a nossa pegada de carbono e reduziu os resíduos. Ao prescindirmos de materiais físicos como o papel, conseguimos limitar os recursos utilizados e reduzir o impacto ambiental. Além disso, a adaptabilidade da atividade significa que pode ser facilmente replicada em vários contextos sem recursos ou materiais adicionais. Esta oficina é sustentável, uma vez que não requer quaisquer recursos pagos e a sua conceção permite uma transição perfeita entre os contextos em linha e no local.</p>

<b>Objetivos do Evento:</b>	A decisão de nos centrarmos neste tema em particular foi tomada uma vez que os objetivos e princípios fundamentais do projeto YIPPEE giram em torno da narração de histórias. Este tópico pareceu ser a forma ideal de o fazer, porque queríamos utilizar uma forma interativa e descontraída para apresentar os objetivos do projeto aos participantes. Também proporcionou aos participantes a oportunidade de falarem sobre as suas experiências, refletirem sobre o assunto e produzirem uma avaliação final que pudesse ser distribuída de forma mais alargada.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	O workshop foi realizado em regime inteiramente online, com o Zoom a servir de principal plataforma de comunicação. Além disso, incorporámos várias ferramentas digitais ao longo do evento, incluindo o Canva, o Mentimeter e o Google Slides. Ao utilizar estas ferramentas, os participantes puderam participar em atividades de colaboração e partilhar o seu trabalho em tempo real. A abordagem digital permitiu uma maior acessibilidade e flexibilidade, uma vez que os participantes podiam participar a partir de qualquer local com acesso à Internet.
<b>Número de participantes:</b>	10.
<b>Duração:</b>	90 minutos.
<b>Materiais necessários:</b>	Para a atividade, apenas foi necessário um computador, auscultadores e uma ligação estável à Internet.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>Introdução - O evento começou pontualmente ao meio-dia, com o facilitador a apresentar aos participantes o projeto GEHIM-DER, YIPPEE e o PR específico. O facilitador salientou a importância de criar um espaço seguro e inclusivo para todos os participantes partilharem as suas experiências e perspetivas.</p> <p>Quebra-gelo - Desenho Criativo - O facilitador convidou cada pessoa a pegar numa folha de papel e numa caneta ou lápis para este quebra-gelo. Depois, tiveram três a cinco minutos para desenhar uma imagem de um local que os deixasse alegres, inspirados ou em paz. Depois de decorrido o tempo estipulado, todos se viram e partilham o seu desenho com o grupo, explicando porque escolheram o local que escolheram. O objetivo deste exercício é dar a conhecer aos participantes os interesses e personalidades uns dos outros de uma forma única e divertida.</p>

	<p>Mito vs Facto - Discussão e Debate - Na primeira parte, o facilitador apresentou uma série de afirmações relacionadas com a imigração, algumas das quais eram verdadeiras e outras eram mitos. O facilitador pediu aos participantes que partilhassem as suas opiniões sobre cada afirmação e explicassem se consideravam que se tratava de um mito ou de um facto. Os participantes tiveram então a oportunidade de debater cada afirmação e partilhar as suas experiências pessoais relacionadas com a imigração. Esta atividade visa dissipar mitos e estereótipos em torno da imigração e promover uma compreensão mais profunda do tema.</p> <p>Pausa para café (10 minutos)</p> <p>Criar a sua própria história - Cenário de curta-metragem - Agora que todos os participantes sabiam mais sobre imigração, tiveram a oportunidade de trabalhar em pares ou em pequenos grupos para criar os seus próprios cenários de curta-metragem. O facilitador forneceu aos participantes um conjunto de diretrizes e sugestões para os ajudar a desenvolver as suas histórias, tais como perfis de personagens, cenários de conflito e temas a explorar. Os participantes dispuseram de 35 minutos para trabalhar nos seus cenários e puderam inspirar-se no debate que realizaram anteriormente. Depois de completarem os seus cenários, foram convidados a apresentá-los ao resto do grupo. Esta atividade foi concebida para encorajar a criatividade, a colaboração e a empatia em relação às experiências dos imigrantes, ao mesmo tempo que proporciona uma oportunidade para os participantes explorarem as suas próprias capacidades de contar histórias.</p> <p>Avaliação - Para avaliar a sessão e receber feedback dos participantes, o facilitador convidou-os a responder a um pequeno inquérito Mentimeter para obter a sua opinião geral sobre o evento. As respostas apareceram como uma nuvem de palavras no ecrã do facilitador e, em seguida, foi enviado aos participantes um formulário Google completo para preencherem por correio eletrónico. De um modo geral, o evento foi um grande sucesso e os participantes sentiram-se inspirados e capacitados para continuarem a envolver-se em questões relacionadas com a imigração e a diversidade.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Utilizámos uma série de técnicas para avaliar a eficácia do workshop. Em primeiro lugar, utilizámos um formulário online para realizar um inquérito pós-evento, onde perguntámos sobre a experiência geral, os conhecimentos adquiridos e as sugestões de melhoria. Além disso, analisámos a participação de cada participante na sessão e o seu grau de envolvimento. Os resultados mostraram que 90% dos participantes</p>

	consideraram o workshop "ótimo" ou "bom", o que indica que a maioria deles o considerou útil e interessante. Mencionaram também que a natureza interativa e de grupo do evento lhes tinha dado novas perspetivas e compreensão do assunto. De um modo geral, de acordo com a avaliação, o seminário cumpriu os seus objetivos e teve um efeito benéfico para os participantes.
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	Com base nos desafios que enfrentámos durante o evento, sugerimos as seguintes recomendações para eventos futuros: <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Desenvolver uma estratégia de marketing direcionada para atingir um público mais vasto e aumentar a participação.</li> <li>2.Estabelecer parcerias com organizações locais ou grupos comunitários para ajudar a promover o evento e aumentar a visibilidade.</li> <li>3.Utilizar vários canais de comunicação, incluindo as redes sociais, a promoção boca-a-boca e o marketing por correio eletrónico, para aumentar a divulgação global do projeto YIPPEE e atrair mais participantes.</li> </ol>
<b>Fotografia do Evento:</b>	

#### Workshop 4 – Partilha Gastronómica

<b>Divulgação do Evento:</b>	Promovemos o evento com antecedência em plataformas de redes sociais como o Facebook e o Instagram. Criámos um evento no Facebook e publicámos informações sobre a prevenção do desperdício alimentar e a partilha de alimentos, bem como sobre o valor que isso traz. Exortámos os visitantes a utilizarem a hashtag do nosso evento ao publicarem fotografias e vídeos nas redes sociais durante o evento.
<b>Sustentabilidade:</b>	Para tornar o evento sustentável, implementámos várias medidas. Em primeiro lugar, incentivámos os participantes a trazerem os seus próprios recipientes e sacos reutilizáveis para levarem os restos de comida para casa. Em segundo lugar, o excesso de comida foi doado a uma instituição de caridade local para evitar o desperdício alimentar. Por último, utilizámos materiais compostáveis ou recicláveis, como tabuleiros, pratos e talheres, para minimizar o desperdício.

<b>Objetivos do Evento:</b>	Os principais objetivos do evento de partilha de alimentos eram encorajar a partilha intergeracional, o intercâmbio cultural e a sustentabilidade, todos eles objetivos do nosso programa. Pessoas de todas as idades e origens juntaram-se no evento para partilhar a cozinha e as tradições culturais e para promover a utilização sustentável dos alimentos.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Estabelecemos uma parceria com uma plataforma online de partilha de alimentos que permitia aos participantes ligarem-se uns aos outros e partilharem alimentos de que não precisavam ou que não podiam consumir. A plataforma também forneceu uma ferramenta para os participantes criarem grupos e organizarem eventos em torno da partilha de alimentos.
<b>Número de participantes:</b>	10.
<b>Duração:</b>	90 minutos.
<b>Materiais necessários:</b>	Para a atividade, apenas foi necessário um computador, auscultadores e uma ligação estável à Internet.
<b>Descrição do Evento:</b>	O evento de partilha de alimentos foi um encontro comunitário que atraiu indivíduos entusiasmados com a minimização do desperdício alimentar e com a promoção de uma abordagem sustentável à alimentação. O evento incluiu demonstrações de culinária que mostraram como criar refeições saborosas utilizando produtos excedentes, ajudando a reduzir o desperdício alimentar e, ao mesmo tempo, mostrando o potencial dos alimentos. Os participantes foram também incentivados a participar em atividades de partilha de alimentos, nas quais podem trocar alimentos excedentes com outros convidados, gerando novas sugestões de receitas e preparações.
<b>Evaluation method and results:</b>	Utilizámos uma estratégia predominantemente observacional para avaliar o envolvimento e a participação dos participantes e determinar o sucesso do evento. Vimos que alguns participantes pareciam um pouco reservados no início, mas à medida que a noite avançava, foram-se sentindo mais à vontade uns com os outros e começaram a partilhar pratos, anedotas e tradições alimentares culturais únicas.  De um modo geral, verificámos que os participantes estavam muito interessados e envolvidos nas numerosas atividades e conversas

	relacionadas com a redução do desperdício alimentar e a promoção de hábitos de consumo sustentáveis.
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poderíamos ter aumentado o nosso envolvimento com as empresas e organizações locais para obter mais apoio para o evento.</li> <li>2. Poderíamos ter feito mais para promover o evento junto de diversos grupos de pessoas, de modo a garantir que todos tivessem a oportunidade de participar.</li> <li>3. Poderíamos ter lançado uma iniciativa para uma aplicação de partilha de alimentos para além do evento, para sustentar e impulsionar o conceito, criando e promovendo uma comunidade interligada de partilha de alimentos. Divulgação global do projeto YIPPEE e captação de mais participantes.</li> </ol>
<b>Fotografia do Evento:</b>	

<b>Workshop 5 - Teatro</b>	
<b>Divulgação do Evento:</b>	Antes do evento, utilizámos uma variedade de estratégias de promoção, incluindo publicações nas redes sociais, a nossa rede e o boca-a-boca. Além disso, contactámos grupos de teatro locais para partilhar informações sobre o workshop.
<b>Sustentabilidade:</b>	Tornámos o evento sustentável utilizando iluminação LED, evitando a utilização de plásticos de utilização única e minimizando ao máximo os resíduos. Além disso, não utilizámos lápis, papel, etc.
<b>Objetivos do Evento:</b>	O workshop de teatro foi concebido para dar aos participantes a oportunidade de explorarem a sua criatividade e de apresentarem novas ideias para contar histórias, o que está totalmente de acordo com os resultados esperados do nosso projeto. O workshop centrou-se em ensinar aos participantes os fundamentos da produção teatral, como a representação, a direção e a encenação.
<b>Utilização de meios digitais:</b>	Criámos um grupo no Facebook para os participantes acederem a uma série de recursos online, como vídeos de instruções, literatura, fóruns de

	discussão e vídeos do workshop. A plataforma proporcionou uma oportunidade para manter o contacto com os participantes e partilhar os nossos planos para futuras colaborações.
<b>Número de participantes:</b>	7.
<b>Duração:</b>	90 minutos.
<b>Materiais necessários:</b>	Para o workshop, precisávamos de um espaço amplo com uma plataforma elevada. Também precisávamos de cadeiras, mesas, iluminação e equipamento de som.
<b>Descrição do Evento:</b>	<p>O facilitador do encontro deu as boas-vindas a todos e informou-os sobre o GEHIM-DER, o projeto YIPPEE e este evento específico. O facilitador sublinhou a importância de criar um ambiente seguro e acolhedor para que todos possam expressar as suas experiências e pontos de vista.</p> <p>Quebra-gelo: "Nome e gesto" - Como primeira atividade, os participantes reúnem-se em círculo e ficam de pé. Uma pessoa apresenta-se dizendo o seu nome e fazendo um movimento básico, como um aceno ou palmas. A pessoa à sua direita imita então o nome e os gestos da primeira pessoa, acrescentando também os seus próprios. Até que todos tenham tido a sua vez, repete-se o processo à volta do círculo. Este exercício é excelente para aquecer o corpo e a voz, bem como para ensinar os nomes de cada um.</p> <p>Atividade 1: "História de uma palavra" - Depois do quebra-gelo e de nos conhecermos uns aos outros, passámos imediatamente ao primeiro jogo. Este jogo consiste em fazer com que o grupo conte uma história, uma palavra de cada vez. Comece por dar uma sugestão para uma história, como por exemplo "Era uma vez um reino mágico". Depois, cada pessoa do grupo deve dizer uma palavra de cada vez para continuar a história. Este jogo pode ajudar a melhorar as capacidades de comunicação e de escuta do grupo, bem como incentivar a criatividade e a imaginação.</p> <p>Pausa para café</p> <p>Atividade 2: "Quadros" - Como parte desta tarefa, o grupo produzirá fotografias. Dê a cada equipa do grupo maior um cenário ou tema em que basear o seu quadro, como "um dia na praia" ou "uma aterradora mansão assombrada", e depois divida o grupo em equipas mais pequenas. O tempo restante é dado a cada equipa para criar e montar o seu quadro, que deve ser uma imagem estática que retrate fielmente a situação ou o</p>

	tema. Este exercício pode promover a expressividade física e a consciência corporal, ao mesmo tempo que promove uma melhor colaboração e criatividade do grupo.
<b>Evaluation method and results:</b>	Ao recolher o feedback dos participantes e medir o seu grau de participação durante o evento, avaliámos a eficácia do workshop. O programa foi globalmente bem recebido, de acordo com os participantes, que manifestaram um grande interesse e vontade de continuar a aprender.
<b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aumentar a promoção e disseminação do evento;</li> <li>2. Encontrar formas mais eficazes de recolher feedback</li> <li>3. Colaborar com organizações locais.</li> </ol>
<b>Fotografia do Evento:</b>	

### Workshop 6 – Partilha de Experiências de Vida

<b>Divulgação do Evento:</b>	Utilizámos vários canais de promoção para atrair participantes para o nosso evento intergeracional de partilha de experiências. Em primeiro lugar, tirámos partido da nossa rede existente, contactando indivíduos e organizações que participaram nos nossos eventos anteriores. Em segundo lugar, publicámos informações sobre o evento nas nossas contas das redes sociais para chegar a um público mais vasto.
<b>Sustentabilidade:</b>	Para tornar sustentável o evento intergeracional de partilha de experiências, tomámos medidas para reduzir o consumo de energia e

	<p>minimizar a produção de resíduos. Substituímos os tradicionais materiais em papel por ferramentas digitais que não só ajudaram a reduzir a pegada ambiental do evento, como também facilitaram a colaboração e a partilha de experiências entre os participantes.</p>
<p><b>Objetivos do Evento:</b></p>	<p>A nossa convicção de que é fundamental capacitar e valorizar os idosos da nossa comunidade levou-nos a escolher a partilha de experiências intergeracionais como tema do nosso evento. Quisemos criar uma plataforma onde os idosos pudessem transmitir as suas experiências e conhecimentos aos mais jovens, e vice-versa. Pensamos que a partilha de experiências entre gerações pode ajudar-nos a criar comunidades mais coesas e ferramentas potentes para a capacitação individual e coletiva. Quisemos combater o preconceito de idade e incentivar a cooperação e a compreensão entre gerações através deste evento.</p>
<p><b>Utilização de meios digitais:</b></p>	<p>Utilizámos estratégias digitais para promover uma boa comunicação e interação com os participantes, uma vez que o nosso evento foi realizado em regime online. Ligámo-nos aos participantes de vários locais utilizando a ferramenta de videoconferência Zoom. Para exercícios interativos e conversas de grupo, integrámos também várias ferramentas de colaboração em linha, incluindo o Google Jamboard, o Canva e o Mentimeter. Estes métodos tecnológicos permitiram-nos contornar as restrições da distância física e ofereceram uma oportunidade especial de partilha e educação intergeracional.</p>
<p><b>Número de participantes:</b></p>	<p>8.</p>
<p><b>Duração:</b></p>	<p>90 minutos.</p>
<p><b>Materiais necessários:</b></p>	<p>Computador, ligação à Internet.</p>
<p><b>Descrição do Evento:</b></p>	<p>O evento intergeracional de partilha de experiências foi um workshop digital realizado no Zoom, com o objetivo de promover a ligação e a comunicação entre pessoas de diferentes gerações. O evento foi concebido para proporcionar uma plataforma para os participantes partilharem as suas experiências, histórias e conhecimentos uns com os outros.</p>

	<p>O workshop começou com uma atividade de quebra-gelo em que os participantes foram convidados a apresentarem-se e a partilharem uma história pessoal. Esta atividade foi seguida de uma sessão de narração de histórias em que os participantes mais idosos partilharam as suas experiências de vida com os participantes mais jovens. Esta sessão constituiu uma oportunidade única para os jovens participantes aprenderem com as experiências da geração mais velha e compreenderem os desafios que enfrentaram durante a sua vida.</p> <p>Após a sessão de contos, os participantes foram divididos em grupos mais pequenos, onde discutiram vários tópicos relacionados com o tema do evento, como a família, o trabalho e as diferenças culturais. Os grupos foram facilitados por moderadores experientes que garantiram que todos tinham a oportunidade de partilhar os seus pensamentos e opiniões.</p>
<p><b>Evaluation method and results:</b></p>	<p>Utilizámos uma combinação de métodos de avaliação para avaliar o sucesso do evento. Em primeiro lugar, realizámos um inquérito através do Google Forms para recolher o feedback dos participantes. O inquérito incluía perguntas sobre a organização, a relevância do tema, o envolvimento durante o evento e a satisfação geral. Por último, realizámos um inquérito de acompanhamento três semanas após o evento para medir o impacto a longo prazo do workshop. Os resultados mostraram que uma grande percentagem dos participantes ainda estava a aplicar as competências e os conhecimentos adquiridos no seminário. Globalmente, o evento foi um sucesso, com um feedback positivo dos participantes e um impacto mensurável nas suas competências e conhecimentos.</p>
<p><b>3 Recomendações baseadas nos desafios encontrados:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar uma agenda clara e concisa com objetivos específicos para maximizar a utilização do tempo;</li> <li>• Concentrar-se nos principais tópicos e atividades que se alinham com os objetivos gerais do evento;</li> <li>• Utilizar técnicas de gestão do tempo, como o time boxing, para manter o evento no caminho certo e garantir que todos os tópicos são abordados dentro do período de tempo previsto.</li> </ul>
<p><b>Fotografia do Evento:</b></p>	

## CONCLUSÃO

Em modo de conclusão, constatámos, através de toda a variedade de workshops realizados com sucesso em todos os países parceiros na Europa, que o envolvimento de grupos multiculturais é possível e muito benéfico em termos sociais e culturais. Os workshops permitiram que a parceria apoiasse a integração de refugiados, requerentes de asilo e migrantes nas comunidades locais e criasse laços fortes entre os jovens. Além disso, todos eles puderam desenvolver as suas competências, conhecimentos e estratégias de comunicação e partilhar experiências uns com os outros sem qualquer julgamento ou discriminação. O multiculturalismo e a diversidade criaram um ambiente de trabalho muito positivo e deram provas de uma mudança positiva na sociedade através da arte, do desporto, da cultura, da narração de histórias e muito mais.

Como vimos anteriormente, existe um conjunto de recomendações e diretrizes a seguir quando se organiza um evento deste tipo e se envolve um grupo-alvo específico. Constatámos com os workshops que os formadores devem garantir que os participantes se sintam à vontade uns com os outros e não sejam forçados a partilhar ou dizer algo que possa ser demasiado pessoal para eles. Concluimos também que deve ser dado tempo suficiente a cada participante para que possa refletir e adquirir os conhecimentos que está a apreender pela primeira vez. Tenha sempre em mente que os participantes apresentam diferentes perfis, personagens e níveis de compreensão. Assim, os eventos devem ser adaptáveis de acordo com as necessidades dos participantes. Não tenha medo de alterar ligeiramente o programa inicial do seu evento se isso significar atingir melhor os seus objetivos e o seu público! Por último, concluimos que a comunicação pode ser a parte mais difícil durante a realização de um evento piloto, se os participantes não falarem a língua local. Não se esqueça de ter isto em consideração ao desenvolver as suas atividades e certifique-se de que o conteúdo é o mais acessível possível. Para tal, pode ser utilizado um vocabulário muito básico e simples e os jovens locais também podem ajudar, o que também é positivo, uma vez que se envolvem com outros grupos comunitários. Para além disso, também pode ser recomendada a contratação de um intérprete. Em suma, para criar um workshop mais acessível e antecipar alguns desafios, é recomendável identificar as necessidades dos participantes previamente, através de um conjunto de questões de diagnóstico em fase de recrutamento.

Este manual, desenvolvido no âmbito do projeto Erasmus+ YIPPEE, permite a partilha de ferramentas, orientações, estudos de caso, bem como metodologias que podem ser utilizadas pelos técnicos de juventude para os jovens. Em suma, mostrou que a criação de uma sociedade inclusiva é possível através da criação de espaços seguros para os jovens e do acesso às mesmas oportunidades para todos, independentemente das suas origens sociais, religiosas ou culturais.