



## ROADSHOW NACIONAL

### PROGRAMA

#### Dia 1

8h30 – Chegada à escola

9h00 – Início das actividades na viatura oficial Projeto 80

10h30 – Sessão de apresentação Projeto 80 com a duração de cerca de 1 hora

14h30 – Atelier de escrita criativa e vídeo - Sociedade Ponto Verde

14h30 – Atelier de escultura - Cimpor

18h00 – Final das actividades

#### Dia 2

10h00 – Atelier de escrita criativa e vídeo - Sociedade Ponto Verde

10h00 – Atelier de escultura - Cimpor

14h30 – Gravação de reportagem – Recolha de REEE – Amb3E

15h00 – Encontro Distrital de Associações de Estudantes - IPDJ

17h30 – Final das actividades



## ACTIVIDADES

### 1 - Sessão de apresentação

Dinâmica – Apresentação com a duração de 1 hora, com mensagens motivacionais relacionadas com os pilares de sustentabilidade divulgados pelo Projeto 80.

**Necessidade de mobilização – alunos para plateia do auditório/pavilhão da escola.**

Necessidades logísticas da escola – auditório/pavilhão, som, projecção vídeo.

Recursos disponibilizados pelo Projeto 80 – apresentações e oradores das entidades.

### 2 - Recicla Challenge - Sociedade Ponto Verde

Dinâmica – Atelier de escrita criativa e vídeo. As equipas de alunos terão de fazer uma letra para uma música dos Azeitonas subordinada ao tema da reciclagem. No final, cada equipa gravará um videoclip com a sua letra. Os vídeos serão posteriormente disponibilizados no Facebook para ser votado o melhor da escola.

**Necessidade de mobilização – 8 equipas de 4 alunos (4 equipas tarde do 1º dia e 4 equipas manhã do 2º dia).**

Necessidades logísticas da escola – uma sala de aula.

Recursos disponibilizados pelo Projeto 80 – toda a logística necessária para a acção, uma jornalista e um repórter de imagem.

### 3 - Cimpor

Dinâmica – Atelier de escultura. Os alunos terão que criar esculturas a partir de fragmentos de cimento e outros resíduos (fragmentos de pneu, por exemplo). Essa escultura, tendo como base a imaginação dos alunos, deverá reflectir os princípios da reciclagem.

**Necessidade de mobilização – 8 equipas de 4 alunos (4 equipas tarde do 1º dia e 4 equipas manhã do 2º dia).**

Necessidades logísticas da escola – uma sala de aula EVT.



Recursos disponibilizados pelo Projeto 80 – todos os materiais e ferramentas necessárias para a acção, equipamentos de protecção individual e um formador de artes oficinais.

#### **4 - Amb3E**

Dinâmica – Na fase pré-roadshow a escola cria uma equipa de pelo menos 5 elementos que serão responsáveis por uma campanha de mobilização junto de toda a comunidade escolar para a recolha de REEE (resíduos de equipamentos eléctricos e electrónicos). As escolas que mais REEE recolherem serão premiadas pela Amb3E. Com a passagem do roadshow pela escola, a Amb3E fará a recolha e pesagem dos REEE.

**Necessidade de mobilização – uma equipa de pelo menos 5 elementos que mobilizará toda a comunidade escolar para a recolha de REEE.**

Necessidades logísticas da escola – uma sala com cerca de 20 m<sup>2</sup> (de preferência no piso térreo) para armazenamento dos REEE recolhidos.

##### **4.1 - Amb3E**

Dinâmica – Jogo “Apanha os REEE’S” no qual os jovens têm de encaminhar para o ponto electrão resíduos de equipamentos eléctricos e electrónicos, recebendo pontos por cada REEE apanhado.

Necessidade de mobilização – os alunos jogarão de uma forma voluntária, sem necessidade de mobilização antecipada.

Necessidades logísticas da escola – não há.

Recursos disponibilizados pelo Projeto 80 – todos os elementos do jogo, espaço na viatura oficial, animador.

#### **5 – Band Challenge Missão Sorriso - Continente**

Dinâmica – Jogo “Band Challenge Missão Sorriso”. Equipas de 4 elementos formarão uma banda e “interpretarão” músicas dos Orelha Negra. As equipas em cada uma das escolas acumularão uma pontuação geral convertida em refeições que serão oferecidas à Cruz Vermelha Portuguesa e à União das Misericórdias Portuguesas.

Necessidade de mobilização – as equipas serão formadas espontaneamente pelos alunos e jogarão de uma forma voluntária, sem necessidade de mobilização antecipada.



Necessidades logísticas da escola – não há.

Recursos disponibilizados pelo Projeto 80 – todos os elementos do jogo, espaço na viatura oficial, animador.

## **6 – Missão Tetra Pak**

Dinâmica - Alertando para a importância da gestão responsável das florestas, a Tetra Pak disponibiliza um jogo, convidando os alunos a *vestirem* a pele de um jovem engenheiro florestal, o Pako.

Necessidade de mobilização – os alunos jogarão de uma forma voluntária, sem necessidade de mobilização antecipada.

Necessidades logísticas da escola – não há

Recursos disponibilizados pelo Projeto 80 – todos os elementos do jogo, espaço na viatura oficial, animador

## **7 – Viatura Oficial**

Dinâmica – a viatura comporta todas as actividades que não requerem logística própria da escola e que não estão discriminadas acima.

Necessidade de mobilização – identificadas em cada uma das actividades.

Necessidades logísticas da escola – disponibilização de um espaço amplo e descoberto com 100m<sup>2</sup> (10x10m), com ponto de corrente (220V) a, no máximo, 50 metros. Acesso da viatura ao interior das instalações da escola (3 metros de altura/8 metros de comprimento/2,30 de largura).

## **8 – Encontro Distrital de Associações de Estudantes - IPDJ**

Dinâmica – Encontro com a participação de membros de Associações de Estudantes de escolas do ensino secundário do respectivo distrito. A “convocatória” será feita pelo Instituto Português do Desporto e Juventude e neste encontro serão dadas informações relativas às políticas de apoio ao associativismo e serão debatidas ideias relativas a actividades que podem ser desenvolvidas nas escolas e nas comunidades onde estão inseridas. Possibilidade de participação de elementos de associações juvenis locais que possam servir de referência, de exemplo e motivação.



Necessidade de mobilização – “Convocatória” da responsabilidade do IPDJ.

**Necessidades logísticas da escola – Sala com capacidade para cerca de 30 pessoas, com recursos áudio e vídeo. Permissão de acesso dos alunos/membros de Associações de Estudantes oriundos de outras escolas.**

Nota: O horário e dia das actividades previstas neste programa podem ser alterados de forma a irem de encontro ao normal funcionamento dos estabelecimentos escolares.