SOBRE

O projeto **STEP_UP: Stop Epidemic Growth Through Learning** é um projeto Europeu Erasmus+ que teve início em dezembro de 2020 e que se prolonga até ao final de fevereiro de 2023.

O STEP_UP pretende desenvolver uma ferramenta de formação para o setor social e stakeholders da comunidade dedicada ao impacto dos comportamentos na disseminação de uma situação de pandemia/emergência, ensinando as melhores formas de prevenir e lidar com elas, através de estratégias de jogo.

O CONTEXTO

Desde que os primeiros casos do COVID-19 surgiram, os países desenvolveram diferentes estratégias e respostas para lidar com a pandemia. Após o estado de emergência, uma abordagem de liderança colaborativa será essencial e trabalhar em conjunto como um coletivo, investindo numa cidadania participativa, será fundamental.

Não é possível considerar que este é um momento sem consequências e que não ocorrerão outras situações de emergência. A utilização do teletrabalho, a distância social e o aumento das necessidades de saúde e apoio social implicaram a descoberta de novos métodos de trabalho, a compreensão das maiores fragilidades da sociedade e implicará também mudanças no trabalho e na formação, nomeadamente ferramentas e rotinas que só serão completamente claras nos próximos meses e anos.

Para além de todas as inovações que estão a ser desenvolvidas e das novas formas de prestação de serviços, é necessário preparar iniciativas vindas dos cidadãos - bottom-up - que aumentem as competências dos profissionais do setor social, dos líderes comunitários, dos cuidadores informais e dos voluntários, de modo a que estes estejam preparados para lidar com situações de emergência no futuro.

OBJETIVOS

1. Desenvolver um conjunto de ferramentas de formação, incluindo o jogo, materiais de treino e orientação, que sejam relevantes, inovadoras e de base solidária.
2. Garantir uma maior exploração e contribuir para a educação informal, especialmente daqueles com menores competências e qualificações, através de um jogo recreativo de fácil utilização.
3. Formar, capacitar e apoiar profissionais do setor social, líderes comunitários, cuidadores informais e voluntários para lidar com situações de emergência causadas por pandemias.
4. Oferecer orientações e insights orientados para o grupo-alvo sobre deteção precoce, medidas preventivas, intervenções em cuidados de saúde e apoio social, medidas políticas e comunicação aos vários atores a nível social e político.
5. Garantir a divulgação e impactos sustentáveis dos resultados do projeto.

GRUPOS-ALVO

O STEP_UP visa essencialmente os profissionais do setor social e grupos-alvo semelhantes, mas o jogo também será utilizável por qualquer cidadão e, portanto, terá um objetivo mais amplo na formação de adultos, especialmente aqueles com menores competências e qualificações, para os quais a abordagem de baixo limiar e a acessibilidade dos cenários irão encorajá-los a participar na experiência de aprendizagem.

O jogo STEP_UP e o kit de formação permitirá aos destinatários desenvolver competências e aumentar a resiliência para melhorar as suas comunidades em situações de crise. Os profissionais dos municípios e das organizações sociais, bem como os prestadores de cuidados sociais e de saúde, principalmente os que estão em cargos auxiliares, serão incentivados a compreender melhor onde procurar informações fiáveis, a aprender a lidar com contextos pandémicos e a ter uma melhor empatia com as decisões políticas. Voluntários em associações, iniciativas e outras organizações comunitárias são também poderão conhecer opções e estratégias para contribuir para a consciencialização do público.

Todos os grupos-alvo estarão equipados com estratégias de ação e, agindo com competência, funcionam como multiplicadores e transferem exemplos de boas práticas para outras pessoas e organizações.

RESULTADOS

O cerne deste projeto será um jogo educativo, mas que também pode ser usado como um jogo recreativo para o público comum. No STEP_UP, os jogadores têm o objetivo de impedir que uma pandemia se espalhe. Será apresentada uma lista de medidas e o jogador precisa de aprender sobre elas para poder escolher aquelas que ajudariam a impedir a propagação do vírus sem prejudicar a economia ou causar instabilidade social. Isto também ajuda as pessoas a compreender melhor e a seguir medidas governamentais, separando factos verdadeiros de mitos e fake news.

Para além da ferramenta de jogo e do conjunto completo de ferramentas de formação, O STEP_UP está a elaborar um manual sobre intervenções sociais e políticas, que visa oferecer orientações e insights para o grupo-alvo sobre deteção precoce, medidas preventivas, intervenções de saúde e apoio social, medidas políticas e comunicação. O manual será completado com histórias de utilizador orientadas para a vida real, boas práticas e lições aprendidas.

PARCEIROS

O projeto envolve cinco organizações parceiras em cinco países europeus:

- SHINE 2Europe (Portugal)
- AFEdemy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Países Baixos)
- ISIS – Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Alemanha)
- Wise Angle (Espanha)
- Croatian Institute of Public Health (Croácia)

COORDENAÇÃO EUROPEIA

SHINE 2Europe (Portugal)
Carina Dantas e Luís Dias
Rua Câmara Pestana, Lote 3 - 1ºD/F, 3030-163 Coimbra, Portugal
carinadantas@shine2.eu ou luisdias@shine2.eu
stepupgame.eu

Cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

O STEP_UP é cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia, Ação-Chave Cooperação para a Inovação e intercâmbio de boas práticas. O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.