



Regulamento

Ano letivo 2021/22

1. O Design for Change

O Design for Change (DFC) é um movimento global que foi concebido com o objetivo de dar às crianças e jovens a oportunidade de expressarem as suas ideias à volta do tema -CRIAÇÃO DE UM MUNDO MELHOR– implementá-las e partilhá-las.

O Design for Change desafia crianças e jovens a sentirem, imaginarem, fazerem e partilharem!

2. Objetivo

O DFC Portugal é um concurso nacional dirigido a alunos do pré-escolar, 1º, 2º e 3º Ciclos, com idades compreendidas entre os 5 e os 16 anos.

Neste projeto os alunos são desafiados a identificar problemas que afetem a sua comunidade (escolar/envolvente), a desenhar soluções para esses problemas para em seguida implementá-las ao longo do ano letivo, e divulgá-las.

Entre os vários problemas que identifiquem, os participantes deverão selecionar UM sobre o qual vão trabalhar, gerando ideias inovadoras e estruturando planos de ação de modo que possam implementar uma solução para o problema identificado.

3. Como Participar

Assim, o DFC tem um objetivo de mudança, quer dos jovens, enquanto promotores e autores da mudança, quer das comunidades impactadas pelas suas ações.

Podem concorrer ao DFC Portugal todas as escolas portuguesas do pré-escolar, 1º, 2º e 3º Ciclos.

Podem ainda concorrer outros grupos de jovens, em contextos diferentes tais como associações desportivas ou outras.

3.1 Inscrição

A inscrição deve ser feita online, através do formulário de inscrição criado para o efeito e que está disponível no site do DFC (www.dfcpportugal.highplay.pt), na página INICIATIVAS7CONCURSOS NACIONAIS.

Depois de realizada a inscrição serão disponibilizados conteúdos de apoio ao desenvolvimento do projeto, quer para os professores, quer para os alunos.

3.2 Implementação

O processo de implementação do projeto pressupõe 4 fases:

Sente (identificação do problema que afeta a comunidade);

Imagina (imaginar e criar uma solução. Planear a sua implementação);

Faz (reunir os recursos necessários, implementar e registar a evolução do projeto); e

Partilha (documentar e partilhar a história de mudança com a comunidade).

Durante o ano letivo, a evolução do projeto de mudança deve ser registado e documentada, usando para isso uma ou a combinação destas ferramentas:

- Vídeos

- Os vídeos deverão ser editados, utilizando os separadores disponibilizados para o efeito e respeitando, na sequência apresentada, as várias fases do projeto.;

- Cada vídeo deverá ter a duração máxima de 3 minutos.

- Fotografias (formato jpeg, com tamanho máximo de 2 Mb e resolução mínima de 1500x900), acompanhadas de texto explicativo em Word.

Adicionalmente, deverão ter um documento que descreva sucintamente o projeto (conforme formulário submissão projeto). Esta descrição deve clarificar as o vídeo ou as fotografias que ilustram as diferentes fases do projeto tendo por base o formulário de submissão do projeto.

3.3 Entrega

No final, o registo de cada projeto a concurso (descrito no ponto 3.2) deve ser enviado através da plataforma I Can School Challenge, de acordo com os passos descritos no documento enviado pelo Design for Change Portugal, após a inscrição do projeto.

Nota 1: Os trabalhos deverão obedecer aos requisitos mencionados atrás.

Nota 2: No âmbito do projeto Design for Change Portugal, a Associação High Play e os parceiros envolvidos, reservam-se o direito de utilizar a informação e imagem dos trabalhos apresentados a concurso para os fins que considerar pertinente, nomeadamente para divulgação através dos vários suportes de comunicação.

Nota 3: A submissão dos trabalhos apresentados a concurso, pressupõe a autorização e cedência do direito de utilização das imagens constantes nos trabalhos, à Associação High Play e parceiros envolvidos, para efeitos de divulgação através dos vários suportes de comunicação.

4. **Categorias a concurso**

São 5 as categorias a concurso:

- Projeto com Maior Impacto na Comunidade
- Projeto Mais Inovador
- Projeto Mais Fácil de Replicar
- Projeto Mais Amigo do Ambiente
- Prémio Global

Cada escola pode concorrer a uma ou várias categorias, sendo que para cada categoria deverá ser apresentado um único projeto.

5. **Critérios de Seleção**

Todas as histórias/projetos serão avaliadas considerando:

- O potencial para beneficiar um grande número de pessoas
- O potencial para olhar para um problema existente com uma nova perspetiva
- O potencial de ver a mudança, não só na vida dos outros, mas na vida dos alunos também.

6. **Prémios**

Haverá prémios para as escolas e para as equipas vencedoras.

7. **Prazos**

Período de Inscrição: até 15 de março de 2022

Prazo para submissão dos projetos: 10 de Maio de 2022

Data Cerimónia Entrega de prémios: 3 junho 2022 (data a confirmar)

8. **Um legado para o futuro**

Todas as histórias serão apresentadas e divulgadas a nível nacional, através do site do DFC Portugal, e internacional, através do site do DFC global (www.dfcworld.com).

9. **Júri de avaliação preliminar e júri de atribuição de prémio**

O júri de avaliação preliminar é constituído pela equipa responsável pela gestão do projeto da Associação High Play. Compete ao júri de avaliação preliminar avaliar se os projetos submetidos cumprem os requisitos definidos.

O júri de atribuição de prémio será composto por elementos da equipa de coordenação da Associação High Play assim como elementos das entidades promotoras e patrocinadoras do DFC Portugal, que selecionarão os projetos vencedores.



www.dfcportugal.highplay.pt