



CAIXA TEM – PROGRAMA

PodeCrer

Acreditando nos sonhos e nos talentos do futuro.

CATÁLOGO VIRTUAL

O Projeto Caixa Tem - Pode Crer

Acreditando nos sonhos e nos talentos do futuro

O Projeto Pode Crer é uma iniciativa do Instituto Pe. Vilson Groh que parte do princípio de que os jovens da periferia não são uma ameaça para a sociedade. Eles são, na verdade, um grande capital social, uma força de criatividade e de trabalho subaproveitada e mal qualificada, e algumas vezes perdida precocemente para a violência.

A solução proposta pelo IVG e seus parceiros é trazer o potencial da tecnologia para resolver problemas sociais, por meio de uma formação integral e qualificada em hard e soft skills para crianças, adolescentes e jovens das periferias, e a aproximação desse público com o ecossistema de tecnologia e inovação da Grande Florianópolis.

O foco do Pode Crer

no **projeto de vida** de crianças, jovens e adolescentes.

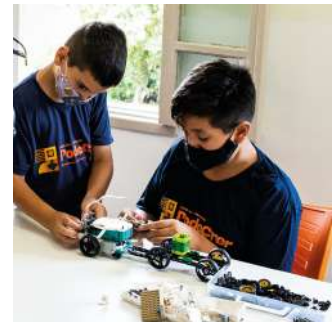
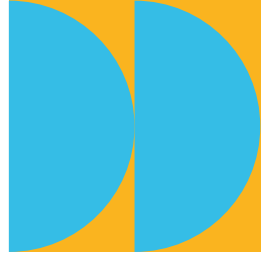
no educando tendo **participação ativa** no processo de aprendizagem.

no desenvolvimento de **competências técnicas e socioemocionais** (*hard e soft skills*).

na **troca de experiências e conhecimentos** entre o educando e profissionais da área de tecnologia.

no apoio na **inserção acadêmica** e no **mercado de trabalho**.





A trilha formativa pensada integralmente

Estimular o autoconhecimento, a criatividade, a capacidade de solução de problemas e o empreendedorismo são questões-chaves abordadas no Projeto Pode Crer, pois são fundamentais nos setores de tecnologia e economia criativa.



Trilha 1

Para crianças e adolescentes
11 a 14 anos, na Assoc. João Paulo II

Robótica: a partir do “faça você mesmo” na perspectiva da educação maker, essa oficina é um espaço de experimentação, aprendizagem criativa e prototipação de soluções e desafios do cotidiano.

Música: aprimora as habilidades de comunicação compreendendo a importância da arte e da cultura, além de aguçar a sensibilidade, o pensamento lógico e a concentração.

Inglês: a partir de atividades lúdicas e do uso de meios tecnológicos, fortalece a base para as 4 habilidades da Língua Inglesa - ouvir, falar, escrever e ler, além de ampliar o repertório cultural.

Comunicação e Expressão: desenvolve habilidades socioemocionais e competências ligadas à maneira que a criança e o adolescente se comunicam e se expressam através das experiências que os atravessam.

Trilha 2

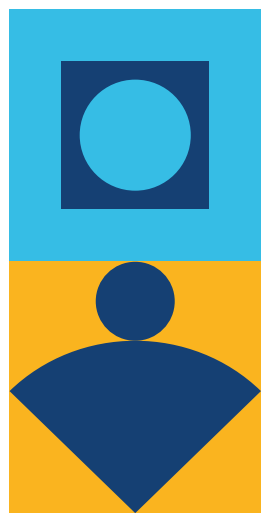
Para adolescentes e jovens
14 a 16 anos, no Espaço IVG/ CCEA

Direito à Cidade: estimula a responsabilidade social, incentivando a noção de pertencimento, construção de identidades e o senso crítico. Também aproxima o jovem do ecossistema de inovação da cidade.

Comunicação e Expressão: fortalece a autoestima e a expressividade escrita e oral, contribuindo com a identificação de talentos, além de abordar elementos técnicos de diferentes mídias e diversas linguagens.

Imersão em Tecnologia: apresenta o universo da tecnologia, com foco nas ferramentas de trabalho, aprendizado autodirigido e métodos de organização para *aprender a aprender*.

Inglês: amplia a autonomia e o repertório cultural e linguístico, visando o engajamento em um mundo plurilíngue e multicultural, de forma mais crítica e atuante.





Trilha 3

Para adolescentes e jovens +17 anos, no Espaço IVG/ CCEA

Audiovisual: trabalha a produção autoral a partir da roteirização e gravação de vídeos sobre o projeto de vida e perspectiva profissional do jovem, além de apresentar habilidades técnicas de comunicação e edição.

Prototipagem: oferece uma formação em habilidades técnicas e ferramentas necessárias para materialização de projetos, a partir da Eletrônica e Impressão 3D. Tem o objetivo de incentivar o pensamento maker e crítico que possibilite a criação de dispositivos inovadores concebidos pelos jovens.

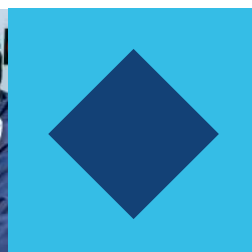
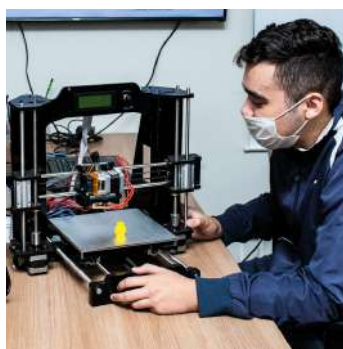
Robótica: associa a construção e programação de dispositivos para a execução de tarefas de maneira autônoma; com o suporte das mais novas plataformas de robótica educacional, os jovens são apresentados aos conceitos de Automação, Engenharia e Programação na construção ativa de robôs.

Programação e Design: possibilita o acesso às plataformas de produção de conteúdo digital. Na área de programação web, softwares como o WordPress são usados para criação de sites, contando com o auxílio de linguagens como HTML e CSS.

Laboratório de Inovação Social: coloca em prática as ideias e soluções de problemas apontados pelo próprio jovem na sua comunidade, a partir da sua leitura de mundo usando o ferramenta e a tecnologia.

Cidade, mercado e oportunidades: aprofunda a discussão sobre direito à cidade e os desafios que o jovem percebe na sua comunidade, além de possibilitar conhecer a história, o mercado de tecnologia e inovação, e as oportunidades na Grande Florianópolis.

Inglês: fortalece elementos de cultura, de comunicação de um mundo sem fronteiras e, ao mesmo tempo, dialoga com as realidades do mercado de trabalho em tecnologia, empreendedorismo e inovação.



© Programa Pode Crer

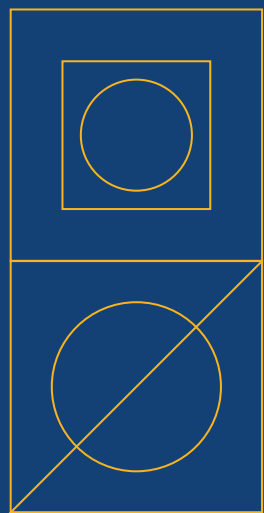
O propósito do Programa Pode Crer é promover o desenvolvimento sustentável da Grande Florianópolis na perspectiva da inovação social, por meio da formação integral de crianças, adolescentes e jovens das periferias e da sua integração com os profissionais dos mercados em ascensão.

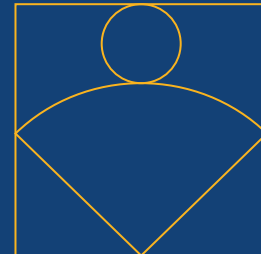
Os Centros de Inovação Social

O Pode Crer prevê a criação de cinco Centros de Inovação Social (CIS) em áreas de vulnerabilidade social da Grande Florianópolis. Serão espaços de formação, modernos e sustentáveis, que integrem comunidade e ecossistema de inovação e tecnologia da região, e transforme a forma como a sociedade vê o morro.



O primeiro CIS será construído no Monte Serrat, no Maciço do Morro da Cruz, ao lado do Marista Escola Social Lúcia Mayvorne, e contará com anfiteatro, bibliotexa interativa, coworking, estúdio de música, espaço maker e outros espaços educativos.





© IVG - Instituto Pe. Vilson Groh

O **IVG** é um espaço de articulação de ideias e construção de pontes que unem pessoas e organizações na busca do florescimento da solidariedade estrutural.

É uma organização sem fins lucrativos que trabalha em Rede com outras seis organizações e em parceria com duas escolas sociais Maristas na Grande Florianópolis e na Guiné-Bissau – a **Rede IVG**.



Juntas, elas trabalham na construção de um projeto de vida para crianças, adolescentes e jovens, sendo capazes de atender desde o nascimento até a idade adulta.

Onde estamos:

Florianópolis: ACAM, CCEA, CEDEP, CSES, IVG e Marista Escola Social Lúcia Mayvorne.

São José: Marista Escola Social São José.

Palhoça: Associação João Paulo II (AJP II).



Pe. Vilson Groh,
presidente do IVG e
mentor da Rede IVG.

Quem faz o Projeto Pode Crer



Apoio Institucional

ACATE

SEBRAE

FIESC
PELO FUTURO DA INDÚSTRIA

FloripaSustentável

WOA
EMPREENDIMENTOS

Patrocínio

Endereços

Sede IVG

Srv. Francisco Monn, 48. Centro - Florianópolis/SC. CEP: 88015-415

(48) 9 9117-6104/ 3039-1828

ivg@redeivg.org.br

Espaço IVG no CCEA

R. Pref. Tolentino de Carvalho, 01. Piso 1. Baln. Estreito - Florianópolis/SC. CEP: 88075-530

(48) 9 8842-6848/ 3039-1828

podecrer@redeivg.org.br

Assoc. João Paulo II

R. João Carvalho, 18. Pre. do Imaruim - Palhoça. CEP: 88130-330

(48) 9 8861-6541/ 3242-0061

pedagogicoajp2@ajp2.org.br