

 	Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia	REGIÃO AUTÓNOMA DA MADEIRA GOVERNO REGIONAL SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA Escola Básica dos 2º e 3º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos <small>N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202 N.º de Telefone: 291945614/15</small> Página Web: http://www.ebecl.com
--	---	---

PROJETOS INTERDISCIPLINARES	6.ºANO	TURMA D
ANO LETIVO 2024/2025		

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 1	
Duração Prevista: 1.º e 2.º Semestres	Lutar por um futuro mais justo.
OBJETIVOS	
<p>Promover o desenvolvimento pessoal, o espírito crítico, a autoestima, a cooperação, a solidariedade, a compreensão e respeito pelos outros e pelo meio, fomentando a consciência e a responsabilidade social.</p> <p>Desenvolver a autoconfiança, a capacidade de comunicação, a criatividade, a iniciativa e a autonomia.</p> <p>Promover a aprendizagem cooperativa e espírito de entreajuda.</p> <p>Saber apresentar e argumentar as decisões tomadas, no desenvolvimento de um trabalho/projeto.</p> <p>Promover a pesquisa sobre a origem e as tradições do Halloween em diferentes culturas.</p> <p>Conhecer/visitar o espaço da Associação Coleções e as suas galerias de exposições e desenvolver o espírito de responsabilidade pelo património religioso, natural, cultural e histórico.</p> <p>Conhecer de uma forma enriquecedora os interesses culturais, naturais e lúdicos que a Ilha da Madeira oferece.</p> <p>Sensibilizar e consciencializar para a proteção e preservação do património natural e cultural edificado, reforçando as boas práticas e conduta social.</p> <p>Desenvolver a comunicação, a resolução de conflitos e a empatia, ajudando os alunos a interagir de maneira positiva e respeitosa.</p> <p>Aumentar a consciência sobre o impacto do bullying nas vítimas e na comunidade escolar.</p> <p>Encorajar os alunos a pensar em soluções práticas e a tomar medidas para prevenir o bullying na sua comunidade.</p> <p>Dar aos alunos as ferramentas e a confiança para se defenderem e defenderem os outros, promovendo a coragem de denunciar casos de bullying.</p> <p>Promover um ambiente escolar mais positivo e seguro. <input type="checkbox"/></p> <p>Criar um jogo interativo em formato de quiz sobre a Ilha da Madeira, promovendo o conhecimento e a valorização da cultura, história, geografia e tradições madeirenses de forma divertida e educativa.</p> <p>Usar a gamificação como meio de aprendizagem e partilha de conhecimentos.</p> <p>Fomentar a compreensão e a valorização das diferentes culturas representadas pelas escolas parceiras – Tabernacle Public Schools (New Jersey, Estados Unidos da América) e o Colegio Salesianos Loyola Aranjuez (Madrid, Espanha), visando desenvolver competências interculturais e fortalecer os laços entre as comunidades escolares.</p>	
DISCIPLINAS INTERVENIENTES	
Português; Inglês; História e Geografia de Portugal; Cidadania e Desenvolvimento; Matemática; Ciências Naturais; Educação Visual; Educação Tecnológica; Educação Musical (Turno 1); Educação Musical (Turno 2); TIC (Turno 1); Educação Física; Educação Moral e Religiosa Católica; OC - Mindfulness (Turno 2); Formação Pessoal e Social; CEA - Teatro (Turno 1); CEA - Teatro (Turno 2)	
PRODUTO FINAL	
Halloween: Instalação/ Exposição – Scary Room. Ida ao Teatro assistir à peça "Quem tem medo do Lobo Mau? – um espetáculo aterrador em quatro tenebrosos atos".	
Sensibilização nos espelhos do espaço escolar com afirmações de autoestima. Participação no concurso da Giotto: Todos Pintamos Contra o Bullying. Visita de estudo ao Circo Mundial. Decoração da árvore de Natal EBECL (ornamento da turma).	
A minha região tem História: Visita de estudo à Associação de Coleções com lanche partilhado oferecido pela Associação. Construção de um painel de azulejos. Concurso interturmas – Painel de azulejos (entrega de prémios aos alunos vencedores).	
Panfleto "A igualdade faz o nosso género". Quiz cultural 100% Madeira: o quiz do saber!	
BALANÇO	<input type="checkbox"/> Insuficiente <input type="checkbox"/> Suficiente <input type="checkbox"/> Bom <input checked="" type="checkbox"/> Muito Bom

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 2	
Duração Prevista: 2.º Semestre	Conscientemente abertos.
OBJETIVOS	

<p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais como o Minecraft Education, Microsoft Copilot (Chat e Designer), Aceleradores de Aprendizagem (Teams), Sketchbook e PowerPoint.</p> <p>Construção da "Cidade ideal", de acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, na plataforma Minecraft Education.</p> <p>Promover e incentivar hábitos de consumo saudáveis e evitar o desperdício, atendendo a critérios de sustentabilidade.</p> <p>Conhecer aspetos associados à literacia financeira, nomeadamente a importância da poupança.</p> <p>Capacitar para escolhas equilibradas/acertadas de bens de consumo.</p> <p>Debater formas equilibradas de gerir um orçamento (caso da mesada dos alunos).</p> <p>Abordar a temática da sexualidade e analisar comportamentos conscientes.</p> <p>Valorizar a promoção do bem-estar coletivo.</p> <p>Fortalecer as regras de convivência social, de autonomia e de solidariedade.</p> <p>Contribuir para a melhoria dos relacionamentos afetivo-sexuais entre os jovens.</p> <p>Contribuir para a tomada de decisões conscientes na área da educação sexual.</p> <p>Refletir sobre a importância de uma "escuta ativa" na compreensão da perspetiva defendida pelo outro.</p> <p>Conhecer algumas instituições de âmbito, local, nacional e internacional que promovam uma cidadania ativa e princípios democráticos.</p> <p>Conhecer os princípios essenciais da democracia.</p> <p>Desenvolver hábitos de participação democrática.</p> <p>Promover o desenvolvimento da autonomia pessoal dos alunos, com base na aprendizagem técnica e artística.</p> <p>Reconhecer a convivência intergeracional como um ato de solidariedade.</p> <p>Fortalecer laços comunitários onde todos se sintam valorizados e incluídos.</p> <p>Compartilhar conhecimentos e experiências, permitindo que os mais jovens aprendam com a sabedoria e experiência dos mais velhos, e vice-versa.</p> <p>Celebrar os Santos Populares.</p>			
DISCIPLINAS INTERVENIENTES			
Português; Inglês; História e Geografia de Portugal; Cidadania e Desenvolvimento; Matemática; Ciências Naturais; Educação Visual; Educação Tecnológica; Educação Musical (Turno 1); Educação Musical (Turno 2); TIC (Turno 1); TIC (Turno 2); Educação Física; Educação Moral e Religiosa Católica; OC - Mindfulness (Turno 1); CEA - Teatro (Turno 2)			
PRODUTO FINAL			
<p>A Cidade Ideal - Minecraft Education:</p> <p>Apresentação coletiva em PowerPoint sobre "A Cidade Ideal".</p> <p>Maquete com as cores características do artista Mondrian, juntamente com elementos de jardins ou estruturas com formas triangulares, inspiradas nas obras de Kandinsky (Colaboração com o proposta "A Cidade Ideal").</p> <p>A Bandeira da "Cidade Ideal" (Colaboração com a proposta "A Cidade Ideal").</p> <p>Regras de Civismo e a Constituição da "Cidade Ideal" (Colaboração com a proposta "A Cidade Ideal").</p> <p>Cartazes "Portugal no mundo" (instituições nacionais e internacionais).</p> <p>Apresentação colaborativa em PowerPoint sobre "Portugal hoje".</p> <p>Convívio intergeracional com os utentes do Centro Social e Paroquial da Encarnação - Celebração dos Santos Populares.</p>			
BALANÇO	<input type="checkbox"/> Insuficiente <input type="checkbox"/> Suficiente <input type="checkbox"/> Bom <input checked="" type="checkbox"/> Muito Bom		