



Secretaria Regional
de Educação, Ciência
e Tecnologia



REGIÃO AUTÓNOMA DA MADEIRA
GOVERNO REGIONAL
SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÉNCIA E TECNOLOGIA
Escola Básica dos 2º e 3º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos
N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202 Nº de Telefone: 291945614/15
[Página Web: http://www.ebecl.com](http://www.ebecl.com)

PROJETOS INTERDISCIPLINARES

ANO LETIVO 2024/2025

6.ºANO TURMA D

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 1

Duração Prevista: 1.º e 2.º Semestres

Lutar por um futuro mais justo.

OBJETIVOS

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.

Desenvolver a autoconfiança, a capacidade de comunicação, a criatividade, a iniciativa e a autonomia.

Promover a aprendizagem cooperativa e espírito de entreajuda.

Saber apresentar e argumentar as decisões tomadas, no desenvolvimento de um trabalho/projeto.

Promover a pesquisa sobre a origem e as tradições do Halloween em diferentes culturas.

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.

Conhecer de uma forma enriquecedora os interesses culturais, naturais e lúdicos que a Ilha da Madeira oferece.

Sensibilizar e conscientizar para a proteção e preservação do património natural e cultural edificado, reforçando as boas práticas e conduta social.

Desenvolver a comunicação, a resolução de conflitos e a empatia, ajudando os alunos a interagir de maneira positiva e respeitosa.

Aumentar a consciência sobre o impacto do bullying nas vítimas e na comunidade escolar.

Encorajar os alunos a pensar em soluções práticas e a tomar medidas para prevenir o bullying na sua comunidade.

Dar aos alunos as ferramentas e a confiança para se defenderem e defenderem os outros, promovendo a coragem de denunciar casos de bullying.

Promover um ambiente escolar mais positivo e seguro. ☐

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.

Usar a gamificação como meio de aprendizagem e partilha de conhecimentos.

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.

□

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

Insuficiente Suficiente Bom Muito Bom

PROJETO INTERDISCIPLINAR N.º 2

Conscientemente abertos.

Duração Prevista: 2.º Semestre

OBJETIVOS

Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais como o Minecraft Education, Microsoft Copilot (Chat e Designer), Aceleradores de Aprendizagem (Teams), Sketchbook e PowerPoint.
 Construção da "Cidade ideal", de acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, na plataforma Minecraft Education.
 Promover e incentivar hábitos de consumo saudáveis e evitar o desperdício, atendendo a critérios de sustentabilidade.
 Conhecer aspectos associados à literacia financeira, nomeadamente a importância da poupança.
 Capacitar para escolhas equilibradas/acertadas de bens de consumo.
 Debater formas equilibradas de gerir um orçamento (caso da mesada dos alunos).
 Abordar a temática da sexualidade e analisar comportamentos conscientes.
 Valorizar a promoção do bem-estar coletivo.
 Fortalecer as regras de convivência social, de autonomia e de solidariedade.
 Contribuir para a melhoria dos relacionamentos afetivo-sexuais entre os jovens.
 Contribuir para a tomada de decisões conscientes na área da educação sexual.
 Refletir sobre a importância de uma "escuta ativa" na compreensão da perspetiva defendida pelo outro.
 Conhecer algumas instituições de âmbito, local, nacional e internacional que promovam uma cidadania ativa e princípios democráticos.
 Conhecer os princípios essenciais da democracia.
 Desenvolver hábitos de participação democrática.
 Promover o desenvolvimento da autonomia pessoal dos alunos, com base na aprendizagem técnica e artística.
 Reconhecer a convivência intergeracional como um ato de solidariedade.
 Fortalecer laços comunitários onde todos se sintam valorizados e incluídos.
 Compartilhar conhecimentos e experiências, permitindo que os mais jovens aprendam com a sabedoria e experiência dos mais velhos, e vice-versa.
 Celebrar os Santos Populares.

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

A Cidade Ideal - Minecraft Education:
 Apresentação coletiva em PowerPoint sobre "A Cidade Ideal".
 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 a proposta "A Cidade Ideal").
 A Bandeira da "Cidade Ideal" (Colaboração com a proposta "A Cidade Ideal").
 Regras de Civismo e a Constituição da "Cidade Ideal" (Colaboração com a proposta "A Cidade Ideal").
 Cartazes "Portugal no mundo" (instituições nacionais e internacionais).
 Apresentação colaborativa em PowerPoint sobre "Portugal hoje".
 Convívio intergeracional com os utentes do Centro Social e Paroquial da Encarnação - Celebração dos Santos Populares.

BALANÇO

	<input type="checkbox"/> Insuficiente	<input type="checkbox"/> Suficiente	<input type="checkbox"/> Bom	<input checked="" type="checkbox"/> Muito Bom
--	---------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------	---