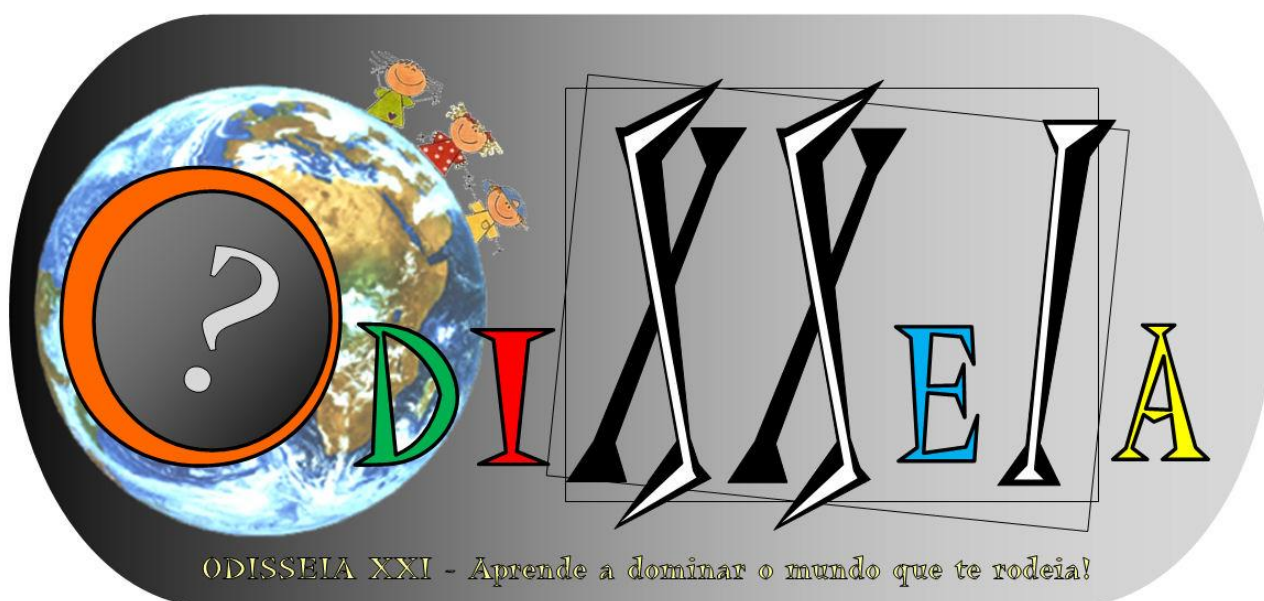


Agrupamento de Escolas da Boa Água



Oferta Complementar

2012/2013

ÍNDICE

Conteúdo

ÍNDICE	1
INTRODUÇÃO.....	2
CARATERIZAÇÃO GERAL DO PROJETO	3
OBJETIVOS GERAIS	4
BREVE APRESENTAÇÃO DOS MÓDULOS	5
Módulo 1 – Arrisca e Decide!	5
Módulo 2: Cuida de ti com estilo	7
Módulo 3: EunaNet.com.....	9
Módulo 4: Inova com Criatividade	10



INTRODUÇÃO

Este projeto destina-se à promoção da cidadania, assumida como uma das missões essenciais da escola. A cidadania é hoje entendida numa aceção ampliada, quer porque transcende as fronteiras nacionais, devendo por isso ser considerada uma cidadania global, quer porque abrange todo um conjunto de dimensões (políticas, sociais, culturais, económicas, ecológicas e ainda as inerentes às novas tecnologias de informação e comunicação). Na sociedade que estamos a construir, a velocidade a que a informação circula é tal que tudo é fluído e a necessidade de formação é permanente, pelo que a escola deve preparar os alunos para esta nova realidade.

Esta proposta curricular está ancorada na ideia de que a aprendizagem da cidadania passa, não apenas pela aquisição do conjunto de saberes, capacidades e atitudes que lhe estão associados, mas igualmente por viver a cidadania. Por isso, os processos de ensino associados serão aqueles que promovam e permitam a progressiva intervenção do aluno, individualmente e em grupo, contextualizada ao seu grau de maturidade e nível de ensino. Também será fundamental a abertura da escola à participação dos alunos na tomada de decisões.

Neste projeto serão incluídos temas transversais entre outros, a educação para os direitos humanos, a educação ambiental/desenvolvimento sustentável, a educação para a saúde e sexualidade, a educação para os média, a educação para o mundo do trabalho e para o empreendedorismo.

CARATERIZAÇÃO GERAL DO PROJETO

Como atrás referido, a grande finalidade do projeto Odisseia XXI é contribuir para a construção de cidadãos do futuro, levando a cabo atividades no âmbito da prevenção primária, no sentido de promover o desenvolvimento de capacidades pessoais e sociais, tendo em vista melhorar a sua qualidade de vida.

Trabalhar com jovens significa fazer com eles e não para eles, por isso, as metodologias a aplicar deverão privilegiar o recurso a métodos onde os alunos participem e intervenham ativamente, promovendo a consulta e a construção de materiais, o pensamento crítico, bem como o contacto com profissionais ou especialistas nas matérias a abordar. O jogo, o estudo de caso, o debate e o role-playing deverão ser estratégias centrais, bem como o recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação.

Falando, fazendo e pensando, o jovem aprende, descobre, conquista – vai-se conhecendo e conhecendo os outros. Acreditamos que vai poder usar estes conhecimentos para enfrentar as situações da sua vida real!

A disciplina está estruturada em quatro módulos, iniciando, em cada ano, pelo módulo 1. A partir daí o caminho a seguir será sempre decidido pela turma, a partir de propostas de trabalho apresentadas pelo docente:

- ✓ Módulo 1 – Arrisca e decide!
- ✓ Módulo 2 – Cuida de ti com estilo...
- ✓ Módulo 3 – EunaNet.com
- ✓ Módulo 4 – Inova com criatividade!

A cada turma será atribuído um passaporte que será carimbado no final de cada temática, onde ficarão registados os conteúdos abordados. Pretende-se que cada turma elabore um projeto de cariz diversificado, que poderá ser apresentado à comunidade educativa, no fim do ano letivo

OBJETIVOS GERAIS

- ✓ Elaborar uma imagem de si próprio de acordo com os teus valores pessoais;
- ✓ Adquirir capacidades pessoais que permitam, perante situações divergentes ou de conflito, ser coerente no seu juízo e na sua ação;
- ✓ Promover o Desenvolvimento de Competências Pessoais e Sociais;
- ✓ Desenvolver Capacidades de Relacionamento Interpessoal, prevenindo comportamentos de risco;
- ✓ Desenvolver o conhecimento que o aluno tem de si e do mundo que o rodeia;
- ✓ Preparar o aluno para ser ativo/ interventivo na sociedade, emitindo comentários e defendendo coerentemente as suas argumentações;

BREVE APRESENTAÇÃO DOS MÓDULOS

Módulo 1 – Arrisca e Decide!

“Se a escola se continuar a alhear dos ideais que nos tornaram mais humanos, onde é que os alunos, os futuros homens e mulheres, vão aprender a raciocinar sobre os princípios éticos que são expressão da nossa natureza comum e que nos unem mais do que as nossas parecenças físicas, a nossa língua e os nossos costumes?”

Ramiro Marques

5

Atividades	Conteúdos	Metas a atingir
Quem sou eu? <ul style="list-style-type: none">✓ T-shirt: O melhor de mim,✓ Autorretrato do pensamento;✓ Friso com o que dizem os teus olhos ou o que diz o teu coração	Autoconhecimento	<ul style="list-style-type: none">✓ Elaborar uma imagem de ti próprio de acordo com os teus valores pessoais;✓ Estimular o autoconhecimento.
Quem está ao meu lado? <ul style="list-style-type: none">✓ Jogo das costas (janela de Johari: Sou capaz de caracterizar o outro no seu melhor✓ Jogo do detetive: descobrir quem é quem.✓ Jogo da confiança	Conhecimento dos outros	<ul style="list-style-type: none">✓ Aumentar o teu conhecimento sobre os teus colegas da turma;✓ Aprender a exprimir opiniões fundamentadas;✓ Sensibilizar para a diferença – somos necessariamente diferentes uns dos outros e devemos respeitar essa diferença.
Riscos? <ul style="list-style-type: none">✓ Chuva de ideias: o que é um risco? (o conceito)✓ Debate: (Tipos de riscos, riscos subvalorizados e sobrevalorizados, os meus medos – os meus riscos)✓ Projeto “Um passo até casa” (Inquérito aos EE, criação de folheto para os EE – riscos que surpreendem!)	Ao encontro da realidade que me rodeia	<ul style="list-style-type: none">✓ Adquirir capacidades pessoais que te permitam, perante situações divergentes ou de conflito, ser coerente no teu juízo e na tua ação;✓ Compreender e respeitar as normas básicas de convivência que regulam a vida em sociedade;✓ Proporcionar o debate sobre a realidade da escola e da sociedade, ajudando a interiorizar os princípios de uma convivência que se pretende em liberdade.

Atividades	Conteúdos	Metas a atingir
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Role-playing: <ul style="list-style-type: none"> • Médico/paciente • Professor/aluno • Eu/o meu melhor amigo • Pais/filhos <p>(através de situações concretas do quotidiano do aluno trabalhar a confiança e identificar situações de sigilo)</p>	<p>Ética Confiança Sigilo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar e recolher ideias chave de um texto ou situação; ✓ Compreender a importância do sigilo; ✓ Compreender que ser o melhor amigo não é concordar sempre, é necessário ter a maturidade para receber um não, se essa for a melhor opção; ✓ Estimular a confiança como promotora de um bom relacionamento.
<p>Escolher ou ser escolhido?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Projeção de Filmes: Em busca da felicidade, o Treinador Carter, Mentos perigosas... ✓ Situações de quotidiano em episódios do youtube <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa - Causas e consequências de uma tomada de decisão 	<p>Saber optar Net Emprego</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender competências necessárias ao pleno exercício de funções; ✓ Desenvolver competências ao nível da organização e funcionamento do grande grupo; ✓ Desenvolver a capacidade de formação de juízos de valor em relação a uma situação concreta. ✓ Incentivar atitudes que levem a uma intervenção ativa na tomada de decisões ✓ Aprender a exprimir opiniões fundamentadas.
<p>Gestão da semana/mesada</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantamento das necessidades e do seu custo <p>Monopoly do Salário ou Esticar o Salário</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Criação de um jogo semelhante ao monopoly com o objetivo de adquirir um determinado tipo de bens. <p>Projeto de turma: Gestão de um orçamento familiar... “Por que raio não posso ter um telemóvel novo?”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ “Visita” a um hipermercado com um “orçamento limite” para realizar compras de uma lista de necessidades para uma “família padrão”. 	<p>Organização pessoal e gestão financeira</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desenvolver a capacidade de distinguir o acessório do essencial; ✓ Promover a autonomia e a tomada de decisões; ✓ Propiciar a boa gestão dos recursos; ✓ Promover atitudes de poupança: compreender que para se obter uns bens é necessário abdicar de outros; ✓ Promover valores de solidariedade: ser capaz de abdicar de bens em prol de outros.

Em 1993, a Organização Mundial de Saúde, definiu “saúde” como um conceito positivo, um recurso quotidiano que implica *um estado completo de bem-estar físico, social e mental e não apenas a ausência de doença e/ou enfermidade*.

7

A escola assume-se como um espaço privilegiado para a promoção da saúde nos jovens uma vez que este é o local por excelência onde vivem, aprendem e brincam durante a maior parte da sua infância e adolescência.

Em contexto escolar, Educar para a Saúde consiste em dotar as crianças e os jovens de conhecimentos, atitudes e valores que os ajudem a fazer opções e a tomar decisões adequadas à sua saúde e ao seu *bem-estar físico, social e mental*, bem como a saúde dos que os rodeiam, conferindo-lhes assim um papel interventivo.

Não só a escola apresenta um papel fundamental para a saúde dos alunos como esta última se constitui como um fator fundamental para o sucesso escolar e educativo dos mesmos. Maus hábitos alimentares, problemas do foro mental como a ansiedade, a depressão ou a falta de autoestima, problemas emocionais ligados à sexualidade, gravidez na adolescência, consumo de substâncias psicoativas, maus hábitos de sono e o fenómeno do *Bullying* são apenas alguns exemplos, largamente comprovadas, de fatores que interferem diretamente no rendimento escolar dos jovens. Torna-se assim urgente a intervenção da escola na Promoção e Educação para a Saúde através de ações regulares e não apenas pontuais, que abranjam todos os níveis de ensino básico e que transformem os alunos nos atores principais.

Conteúdos	Metas gerais a atingir	Atividades / Metodologia
Alimentação saudável	Inverter a tendência crescente de perfis de doença associadas a uma deficiente nutrição. Promover a saúde dos jovens, especificamente em matéria de alimentação saudável.	<p>Metodologias de participação ativa e desenvolvimento do pensamento crítico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • estudo de caso, • debate • <i>role-playing</i> • recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação
Cálculo das calorias ingeridas diariamente	Sensibilizar para ingestão excessiva de calorias diariamente através do seu cálculo.	
Saúde Oral	Inverter a tendência crescente de perfis de doença associadas a uma deficiente higiene oral. Promover a saúde dos jovens, especificamente em matéria de saúde oral.	
Higiene pessoal	Promover as regras de higiene pessoal tornando coerente o nível de conhecimento e a prática das mesmas.	
Atividade Física	Inverter a tendência crescente de perfis de doença associadas ao sedentarismo. Promover a saúde dos jovens, especificamente em matéria de atividade física.	
Prevenção do consumo de drogas (álcool, tabaco, etc.)	Dar a conhecer as principais substâncias psicoativas (álcool, tabaco, etc.) e os perigos associados ao seu consumo. Prevenir o consumo de substâncias psicoativas.	
As 10 doenças que mais matam em Portugal e no Mundo	Sensibilizar para as 10 doenças que mais matam em Portugal e no Mundo.	
Educação para a sexualidade	Contribuir para uma melhoria dos relacionamentos afetivo-sexuais entre os jovens. Contribuir para a redução das possíveis consequências negativas dos comportamentos sexuais, tais como a gravidez não planeada e as Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST).	
Prevenção da violência em meio escolar	Identificar os vários tipos de comportamentos relacionados com a violência.	
Importância do sono	Sensibilizar para a importância do sono na saúde dos jovens.	
Cuidados a ter com a medicação	Dar a conhecer os principais aspetos relacionados com a medicação (tipo de medicamentos, perigos da automedicação, como ler uma bula, etc.)	
Primeiros socorros	Dar a conhecer técnicas básicas de primeiros socorros na escola (como desinfetar uma ferida, como fazer um penso, picadas de inseto, queimaduras, etc.)	

Módulo 3: EunaNet.com

Tornar os alunos capazes de ter uma opinião crítica sobre o que lhes é fornecido, distinguindo o que é informação de qualidade ou a qual deve ser rejeitada, sendo capaz de estruturar, organizar e criar caminhos pela imensidade da informação existente, desenvolvendo capacidades de autorregulação e autoaprendizagem.

9

Atividades	Conteúdos	Metas gerais a atingir
Utilizar a BE para fazer os meus trabalhos <ul style="list-style-type: none">✓ Simular a catalogação de livros de forma a demonstrar aos alunos como estão organizados os dados no fundo documental✓ Procurar/Pesquisar e selecionar informação disponível nos vários suportes (papel; digital...) para a elaboração de um projeto, com utilização de um guião de pesquisa simples.	<ul style="list-style-type: none">✓ Classificação Decimal Universal (CDU);✓ Índices temáticos, alfabéticos...;✓ Referências Bibliográficas;✓ Motor de Busca (Google);✓ Processamento de texto (Word);✓ Media Smart.	<ul style="list-style-type: none">✓ Despertar nos alunos a capacidade de análise crítica da informação disponibilizada, numa perspetiva interdisciplinar e com recurso às tecnologias de informação e comunicação;✓ Proporcionar formação sobre a utilização correta em redes sociais;✓ Familiarizar os alunos com a recolha e tratamento de informação.
Utilizar as TIC para conhecer o mundo <ul style="list-style-type: none">✓ Elaborar trabalhos com recurso a um guião de pesquisa;✓ Criar e apresentar conteúdos;✓ Criar e gerir um blogue;✓ Partilhar fotos e vídeos.	<ul style="list-style-type: none">✓ Catálogo on line;✓ Referências Bibliográficas;✓ Motores de Busca;✓ Ferramentas Web 2.0.	

Módulo 4: nova com riatividade

A adoção de uma consciência inovadora contribui, decisivamente, para a descoberta de ideias.

As metas curriculares sob a forma de conhecimento, aptidões e atitudes adequadas a cada contexto são fundamentais para os jovens numa sociedade baseada no conhecimento.

10

Os jovens devem aprender “**a explicar o que existe**”, mas também a “**criar o que nunca existiu**”.

É aí que está a criatividade e a inovação.

À DESCOBERTA DA METEOROLOGIA

Para os jovens, as condições atmosféricas são mágicas! Com a chegada de cada estação do ano surgem oportunidades para a realização de inúmeras atividades de descoberta, de discussão, de representação...As atividades pretendem envolver os alunos e os educadores na exploração ativa da descoberta da meteorologia.

Metas a atingir:

- Proporcionar ou aprofundar conhecimentos em Meteorologia e aplicações da informação meteorológica e climática a várias atividades, designadamente à área do ambiente;
- Despertar nos alunos o interesse pela meteorologia, características climáticas e suas alterações, numa perspetiva interdisciplinar e com recurso a instrumentos realizados artesanalmente;
- Proporcionar formação especializada sobre a interpretação dos meios tecnológicos para registo e medição dos elementos meteorológicos, o levantamento e tratamento dos dados;
- Familiarizar os alunos e os professores com a recolha automática de dados meteorológicos.

Atividades:

- Construção de uma estação meteorológica;
- Ligação de um computador à estação meteorológica onde são visualizados e guardadas as medições, dos vários elementos meteorológicos;
- Publicação diária na página da escola do estado de tempo através dos dados disponibilizados pela estação meteorológica;
- Utilização dos dados meteorológicos pelas diversas disciplinas.

- Comemoração do Dia da Meteorologia;
- Interdisciplinaridade com o ensino pré-escolar e 1º ciclo.

CRIAR ENERGIA

O problema da energia sustentável, associado ao esgotamento dos combustíveis fósseis e às alterações climáticas resultantes da sua combustão, tem levado ao aumento do interesse na utilização das energias renováveis.

11

Metas a atingir:

- Incentivar e impulsionar a consciencialização para as questões energéticas;
- Despertar o interesse dos alunos pelos problemas do mundo em que vivem e pelo ambiente que os rodeia.

Atividades:

- Construção de objetos que se movam/functionem através de energias alternativas (exemplo: catavento, carro solar, relógio de sol, gerador, forno solar....);
- Construção de uma cidade sustentável;
- Visita de estudo a uma casa energeticamente sustentável;
- Constituição da brigada verde que fiscaliza os desperdícios energéticos do agrupamento;
- Interdisciplinaridade com o ensino pré-escolar e 1º ciclo.

COMUNICAR COM O FUTURO

Os avanços tecnológicos permitiram que o mundo atual seja visto como uma grande aldeia global, permitindo viajar no espaço e no tempo a uma velocidade nunca vista.

Metas a atingir:

- Despertar os alunos para a evolução tecnológica;
- Desenvolver as competências na informação espacial;
- Incutir nos alunos o espírito de exploração e a descoberta de novos lugares, regiões, povos e paisagens;
- Compreender e conhecer melhor o mundo que nos rodeia.

Atividades:

- Construção de meios de transporte do futuro;
- Construção de mobiliário futurista;

- Construção de uma aldeia global;
- Interdisciplinaridade com o ensino pré-escolar e 1º ciclo.

FABRICAR O PLANETA

A grande preocupação que hoje existe é o desaparecimento de muitas espécies num curto espaço de tempo, o que poderá conduzir à redução drástica da biodiversidade. Este problema é causado pela intervenção do Homem!

12

Mudar comportamentos para preservar a biodiversidade é, hoje, uma prioridade para um Planeta melhor.

Metas a atingir

- Sensibilizar os alunos para os problemas do meio envolvente;
- Detetar problemas ambientais no seu meio;
- Sensibilizar os alunos para aproveitamento de recursos naturais;
- Sensibilizar os alunos para a preservação do planeta;
- Aumentar a biodiversidade (animais e plantas).

Atividades

- Colocação de ninhos nas árvores nas escolas do agrupamento;
- Aumentar a biodiversidade com a colocação de árvores de fruto;
- Construção de um viveiro de aves;
- Participar em concursos ambientais;
- Fiscalização pela brigada verde dos desperdícios;
- Realização de trabalhos relacionadas com os 4 R's.

Proposta apresentada por:

- ✓ Departamento de Ciências Sociais e humanas;
- ✓ Departamento de Matemática e Ciências Experimentais;
- ✓ Biblioteca da EBI da Boa Água.

Quinta do Conde, 9 de julho de 2012