

PROJETOS ETWINNING

2023/2024



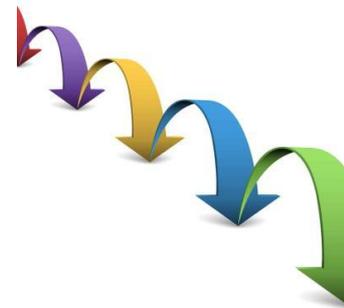
STORYCONNECT

O projeto eTwinning “StoryConnect” é um projeto destinado a alunos do 1º Ciclo e tem como objetivo envolver os alunos europeus na aprendizagem de línguas através da exploração e partilha de histórias. Ao participar de forma colaborativa em atividades mensais, os alunos desenvolverão competências linguísticas, consciência cultural e conexões interpessoais com colegas de diferentes países (Portugal, Espanha, Turquia, Polónia, Roménia, Itália, Grécia, Sérvia, Hungria, Lituânia, Eslováquia e Croácia). Com este projeto pretende-se fomentar o amor pelas histórias, melhorar a proficiência da língua e promover a compreensão intercultural.



MY FUNNY MATH PATH

Os alunos do 1º ciclo aprendem Matemática de uma forma divertida. Este projeto tem como objetivo aproximar o estudo da Matemática dos alunos, recorrendo à aprendizagem experimental, atividades inovadoras, incluindo a gamificação e quebra-cabeças, promovendo assim o desenvolvimento de competências lógico-matemáticas. A colaboração com escolas europeias visa proporcionar aos alunos a oportunidade de aprender matemática de forma divertida e interativa, desenvolver competências de pensamento crítico e incentivar a colaboração internacional.



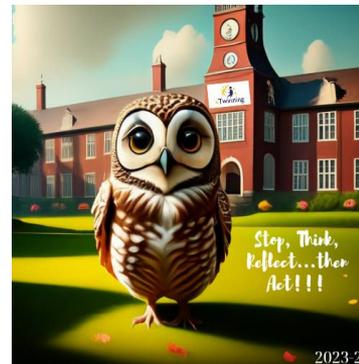
INNOVATION IN MY LIFE

Está a surgir um novo mundo onde a tecnologia se desenvolve rapidamente e ocupa cada vez mais espaço nas nossas vidas. Os desenvolvimentos tecnológicos encurtam as distâncias e aumentam a velocidade de todos os tipos de comunicação e produção. Nestes equilíbrios em mudança, aqueles que se adaptam ao novo mais rapidamente são os que têm sucesso. Para alcançar este sucesso, os nossos alunos precisam de conhecer o mundo em mudança da tecnologia. O nosso projeto permitirá que os alunos tomem consciência do processo de inovação desde o estado primitivo da tecnologia até aos dias de hoje. Os alunos que estiverem familiarizados com este processo serão capazes de prever o tipo de tecnologia que irão encontrar nos próximos anos



STOP, THINK, REFLECT... THEN ACT.

Através do projeto, os alunos serão desafiados a refletir sobre as suas atitudes ao lidar com determinadas situações na vida. Este processo será realizado por meio de várias atividades, sendo a principal ferramenta os Cartões de Amizade, que os ajudarão a ponderar sobre as suas ações e as consequências que delas advêm, potenciando o seu bem-estar.



TRADITIONS AND MEMORIES: FROM ITALY TO PORTUGAL THROUGH FOOD AND CIVIC CELEBRATIONS

Com este projeto, alunos italianos e portugueses irão descobrir semelhanças e diferenças entre as suas culturas. Irão explorar o seu património cultural, com especial enfoque no 25 de abril, um feriado fundamental em ambos os países. Abordarão igualmente a importância da agricultura biológica para adotar um estilo de vida sustentável, plantando e colhendo vegetais nos jardins orgânicos das suas escolas e preparando receitas tradicionais dos seus países. O projeto culmina com o intercâmbio presencial em março em Almada.



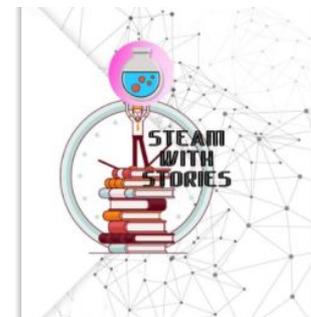
EFFECTIVE USE OF TECH

Este projeto tem como objetivo auxiliar os alunos a aprenderem e refletirem sobre como utilizar a tecnologia de forma mais eficaz. Os alunos serão introduzidos a ferramentas da Microsoft que podem auxiliá-los nos seus estudos e projetos, irão explorar tecnologias emergentes como Inteligência Artificial (IA) e Realidade Virtual (RV), assim como, refletir sobre a importância da segurança na internet e como a mesma influencia a sua presença no digital. Com este projeto os alunos irão adquirir competências tecnológicas fundamentais e desenvolver o pensamento crítico em relação ao uso eficaz da tecnologia e à segurança na internet.



STEAM WITH STORIES

Trata-se de um projeto baseado no STEAM que ajudará os nossos alunos a resolver problemas da vida real. Serão identificados problemas nos clássicos infantis mundiais e nos livros de histórias sobre heróis locais que as crianças gostam de ler e procurar-se-ão soluções. Quando o problema for resolvido, a história será reavaliada e serão produzidas soluções diferentes. Estas soluções serão elaboradas sob a forma de desenhos e de protótipos. Desta forma, os nossos alunos melhorarão os seus hábitos de leitura e serão capazes de produzir diferentes soluções para as histórias. Durante a realização do projeto, os nossos alunos melhorarão as suas competências digitais e serão realizados estudos orientados para a solução, integrando a tecnologia nas nossas vidas.



BRAINY

BrAlnY é um projeto multidisciplinar destinado a alunos do ensino secundário. O acrónimo contém a ideia central do projeto: B (boxes) refere-se à organização do projeto em caixas temáticas; R representa RESPEITO pelo planeta/outros seres; AI significa INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL e o seu uso ético para estimular a criatividade. N representa CITIZENSHIP ou cidadania digital. Finalmente, Y (You) destaca o enfoque no aluno e na interação e colaboração entre os participantes. O projeto permitir-lhes-á enriquecer o conhecimento em vários tópicos relacionados com os seus interesses (arte, música, ecologia, cinema, desporto, etc.) e desenvolver capacidades e competências ao longo do processo de aprendizagem. Ao abrir as caixas, os alunos serão desafiados com atividades motivadoras que exigirão soluções BrAlnY, levando-os a pensar criativamente ‘fora da caixa’.

