

OFICINAS / CLUBES - 2022/23



- **Oficina de Palavras**

A Oficina de Palavras é um espaço centrado no fazer, um **espaço lúdico e de aprendizagem**, de partilha de saberes e experiências, aberto à **criatividade**, à participação em **atividades relacionadas com as palavras, frases e textos**, nas suas diferentes vertentes: escrita, oral, dramatizada, plástica... Recorrerá a diversos meios e ferramentas, desenvolvendo a observação, pesquisa, experimentação, recolha e competências comunicativas dos alunos, servindo de **motivação e desbloqueio**. - Destina-se a todos os alunos do ensino básico, secundário e profissional. -

Dinamizadora: Teresinha Alves

Espaço: Escola Básica 2,3 Prof. Lindley Cintra (sala 2.1)

Horário: Ter. e Qua. 14:15 às 16h

- **CineLindley**
(Clube de cinema)



Este projeto tem como finalidade levar a **comunidade escolar a visionar obras representativas da arte cinematográfica, dentro e fora do agrupamento**.

A implementação do mesmo visa o **conhecimento** e a **apreciação**, por parte de alunos e outros, daquilo que a *sétima arte* tem para oferecer, nas vertentes de ficção, animação e documentário.

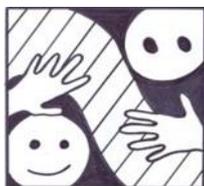
Pretende-se **variar e enriquecer o modo de interação dos discentes com a mecânica do conhecimento**, por via do sistema de criação mais representativo e englobante do nosso tempo (e súpula das artes, letras, ciências, música...): a imagem em movimento, ou seja, o cinema, como co-educador do olhar para ampliação do pensamento e da imaginação. - Destina-se a toda a comunidade educativa -

Dinamizadores: José Costa e Teresinha Alves

Espaço: Auditório da Escola Secundária do Lumiar

Horário: uma vez por mês (**Qua.: 14:15 às...** (dependerá da duração do filme))

- **Partilhar**
(Clube de Voluntariado)



O projeto de voluntariado pretende envolver toda a comunidade escolar assim como instituições da comunidade que o rodeia, estabelecendo protocolos e encetando ações diversas ao longo do ano letivo (Cabaz de Natal, Recolha de livros infantis e brinquedos...).

O projeto visa afirmar-se e desenvolver-se através do exemplo dado pelas intervenções dos jovens voluntários.

Promover o reconhecimento e integração de valores e princípios universais de convivência e respeito pelos outros e pelos espaços.

- Capacitar os alunos do agrupamento para uma cidadania ativa e para a responsabilidade social;
- Promover o espírito de voluntariado e solidariedade através da interação e apoio a atividades, outros projetos, e parceiros sociais. - **Destina-se a toda a comunidade educativa.** -

Dinamizadora: Albina Gomes e Dores Grilo

Espaço: Escola Secundária do Lumiar, Pav. D, sala 12

Horário: Qua.: 13:30 às 16:45

- **Ler, mas pouco!**



O objetivo geral é consciencializar os alunos sobre a importância da leitura e motivá-los para: **despertar o gosto** pela leitura; **criar hábitos** de leitura; **estimular a criatividade**; **desenvolver capacidades de interpretação e relação** com o real; **enriquecer o vocabulário**; **desenvolver a escrita**; **diversificar as leituras**, associando-as a outros setores culturais e processos criativos. - **Destina-se a todos os alunos do ensino básico, secundário e profissional.** -

Dinamizadora: Rosa Almeida

Espaço: Escola Secundária do Lumiar - Auditório da Escola Secundária ou Pav. L (espaço eLo)

Horário: Qua.: 13:30 às 15:15

- **Clube English Lab – Oficina de iniciação ao Inglês**



Este projeto pretende incentivar o gosto pela aprendizagem da Língua Inglesa, fornecendo os pré-requisitos necessários para que o aluno possa acompanhar o ano de escolaridade em que se encontra. Permite o alargamento de conhecimentos sobre a cultura e as tradições de países de expressão inglesa.

Destina-se a alunos a partir do 7º ano, provenientes de países estrangeiros, que integraram o ensino em Portugal recentemente e, que não tiveram aulas de Inglês no país de origem.

Dinamizadoras: Mª Luísa Cardoso e Mª Luísa Sousa

Espaço: Escola Secundária do Lumiar - Sala C7

Horário: Quar.: 14:15 às 15:00

• **Clube de Matemática**



- **Jogos matemáticos**; em particular, aqueles jogos que integram o Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos – **do 5º ao 12º anos (incluindo Cursos Profissionais)**;
- **Iniciação à programação baseada em agentes** (em ambiente *StarLogo TNG*) – **do 5º ao 12º anos (incluindo Cursos Profissionais, mas preferencialmente para o 7º Ano)**;
- **Iniciação à modelização científica baseada em agentes** (em ambiente *NetLogo*) – **do 10º ao 12º anos (incluindo Cursos Profissionais)**.

Dinamizador: Luís Borges

Espaço: Escola Secundária do Lumiar -Pavilhão D, sala 1.

Horário: Quarta-feira, das 14:15 até às 16:45 (3 tempos de 45 minutos)



• **Clube Biohorta**

O clube visa trabalhar com alunos das Escolas Secundária e Básica 2,3 Lindley Cintra em articulação com o Projeto

" Hortices", da Associação de Pais e Encarregados de Educação, nomeadamente ao nível das técnicas de cultivo, na Horta e Estufa, espaços com potencial de cultivo e assentes nos princípios da agricultura biológica (...).

O espaço a organizar será um terreno não cultivado junto à Estufa da Escola Secundária do Lumiar e serão realizadas atividades na Estufa e Horta do Agrupamento. - **Destina-se a todos os alunos do 3º ciclo do ensino básico.**-

Dinamizadora: Cláudia Dias

Espaço: Horta, estufa e espaços abertos do Agrupamento

Horário: Ter. 14:15 às 16h



• **Clube de Música**

No clube são adotadas metodologias conducentes à **aquisição de algumas competências musicais**, em termos da **prática de flauta de bisel soprano e de canto: Beat das Flautas**.

Para além do espírito de partilha e de equipa, pretende-se ainda **desenvolver nos alunos o espírito crítico** de modo a que possam de forma mais esclarecida, proceder às suas escolhas musicais.

A seleção das peças musicais será realizada de acordo com as propostas dos alunos e da coordenadora do projeto. - **Destina-se a todos os alunos do 2º ciclo do ensino básico.**-

Dinamizadora: Alexandra Tavares

Espaço: Escola Básica Lindley Cintra sala 1.2 ou 1.15

Horário: Qua. das 14:15 às 16h



PROGRAMAR O FUTURO

• **Clube de Programação** Clube de Programação

O projeto/clube pretende desenvolver capacidades matemáticas e linguísticas na aprendizagem de uma linguagem de programação, usando metodologias de metacognição aplicadas à aprendizagem. Experimentação na área de programação. Desenvolvimento da autonomia. - **Destina-se a todos os alunos do 2º e 3º ciclos do ensino básico.**

Dinamizador: Marta Azevedo

Espaço: Escola Secundária do Lumiar -Pav. , C sala8

Horário: Qua. :15:15 às 16:55

• **Clube do Mar - Em preparação**

Destina-se

Dinamizadora: Catarina Peres

Espaço:

Horário:

• **Clube Mindfulness** logotipo ???

Destina-se

Dinamizadoras: Catarina Peres e Mariana Tomás

Espaço:

Horário:

• **Clube Ciência Viva - CultivArte**



O clube *Ciência Viva - CultivArte* pretende fomentar o gosto pela natureza e pelas ciências experimentais, estimulando os alunos a relacionar o conhecimento científico com situações do seu quotidiano e a promover o gosto pela preservação do ambiente de forma crítica e sustentada. Observar, analisar, compreender e descobrir através da experimentação constitui uma formação fundamental e contribui para o crescimento do saber científico e da educação ambiental. Pretende também revitalizar e manter os espaços verdes do agrupamento e torná-los verdadeiras áreas de saber, cidadania, utilidade e lazer, sensibilizando os alunos para as questões ambientais, recorrendo a atividades de campo e de laboratório vivo. – **Destina-se a todos os alunos do 2º e 3º ciclos do ensino básico, secundário e profissional.**

Coordenador: António Rodrigues

Espaço: Sala 1.1 da Escola Básica 2,3 Prof. Lindley Cintra

Horário:

Observar para saber - Quar. 14.15 - 15.00

Escola Participa - Quar. 10.05 – 10.50

Compostar para criar – Quar. 14.15 – 16.00

Bio-comentário – Quar. 15.15 – 16.00

Contos hortícolas – Ter. 14.15 – 15.00

A ciência está entre nós! – Ter. 14.15 – 15.00 e **Qua.** 14.15 – 16.00