

EBI do Carmo I.º Ciclo
OFERTA DE AEC 2020-2021

ANO	ATIVIDADES			
	1º ANO (5 horas)		Nutriser (60 minutos)	Aprender a Brincar (120 minutos)
2º ANO (5 horas)		Nutriser (120 minutos)	Aprender a Brincar (60 minutos)	Educarte (120 minutos)
3º ANO (5 horas)	Música (60 minutos)	Nutriser (60 minutos)	Pequenos Exploradores (60 minutos)	PIB (120 minutos)
4º ANO (3 horas)	Música (60 minutos)	Pequenos Exploradores (60 minutos)	PIB (60 minutos)	

Os diversos projetos, exceto a Música no 3º e 4º anos, serão desenvolvidos pela Associação **TEMPOS BRILHANTES**.

Oferta de AEC 2020-2021 aprovada pelo Conselho Geral em 20 de julho de 2020

PROJETOS

EDUC'ARTE

(Música, Teatro, Cinema, Pintura, Fotografia) Este projeto está desenhado para permitir uma formação básica em expressão musical e dramática, num pressuposto de exploração da liberdade criativa das crianças, incluindo diferentes métodos pedagógicos, como o contacto com profissionais do meio artístico.

Nutriser

(Yoga, Alimentação Saudável, Horta, Atividade Física) O NUTRISER consiste num projeto educativo multi-disciplinar integrado. A sua base parte de uma ligação entre as atividades físicas, desportivas e a nutrição, recorrendo a várias abordagens pedagógicas, a dinâmicas temáticas, a atividades ao ar livre, entre outras.

Aprender a Brincar

(Ar Livre, Brincar, Jogos Tradicionais, Faz de Conta) Este projeto dá abertura ao espírito livre e crítico de todas as crianças, promovendo atividades associadas ao brincar, ao descobrir e à natureza. Pretende-se que as crianças procurem novas formas de brincar bem como outras formas mais tradicionais, ao ar livre, havendo assim um espaço para brincar com os outros e com o espaço que as envolve.

Pequenos Exploradores

(Ciências na perspetiva de contacto com a natureza) Este projeto privilegia que as crianças sejam, naturalmente, crianças. Que brinquem, questionem o mundo que as rodeia, recolham dados, testem as suas hipóteses e cheguem a novas e brilhantes ideias. Preconiza-se que sejam pequenos cientistas e não apenas consumidores de ciência.

Programadores Informáticos Brilhantes

(Tecnologias para o Sec. XXI) Projeto inovador que recorre à programação informática, modelação e impressão 3D e robótica, para o desenvolvimento do raciocínio lógico de forma lúdica e estimulante.