

SEMANA DO MAR 2017 - 6ª edição

ciclos	Nº	PROJETO	DESCRIÇÃO
PRÉ ESCOLAR	1	Os meninos do Mar	A partir de uma representação da Menina do Mar, cada turma faz um mural à porta da sua sala, contando parte da história. Outras atividades: ateliê nas profundezas do mar, dinamizado pelos professores das Expressões; laboratório de experiências dinamizado por pais e educadores; cada tríade continuará a viver a metodologia projeto com propostas das crianças; este ano a decoração do corredor ficará a cargo dos pais, com peixes feitos em família.
1º ANO	2	"Escanifoquê? À procura dos escanifobéticos do Oceanário"	Um projeto experimental de ciências, elaboração e ilustração de um livro, construção de escanifobéticos e criação de um tema musical, a partir do atividário "Mar", de André Letria
2º ANO	3	Nem tudo o que vem à rede é peixe!	Projeto de ciências experimentais - construção de ciclos de água - e expressão plástica- criação de uma mascote e um pequeno livro - sobre poluição ambiental, a partir do livro e filme "A menina gotinha de água"
3º ANO	4	A vila do mar	Visitar uma vila costeira onde todos vivem do mar: Sesimbra. Conhecer e visitar diferentes tipos de embarcação, o estaleiro, a lota, o posto de turismo e as lojas. Conhecer pescadores e outros profissionais do mar.
4º ANO	5	Os jogos sem fronteiras dos Descobrimientos	4 equipas, 4 navegadores, 4 oficinas. Construção de um Dicionário do Mar, produção de mapas e construção de monstros marinhos.
5º ANO 126	6	Fábrica das Histórias: ilustração	Contributo final para a ilustração da história, <i>Longe da casa, perto do mundo</i> .
	7	Mar da palavra	Como é que a poesia, a música e o teatro nos podem ajudar a dizer melhor um texto literário sobre o mar?
	8	Conservação da perdiz-do-mar no estuário do Tejo	A perdiz-do-mar vive no estuário. O que é um estuário? Esta ave faz migrações? Onde se pode observar? Como se alimenta? Uma semana "de olhos postos na Natureza"!
	9	Há mar e mar: criar e jogar!	Oficina de construção de jogo (estilo Trivial) sobre o Mar, com desafios e questões que apelem aos vários sentidos e áreas disciplinares
	10	Monstros marinhos: da ficção à realidade	A partir da pesquisa e observação dos registos gráficos e descritivos dos navegadores, aplicar os conhecimentos da biologia para identificar a fauna representada.
	11	Jogar e inventar	Aprender a jogar os jogos do CNJM. Criar e testar jogo(s) matemático(s) com a temática do Mar, para participar no concurso "Inventa o teu Jogo"

6º ANO 131	12	O ecossistema da foz do Trancão	Conhecer e caracterizar a fauna e flora da foz do Trancão, depois de algum trabalho de campo e pesquisa. Organizar uma exposição através de várias formas de olhar.
	13	A água em Lisboa - aqueduto, lagos e fontanários	Criar um percurso de um dia pelos principais pontos de água do centro de Lisboa, pensado, criado e testado com vista a ser entregue, em folheto, nos vários pontos de turismo da capital.
	14	Fábrica das Histórias: oficina de tradução	Tradução da sinopse e das legendas do filme de animação, <i>Longe da casa, perto do mundo</i> .
	15	Fábrica das Histórias: sonoplastia	Desenvolvimento da sonoplastia para o filme de animação, <i>Longe da casa, perto do mundo</i> .
	16	Fábrica das Histórias: filme de animação	Contributo final para a criação das personagens 3D e dos cenários do filme de animação, <i>Longe da casa, perto do mundo</i> .
	17	Scratching 3.0 "Scratch an hour"	Desafios de programação e robótica em parceria com o 1º ciclo (30 alunos)
Comum 3º ciclo	18	Clube dos Cadetes do Mar	Desenvolvimento e produção de projetos marítimos, no âmbito do Clube (7º, 8º e 9º)
7º ANO 121	19	O mar de papel	Projeto de construção de ambientes marinhos em ORIGAMI, a arte tradicional e secular japonesa de dobrar quadrados de papel em formas representativas.
	20	Casa sustentável flutuante	Planificação da construção de uma casa flutuante que seja sustentável, tendo em conta a necessidade de tratamento e gestão de resíduos, a autossuficiência energética, a seleção de materiais adequados, a navegabilidade e flutuação e o controlo e automação dos vários setores (20 alunos do 7º + 30 do 8º)
	21	Roteiro náutico no Parque das Nações	Conhecer os marcos e monumentos náuticos do Parque das nações e construir um roteiro. Tradução e divulgação em espanhol.
	22	Jogar e inventar	Aprender a jogar os jogos do CNJM. Criar e testar jogo(s) matemático(s) com a temática do Mar, para participar no concurso "Inventa o teu Jogo"

	23	Mar na Mesa	Precisamos de comer para viver. Precisamos do mar para viver. Mar na mesa: Como comemos o mar? Investigação em torno dos perigos, oportunidades e sugestões para um consumo responsável.
	24	Change it!	Sensibilizar a comunidade educativa para os resíduos urbanos contribuindo, com propostas concretas, para a redução do desperdício no colégio
8º ANO 134	25	Retrato mural	Conceção e construção de um mega-retrato /instalação de Pedro Arrupe, com reaproveitamento de materiais de desperdício
	26	Ecologia é para os rijos!	Promover a consciência ecológica e a criatividade. Visita a projetos e conversa com pessoas que nos deem a conhecer mais sobre a sustentabilidade. Pôr as mãos na terra e construir uma horta comunitária
	27	Recria uma viagem dos Descobrimentos	Recriação de uma viagem marítima do século XV em BD, Vídeo, Teatro, Música, Sombras Chinesas...). Visita ao Museu do Oriente. (Apoio restantes profs História)
	28	O mar não é só praia!	Será que conhecemos todas as profissões que lidam com o mar? Quais são, o que fazem e onde se aprendem? Este projeto pretende responder a estas perguntas, através de conversas com profissionais, visita a feira de profissões e a uma escola que forme profissionais desta área.
	29	Mobilidade urbana: Mudar de hábitos por um futuro sustentável	A bicicleta e os transportes públicos como opção ecológica. Explorar as alternativas de transporte de e para o CPA.
	20	Casa sustentável flutuante	Planificação da construção de uma casa flutuante que seja sustentável, tendo em conta a necessidade de tratamento e gestão de resíduos, a autossuficiência energética, a seleção de materiais adequados, a navegabilidade e flutuação e o controlo e automação dos vários setores (20 alunos do 7º + 30 do 8º) O núm 20 é o do projeto do 7º ano
9º ANO 125	31	Corrida do Mar CPA	Organizar a 5ª da Corrida do Mar do CPA
	32	O farol	Construção de uma instalação alusiva ao tema do ano: "Orienta-te"
	33	Uma viagem ao fundo dos oceanos	Conhecer as mais recentes descobertas nos oceanos. Compreender a importância dos recursos dos oceanos. Compreender o papel dos oceanos para a sustentabilidade do Planeta (40 alunos)

	34	O mar não é só praia!	Será que conhecemos todas as profissões que lidam com o mar? Quais são, o que fazem e onde se aprendem? Este projeto pretende responder a estas perguntas, através de conversas com profissionais, visita a feira de profissões e a uma escola que forme profissionais desta área.
	35	Há mar e mar, há ir e salvar!	Conhecer as regras de salvamento no mar e suporte básico de vida.