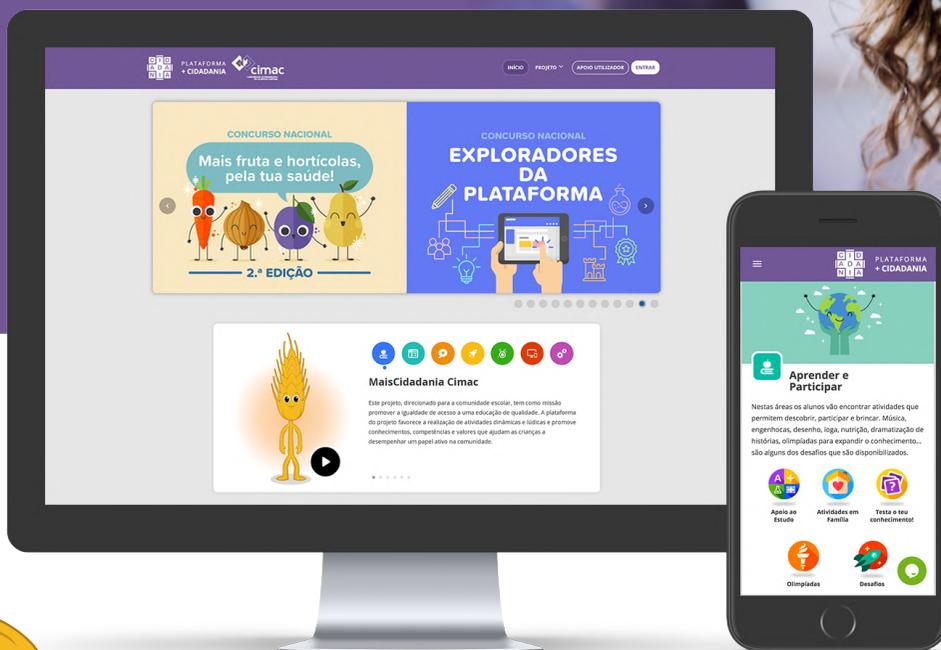


Plataforma + CIDADANIA Alentejo Central

2021/2022



maiscidadania.cimac.pt



O QUE É?

A plataforma, destinada à comunidade educativa do 1.º Ciclo do Ensino Básico (alunos, docentes, coordenadores e encarregados de educação), proporciona um ambiente de aprendizagem rico em tecnologia, facilitador da aprendizagem, do trabalho colaborativo e da partilha de ideias.

Através de centenas de atividades multimédia dinâmicas, interativas e lúdicas, para serem utilizadas na escola e em casa, os alunos vão aprender ao seu ritmo e de forma criativa.

PROMOTORES:



PROJETO COFINANCIADO POR:



EDITORA:

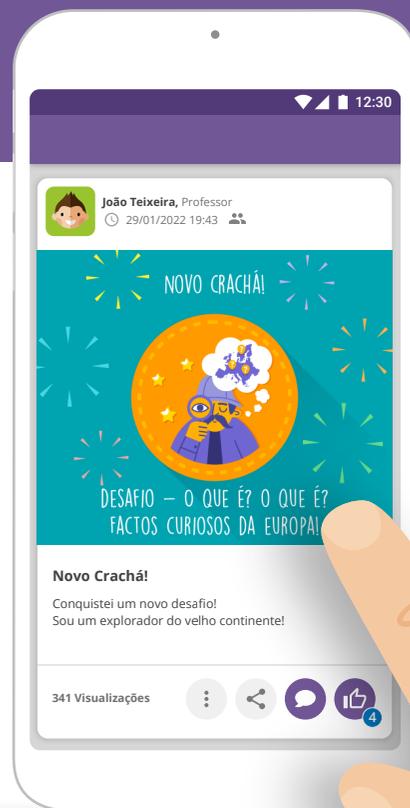


MURAL

Rede Social e Comunitária Segura e Interativa

No mural, os professores e os coordenadores podem partilhar ideias, projetos e experiências, sob a forma de imagens, vídeo ou texto.

Os alunos conseguem partilhar as suas conquistas, descobertas e atividades desenvolvidas na plataforma. Todos os utilizadores podem interagir com "Gosto" e comentar os artigos publicados.

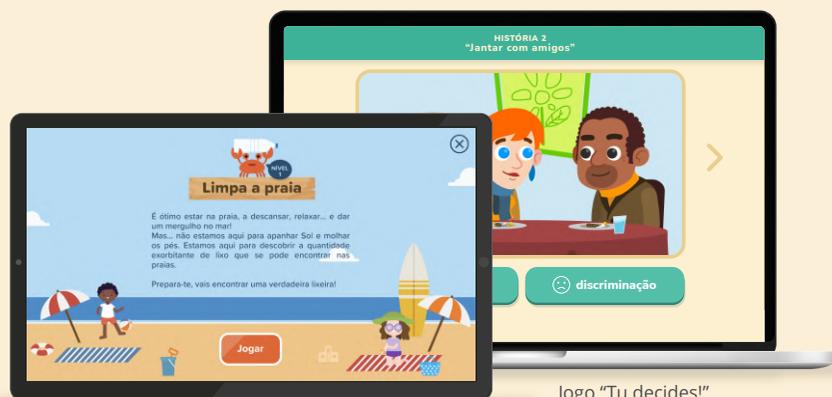


APRENDER

Aprende a ser um cidadão ativo e conhece a história da tua região!

Educação para a Cidadania

Este projeto disponibiliza conteúdos e atividades, para explorar diferentes dimensões da Educação para a Cidadania. Neste sentido, os alunos vão ter a oportunidade de refletir sobre como as suas ações podem fazer a diferença.



Jogo "Limpa a praia"

Jogo "Tu decides!"

-  Ed. Ambiental e Des. Sustentável
-  Educação para a Saúde
-  Segurança Rodoviária
-  Igualdade e Respeito
-  A floresta
-  Oceano

Esta área de conteúdos tem a revisão científica das seguintes instituições:

Atividades em Família

As famílias podem explorar diversas atividades lúdicas de áreas como educação física, música, dança, expressão plástica, escrita, entre outras. Pretende-se proporcionar boas brincadeiras em família, seja a cozinhar, em movimento, a ler, a escrever ou a dramatizar.

OFICINA DE ARTES

OFICINA DIVERTIDA

APRENDER FAZENDO

HORA DO CONTO



Oficina de música com Alda Casqueira



GenialMENTE

Neste jogo de tabuleiro, de peça em peça, de tema em tema, os alunos vão explorar os diferentes conteúdos de português, matemática e estudo do meio dos 2.º e 3.º anos de escolaridade. De uma forma apelativa, este jogo propõe a exploração, recuperação e consolidação das aprendizagens!



Português, Matemática e Estudo do Meio

Testa o teu Conhecimento

“Campeão das palavras”, “Mestre dos cálculos”, “Historiador imbatível”... através de várias atividades interativas os alunos dos 2.º, 3.º e 4.º anos de escolaridade vão resolver enigmas e explorar os conteúdos dos programas curriculares de português, matemática e estudo do meio. Os alunos vão rever, recuperar e consolidar as aprendizagens!



Currículo Regional

A dimensão do Currículo Regional está direcionada para o Património Regional e para o Poder Local. Assim, os alunos vão descobrir a riqueza cultural da Região do Alentejo Central, através da exploração de incríveis animações e jogos sobre os monumentos, as personalidades, as lendas e as tradições da sua comunidade local.

Património em Portugal

Património Local

Poder Local

PARTICIPAR

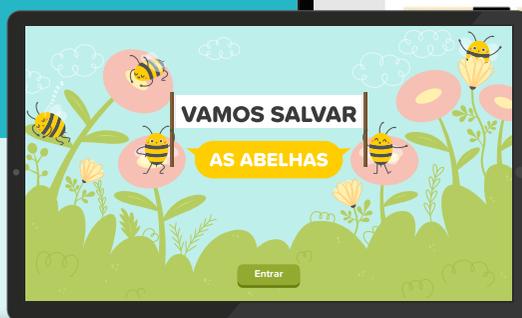
Participa, joga, diverte-te e ganha!



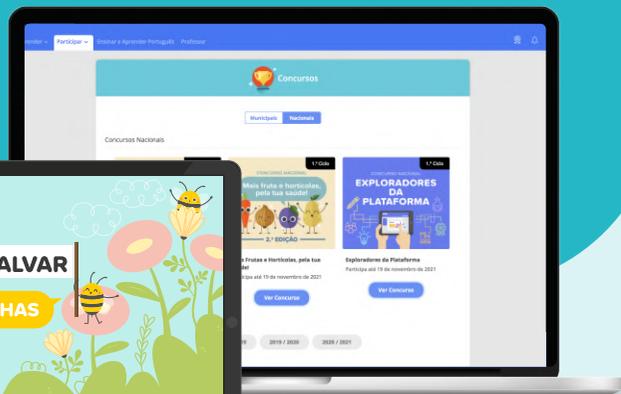
Crachás Especiais



Prémios



Desafio "Vamos salvar as abelhas"



DESAFIOS

"O que é? O que é? Factos Curiosos da Europa!", "Património Mundial em Portugal!" e "Missão: proteger o oceano!" são alguns dos desafios que serão lançados neste ano letivo! Estas atividades têm por base dias temáticos e surgem como instrumentos de divulgação e de consciencialização da comunidade educativa, apelando a uma sociedade mais solidária e participativa.

CONCURSOS

"Mais fruta e hortícolas, pela tua saúde!", "Qual é a coisa, qual é ela...? Adivinhas e lengalengas!" e "Tradições de Natal" são alguns dos concursos disponíveis para as turmas e/ou as famílias. Com os concursos a comunidade educativa vai pôr à prova a sua criatividade e ganhar prémios! Estas atividades apelam a uma participação ativa e a uma maior responsabilização na construção da comunidade local.

A DESTACAR NA PLATAFORMA



- ✓ O professor atribui atividades e tarefas a alunos de acordo com as necessidades reveladas.
- ✓ O aluno tem acesso aos conteúdos do seu ano e dos anos transatos.
- ✓ A plataforma atribui crachás digitais ao aluno quando completa com sucesso uma determinada atividade.
- ✓ O professor pode criar crachás personalizáveis e atribuí-los aos alunos.
- ✓ As atividades multimédia são desenvolvidas no sentido de criar uma experiência positiva e lúdica, adequada à faixa etária dos utilizadores.
- ✓ Os conteúdos multimédia têm validação científica e pedagógica.