Região Autónoma da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência
e Tecnologia

HBG

CATÁLOGO de OFERTA
EXTRACURRICULAR
Competências Essenciais

26|27
Versão 1.1



INTRODUÇÃO

Na HBG, a aprendizagem ultrapassa os limites da sala de aula. Todos os anos, são dinamizados projetos, clubes e iniciativas que complementam o currículo e enriquecem a experiência educativa dos alunos, valorizando diferentes interesses, talentos e formas de participação, numa perspetiva inclusiva e de desenvolvimento integral.

Este catálogo reúne a oferta extracurricular da escola, dando visibilidade a uma dimensão essencial do trabalho desenvolvido no âmbito do Centro de Apoio à Aprendizagem. Pretende ser um guia claro e acessível para alunos, famílias e professores, facilitando o conhecimento das diversas oportunidades educativas disponibilizadas pela HBG.

Ao longo destas páginas, poderão ser consultadas informações sobre os objetivos, horários e espaços de funcionamento de cada projeto, clube ou iniciativa, bem como sobre as competências que promovem, em articulação com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO).

Mais do que um conjunto de atividades complementares, esta oferta representa oportunidades de aprendizagem, participação e cidadania, contribuindo para o desenvolvimento pessoal, social e académico dos alunos e para a valorização das suas capacidades e potencialidades.

«A educação não transforma o mundo. A educação muda as pessoas.
As pessoas transformam o mundo.» - Paulo Freire

A Coordenadora do Departamento Extracurricular

Florinda Granito

6 de outubro de 2026



ÍNDICE

1. A Oferta Extracurricular: Projetos e Iniciativas 3
1.1. Agente X na HBG 3
1.2. Apps For Good 4
1.3. Atlante 5
1.4. Bandas Rock 6
1.5. Baú de Leitura 7
1.6. Campeonato Regional Jogos da Matemática 8
1.7. Causa Animal 9
1.8. Clube de Fotografia 10
1.9. Clube de Robótica 11
1.10. Clube de Teatro 12
1.11. Clube de Xadrez 13
1.12. Clube eTwinning HBG 14
1.13. Clube Europeu 15
1.14. Clube Viver a Vida 16
1.15. Convivialidade e Ética Escolar 17
1.16. Projeto da Educação para a Segurança e Prevenção de Riscos 18
1.17. Educação Rodoviária 19
1.18. Escola Saudável HBG 20
1.19. Espaço Imersivo 21
1.20. Expressões Artísticas 22
1.21. Literacia Financeira e Educação para o Consumo 23
1.22. Mindfulness 24
1.23. Oficina de Animação 25
1.24. Parlamento Jovem Nacional 26
1.25. Programa Educamedia - Aprender com o Cinema 27
1.26. Projeto Crescer em Amor 28
1.27. Projeto Eco Escolas 29
1.28. Projeto Escola Azul 30
1.29. Projeto Incluzinha 31
1.30. Projeto Ler com Amor 32
1.31. Projeto Unesco 33
1.32. Promoção do Clima Escolar e Bem Estar 34
1.33. Rádio HBG 35
1.34. Sala do Futuro 36
1.35. SOS Morcegos 37
1.36. Tradição e Sustentabilidade 38
1.37. Vozes da Escola 39
2. Horário de Funcionamento 40
Segunda-feira 40
Terça-feira 41
Quarta-feira 42
Quinta-feira 43
Sexta-feira 44
3. Oferta numa Página 45
Anexos de Suporte 46

1. A OFERTA EXTRACURRICULAR: Projetos e Iniciativas

1.1. Agente X na HBG

Apresentação

O "Agente X na HBG" é uma atividade extracurricular que promove o gosto pela Matemática através da resolução de desafios e problemas diversificados, incentivando o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de encontrar diferentes estratégias de resolução.

Ao longo da atividade, os alunos desenvolvem competências essenciais, como a interpretação de problemas, a definição de estratégias de resolução e a análise dos resultados obtidos. Paralelamente, recebem preparação e acompanhamento para os desafios do "Agente X Regional". Os alunos que se destacarem nestas iniciativas poderão representar a escola na final do "Agente X Regional".

Objetivos

1. Desenvolver a aptidão dos alunos na resolução de problemas matemáticos diversificados;
2. Estimular o raciocínio lógico e a criatividade na resolução de desafios/problemas;
3. Promover a participação dos alunos em competições regionais de resolução de problemas matemáticos;
4. Identificar e valorizar os alunos com maior desempenho na resolução de desafios propostos;
5. Incentivar o interesse dos estudantes pela matemática e pelo desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Segunda-feira das 14:15 às 15:00 (Biblioteca);

Terça-feira das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30; das 14:15 às 15:00; das 15:15 às 16:00 (Biblioteca);

Quinta-feira das 11:45 às 13:15 (Biblioteca);

Sexta-feira das 10:45 às 11:30 (Biblioteca).

Subsite

https://projetosdre.madeira.gov.pt/agentex/

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.2. Apps For Good

Apresentação

O CDI (antigamente, Comitê para a Democratização da Informática e atualmente, RECODE) é o movimento global de tecnologia para uma mudança social que chegou a Portugal em 2013. Guilherme Collares Pereira e Pedro Norton de Matos que, desafiando o Rodrigo Baggio e com o apoio da Fundação PT, Fundação EDP, Mckinsey, Egon Zhender e Pwc, decidiram trazer o CDI para Portugal, confiando o seu lançamento e liderança a João Baracho que, ainda hoje, é o Diretor-Executivo. Atualmente, em Portugal, o CDI implementa 3 projetos:

Apps for Good - que defende a evolução dos modelos atuais de ensino; Centros de Cidadania Digital - onde promovem a participação e cidadania ativa; Recode - plataforma de e-learning gratuita com cursos adaptados para a Língua Portuguesa de Portugal.

Objetivos

1. Promover a integração entre educação, tecnologia, cidadania e empreendedorismo;
2. Desenvolver a literacia digital;
3. Implementar metodologias de aprendizagem participativas e centradas na resolução de problemas;
4. Utilizar a tecnologia como meio de capacitação e transformação social;
5. Desenvolver projetos inovadores de cidadania digital e educação tecnológica;
6. Aumentar a eficiência das respostas sociais e educativas.

Destinatários

Alunos do 3.º ciclo.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Existe um percurso a desenvolver várias tarefas e cumprir alguns desafios desde o início do ano até o Encontro Regional. Após ser selecionado no Encontro Regional estamos no encontro nacional do projeto em lisboa. A inscrição é feita pelos docentes visto obter a satisfação e o sucesso da Escola, dos Discentes e Docentes.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.3. Atlante

Apresentação

O projeto Atlante é da responsabilidade conjunta da Direção Regional da Saúde, através da Unidade Operacional de Intervenção em Comportamentos Aditivos e Dependências, e da Direção Regional da Educação, e visa enfrentar o desafio das drogas.

Objetivos

1. Dotar os alunos de informação, atitudes e valores e competências necessárias para decidir de forma racional e autónoma perante o desafio das drogas.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

As sessões do projeto são dinamizadas nas aulas de FPS.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.4. Bandas Rock

Apresentação

Esta iniciativa tem o objetivo de criar uma banda de rock com alunos da escola, promovendo o talento musical, a colaboração e o trabalho em equipa, oferecendo uma experiência prática e criativa, ao mesmo tempo que incentiva o desenvolvimento artístico e a socialização entre os professores e alunos. Este clube fará a mesma iniciativa com os alunos da unidade especializada, tendo em conta todas as limitações e adaptando aos vários níveis de aprendizagem de cada aluno.

Objetivos

1. Desenvolver as habilidades musicais;
2. Promover a cooperação entre os alunos;
3. Estimular a criatividade e a expressão artística;
4. Fortalecer a autoconfiança, o trabalho em equipa;
5. Proporcionar uma experiência divertida e educativa em ambiente escolar.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Este projeto não tem vagas disponíveis para o ano 2026/27, uma vez que todos os alunos transitaram do ano letivo anterior.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	**CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO**

1.5. Baú de Leitura

Apresentação

O Projeto Baú de Leitura da HBG visa promover, junto dos alunos de 2.º ciclo, o gosto pela leitura e pela escrita, bem como o desenvolvimento de hábitos de leitura e de escrita.

Objetivos

1. Oferecer atividades de animação da leitura que visam conhecer autores e obras de qualidade, principalmente os que são oriundos da nossa região;
2. Desenvolver atividades que promovam a literacia escrita;
3. Promover a criatividade e a expressividade dos alunos em torno da literatura, através de atividades lúdicas;
4. Dotar os dinamizadores de um espaço de partilha de saberes e de conhecimentos, no âmbito da temática da mediação da leitura.

Destinatários

Alunos do 2.º ciclo.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os alunos podem participar nas atividades que forem sendo divulgadas pela coordenadora do projeto.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.6. Campeonato Regional Jogos da Matemática

Apresentação

Iniciativa promovida pela Direção Regional de Educação. Tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento de capacidades matemáticas e para o desenvolvimento pessoal e social. Também sensibilizar e treinar os alunos para poderem participar no Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (CRJM) e no Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (CNJM).

Objetivos

1. Aliar o raciocínio, estratégia e reflexão com desafio e competição de uma forma lúdica.
2. Incentivar, desenvolver e estimular a cultura e o gosto pela Matemática.
3. Desenvolver competências interpessoais.
4. Partilhar experiências entre professores e alunos.
5. Planificar atividades.
6. Informar a comunidade educativa das atividades desenvolvidas.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Frequentam de forma voluntária, a sala 205, nos seguintes horários: 2.ª Feira das 13:30 às 15:00; 4.ª Feira das 11:45 às 12:30 e 5.ª Feira das 13:30 às 15:00.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.7. Causa Animal

Apresentação

Este projeto nasce com um propósito simples, mas muito importante: ajudar os nossos alunos a compreender que os animais são seres vivos, capazes de sentir, de sofrer e de criar laços com o ser humano, merecendo, por isso, respeito, cuidado e proteção.

Ao longo do projeto, os alunos serão convidados a conhecer melhor o mundo animal e a refletir sobre a responsabilidade que todos temos na forma como tratamos os animais, especialmente aqueles que fazem parte das nossas famílias e da nossa comunidade.

Através de atividades educativas, criativas e de sensibilização, pretende-se que cada aluno descubra quais são as necessidades básicas dos animais, o que significa garantir o seu bem-estar e como pequenas atitudes podem fazer uma grande diferença nas suas vidas. É também uma oportunidade para conhecer um pouco da História da relação entre os animais e a sociedade, compreender os princípios do bem-estar animal e refletir sobre os fundamentos éticos dos Direitos dos Animais.

Objetivos

1. Promover a sensibilização para os Direitos dos Animais, no âmbito da Solidariedade, dos Afetos em contexto escolar, de forma integrada e participativa;
2. Estimular a relação com os animais em contexto interno e externo à escola.
3. Contribuir para a prática dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): ODS 3 - Saúde de qualidade; ODS 4 - Educação de qualidade; ODS 12 - Produção e consumos sustentáveis.
4. Incentivar o trabalho sobre a temática do bem-estar animal no espaço educativo, contribuindo para uma mudança de comportamento e de atitude face às relações Humano/Animal/Ambiente/Sociedade, vinculado pelo Referencial da Educação para o bem-estar animal.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 15:15 às 16:00 (Sala 407);

Quarta-feira das 15:15 às 16:00 (Sala 407).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.8. Clube de Fotografia

Apresentação

Projeto que pretende incutir nos alunos o interesse e o gosto pela fotografia. Tem como principal finalidade potencializar as capacidades criativas em todos os alunos.

Objetivos

1. Desenvolver competências técnicas e criativas na área da Fotografia;
2. Promover a expressão individual e coletiva através da imagem;
3. Estimular a autonomia, a observação atenta e o olhar crítico sobre o espaço escolar, a comunidade e o mundo;
4. Capacitar os alunos para a leitura e produção de imagens.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30 (sala escura).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.9. Clube de Robótica

Apresentação

Dinamizar a robótica na Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia, através da construção e programação de Robôs.

Objetivos

O objetivo geral é dinamizar a Robótica na Escola Dr. Horácio Bento de Gouveia. São Objetivos específicos:

1. Fomentar o interesse pela Ciência e Tecnologia e o pensamento computacional, desenvolvendo a criatividade e a produção de soluções em equipa;
2. Desenvolver Projetos envolvendo robôs e sua programação;
3. Promover a participação em eventos tecnológicos com os Projetos desenvolvidos.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Segunda-feira das 11:45 às 13:15 (Sala 214);

Terça-feira das 08:15 às 09:45 (Sala 214);

Quarta-feira das 08:15 às 09:45; das 14:15 às 15:00; das 15:15 às 16:00 (Sala 214);

Sexta-feira das 13:30 às 15:00 (Sala 214).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.10. Clube de Teatro

Apresentação

O Grupo de Teatro procura apurar os sentidos para a vida e levar o mundo e o sonho para o palco. Ali, os alunos são desafiados a abraçar um mundo de evasão e de viagens para outros mundos, outras personagens, outras dimensões, a experimentar sensações mágicas e a enfrentar com ousadia e sucesso as suas inseguranças. Possibilita ainda a interiorização de valores como o respeito, a tolerância, a amizade, entre outros e a aprendizagem do sentido do coletivo e da responsabilidade.

Objetivos

1. Motivar os alunos para a leitura e aperfeiçoar as competências de interpretação e compreensão de textos literários, valorizando a leitura performativa, em voz alta, expressiva e/ou dramatizada;
2. Promover atividades que estimulem a criatividade dos alunos e melhorem as competências da escrita e da oralidade;
3. Criar condições que, mediante a criatividade e a expressão artística, proporcionem espaços de convívio e de convivência.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 15:15 às 16:45 (Auditório).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.11. Clube de Xadrez

Apresentação

O Xadrez é uma atividade primordial por excelência, pois atende às características do desporto estimulando entre outros o espírito competitivo, autoconfiança, concentração e socialização. Isto faz com que a modalidade se enquadre nas exigências da educação moderna. Um dos jogos mais antigos e populares do mundo, o Xadrez pode ser aproveitado em vários aspetos pedagógicos, lazer e desportivo. A partir dele, será possível estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como: atenção, disciplina, memória, concentração, raciocínio lógico, inteligência e imaginação. Este contribui imenso no processo de formação escolar.

Objetivos

1. Desenvolver cálculos matemáticos através do movimento das peças de xadrez;
2. Reforçar a capacidade de concentração, responsabilidade e tomada de decisões;
3. Criar um momento lúdico e ao mesmo tempo aprender, desenvolvendo o raciocínio lógico;
4. Reconhecer e valorizar o Xadrez através de seus elementos constitutivos, como meio de educação multidisciplinar.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30 (204);

Quarta-feira das 09:00 às 09:45; das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30; das 11:45 às 12:30; das 13:30 às 14:15; das 14:15 às 15:00 (204);

Quinta-feira das 10:45 às 11:30; das 11:45 às 12:30 (204).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.12. Clube eTwinning HBG

Apresentação

O Clube eTwinning HBG é um espaço que pretende promover o trabalho colaborativo a várias dimensões, visando uma cidadania ativa, de inclusão, equidade e europeia. Procura desenvolver competências digitais através de projetos com parceiros nacionais e internacionais. É parceiro Erasmus e do Clube Europeu HBG, embora exista independentemente. Todos os projetos eTwinning se desenvolvem, principalmente, numa plataforma digital segura e fechada e visam melhorar e promover o espírito de escola eTwinning.

Objetivos

1. Dar a conhecer o eTwinning;
2. Dinamizar projetos eTwinning;
3. Reforçar uma cultura de cidadania ativa, numa perspetiva inclusiva e responsável;
4. Promover competências digitais e de trabalho colaborativo em termos regionais, nacionais e internacionais;
5. Reforçar o espírito de escola eTwinning.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 14:15 às 15:00; das 15:15 às 16:00 (511).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.13. Clube Europeu

Apresentação

O Clube Europeu HBG é o espaço privilegiado para promover os valores europeus, contribuindo para a formação e envolvimento dos alunos no projeto de construção europeia, incrementando a sua participação, reforçando a proteção dos seus direitos e deveres, fortalecendo assim a identidade e os valores de cidadania europeus.

Aceda ao link do subsite do projeto para efetuar a sua inscrição, que se encontra em baixo.

Objetivos

1. Contribuir para a formação e envolvimento dos alunos no projeto de construção europeia;
2. Incrementar a participação dos alunos;
3. Reforçar a proteção dos direitos e deveres dos cidadãos europeus;
4. Fortalecer a identidade e os valores de cidadania europeus;
5. Operacionalizar os diferentes projetos Erasmus+ em curso.

Destinatários

Alunos, Docentes e Não Docentes.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

A participação dos alunos nas mobilidades Erasmus+ é realizada de acordo com critérios de seleção.

Durante a mobilidade, os alunos participam nas atividades educativas e culturais previstas pelo programa, integrando a dinâmica da escola parceira e, sempre que possível, permanecendo em famílias de acolhimento. Esta experiência permite-lhes contactar com outras culturas, desenvolver competências linguísticas e sociais, promover a autonomia e reforçar os valores de cidadania europeia, inclusão e respeito pela diversidade.

Subsite

https://docs.google.com/forms/d/1GOkggiTn_lBZ1CF119B2FtH-JMsh1i5Tri3TAOxzcqA/edit?pli=1

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.14. Clube Viver a Vida

Apresentação

O Clube Viver a Vida, CVV, é um projeto que se propõe a valorizar a Educação para a Solidariedade, reconhecendo o voluntariado como meio de participação e de Cidadania ativa e Global na Escola.

Objetivos

1. Promover a Educação para a Cidadania Global no âmbito da Solidariedade/ Voluntariado em contexto escolar;
2. Desenvolver competências pessoais e socioemocionais nos elementos da Comunidade Educativa.
3. Potenciar o papel da escola enquanto organização socialmente responsável;
4. Contribuir para a prática dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os alunos são informados e convidados pelos Diretores de Turma (DT) e pelos elementos do Clube Viver a Vida, à medida que as atividades de voluntariado vão decorrendo.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.15. Convivialidade e Ética Escolar

Apresentação

O Projeto Convivialidade e Ética Escolar visa promover um ambiente escolar seguro, inclusivo e respeitador, contribuindo para o bem-estar e para o desenvolvimento de relações interpessoais positivas entre os diferentes elementos da comunidade educativa. Através de ações de caráter preventivo e interventivo, procura fomentar competências pessoais e sociais, prevenir comportamentos de risco e situações de violência, promover a integração e o sentimento de pertença dos alunos e incentivar uma cultura de respeito, responsabilidade, diálogo e cidadania.

Objetivos

- Promover relações interpessoais positivas, assentes no respeito, na empatia, na cooperação e na responsabilidade;
- Prevenir situações de *bullying*, violência e outros comportamentos de risco;
- Capacitar os alunos para a identificação e adequada atuação perante situações de bullying e conflito;
- Promover estratégias de prevenção e gestão construtiva de conflitos, privilegiando o diálogo e a mediação;
- Favorecer o acolhimento, a integração e o sentimento de pertença dos alunos, com particular atenção aos alunos que ingressam no 5.º ano;
- Sensibilizar os alunos para a importância da participação individual e coletiva na construção de um ambiente escolar seguro, inclusivo e respeitador.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

O trabalho com os alunos é desenvolvido através de ações de sensibilização, prevenção e intervenção, realizadas em contexto de turma ou com grupos de alunos, de acordo com as necessidades identificadas e com as atividades previstas no âmbito do projeto. A participação decorre no contexto das ações promovidas pela escola e em articulação com os diferentes intervenientes da comunidade educativa, não estando sujeita a inscrição prévia.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.16. Projeto da Educação para a Segurança e Prevenção de Riscos

Apresentação

Este projeto tem por objetivo, por um lado, a implementação das Medidas de Autoproteção e, por outro lado, a implementação junto dos alunos de um conjunto de aprendizagens relacionadas com a temática da Segurança, nomeadamente, incentivar a adoção consciente de atitudes que evitem comportamentos de risco, que minimizem a exposição a diversos tipos de acidentes, quer na escola, em casa ou na rua.

Objetivos

1. Conhecer o Plano de Emergência e de Evacuação da Escola, as normas e as regras;
2. Elaborar e dinamizar o Plano de Prevenção e Emergência da escola;
3. Conhecer rotinas e procedimentos de autoproteção a adotar na segurança e prevenção de riscos;
4. Criar uma cultura de segurança que implica reflexão, espírito crítico e aprendizagem, com o objetivo de encarar a segurança como uma responsabilidade partilhada;
5. Partilhar informações e/ou tomar decisões no âmbito da Equipa de Emergência e Segurança da escola.

Destinatários

Alunos, Docentes, Não Docentes e Comunidade Educativa.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os aplicadores terão cada um cinco sessões, onde abordarão os seguintes temas:

Tema 1 - O Plano de Emergência Familiar e o Plano de Prevenção e Emergência das Escolas (TEMA ANUAL OBRIGATÓRIO PARA TODOS OS ANOS LETIVOS)

Tema 2 - Os riscos naturais (TEMA NUCLEAR);

Tema 3 - Os riscos tecnológicos e os riscos mistos (TEMA NUCLEAR);

Tema 4 - Gestos que salvam vidas (TEMA NUCLEAR);

Tema 5 - Proteção Civil (TEMA NUCLEAR)

As sessões serão realizadas nas aulas de FPS (Formação Pessoal e Social) e CD (Cidadania)

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.17. Educação Rodoviária

Apresentação

Pretende-se que os alunos tenham em vista o desenvolvimento de uma cultura de educação para a segurança rodoviária e, em função dessa perspetiva, possam promover uma mobilidade sustentável junto da comunidade educativa.

Objetivos

1. Proporcionar vivências de situações de aplicação de regras e sinais de trânsito;
2. Desenvolver uma cultura de educação para a segurança rodoviária junto da comunidade escolar.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

As atividades a desenvolver são realizadas na aula curricular de Educação Física. Os alunos poderão usufruir das bicicletas desde que os professores estejam presentes.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.18. Escola Saudável HBG

Apresentação

O projeto Escola Saudável HBG desenvolve, entre outros: ações de informação sobre hábitos de vida saudável; avaliação de indicadores de saúde a alunos e professores; consultas de nutrição; aulas de apoio de EF; aulas de Ginástica para professores e funcionários.

Objetivos

1. Incutir hábitos de vida saudável;
2. Assegurar a compreensão da importância da atividade física como fator de saúde;
3. Promover a autonomia do aluno no processo de avaliação e interpretação da aptidão física;
4. Fomentar a atividade física habitual e a participação desportiva melhorando a aptidão física;
5. Contribuir para o conhecimento/utilização de indicadores de saúde.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

O Programa VIVER MELHOR possibilita a avaliação de indicadores de saúde, consultas de nutrição, aulas de apoio de EF, e, para alunos de 9º ano, a frequência gratuita de um Ginásio durante 3 meses. Para usufruir das valências deste programa, os alunos interessados, deveram falar com o respetivo Diretor de Turma ou com o Professor de Educação Física.

As outras atividades desenvolvidas pela Escola Saudável HBG realizam-se ao nível de anos letivos ou turmas selecionadas.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	**CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO**

1.19. Espaço Imersivo

Apresentação

A sala de Ambientes Imersivos tem como objetivo complementar o currículo escolar através da utilização de tecnologias de realidade virtual. Recorrendo a óculos VR, os alunos podem explorar ambientes digitais que reforçam a compreensão dos conteúdos abordados em diversas disciplinas.

Objetivos

1. Enriquecer o currículo através da integração de experiências em realidade virtual.
2. Promover aprendizagens significativas, aproximando os conteúdos teóricos de situações práticas e interativas.
3. Estimular a curiosidade e a motivação dos alunos, tornando as aulas mais atrativas e envolventes.
4. Desenvolver competências digitais e o uso responsável de novas tecnologias.
5. Fomentar a criatividade e o pensamento crítico, através da exploração de ambientes virtuais diversificados.
6. Apoiar diferentes estilos de aprendizagem, proporcionando experiências visuais, auditivas e interativas.
7. Valorizar o trabalho colaborativo, permitindo atividades em grupo em ambientes virtuais partilhados.
8. Conectar a escola ao futuro, alinhando a educação com os desafios da sociedade digital.

Destinatários

Alunos e Docentes.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Neste momento, ainda é muito precoce apresentar-vos como será a metodologia deste Espaço Imersivo, visto que a equipa de desenvolvimento de atividades irá receber informações do Órgão de Gestão da Escola HBG e da Divisão de Recursos Educativos Digitais - Secretaria de Educação Ciência e Tecnologia da RAM. Assim, quando tudo estiver delineado será apresentado a toda Comunidade Escolar. (24-09-2026)

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.20. Expressões Artísticas

Apresentação

Este projeto visa, principalmente, desenvolver atividades no âmbito das artes visuais, utilizando técnicas que os discentes muitas vezes não têm oportunidade de experimentar durante as atividades letivas. Propomos, desta maneira, contribuir para a formação integral do aluno, tornando-o um indivíduo mais interessado e participativo na sociedade em que se insere. Trabalhamos diretamente com as diferentes turmas de 2.º ciclo, em projetos, concursos e exposições externas à escola.

Objetivos

1. Sensibilizar o aluno para as diversas atividades na área das Artes Visuais, com o intuito de complementar e promover a sua formação;
2. Estimular a capacidade criativa individual;
3. Reconhecer as Artes práticas como meio privilegiado no desenvolvimento das competências sociais;
4. Relacionar as Artes Plásticas com o contexto das Artes, a nível nacional e internacional.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Este projeto promove a participação ativa dos alunos em diferentes experiências e projetos artísticos, através da realização de desafios criativos, concursos, exposições, oficinas e atividades temáticas. Os alunos são incentivados a explorar diferentes técnicas, materiais e linguagens artísticas, desenvolvendo a criatividade, a expressão pessoal, a cooperação e o gosto pela arte.

Existe também uma articulação direta com os Diretores de Turma, sempre que uma turma manifeste interesse em participar nas atividades ou desafios propostos pelo projeto. A Coordenadora do Clube disponibiliza-se ainda para dinamizar workshops e desenvolver projetos artísticos com os alunos interessados, sempre que exista disponibilidade de horário para a sua realização e sala de artes.

Desta forma, pretende-se promover uma participação alargada dos alunos, valorizar a expressão artística e integrar a Arte na dinâmica da comunidade escolar.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.21. Literacia Financeira e Educação para o Consumo

Apresentação

A Literacia Financeira e Educação para o Consumo é um projeto da Direção Regional de Educação que pretende promover nos alunos a aquisição, o desenvolvimento de conhecimentos e de capacidades para a tomada de decisões corretas sobre as suas finanças, com efeito multiplicador de informação e formação junto das famílias contribuindo, desta forma, para uma sociedade com hábitos de consumo mais responsáveis e seguros.

Objetivos

1. Adquirir e desenvolver conhecimentos e capacidades fundamentais sobre literacia financeira;
2. Sensibilizar para a importância de uma boa gestão financeira através da elaboração do orçamento familiar e de dicas de poupança no quotidiano;
3. Reconhecer a relevância do planeamento e as competências essenciais de um projeto empreendedor;
4. Entender as responsabilidades decorrentes do recurso às instituições financeiras (bancos e seguros);
5. Refletir sobre o ato de consumo face à complexidade do mercado;
6. Conhecer os meios/entidades de proteção dos consumidores.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Em articulação com a componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento as entidades parceiras nomeadamente a Delegação Regional da Madeira do Banco de Portugal; a Câmara Municipal do Funchal e a DECO PROteste, em contexto de sala de aula e/ou auditório, irão dinamizar sessões formativas e Oficinas didáticas para os alunos dos 2º e 3º ciclos. Estas decorrerão ao longo do ano letivo, de acordo com a proposta do docente de Cidadania e Desenvolvimento e a disponibilidade da entidade parceira.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.22. Mindfulness

Apresentação

O Projeto Mindfulness teve início no ano letivo 2019/2020. Nasceu da necessidade de dar a conhecer aos alunos esta filosofia de vida, devido ao ritmo acelerado em que todos vivemos na atualidade. As crianças, adolescentes e adultos habituados à evolução tecnológica têm dificuldades em aguardar pela sua vez, em se concentrar, e agem por impulso. A Escola é o espelho do que se passa no exterior. É, pois, urgente que para além dos conhecimentos científicos possamos auxiliar os nossos discentes a gerir melhor as emoções e a torná-los mais calmos/concentrados no "aqui e agora".

Objetivos

1. Aumentar a capacidade de manter a atenção e a calma;
2. Consciencializar-se do seu corpo, pensamentos e emoções;
3. Aumentar a capacidade de gestão emocional perante situações difíceis;
4. Melhorar as relações interpessoais;
5. Aumentar a autoconfiança, a amizade, a empatia e o controlo de impulsos reativos;
6. Reduzir os sintomas de hiperatividade, de stress, de agressividade e de impulsividade;
7. Aumentar o bem-estar;
8. Adquirir benefícios ao longo da vida, no presente e no futuro.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Segunda-feira das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30 (sala 504);

Segunda-feira das 14:15 às 15:00; das 15:15 às 16:00 (sala 312);

Terça-feira das 10:45 às 11:30 (sala 420);

Quarta-feira das 14:15 às 15:00 (sala 506);

Sexta-feira das 14:15 às 15:00 (sala 405).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	**CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO**

1.23. Oficina de Animação

Apresentação

A Oficina de Animação dispõe de um conjunto de atividades lúdicas e pedagógicas, que proporcionam aos alunos a ocupação dos seus tempos livres de forma autónoma e divertida.

A sala oferece recursos diversificados, que permitem que os alunos possam desenvolver competências essenciais, disfrutando de jogos de computador, jogos didáticos e jogos tradicionais, que acabam por lhes proporcionar bons momentos na escola, melhorando a sua cooperação, o seu espírito de equipa e o sentido de pertença à instituição.

Objetivos

1. Organizar e dinamizar atividades lúdicas e pedagógicas;
2. Promover e melhorar as relações sociais;
3. Potenciar o pensamento crítico e a disciplina;
4. Desenvolver a cooperação e o espírito de equipa;
5. Desenvolver competências na tomada de decisões, definição de estratégia e procedimentos.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

A Oficina de Animação funciona na sala 205 e não necessita de nenhuma inscrição por parte dos alunos.

Os alunos podem frequentar o espaço livremente, sem obrigatoriedade de cumprir qualquer horário fixo.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.24. Parlamento Jovem Nacional

Apresentação

O Projeto do Parlamento dos Jovens Nacional é promovido pela Assembleia da República, em parceria com a Assembleia Legislativa Regional e a Secretaria Regional de Educação, através da Direção Regional de Educação. Tem um Tema para debate que é definido pela Assembleia da República anualmente, mais propriamente, no início do ano letivo e obedece a uma calendarização também definida pela Assembleia da República e pela Assembleia Legislativa Regional.

Objetivos

1. Educar para a cidadania, estimulando o gosto pela participação cívica e política;
2. Dar a conhecer a Assembleia da República, o significado do mandato parlamentar, as regras do debate parlamentar e o processo de decisão do Parlamento, enquanto órgão representativo de todos os cidadãos portugueses;
3. Promover o debate democrático, o respeito pela diversidade de opiniões e pelas regras de formação das decisões;
4. Incentivar a reflexão e o debate sobre um tema, definido anualmente.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os alunos interessados entram em contacto com a coordenadora (prof. Helena Borges), agrupam-se em Lista de 10 elementos até 20 de novembro, propondo 3 medidas inovadoras acerca do tema: "Jovens com LUGAR, territórios com FUTURO!". As listas candidatas irão submeter-se ao escrutínio dos eleitores (todos os alunos do 3º Ciclo da HBG) e podem então ser eleitos para participar na Sessão Escolar. O trabalho será preparado em horário conciliado entre a coordenadora e os alunos interessados.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.25. Programa Educamedia - Aprender com o Cinema

Apresentação

O projeto "Aprender com o Cinema" assenta na projeção de diversos filmes durante o ano letivo, que foram selecionados segundo dois critérios: o conteúdo temático a ser desenvolvido na sala de aula e a idade dos alunos.

Objetivos

1. Desenvolver competências críticas;
2. Enriquecer o currículo escolar;
3. Fomentar a literacia visual;
4. Promover a empatia e o conhecimento cultural;
5. Estimular a criatividade e expressão artística;
6. Adaptar a aprendizagem à idade dos alunos.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

O Projeto Aprender com o Cinema, da EDUCAmedia, consiste na visualização de filmes que, à semelhança dos anos anteriores, são sempre selecionados de acordo com o Tema de Escola, que este ano é "Semear o diálogo, cultivar a paz". Cada filme é acompanhado por atividades de preparação e de reflexão após a visualização, sendo as sessões realizadas pelas turmas na sala de aula ou no anfiteatro. Após a visualização, procura-se promover a interdisciplinaridade entre as várias turmas e áreas disciplinares, através de atividades relacionadas com as temáticas dos filmes, numa perspetiva de flexibilidade curricular e de articulação de aprendizagens.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.26. Projeto Crescer em Amor

Apresentação

A Meditação oferece às crianças inúmeros benefícios, não só a nível de saúde como também, a nível comportamental, emocional e social. Com este projeto as crianças aprendem a utilizar técnicas de respiração e relaxamento, a acalmar pensamentos e comportamentos e a reconhecer as suas emoções, permitindo-lhes controlar-se em situações de tensão. Assim, este projeto pretende melhorar a atenção e concentração, o controle emocional e diminuir a ansiedade dos alunos perante os desafios do ensino e da vida em geral.

Objetivos

1. Fortalecer a saúde emocional determinando o bem-estar físico, mental e social.
2. Promover o relaxamento, a tranquilidade e a concentração.
3. Fomentar o autoconhecimento e o autocontrole.
4. Trabalhar a autoestima e a confiança.
5. Aumentar a satisfação pessoal, criatividade e o aproveitamento.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30 (Sala no Auditório);

Quarta-feira das 11:45 às 12:30; das 12:30 às 13:15; das 14:15 às 15:00 (Sala no Auditório);

Quinta-feira das 11:45 às 12:30; das 12:30 às 13:15 (Sala no Auditório);

Sexta-feira das 11:45 às 12:30; das 12:30 às 13:15; das 14:15 às 15:00 (Sala no Auditório).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.27. Projeto Eco Escolas

Apresentação

Projeto que pretende desenvolver uma consciência ecológica, sensibilizando para os problemas ambientais e a consequente necessidade de preservação da natureza, dinamizando ao longo do ano letivo um conjunto de ações e atividades, de forma a envolver os diferentes elementos da Comunidade Educativa, com especial enfoque nos alunos, melhorando assim a qualidade de vida na escola e na comunidade envolvente. Dinamiza e executa a manutenção e rega do jardim das abelhas. Incorpora, também, o Trilho da Ciência, as salas ecoXXI, ecoXXII e cores ao vento.

Objetivos

1. Desenvolver uma consciência ecológica, sensibilizando para os problemas ambientais e a consequente necessidade de preservação da natureza.
2. Incutir o sentido de responsabilidade e respeito pela natureza, disfrutando do que esta nos pode proporcionar.
3. Aumentar o conhecimento da Comunidade Educativa sobre a recolha do lixo produzido na escola, passando da teoria à prática.
4. Sensibilizar para novas formas de reutilização inovadoras e imaginativas.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Terça-feira das 09:00 às 09:45; das 10:00 às 10:45; das 16:00 às 16:45; das 17:45 às 18:30 (Bio horta);

Quarta-feira das 10:00 às 10:45; das 15:15 às 16:00; das 16:00 às 16:45; das 17:45 às 18:30 (Bio horta);

Quinta-feira das 08:15 às 09:00; das 09:00 às 09:45; das 10:00 às 10:45; das 10:45 às 11:30 (Bio horta);

Sexta-feira das 14:15 às 15:00 (Bio horta).

Subsite

https://ecohbg2.wordpress.com/

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.28. Projeto Escola Azul

Apresentação

A Escola Azul é um programa do Ministério da Economia e do Mar que tem como missão promover a Literacia do Oceano na comunidade escolar e criar gerações mais responsáveis e participativas, que contribuam para a sustentabilidade do Oceano. O nosso projeto é nacional e internacional (European Blue School).

Objetivos

1. Envolver a comunidade local (escola, bairro);
2. Explorar uma questão relacionada ao oceano, de interesse do(a)s aluno(a)s, preferencialmente abordando uma questão local relacionada ao oceano;
3. Explorar o tema de forma interdisciplinar, com diferentes disciplinas trabalhando juntas para atingir o objetivo.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os alunos poderão inscrever-se para frequentar, ao longo do ano letivo, no seguinte horário: Terças, das 15:15 - 16:00 e Quartas das 15:15-16:00. Em local a definir. Podem ainda apresentar um projeto de turma, no âmbito da Escola Azul, ao seu Diretor de Turma, no qual a equipa do projeto prestará apoio e colaboração.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.29. Projeto Incluzinha

Apresentação

O projeto visa atividades pedagógicas no âmbito da cozinha para promover a autonomia pessoal, através da realização de aprendizagens praticas.

Objetivos

1. Adquirir noções básicas de higiene e segurança no dia a dia;
2. Conhecer diferentes tipos de alimentos do seu quotidiano;
3. Desenvolver, de forma autónoma, atividades da vida diária;
4. Aplicar conhecimentos de diferentes áreas disciplinares, ao longo do ano letivo;
5. Conhecer e aplicar conceitos básicos de reciclagem e de sustentabilidade;
6. Desenvolver hábitos de alimentação saudável.

Destinatários

Alunos que beneficiam da valência, Unidade Especializada, com medidas adicionais.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

O projeto desenvolve atividades práticas, no âmbito das aprendizagens substitutivas.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.30. Projeto Ler com Amor

Apresentação

Este Projeto visa cativar os alunos para a leitura e o aperfeiçoamento das competências de interpretação e compreensão de textos literários, valorizando a leitura performativa, em voz alta, expressiva e/ou dramatizada.

Objetivos

1. Promover atividades que estimulem a criatividade dos alunos e melhorem as suas competências de leitura;
2. Desenvolver a criatividade linguística e valorizar a expressão literária;
3. Apropriar-se dos espaços da Escola para propagação da leitura recreativa e em voz alta;
4. Ler e fruir de textos literários;
5. Promover a leitura, assumindo-a como fator de desenvolvimento individual e social.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os alunos envolvem-se em leituras performativas para dar voz aos diversos textos.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.31. Projeto Unesco

Apresentação

Criada em 1952, a Rede das Escolas Associadas da UNESCO integra atualmente cerca de 11 mil estabelecimentos de ensino em todo o mundo, dos quais 189 em Portugal, promovendo projetos educativos ligados às áreas da Educação, Ciência, Cultura e Comunicação, numa perspectiva de cidadania ativa, inclusão e cultura de paz. Na escola dos 2.º e 3.º ciclos Drº Horácio Bento Gouveia, que pertence por mérito proprio à Rede das Escolas Associadas da UNESCO o Projeto Unesco abrange três grandes áreas: visa a construção de uma cidadania global, aliada a uma cultura de paz e não violência; aborda o desenvolvimento sustentável; aponta uma abordagem intercultural e valorização do património.

Objetivos

O seu principal objetivo é reduzir o analfabetismo no mundo. A UNESCO em consonância com o exposto financia a formação de professores, uma de suas atividades mais antigas, e a criação de escolas em zonas de refugiados. Além deste poder-se-á elencar outros objetivos:

1. Preparar as crianças e os jovens para um mundo cada vez mais complexo;
2. Incentivar a colaboração entre todos os atores educativos.

Destinatários

Alunos e restante Comunidade Educativa.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

O Coordenador do Projeto UNESCO trabalha com os discentes indo às suas aulas de Cidadania e Desenvolvimento, promovendo o intercâmbio de ideias, o que significa um diálogo aberto, uma escuta ativa e uma mistura de culturas e visões. O grande objetivo é que os discentes percebam o mundo em que vivem. Esse trabalho vai continuar a ser feito com uma variante fundamental: o tema aglutinador da nossa escola, “Semear o diálogo, cultivar a paz”, entra nas diretrizes fundamentais das escolas UNESCO. Os alunos podem participar nas conversas realizadas nas aulas com o Coordenador e, se assim o entenderem, inscrever-se no projeto. Visto este projeto ser bastante abrangente, a ideia é que em cada ano o número de visitas do responsável aumente. Acresce ainda que o Coordenador, tal como em anos anteriores, faz um intercâmbio com outras escolas, realizando palestras sobre a temática.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.32. Promoção do Clima Escolar e Bem Estar

Apresentação

Este projeto formaliza a participação no Estudo Regional sobre Indicadores de Clima Escolar, Prevalência de Bullying e Bem-Estar dos Alunos, uma iniciativa da Direção Regional de Educação (DRE) da Região Autónoma da Madeira para o ano letivo de 2026/2027. O estudo direciona-se às escolas públicas do 2.º e 3.º ciclos do ensino básico e do ensino secundário.

Objetivos

O objetivo geral deste projeto é compreender os fenómenos do clima escolar, do bullying e do bem-estar com base em instrumentos científicos aferidos e validados.

O intuito é garantir práticas baseadas em evidências na gestão escolar para promover o bem-estar de toda a comunidade educativa e prevenir conflitos e situações de bullying.

Os objetivos específicos definidos pela Direção Regional de Educação (DRE) são:

- aumentar o conhecimento sobre as dinâmicas, causas e impactos nas relações entre o bem-estar dos alunos e o bullying.Garantir decisões orientadas por evidências na formulação de políticas públicas de educação;
- entregar um relatório exclusivo a cada escola, contendo orientações adaptadas às suas necessidades de gestão; sensibilizar e intervir no ecossistema educativo, potenciando o desenvolvimento emocional, cognitivo e social dos alunos para o seu sucesso escolar;
- prestar apoios especializados e multidisciplinares através dos serviços da DRE para responder às necessidades de avaliação encontradas;
- garantir a monitorização regular e o acompanhamento contínuo para apoiar a tomada de decisão das direções escolares.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Os alunos deverão responder a um questionário, que será aplicado em formato online, em contexto de sala de aula.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.33. Rádio HBG

Apresentação

A Rádio HBG é um projeto educativo e comunicativo que dá voz a toda a comunidade educativa, promovendo a criatividade, a expressão oral e o espírito de equipa.

Através de programas informativos, musicais, culturais e de entretenimento, a rádio divulga atividades escolares, partilha conhecimentos e fortalece a ligação entre toda a comunidade educativa.

Para dar oportunidade a todos os alunos, pedimos que inscreva o seu educando apenas num dos dias disponibilizados.

Objetivos

Objetivos: Desenvolver competências de comunicação, incentivar a participação dos alunos, divulgar projetos e eventos da escola e promover a cidadania, a criatividade e o espírito de colaboração.

Destinatários

Comunidade Educativa.

Horário/local

Segunda-feira das 12:30 às 13:15 (112);

Terça-feira das 10:45 às 11:30 (112);

Quarta-feira das 10:45 às 11:30 (112);

Quinta-feira das 16:00 às 16:45 (112).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.34. Sala do Futuro

Apresentação

A Sala do Futuro oferece atividades baseadas nos recursos tecnológicos e pedagógicos da Sala do Futuro em duas vertentes:

- Oferta extracurricular;
- Criação de Ambientes Inovadores de Aprendizagem como complemento da oferta curricular (orientado para as turmas).

Disponibilizamos atividades na áreas da eletrónica, modelação e impressão 3D, Corte, gravação a laser e artesanato digital e edição de vídeo e som.

Objetivos

1. Inovar, criar e produzir soluções, reforçando a autonomia;
2. Promover o espírito de equipa, de cooperação e de colaboração;
3. Fomentar o interesse pela Ciência e Tecnologia;
4. Desenvolver o pensamento computacional;
5. Fortalecer o pensamento crítico;
6. Desenvolver competências de comunicação oral e escrita;

Destinatários

Alunos - Inscrições nas Extracurriculares; Turmas - Complemento da Oferta Curricular.

Horário/local

Segunda-feira das 10:45 às 11:30; das 14:15 às 15:00 (Sala 214);

Terça-feira das 15:15 às 16:00 (Sala 214);

Quarta-feira das 14:15 às 15:00 (Sala 214).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	**RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.35. SOS Morcegos

Apresentação

O projeto SOS Morcegos, iniciado em 2022 em parceria com o Parque Ecológico do Funchal, promove a educação ambiental através de atividades práticas e sessões de sensibilização sobre a importância dos morcegos na biodiversidade. Através do envolvimento da comunidade educativa, proporciona aprendizagens científicas, incentiva comportamentos sustentáveis e desenvolve o respeito pela natureza e pela conservação das espécies.

Objetivos

1. Sensibilizar a comunidade da Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia e a população em geral para a importância dos morcegos mediante a realização de jogos e de trabalhos centrados nesta temática;
2. Incentivar à adoção de comportamentos que contribuam para a sustentabilidade do Planeta através da mudança de comportamentos;
3. Integrar trabalhos de ordem multidisciplinar onde se vertam as características enunciadas no Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória e que se integrem na Estratégia de Educação para a Cidadania;
4. Debater, em contexto escolar, a influência dos seres humanos na conservação da biodiversidade de forma a vivermos e agirmos de forma sustentável.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Quarta-feira das 15:15 às 16:00 (Cantinho dos Morcegos - Bar dos Alunos).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	**SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO**	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.36. Tradição e Sustentabilidade

Apresentação

Esta iniciativa está focada na promoção das Tradições e da Sustentabilidade da Ilha da Madeira. Os objetivos focam-se na partilha de ideias, na alimentação saudável, na tradição do passado, nos valores das populações e na necessidade de aplicar uma sustentabilidade ao mundo atual.

Objetivos

1. Promover a unidade do corpo docente e discente;
2. Envolver conhecimentos dos docentes de vários grupos disciplinares vazando num objetivo de partilha e do saber de uma alimentação saudável;
3. Preservar a identidade, características culturais e valores, respeitando e evidenciando uma tradição que remonta aos primórdios de um povo;
4. Estreitar as relações interpessoais entre todos os envolvidos;
5. Incentivar a proatividade e valorizar a cidadania participativa;
6. Fomentar a sustentabilidade, nas ações e pensamentos de cada elemento da comunidade da escola.

Destinatários

Alunos e Docentes.

Horário/local

Não aplicável - este projeto não recebe inscrições por sessão.

Modo de trabalho com os alunos

Este projeto promove a participação de todos os discentes, porque é neles que devemos incutir as tradições, tal como, o evento "Estimar o Pote", onde toda a comunidade escolar é convidada a participar. Visto que este evento é também online, os Encarregados de educação também podem dar o seu contributo, promovendo e motivando os seus educandos a participar nas tradições e na aplicação da sustentabilidade.

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	**INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

1.37. Vozes da Escola

Apresentação

O projeto visa promover o gosto pelo canto enquanto prática artística, proporcionando aos alunos uma experiência musical significativa, participativa e regular.

O canto assume um papel central no desenvolvimento da sensibilidade estética, expressão individual e comunicação artística, permitindo aos alunos vivenciar a música de forma direta e envolvente.

Objetivos

Promover o gosto pelo canto enquanto forma de expressão artística, desenvolvendo competências musicais, expressivas e sociais.

Destinatários

Alunos.

Horário/local

Quarta-feira das 10:00 às 11:30 (Sala 5 do polivalente);

Quinta-feira das 13:30 às 15:00 (Sala 5 do polivalente).

Subsite

Não declarado.

Competências Essenciais Promovidas

LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	**PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO**	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	**BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE**	**SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA**	SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

2. HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO*

SEGUNDA-FEIRA

Horas	Agente X na HBG	Clube de Robótica	Mindfulness	Rádio HBG	Sala do Futuro
08:15 – 09:00					
09:00 – 09:45					
10:00 – 10:45			Sala 504		
10:45 – 11:30			Sala 504		Sala 214
11:45 – 12:30		Sala 214			
12:30 – 13:15				Sala 112	
13:30 – 14:15					
14:15 – 15:00	Biblioteca		Sala 312		Sala 214
15:15 – 16:00			Sala 312		
16:00 – 16:45					
17:00 – 17:45					
17:45 – 18:30					

TERÇA-FEIRA

Horas	Agente X na HBG	Causa Animal	Clube de Fotografia	Clube de Robótica	Clube de Teatro	Clube de Xadrez	Clube eTwinning HBG	Mindfulness	Projeto Crescer em Amor	Projeto Eco Escolas	Rádio HBG	Sala do Futuro
08:15 – 09:00				Sala 214								
09:00 – 09:45										Bio horta		
10:00 – 10:45	Biblioteca		Sala Escura			Sala 204			Sala no Auditório	Bio horta		
10:45 – 11:30	Biblioteca		Sala Escura			Sala 204		Sala 420	Sala no Auditório		Sala 112	
11:45 – 12:30												
12:30 – 13:15												
13:30 – 14:15												
14:15 – 15:00	Biblioteca						Sala 511					
15:15 – 16:00	Biblioteca	Sala 407			Auditório		Sala 511					Sala 214
16:00 – 16:45										Bio horta		
17:00 – 17:45												
17:45 – 18:30										Bio horta		

QUARTA-FEIRA

Horas	Causa Animal	Clube de Robótica	Clube de Xadrez	Mindfulness	Projeto Crescer em Amor	Projeto Eco Escolas	Rádio HBG	Sala do Futuro	SOS Morcegos	Vozes da Escola
08:15 – 09:00		Sala 214								
09:00 – 09:45			Sala 204							
10:00 – 10:45			Sala 204			Bio horta				Sala 5 do Polivalente
10:45 – 11:30			Sala 204				112			
11:45 – 12:30			Sala 204		Sala no Auditório					
12:30 – 13:15					Sala no Auditório					
13:30 – 14:15			Sala 204							
14:15 – 15:00		Sala 214	Sala 204	sala 506	Sala no Auditório			Sala 214		
15:15 – 16:00	Sala 407	Sala 214				Bio horta			Cantinho dos Morcegos (Bar dos Alunos)	
16:00 – 16:45						Bio horta				
17:00 – 17:45										
17:45 – 18:30						Bio horta				

QUINTA-FEIRA

Horas	Agente X na HBG	Clube de Xadrez	Projeto Crescer em Amor	Projeto Eco Escolas	Rádio HBG	Vozes da Escola
08:15 – 09:00				Bio horta		
09:00 – 09:45				Bio horta		
10:00 – 10:45				Bio horta		
10:45 – 11:30		Sala 204		Bio horta		
11:45 – 12:30	Biblioteca	Sala 204	Sala no Auditório			
12:30 – 13:15			Sala no Auditório			
13:30 – 14:15						Sala 5 do Polivalente
14:15 – 15:00						
15:15 – 16:00						
16:00 – 16:45					Sala 112	
17:00 – 17:45						
17:45 – 18:30						

SEXTA-FEIRA

Horas	Agente X na HBG	Clube de Robótica	Mindfulness	Projeto Crescer em Amor	Projeto Eco Escolas
08:15 – 09:00					
09:00 – 09:45					
10:00 – 10:45					
10:45 – 11:30	Biblioteca				
11:45 – 12:30				Sala no Auditório	
12:30 – 13:15				Sala no Auditório	
13:30 – 14:15		Sala 214			
14:15 – 15:00			Sala 405	Sala no Auditório	Bio horta
15:15 – 16:00					
16:00 – 16:45					
17:00 – 17:45					
17:45 – 18:30					

*** A Oficina de Animação está disponível para os alunos, todos os dias da semana, sem necessidade de inscrição. A Biblioteca funciona em permanência.**

3. OFERTA NUMA PÁGINA

Por forma a evidenciar o contributo dos clubes e projetos no desenvolvimento de competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, apresentamos a tabela seguinte.

	LINGUAGENS E TEXTOS	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	PENSAMENTO CRÍTICO E PENSAMENTO CRIATIVO	RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA	BEM-ESTAR SAÚDE E AMBIENTE	SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA	SABER CIENTÍFICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO	CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO
Agente X na HBG			●	●		●				
Apps For Good		●	●						●	
Atlante					●	●	●			
Bandas Rock				●	●	●		●		●
Baú de Leitura	●			●				●		
Campeonato Regional Jogos da Matemática			●	●		●				
Causa Animal		●				●	●			
Clube de Fotografia				●		●		●		
Clube de Robótica			●			●			●	
Clube de Teatro	●			●				●		
Clube de Xadrez			●	●		●	●	●		
Clube eTwinning HBG	●	●			●	●			●	
Clube Europeu		●			●	●	●			
Clube Viver a Vida				●	●	●	●			
Convivialidade e Ética Escolar					●	●	●			
Delegado de Segurança		●				●	●		●	
Educação Rodoviária		●				●			●	
Escola Saudável HBG						●	●			●
Espaço Imersivo		●	●						●	
Expressões Artísticas				●		●		●		
Literacia Financeira e Educação para o Consumo		●		●		●				
Mindfulness					●		●			●
Oficina de Animação			●	●	●					
Parlamento Jovem Nacional		●	●	●						
Programa Educamedia - Aprender com o Cinema				●		●		●		
Projeto Crescer em Amor					●	●	●			
Projeto Eco Escolas					●	●	●			
Projeto Escola Azul		●		●	●		●		●	
Projeto Incluzinha					●	●	●			
Projeto Ler com Amor	●					●		●		
Projeto Unesco		●		●		●				
Promoção do Clima Escolar e Bem Estar					●	●	●			
Rádio HBG	●	●							●	
Sala do Futuro		●	●						●	
SOS Morcegos		●					●		●	
Tradição e Sustentabilidade	●	●		●	●	●	●	●		
Vozes da Escola				●			●	●		
Soma	6	15	9	17	14	25	17	10	10	3
AS LINHAS SOMBREADAS CORRESPONDEM A CLUBES OU PROJETOS ABERTOS AOS ALUNOS SEMANALMENTE										

ANEXOS de suporte

Centro de Apoio à Aprendizagem

Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho | Estabelece o regime jurídico da educação inclusiva.

Lei n.º 116/2019, de 13 de setembro | Primeira alteração, por apreciação parlamentar, ao Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho, que estabelece o regime jurídico da educação inclusiva.

Decreto Legislativo Regional n.º 11/2020/M, de 29 de julho | Adapta à Região Autónoma da Madeira os regimes constantes do Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho, alterado pela Lei n.º 116/2019, de 13 de setembro, e do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho.

Ofício Circular n.º 099 de 17 de setembro de 2020 | Orientações no âmbito das medidas específicas de apoio à aprendizagem e à inclusão.

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade

Despacho n.º 6478/2017, 26 de julho | Homologa o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória | Documento de referência para a organização de todo o sistema educativo, contribuindo para a convergência e a articulação das decisões inerentes às várias dimensões do desenvolvimento curricular, definindo as áreas de competências.

Inclusão

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho | Estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário e os princípios orientadores da avaliação das aprendizagens