

ESCOLA VIVA 2023



ESCOLA PAULISTA

Conhecimento e Valores que ficam

2º MOMENTO

27 DE MAIO | 09 ÀS 13 HORAS

A **Escola Viva**, mais do que uma “Feira Cultural”, é uma experiência de escola. Um exercício de parceria, no qual alunos e professores se unem para construir caminhos de aprendizagem e descobertas nos campos do conhecimento e da convivência humana.

Programação

Térreo



Feira de Livros – Local: Pátio térreo



Oficina artística com exposição de Van Gogh

Espaço Maker Art – Pátio térreo

Para comemorar os 170 anos de nascimento de Van Gogh, os alunos irão explorar a arte de um dos maiores pintores do século 19. Poderemos sentir que “A pintura está na minha (nossa) pele”, em seu dizer. Com uma pincelada especial, cheia de movimento, transferiremos emoções e intuições para a tela.



Gamificação e Quadribol

Quadra Poliesportiva – Térreo

Atividades alternadas a cada 30 minutos.
Inscrições do Quadribol nas salas 5 e 6 (1º andar)

1º andar



Construções em Robótica

Espaço Maker Criative. Sala 16 – 1º andar

Povos indígenas: respeito à nossa ancestralidade

Salas 1 e 2 – 1º andar

Espaço para compreender a influência dos povos indígenas na formação cultural do povo brasileiro. A sabedoria e os conhecimentos acumulados no modo de vida natural, são apreciados em nossa produção de medicamentos, nos alimentos, e em muitos aspectos da linguagem que usamos, além da grande lição a ser aprendida: é possível conviver sem destruir o meio ambiente.

Complemente sua experiência na Biblioteca.

... ainda sobre Hogwarts. Sala 4 – 1º andar

Vamos degustar um saboroso chá, à moda inglesa, e saber um pouco mais sobre costumes e outros aspectos dessa cultura.

Hogwarts Paulista – Salas 5 e 6 – 1º andar

Harry Potter será revisitado sob a ótica da Matemática, Filosofia, História e Língua Inglesa. O filme é apenas um pretexto para aprender sobre Aritmância, uma abordagem matemática para prever o futuro. Isso sem falar da Plataforma 9 ¾, que é um “prato cheio” para explicar frações e suas derivações.

A Filosofia vai botar luz sobre os elementos simbólicos do filme. Coruja, cobra, fênix... são associados à eterna luta entre o bem e o mal; enquanto a História se encarrega da reconstrução do período, através da montagem de uma Linha do Tempo.

Se gosta de enfrentar desafios, como no filme, que tal uma partida de Quadribol?

Indígenas Brasileiros e suas heranças

Biblioteca – 1º andar

Falar da cultura indígena é transitar por seus rituais, seus costumes, sua produção de artefatos. Uma tribo indígena original abrirá oportunidade para conhecer tudo isso bem de perto. Será ocasião também para adquirir o artesanato por eles produzidos. **Participação especial da tribo Fulni-ô** (originalmente de Pernambuco, hoje em Guarulhos)

2º andar

Literatura e Humanidades – Sala 18 – 2º andar

Uma viagem pelas Humanidades através da literatura de língua inglesa. William Shakespeare, Charles Dickens e John Steinbeck vão nos levar ao Egito Antigo, à Revolução Industrial e à Crise de 1929, respectivamente, para evidenciar a capacidade humana de criar e desenvolver técnicas que, quando não são bem utilizadas, podem causar a destruição do próprio homem.

A Construção em movimento

Sala 19 – 2º andar

Tá pensando em vender, alugar, comprar ou mesmo construir? Ok. Uma turma está pronta a lhe auxiliar, a fim de que possa fazer bons negócios.

Os alunos apresentarão a história da construção civil e sua evolução; vão mostrar os tipos e resistência dos materiais e calcular as quantidades para construir. Se for financiar, fique tranquilo. Você também terá uma boa ajuda para aprender sobre juros simples e composto.

Oficina de Xadrez – Sala 20 – 2º andar

ATIVIDADES E APRESENTAÇÕES ESPECIAIS

Teatro: Apresentação das Oficinas Culturais:

9h15 : Violão, Teclado e Bateria

11h : Teatro Infantil (2F ao 5F): Esquetes

12h : Teatro Juvenil (6F ao 5F): Esquetes

13h - Encerramento – Quadra Poliesportiva – Térreo
Apresentação de Ginástica Artística

Serviços:

Cantina Noz Mostarda na Escola

