

# PROJETO CLICAR

## MARÇO 2008

### ações educacionais



Em março ocorreram oficinas já na abertura diária do espaço para os participantes, com duração até as 15h00. As oficinas são planejadas mensalmente e contém atividades que se inter relacionam. Tanto a contação de histórias como as oficinas de arte-educação, animação na web, fotografia e video digital, são organizadas e desenvolvidas com objetivo de incentivar grupos de crianças a se expressarem por meio dos materiais, equipamentos e softwares disponíveis no Clicar.

Além das oficinas, de terça a sábado, acontecem ações culturais de inclusão digital no espaço do Clicar na Estação Ciência e no Galpão do Cepeca, além de atividades de jogos de mesa, acesso ao computador e a internet, sessões de cinema e oficinas de papel reciclado.

As atividades de acompanhamento escolar para o grupo de participantes do programa de bolsa estudo no período da manhã também não ocorreram neste mês, pois aguardam uma definição quanto a continuidade de patrocínio do projeto.

Em março a semana de oficinas com maior frequência foram as relacionadas a pesquisa de brincadeiras conhecidas pelas crianças. Tudo começou com reproduções dos quadros de Portinari e de Pieter Bruegel, o Velho que retratam uma gama enorme de brincadeiras infantis e que auxiliou na discussão sobre o computador como brinquedo e promoveu o levantamento das brincadeiras que as crianças mais gostam. Essa atividade resultou em um video com todos os participantes brincando e descrevendo as brincadeiras.

Após as oficinas, os computadores são utilizados para atividades coletivas e individuais em jogos de estratégia, jogos de raciocínio matemático e linguagem, pesquisas na internet, construção e atualização de sites, blogs e folologs pessoais, envio e recebimento de e-mails, produção de desenhos, cartas e histórias, sites de relacionamento e jogos on line.

oficina de  
stop motion



oficina de  
brincadeiras  
(arte-educação e direitos da criança)



O Projeto Clicar é um espaço de inclusão social e acesso ao conhecimento e a cultura digital, especialmente criado para crianças e jovens em situação de vulnerabilidade social.

realização



patrocínio



# PROJETO CLICAR

## MARÇO 2008



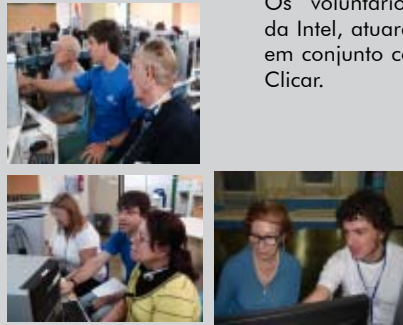
outras ações

dia do fã  
(15/03)



### oficina clicar na terceira idade

A 1.a edição de 2008, aconteceu de 25 a 28 de março, com 18 participantes. Os voluntários, 11 funcionários da Intel, atuaram como monitores em conjunto com educadores do Clicar.




agenda da equipe

- \* reuniões pedagógicas: 10 e 31/03.
- \* reuniões de avaliação das oficinas: 7, 14 e 28/03 (16h30 as 18h00).
- \* organização do espaço e equipamentos: 7, 14 e 28/03 ( das 15h00 as 16h30)
- \* elaboração de relatórios, alimentação e análise de banco de dados: 25 a 31/03.
- \* reuniões diárias as 17:30 para elaboração de memória escrita do dia de trabalho.

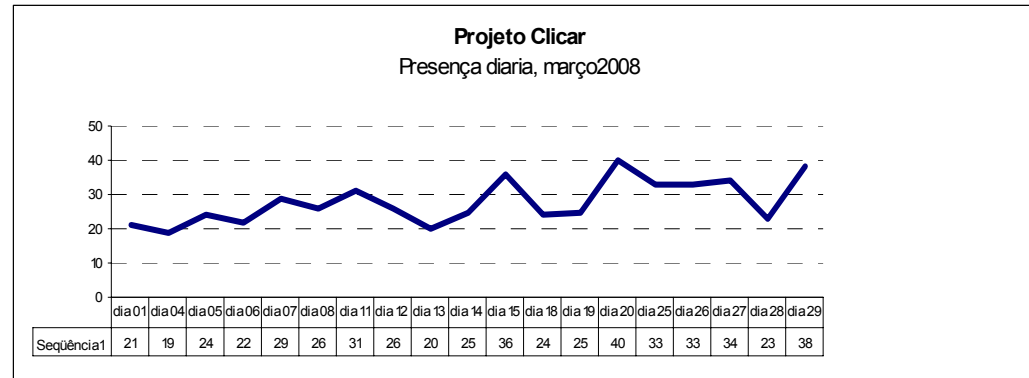


números do atendimento em Março 2008

529 atendimentos  
234 crianças e jovens participaram das atividades diárias.  
39 novas inscrições  
19 dias de atendimento



O relatório de atividades do Projeto Clicar de março/2008, foi elaborado por Dirce Pranzetti e Cecilia Toloza em 02/04/2008. Fotos de autoria dos educadores e pertencem ao arquivo do projeto.



cinema clicar



Toda sexta feira, desde 1998, acontece uma sessão de cinema para os participantes do Clicar. A idéia de se criar um espaço semanal para essa atividade surgiu a partir da contação diária de histórias. As sessões ocorrem quase sempre no auditório da Estação Ciência, com apresentação de filmes dublados. Já ocorreram ciclos de filmes mudos, clássicos, de cinema brasileiro, festivais de desenhos e de curtas metragens. Antes da sessão é projetado o vídeo ou animação elaborado pelas crianças, jovens e educadores do Clicar na semana.

Programação em março:  
dia 7: Piratas do Caribe 2 (aventura)  
dia 14: Mulan 1 (animação)  
dia 28: Mulan 2 (animação)

O Projeto Clicar é um espaço de inclusão social e acesso ao conhecimento e a cultura digital, especialmente criado para crianças e jovens em situação de vulnerabilidade social.

realização



patrocínio

