

Clubes e

GRUPOS ESTUDANTIS



COLÉGIO MARISTA
ROSÁRIO

Clubes Rosarienses – 7º ano

- Clube do Livro;
- Clube de Educação Financeira;
 - Clube de Xadrez;
- Clube do Pensamento Filosófico, Debate e Argumentação;
 - Clube de Plasticidades Artísticas;
 - Clube de História;
 - Clube Rosariense de Games (CRG).



Clube do Livro

A proposta do Clube do Livro, destinado às turmas a partir do 4º ano EF até o 9º ano EF, surgiu da ideia dos próprios estudantes, que tinham interesse em discutir obras literárias, durante os recreios na Biblioteca. O projeto propõe encontros semanais e promove o hábito e o prazer da leitura; divulga dicas de livros, incentivando a leitura de obras literárias clássicas; e estimula o uso dos espaços e acervo da Biblioteca.

- **Local:** Biblioteca
- **Horário:** Terça-feira, 13h30 às 14h20
- **Capacidade:** 20 vagas



Clube de Educação Financeira

Destinado aos estudantes dos Anos Finais, o Clube de Educação Financeira se estrutura em três movimentos importantes: primeiramente, o estudante é auxiliado a analisar a sua postura e seus conhecimentos financeiros; em um segundo momento, o objetivo se lança sobre o orçamento familiar e os planejamentos que ele requer; por fim, as atividades se voltam para um olhar sobre a Educação Financeira na nossa sociedade.

- **Local:** A definir
- **Horários:**
Clube A: Segundas-feiras, das 11h55 às 12h45 (Estudantes da Turma 68)
Clube B: Terça-feira, das 13h30 às 14h20
- **Capacidade:** 20 vagas em cada horário



Clube do Xadrez

Estudantes de 6º, 7º, 8º e 9º anos EF participam do jogo de xadrez o qual desenvolve o raciocínio lógico matemático e o pensamento crítico, e, nesse sentido, melhora a imaginação, criatividade e comunicação, além de ser um bom apoio ao desenvolvimento na escola. O jogo pode ajudar o jovem a desenvolver raciocínios e criar relações sociais saudáveis, fazendo com que o aprendizado englobe criatividade, autoestima e respeito ao outro.

- **Local:** A definir
- **Horários:**
Terça-feira, das 13h45 às 15h25
- **Capacidade:** 20 vagas (6º ao 7º ano)



Clube de Pensamento Filosófico, Debate e Argumentação

Os estudantes do 6º ao 9º ano EF e Ensino Médio interessados no universo filosófico podem participar de encontros mediados por um educador no Clube de Filosofia. Ao final, nos Anos finais são desafiados a apresentar um seminário ou realizar saída de estudos e no EM um projeto que consiste em uma produção textual, com autoria temática própria, inspirada nas linhas de pensamento e nos autores estudados.

- **Local:** A definir
- **Horários:**
Quarta-feira, das 13h45 às 14h45
- **Capacidade:** 20 vagas (6º ao 7º ano)



Clube de Plasticidades Artísticas

O Clube de Plasticidades Artísticas dos Anos Finais oferece oficinas de arte com a intenção de aprofundar técnicas artísticas para os estudantes que se interessam por arte e suas variadas possibilidades. Serão oferecidas técnicas como: modelagem 3D e 2D, técnicas manuais em fotografia, desenho de moda e produção de figurino, tatuagens sobre pele artificial, cerâmica e outras atividades pensadas ao longo do processo de aprendizagem. Cada técnica apresentada será trabalhada ao longo de um mês. O estudante deverá criar um produto final ao término de cada proposta. Ao final de cada mês, os artefatos artísticos se manterão expostos no Espaço de Arte.

- **Local: Sala de Arte**
- **Horários:**
Clube A: Segunda-feira, das 13h30 às 15h10
Clube B: Quarta-feira, das 10h15 às 11h05
- **Capacidade: 20 vagas em cada horário**



Clube de História

O Cluhir se desenvolverá a partir de projetos semestrais, de modo a trabalhar contínua e integradamente com as seguintes temáticas transversais: memória, educação patrimonial e educação para a cidadania.

- **Local:** A definir
- **Horários:**
Segunda-feira, das 13h45 às 15h25
- **Capacidade:** 20 vagas (6º ao 7º ano)



Clube Rosariense de Games

O Clube de Games busca proporcionar uma experiência dinâmica, educativa e divertida, promovendo o uso consciente dos games e estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Nesse contexto, a criação de jogos e a utilização do Minecraft Education, do Scratch, entre outros games, serão exploradas como ferramentas pedagógicas fundamentais no processo de aprendizagem. Este clube é destinado a estudantes do 6º ao 9º ano.

- **Local:** Labcriar
- **Horários:**
Segunda-feira, das 13h30 às 15h10
- **Capacidade:** 20 vagas (6º ao 7º ano)

DATAS IMPORTANTES

Período de Inscrições: 25 de março a 02 de abril – retirada da circular do clube escolhido e entrega da autorização no SCP, com Kênia Marques.

Divulgação do resultado da formação das turmas: 05 de março.

Início das atividades dos clubes: semana de 08 a 12 de abril.



COLÉGIO MARISTA
ROSÁRIO