



POEME

Project leading to an Exhibition for the incorporation of Migrant children into the European school frameworks

Planta da Exposição sobre Commandaria

Subsecção:	Viticultura
Número do elemento:	1
Nome do elemento:	Mapeamento de aldeias de Commandaria
Tipo de elemento:	Tangível ou digital
Tempo de preparação recomendado:	30 minutos
Alunos necessários:	Grupos de 2-4 alunos
Breve descrição:	Um mapa explicativo do Commandaria e outras vinhas de Chipre. O mapa apresenta a localização das vinhas no Chipre, onde a maior parte do vinho Commandaria é produzido e são consideradas como regiões certificadas como Commandaria.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	<ol style="list-style-type: none">1. Recurso do Elemento 1: Mapa explicativo (impresso ou digital)2. Etiquetas descritivas (impressas ou digitais)3. Dispositivo digital (opcional)4. Materiais de colagem (cola, papel, blu tack)5. Espaço para traçar o mapa ou mesa & tomada para dispositivo eletrónico
Dimensões do elemento:	As dimensões físicas do mapa e as etiquetas são proporcionais de acordo com o tamanho do mapa dado. Por exemplo, se o mapa tiver 150 x 100 cm, as etiquetas serão de 10 x 5 cm. A mesma coisa com o mapa digital.
Instruções de construção passo a passo:	Passo 1: Preparar os materiais necessários de acordo com o número de alunos. Sugere-se dar 1 mapa a um grupo de no



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

máximo 4 alunos. Fornecer aos alunos materiais de colagem e preparar etiquetas com antecedência (impressas ou digitais).

Passo 2: Passe os mapas e mostre-lhes as características básicas do mapa.

Passo 3: Deixe-os explorar o mapa durante 2-3 minutos.

Passo 4: Os alunos começam a colar as etiquetas no local certo.

PS. O mapa pode ser aumentado tanto quanto necessário, e apresentado tanto digitalmente como em formato impresso



1 **Laona - Akamas**
Beautiful locations and beaches, picturesque villages with rich cultural and wine traditions.

2 **Vouni Panagias - Ampelitis**
Panoramic route through mountainous terrain with an endless choice of local wines

3 **Diarizos valley**
Idyllic expedition to the natural beauties of a relatively 'unknown', yet rich in vineyards, route

4 **Krasocheria of Limassol**
Well known wine village each with its own character, all with remarkable winemaking tradition.

5 **Commandaria**
Known and unknown corners that preserve the legend of the island's most notable wine.

6 **Pitsilia**
Beautiful scenery along with excellent wine.

7 **Mountainous Larnaka - Lefkosia**
Superb locations with living traditions.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Subsecção:	Viticultura
Número do elemento:	2
Nome do elemento:	Estação de Livro sobre o processo
Tipo de elemento:	Digital
Tempo de preparação recomendado:	30 minutos
Alunos necessários:	Grupos de 2-4 alunos
Breve descrição:	É um livro que irá delinear o processo de vinificação. Descreverá os dois tipos de uvas indígenas cipriotas e pelo menos cinco das principais fases de produção do Commandaria.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	Os alunos irão utilizar um dispositivo digital (telefone/tabela/portátil) para pesquisar os passos principais e encontrar as melhores imagens para cada passo. Criar um álbum digital de imagens utilizando um software de criação de livros. Recomendação: Book Creator ou Canva . Os alunos podem também usar o e-book e/ou a ficha de trabalho POEME
Dimensões do elemento:	Formato digital - pode ser visto digitalmente ou descarregado como um ficheiro epub. Podem utilizar qualquer meio que já conheçam.
Instruções de construção passo a passo:	<p>Passo 1: Iniciar o processo de investigação</p> <p>Passo 2: Recolha de fotografias do processo (imagens de referência)</p> <p>Passo 3: Usar o Book Creator ou Canva para criar um Livro de Processo com material audiovisual</p> <p>Passo 4: No final, os alunos darão feedback e comentários sobre os seus álbuns</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Subsecção:	Viticultura
Número do elemento:	3
Nome do elemento:	Misturado!
Tipo de elemento:	Tangível
Tempo de preparação recomendado:	30-40 minutos
Alunos necessários:	Atividade individual, os alunos podem reunir-se como um grupo no final
Breve descrição:	Esta é uma atividade lúdica desordenada onde os alunos podem envolver-se no processo que exploram na exposição anterior. Ser-lhes-ão dadas frutas e sumos para esmagarem usando as suas mãos e ferramentas para fazerem os seus próprios "vinhos". A atividade destina-se a ser experiencial e a ajudá-los a envolver-se melhor no processo de mistura de materiais e de criação de algo a partir do zero.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variedade de frutas e sumos sazonais 2. Ferramentas de cozinha (copo doseador, colheres, descascador, etc.) 3. Objetos que esmagam alimentos (por exemplo, esmagador de alimentos, liquidificador, espremedor de sumo, etc.) 4. Aventais 5. Papel A3 6. Mesa
Dimensões do elemento:	Brincadeira desarrumada - Atividade experiencial
Instruções de construção passo a passo:	<p>Passo 1: Cada aluno irá selecionar 2-3 frutos e um sabor de sumo.</p> <p>Passo 2: Os alunos tentarão envolver-se no processo de criação misturando as frutas e os sumos, escolhendo as suas próprias analogias para criar "vinho" a partir do zero. Os alunos terão de manter um registo ou "receita" durante o seu processo.</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.


	<p>Passo 3: Os alunos apresentarão o seu produto; explicarão como o fizeram e poderão experimentar as criações uns dos outros para comparar.</p> <p>Passo 4: Utilizando papel A3, os alunos criarão coletivamente um livro de vinhos, com uma coleção de todas as suas receitas.</p>
--	--

Subsecção:	Viticultura
Número do elemento:	4
Nome do elemento:	Tornarem-se especialistas em "Vinho"
Tipo de elemento:	Tangível e/ou Digital
Tempo de preparação recomendado:	15-20 minutos
Alunos necessários:	Atividade individual (grupos de 1)
Breve descrição:	A atividade de classificação será uma introdução aos peritos e provadores de vinho. Os alunos familiarizar-se-ão com estes processos praticando as suas capacidades de degustação. Os sumos serão utilizados em vez do vinho natural para esta atividade, e o processo será o mesmo. Os alunos classificarão o "vinho" de acordo com o seu aspeto, cheiro e sabor e depois acrescentarão uma conclusão/classificação geral.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recurso da Prova 4: Atividade de avaliação de peritos em vinho (ou algo semelhante) 2. Canetas/marcadores 3. 4 tipos de sumo 4. Copos/chávenas 5. Mesa
Dimensões do elemento:	A atividade não tem uma dimensão/forma/formato. A atividade de classificação pode ser executada digitalmente utilizando dispositivos eletrónicos ou fisicamente imprimindo cópias A4 da tabela de atividade de classificação. A degustação pode apenas ser feita fisicamente.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

<p>Instruções de construção passo a passo:</p>	<p>Passo 1: Introdução aos peritos em vinho e a variedade de empregos na fábrica de vinho</p> <p>Passo 2: Explicação da folha de prova e classificação.</p> <p>Passo 3: Começa a degustação. Será solicitado aos alunos que expressem a sua opinião regularmente durante esta atividade. Anotarão as suas observações individualmente ou em pequenos grupos</p> <p>*Recurso em formato pdf (físico ou digital).</p> <div style="text-align: right;">  </div>
---	--

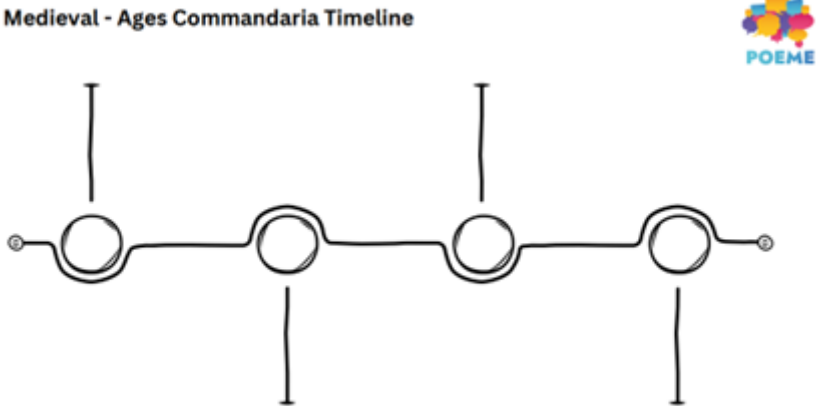
Becoming 'Wine' Experts / Tasters				
	Look <small>Color, Opacity, Viscosity Color, dark/light, texture (thick/watery)</small>	Smell <small>What does it smell like?</small>	Taste <small>What does it taste like?</small>	Conclude / Rate
Juice #1				
Juice #2				
Juice #3				
Juice #4				

Subsecção:	Idade Média
Número do elemento:	5
Nome do elemento:	Uma Linha Cronológica Histórica
Tipo de elemento:	Tangível e/ou Digital
Tempo de preparação recomendado:	15 minutos
Alunos necessários:	5-6 alunos por grupo
Breve descrição:	Esta atividade visa explorar a Idade Medieval e a história do Commandaria. Os alunos são convidados a ler um texto sobre Commandaria, anotar os acontecimentos mais importantes relacionados com a sua história e depois colocá-los cronologicamente na linha cronológica fornecida.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	1. Recurso do Elemento 5: Texto da Linha Cronológica (ou algo semelhante)



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Recurso do Elemento 5: Linha do tempo da história do Commandaria (impresso em pdf ou digital) (ou algo semelhante) 3. Canetas e Papéis ou dispositivo eletrónico 4. Ficha de trabalho ou e-book POEME sobre Commandaria (opcional)
Dimensões do elemento:	Linha temporal histórica em tamanho real (de acordo com o espaço disponível no chão/parede)
Instruções de construção passo a passo:	<p>Passo 1: Partilhar o texto escrito sobre a história do Commandaria com os alunos</p> <p>Passo 2: Os alunos leem o texto e destacam os acontecimentos mais importantes ao longo da sua história</p> <p>Passo 3: Os alunos utilizam a linha cronológica para colocar os eventos cronologicamente.</p> <p>Passo 4: Realizar uma discussão aberta no caso de os alunos terem respostas muito diferentes e pedir para explicar as suas escolhas.</p> <p>*Recurso dado em formato pdf (física ou digitalmente)</p> <div style="text-align: center;">  <p>Medieval - Ages Commandaria Timeline</p> <p>POEME</p> </div>

Subsecção:	Idade Média
Número do elemento:	6



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Nome do elemento:	Batalha dos Vinhos - Conta-nos a tua história
Tipo de elemento:	Intangível e/ou digital
Tempo de preparação recomendado:	30-45 minutos
Alunos necessários:	2-4 alunos por grupo
Breve descrição:	Os alunos são convidados a assumir os papéis de personagens durante a Idade Média e criar diálogos numa história imaginativa para reencenar o concurso Batalha dos Vinhos organizado pelo Rei Filipe II. Espera-se que os alunos improvisem numa atividade de representação e tentem utilizar o vocabulário aprendido nas atividades anteriores.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recurso para o elemento 6: Diretrizes para contar histórias (ou algo semelhante) 2. Garrafa de vinho Commandaria 3. Outras garrafas de vinho (preferencialmente de países diferentes) 4. Cadeira (para o Rei) 5. Adereços relacionados com a Idade Média (opcional) 6. Fatos da Idade Média (opcional) 7. Câmara para gravação/projetor (opcional)
Dimensões do elemento:	Atividade de representação. A atividade pode ser realizada uma vez fisicamente e depois gravada para ser exibida digitalmente (utilizando um projetor/ecrã) em loop durante o tempo restante da exposição.
Instruções de construção passo a passo:	<p>Passo 1: Ler o Recurso para o elemento 6 e dividir os papéis entre os alunos (ou algo semelhante)</p> <p>Passo 2: Os alunos fazem uma tempestade de ideias e criam um diálogo fictício com as suas personagens relacionado com o período e a Batalha dos Vinhos</p> <p>Passo 3: Os alunos mostram o seu trabalho ao público</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Passo 4 (Opcional): Os alunos podem gravar a sua atuação uma vez e depois exibi-la utilizando um projetor num loop contínuo

"Battle of Wines" Storytelling

Re-enacting the battle of the wines competition



Context: Legend says that King Philip II of France was a fan of drinking and decided to hold the Battle of the Wines competition. The King sent messengers to collect wine from everywhere in the world and then decided to judge which of all wines was the best. It is thought that Commandaria, delivered by a Cypriot priest, won this competition. Re-enact this legendary scene using vocabulary you have learned from previous stages.

Remember: The King will consider both the taste of the wine but also the description given by the winemaker.

Step 1

Division of Roles

- King Philip II of France
- Winemaker from Cyprus
- Winemaker from France
- Messenger

Step 2

Imagine your character's

- Responsibilities
- Feelings & Attitude
- Dialogue & way of speaking

Step 3

Scenario

- Where are you?
- What are you wearing?
- Is Commandaria the main theme in the dialogues?

Step 4

Time to act!

- Write your own dialogues of how you think the story unfolded and perform!

*Tip:

- Students may take several roles and switch roles as well
- A student might take a role of an object too

Purpose of the activity:

To use the wine-related vocabulary from previous activities and practice speaking

Subsecção:	Tradição
Número do elemento:	7
Nome do elemento:	Pinta o teu Caminho
Tipo de elemento:	Tangível
Tempo de preparação recomendado:	20 minutos
Alunos necessários:	Atividade individual ou em pares
Breve descrição:	Esta atividade procura utilizar Commandaria como meio artístico para criar desenhos representativos ou não representativos - idealmente relacionados com o próprio vinho. O resultado final será exposto no espaço disponível e os alunos podem também acrescentar uma pequena descrição e etiqueta da sua pintura (na sala de aula, salão, etc.).
Materiais e/ou ferramentas necessários:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papel de aguarela A3 para cada aluno 2. Vinho Commandaria 3. Aventais 4. Pincéis/ferramentas de pintura 5. Pinos e/ou Blu Tack (para exibição)




	<p>6. Folhas e ramos de videira (opcional)</p> <p>7. Mesas/pequenas estações</p>
Dimensões do elemento:	A atividade pode ter lugar numa sala de aula, num estúdio de arte ou num espaço aberto onde os alunos têm o espaço para pintar e experimentar o meio artístico. Cada aluno pode ter a sua própria estação (mesa, bancada, etc.) para trabalhar individualmente
Instruções de construção passo a passo:	<p>Passo 1: Será ensinado aos alunos como utilizar Commandaria como meio para pintar.</p> <p>Passo 2: Utilizando o vinho Commandaria como 'tinta' e/ou materiais que compõem o vinho Commandaria, os alunos criarão as suas próprias criações artísticas</p> <p>Passo 3: Pedir aos alunos para escreverem uma pequena descrição da sua obra de arte e acrescentem uma etiqueta com o título da pintura</p> <p>Passo 4: Compilar uma coleção dos quadros para exposição nas salas de aula ou na escola.</p>

Subsecção:	Tradição
Número do elemento:	8
Nome do elemento:	Vinho Faça Você Mesmo
Tipo de elemento:	Tangível ou digital
Tempo de preparação recomendado:	25-30 minutos
Alunos necessários:	2-3 alunos por grupo
Breve descrição:	Nesta atividade, os alunos aprenderão a fazer uma tempestade de ideias sobre o Ponto Único de Venda de um produto (PUV) passo a passo. Nesta atividade, os alunos aprenderão a fazer brainstorming sobre o Ponto Único de Venda de um produto (PUV) passo a passo. Utilizarão as suas capacidades para comercializar e personalizar a sua ideia de marca para a tentarem "vender" a potenciais compradores.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

<p>Materiais e/ou ferramentas necessários:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recurso para o Elemento 8: Brainstorming sobre o PUV (ou algo semelhante) 2. Garrafas de vinho/Commandaria reutilizadas ou recicladas 3. Etiquetas adesivas/não adesivas 4. Papel 5. Canetas & marcadores coloridos 6. Dispositivo eletrónico (opcional - para investigação e/ou impressão/design) 7. Mesas/pequenas estações
<p>Dimensões do elemento:</p>	<p>A atividade pode ser realizada digitalmente utilizando software de desenho como o Canva para modelar uma marca e completar o brainstorming digitalmente. Se feito fisicamente, os grupos de alunos devem ter um espaço dedicado na sala para colocar os seus materiais e esboçar as suas ideias.</p>
<p>Instruções de construção passo a passo:</p>	<p>Passo 1: Brainstorming para ideias de negócios de vinho Passo 2: Completar os parâmetros de PUV Passo 3: Criar o logótipo e as garrafas Passo 4: Apresentar o seu produto ao resto da turma e tentar "vendê-lo" - comercializá-lo (Opcional) Passo 5: Os alunos podem votar no grupo cujo design e marketing acreditam ter sido mais eficaz</p> <div data-bbox="555 1279 1422 1749" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Brainstorm for Wine Branding Business USP - Unique Selling Point</p>  </div>



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Subsecção:	Tradição
Número do elemento:	9
Nome do elemento:	Commandaria - Uma curta metragem
Tipo de elemento:	Digital
Tempo de preparação recomendado:	5-10 minutos
Alunos necessários:	Todos os alunos
Breve descrição:	Nesta atividade, os alunos aprenderão como exibir um vídeo digital com o equipamento disponível. Utilização de dispositivos de áudio e monitores para configurar a apresentação. Espera-se que estejam bem informados sobre o vídeo, uma vez que podem ser feitas perguntas no final.
Materiais e/ou ferramentas necessários:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recurso para o Elemento 9: Curta Metragem sobre Commandaria (ou algo semelhante) 2. Monitor & Colunas 3. Ecrã/Portátil/Projeto
Dimensões do elemento:	Apresentação do trabalho. O tamanho da parede ou do ecrã depende do espaço disponível. Um ecrã de televisão ou portátil também pode ser adequado.
Instruções de construção passo a passo:	<p>Passo 1: Configurar dispositivos para ver o vídeo (por exemplo, projetor, ecrã, computador portátil, som, etc.)</p> <p>Passo 2: Ver o vídeo e tomar notas</p> <p>Passo 3: Preparar para perguntas</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.