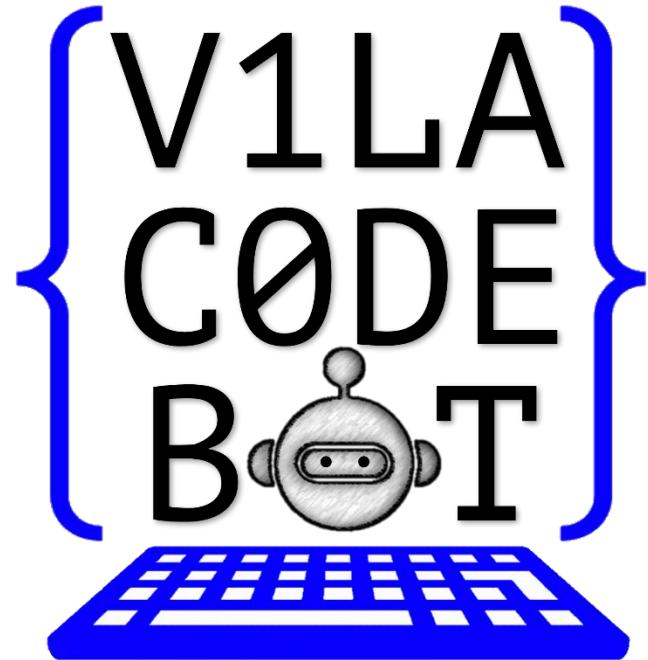




REGULAMENTO INTERNO
CLUBE DE PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA
VilaCodeBot



Ano letivo 2023/2024

Introdução

O presente documento tem por finalidade fixar os objetivos, finalidades e diretrizes do Clube de Programação e Robótica “VilaCodeBot”, apresentando um conjunto de orientações, no sentido de:

- orientar no estabelecimento de objetivos e a caracterização dos seus membros.
- atribuir direitos, deveres e competências que serão desenvolvidas.
- organizar o processo de admissão, as escolhas dos temas e a sua divulgação.

Objetivo

A aprendizagem das áreas da tecnologia é, cada vez mais, um fator fundamental para o desenvolvimento de uma sociedade futura imersa em tecnologia. As áreas CTEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) são áreas em expansão e que merecem uma atenção especial ao longo da formação dos nossos alunos. Assim, pretende-se que o clube seja um projeto interdisciplinar, envolvendo os alunos na conceção, realização e avaliação de projetos, articulando saberes de diferentes áreas disciplinares.

São objetivos:

- Articulação entre os grupos disciplinares de Física e Química, Informática, Educação Tecnológica, Matemática e outros grupos disciplinares que se pretendam envolver;
- Divulgar e promover nos alunos o pensamento científico, motivando-os para o estudo das ciências;
- Fomentar a utilização e aplicação de recursos técnicos, práticas e metodologias científico-tecnológicas no ensino, de modo a desenvolver nos alunos o gosto pela aprendizagem, o espírito crítico e a criatividade;
- Promover a aprendizagem pela experimentação e integração de conhecimentos através da produção de um objeto tecnológico (robô);
- Dinamizar a conceção e o desenvolvimento de novos produtos didáticos interativos para estimular a experimentação, facilitar a compreensão e consolidar conhecimentos;
- Promover as atividades relacionadas com a área da Robótica e Programação, nomeadamente a participação em festivais de robótica ao nível regional e/ou nacional, junto da comunidade da escola e das escolas da região;
- Levar aos vários níveis de ensino, desde o pré-escolar até ao ensino secundário, atividades relacionadas com este Clube.

Coordenação do Projeto

No presente ano letivo o Clube é coordenado pelo professor Benjamim do Couto Medeiros (grupo 510 – Física e Química). Ao coordenador do Clube recomenda-se a atribuição de componente letiva (no mínimo, 2 tempos) para que possa fazer convenientemente a coordenação do mesmo.

O Clube estará aberto à colaboração de todos os docentes e/ou não docentes interessados. Entre os possíveis interessados, destaca-se a colaboração já anunciada dos docentes que seguem no Anexo II.

Aos docentes supramencionados e identificados no Anexo II (e outros que possam vir a ser adicionados ao Clube) recomenda-se que seja atribuída, no mínimo, a componente não-letiva associada ao Clube e que possam ser preteridos, na medida do possível, da atribuição de outras funções extra.

Se os docentes tiverem tempos de componente letiva sem aulas, seria também recomendado que os mesmos fossem associados ao Clube.

Denominação e Sede

O Clube denomina-se de “VilaCodeBot” e encontra-se sediado na Escola Básica e Secundária Armando Côrtes-Rodrigues, numa arrecadação localizada no fundo do Piso 3 do pavilhão C. Além disso, poderá ser reservada a(s) sala(s) TIC para realizar atividades associadas ao Clube.

Organização do Clube

As atividades serão desenvolvidas ao longo do ano letivo, na sala destinada ao clube. Cada grupo é constituído no máximo por seis alunos, acompanhados por um ou mais professores responsáveis. Será criada uma página *web* para o Clube e serão divulgadas atividades no *blog* da escola e nas páginas de *Facebook* e de *Instagram* do Clube.

Além disso, os docentes poderão usar o material do Clube para realizar atividades em contexto de sala de aula, em particular nos casos dos alunos do pré-escolar e do 1.º ciclo, mediante autorização do coordenador do Clube ou de outro docente responsável pelo Clube.

Destinatários e constituição

1. O clube destina-se a todos os alunos da escola, que junto de um professor responsável, preencham o formulário de inscrição e entreguem a autorização de participação assinada pelo respetivo Encarregados de Educação.
2. As inscrições estão sujeitas a um limite de alunos por ano letivo, de acordo com os horários de funcionamento existentes. No presente ano letivo o número limite de alunos inscritos no Clube será de 12 alunos.
3. No caso do número de inscrições exceder o limite definido para cada ano letivo, a seleção de alunos será feita de acordo com os seguintes critérios:
 - Alunos já pertencentes ao Clube no ano letivo anterior e que tenham tido assiduidade
 - Alunos de cursos profissionais/PROFIJ da área da programação e robótica
 - Alunos que tenham disciplinas associadas à programação e robótica (exceto TIC)
 - Alunos do ensino secundário
 - Alunos do 3.º ciclo
 - Alunos com dificuldades de aprendizagem
 - Alunos com desempenho meritório, quer ao nível das atitudes e valores, quer ao nível do seu desempenho escolar.
 - Alunos com dificuldades de integração na turma/escola
 - Alunos em risco de abandono escolar

Aplicados estes critérios, se subsistirem vagas, ou se estas surgirem no decorrer do ano letivo, os alunos serão selecionados pelo respetivo diretor de turma, tendo em conta o grau de interesse demonstrado e o benefício para o aluno na frequência do Clube.

4. O Clube está aberto à colaboração de todos os professores interessados.
5. Os membros do clube têm o **direito** a participar nas atividades realizadas pelo Clube dentro do recinto escolar; participar em atividades realizadas por outras entidades, fora da escola (concursos, *workshops*, atividades de formação e divulgação); encaminhar observações, sugestões e solicitações ao coordenador do Clube;
6. Os membros do clube têm o **dever** de conhecer e cumprir as normas deste regulamento; respeitar os seus colegas e professores; participar nas reuniões do Clube; zelar por todo o material que lhe é confiado e seguir os demais deveres previstos no Regulamento Interno da Escola.

Regime Disciplinar

Constituem infrações disciplinares para além das previstas no Estatuto do Aluno e do Regulamento Interno da Escola:

- Usar o Clube para fins diferentes dos seus objetivos;
- Deixar de cumprir as disposições deste Regulamento de forma reiterada;
- Praticar atos que venham a prejudicar o Clube e/ou os seus membros;
- Praticar atos que desrespeitem as regras existentes nos locais de realização de atividades no âmbito do Clube (exemplo: eventos de robótica e programação na escola ou fora desta);
- Atentar contra a guarda, a boa utilização e a manutenção de bens do Clube e a este confiado;
- Deixar de cumprir as suas funções dentro do Clube;
- Desobedecer às normas de segurança, dentro e fora do recinto escolar (exemplo: eventos de robótica e programação na escola ou fora desta).

Além dos motivos acima citados, deixarão de ser membros do Clube, aqueles que:

- Não frequentem com regularidade o Clube, não podendo faltar mais do que três vezes sem justificação ao longo do ano letivo;
- Sejam alvo de aplicação de medidas sancionatórias no âmbito de procedimento disciplinar decorrente de atos indevidos praticados em atividades do Clube;
- Cancelarem a inscrição no Clube;
- Cancelarem a matrícula.

O desrespeito pelas regras do Clube e pelas orientações do(s) professor(es) que resultem na danificação definitiva de material do Clube, além de poder conduzir ao cancelamento da inscrição, também podem levar a que o visado tenha de custear o dano induzido e sujeito às medidas disciplinares previstas no Regulamento Interno da Unidade Orgânica.

Atividades a desenvolver

As atividades a desenvolver no Clube serão:

- Iniciação e exploração de linguagens de programação visual (Scratch, Ardublock, Kodu entre outras) e de outras aplicações digitais.

- Exploração de *kits* pedagógicos educacionais (Arduíno, Lego EV3, Lego We Do, Mbot, Anprino, entre outros) e respetivos softwares.
- Exploração, com os alunos de grau de escolaridade superior, de linguagens de programação como Python e JavaScript.
- Construção de maquetes que utilizem motores e sensores.
- Construção e montagem de robôs.
- Utilização de linguagens de programação visual para interação com robôs.
- Desenvolvimento de projetos dos alunos.
- Mostra de projetos à comunidade.
- Workshops/oficinas.

Recursos

Todo o material adquirido pelo CPRIA ou afeto ao mesmo deve estar inventariado e a lista de material deve ser atualizada, no mínimo, com regularidade anual. O local onde o material deve ser guardado será a arrecadação localizada no piso 3 do pavilhão C.

Colaboração e Parcerias

Para além do apoio dos órgãos de gestão da Escola, assim como da restante comunidade educativa para o sucesso do clube, acreditamos na importância de um clube estabelecer parcerias que permitam não só facilitar a logística, mas também permitam a atualização e partilha de conhecimentos.

Assim, esta proposta visa estabelecer laços com as seguintes entidades:

- PROBOT – Associação de Programação e Robótica dos Açores
- Grupo de Robótica e Inteligência Artificial da Universidade dos Açores
- Outras escolas envolventes;
- Câmara Municipal de Vila Franca do Campo;
- ExpoLab;
- Outras instituições públicas e/ou privadas, de relevância no âmbito da robótica e programação (patrocínios).

Disposições gerais e transitórias

Os casos omissos no presente regulamento serão deliberados pelo coordenador do Clube, sob a supervisão do Conselho Executivo da escola e com o aconselhamento dos membros associados ao Clube.

ANEXO I – Modelo de Inscrição dos Alunos no clube “VilaCodeBot”
(este modelo pode ser convertido depois para uma versão digital)

Ficha de Inscrição do Aluno(a) - Clube de Programação e Robótica “VilaCodeBot”

• Aluno(a)

Nome: _____ Data nascimento: ___/___/___

Ano/Turma: ____ Nº: ____ Para alunos de PROFIJ – Curso: _____

E-mail: _____ Telemóvel: _____

Eu, _____, aluno(a) da
Escola _____, declaro que tomei
conhecimento do regulamento do Clube de Programação e Robótica e aceito respeitá-lo e
cumpri-lo.

Assinatura: _____

• Encarregado(a) de Educação (para o caso de menor de 18 anos)

Nome: _____

E-mail: _____ Telemóvel: _____

Declaração de compromisso

Eu, _____, encarregado(a) de
educação do(a) aluno(a) supramencionado(a), declaro que autorizo a participação do(a)
meu(minha) educando(a) no Clube de Programação e Robótica da escola. Compreendo que,
no caso de o meu educando pretender integrar numa equipa em representação da escola,
deverá ter disponibilidade para trabalhar fora do horário regular de trabalho do clube, de
modo a estar empenhado para levar o projeto aos fins almejados.

Autoriza que no âmbito das atividades desenvolvidas no clube, sejam recolhidas imagens
do meu educando para fins de divulgação nos media, com o intuito de divulgar os projetos
desenvolvidos?

Sim, autorizo.

Não autorizo.

Assinatura (enc. educação ou aluno maior de idade): _____

_____, ____ de _____ de 20____

ANEXO II – Docentes que colaboram no “VilaCodeBot”

No ano letivo de 2023/2024, os seguintes docentes demonstraram interesse em integrar o projeto do Clube de Programação, Robótica e Inteligência Artificial da EBSACR, “VilaCodeBot”:

- Ana Cristina Nicolau da Ponte (grupo 110 – 1.º ciclo)
- Benjamim do Couto Medeiros (grupo 510 – FQ) – Coordenador do CPRIA
- João Manuel Lopes Teixeira (grupo 240 – EVT)
- Juan Manuel Cabral Martins Silva Pacheco (grupo 240 – EVT)
- Milena de Jesus dos Santos Videira (grupo 530 – ET)
- Nuno Ruas da Silva (grupo 510 – FQ)