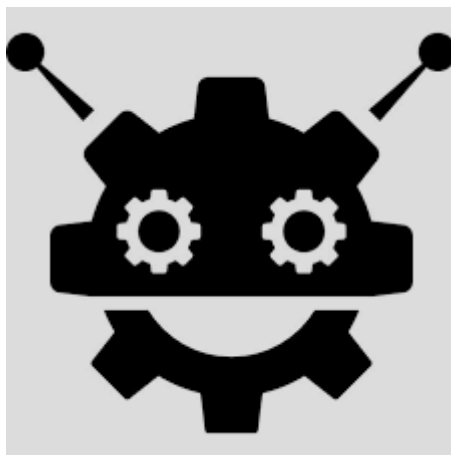


REGULAMENTO INTERNO CLUBE DE PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

Programar o Futuro

Ano letivo 2024-2025



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO CADAVAL

Rua Aristides de Sousa Mendes

2550-007 Cadaval

Telefone: (+351) 262 699 230

Fax: (+351) 262 699 231

Email: geral@agrupcadaval.com

Índice

Denominação	2
Objetivos	2
Coordenação	2
Local e horário de funcionamento	2
Organização	3
Inscrição	3
Direitos dos membros	4
Deveres dos membros	4
Regime Disciplinar	4
Disposições gerais	5

Denominação

O Clube de Programação e Robótica – **Programar o Futuro** é promovido pelo Agrupamento de Escolas do Cadaval e pretende ser um espaço promotor de aprendizagens e competências dos alunos, com recurso às diferentes tecnologias, potenciando novas experiências e novos saberes.

Objetivos

A Robótica, como área que faz interface com diferentes tecnologias e abordagens, da mecânica à eletrónica, da informática à literatura de ficção, das ciências naturais e físico-químicas às artes, revela-se capaz de suscitar a convergência dos meios humanos e materiais da Escola na experimentação, resolução de problemas, desenvolvimento de projetos, conduzindo a aprendizagens significativas.

O clube pretende:

- ℞ Promover a ciência e a tecnologia, junto dos jovens, através da experimentação;
- ℞ Contribuir para o sucesso educativo dos alunos;
- ℞ Promover o trabalho colaborativo e a entreatajuda;
- ℞ Conceber, construir e programar dispositivos robóticos, promovendo a inovação e a criatividade;
- ℞ Promover o desenvolvimento integral do aluno;
- ℞ Favorecer a articulação disciplinar e o desenvolvimento de projetos multidisciplinares;
- ℞ Promover a capacidade de desenvolvimento de projetos por parte dos alunos;
- ℞ Divulgar os trabalhos e resultados produzidos no Clube de Programação e Robótica, contribuindo para a divulgação do Agrupamento, junto da comunidade local.

Coordenação

No presente ano letivo o Clube é coordenado pelo professor Sérgio Rodrigues.

O Clube está aberto à colaboração de todos os professores interessados.

Local e horário de funcionamento

No presente ano letivo o Clube funcionará no Laboratório Multimédia, em três horários alternativos, às terças-feiras (13h30m – 14h15m / 14h15m – 15h00m) e às quartas-feiras (12h30m – 13h15m), com uma periodicidade semanal.

Organização

As atividades a desenvolver no Clube serão:

- R Iniciação e exploração de linguagens de programação visual (Scratch, Ardublock, Kodu entre outras) e de outras aplicações digitais.
- R Exploração de Kits pedagógicos educacionais (Arduíno, Lego EV3, Lego We Do, Mbot, Anprino, entre outros) e respetivos softwares.
- R Construção de maquetes que utilizem motores e sensores.
- R Construção e montagem de robôs.
- R Utilização de linguagens de programação visual para interação com robôs.
- R Desenvolvimento de projetos dos alunos.
- R Mostra de projetos à comunidade.
- R Workshops/oficinas.

As atividades serão desenvolvidas, ao longo de um ano letivo;

Cada grupo é constituído no máximo por 10 alunos (total de 30 alunos), acompanhados por um ou mais professores responsáveis;

Serão divulgadas, na página web da escola, informações sobre as atividades do Clube de Programação e Robótica.

Inscrição

1- O clube está aberto a todos os alunos da escola sede, que assim o desejem, para tal deverão efetuar a sua inscrição junto de um professor responsável no local e horário de funcionamento do clube ou junto do seu diretor de turma.

No presente ano letivo os alunos dos 2.º e 3.º ciclos terão prioridade de inscrição.

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 30, distribuídos equitativamente pelos três horários disponíveis.

3- No caso de o número de inscrições exceder o limite definido para cada ano letivo, a seleção de alunos será feita de acordo com critérios de inclusão e de mérito.

Os critérios de seleção serão os seguintes:

- Alunos com dificuldades de aprendizagem;
- Alunos com dificuldades de integração na turma/escola;
- Alunos em risco de abandono escolar;
- Alunos com desempenho meritório, quer ao nível das atitudes e valores, quer ao nível do seu desempenho 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.

Direitos dos Membros

São direitos dos membros:

- ℞ Participar nas atividades realizadas pelo Clube de Programação e Robótica, dentro do recinto escolar;
- ℞ Participar em atividades realizadas por outras entidades, fora da escola, nomeadamente: concursos de Programação e/ou Robótica; Workshops; atividades de divulgação e formação, entre outros;
- ℞ Encaminhar observações, sugestões e solicitações ao Coordenador/a do Clube de Programação e Robótica;
- ℞ A obtenção de um Certificado, no final do ano letivo, em como é membro do Clube de Programação e Robótica

Deveres dos membros

São deveres dos membros:

- ℞ Respeitar os colegas e professores;
- ℞ Cumprir as metas e os prazos estipulados pelo clube;
- ℞ Zelar pelo material em uso no clube e no espaço onde este decorre e utilizá-lo de acordo com as indicações dos professores responsáveis;
- ℞ Cumprir as regras definidas no regulamento específico de funcionamento do Laboratório Multimédia;
- ℞ Todos 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 do Agrupamento:

- ℞ Usar o Clube de Programação e Robótica para fins diferentes dos seus objetivos;
- ℞ Deixar de cumprir as disposições deste Regulamento de forma reiterada;
- ℞ Praticar atos que venham a prejudicar o Clube de Programação e Robótica e/ou os seus membros;

- R 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);
- R Atentar contra a guarda, a boa utilização e a manutenção de bens do Clube de Programação e Robótica;
- R Deixar de cumprir as suas funções dentro do Clube de Programação e Robótica;
- R 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:

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

Disposições Gerais

1- Os casos omissos no presente Regulamento serão deliberados pelo Diretor da Escola, ouvidos o(a) Coordenador/a do Clube de Programação e Robótica e equipa de professores responsáveis.

2- O regulamento do Clube deve ser revisto anualmente.