



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
SANTA MARIA DA FEIRA



REGULAMENTO

Clube de Programação e Robótica



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
SANTA MARIA DA FEIRA

REGULAMENTO

Clube de Programação e Robótica do Agrupamento de Escolas de Santa Maria da Feira

(Proposta)

O presente documento tem por finalidade fixar os objetivos, finalidades e diretrizes para o Clube de Programação e Robótica do Agrupamento de Escolas de Santa Maria da Feira, caracterizando os seus membros, atribuindo direitos, deveres e também definindo as competências que serão desenvolvidas bem como organizar o processo de admissão, as escolhas dos temas e sua divulgação.

PREÂMBULO

O PASEO (Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória) preconiza as estratégias, metodologias e procedimentos didático-pedagógicos no sentido de desenvolver nos alunos as competências essenciais para o sec. XXI, traçando um ambicioso perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória. São definidas 10 áreas de competência das quais importa relevar a “Resolução de problemas, a tomada de decisões, o trabalho em equipa, a gestão de projetos e a utilização de tecnologias digitais.” Pretende-se, pois, criar um espaço com uma abordagem à aprendizagem não formal, onde os alunos explorem, manuseiem, criem e testem artefactos tecnológicos. Por outro lado, a dimensão do trabalho colaborativo entre docentes – de todas as áreas – é também um dos vetores norteadores do Clube.

OBJETIVO

O Clube de Programação e Robótica do Agrupamento de Escolas de Santa Maria da Feira, tem como objetivo a investigação e o desenvolvimento de projetos envolvendo a programação e robótica, assim como todas as iniciativas que se enquadrem numa visão abrangente do uso das novas tecnologias da informação e da comunicação.

ORIGEM, DENOMINAÇÃO, LOCALIZAÇÃO E CONTACTOS

O Clube de Programação e Robótica teve início no ano letivo 2021-2022 no Agrupamento de Escolas de Santa Maria da Feira, encontrando-se sediado na Escola Secundária de Santa Maria da Feira. O Clube será devidamente registado na Base de Dados da Direção Geral de Educação. Este registo será renovado numa base anual.

ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

As atividades serão desenvolvidas ao longo do ano letivo;

Os membros serão organizados por ciclo de estudo e de acordo com os projetos a desenvolver, sendo que receberão formação teórica e prática;

As horas e o espaço onde funciona o clube são definidos anualmente e divulgados a todo o Agrupamento.

MEMBROS

O Clube de Programação e Robótica está aberto a todos os docentes, não docentes e alunos.

A inscrição por parte dos alunos carece da autorização do Encarregado de Educação.

Será disponibilizada um formulário de inscrição online no início de cada ano letivo.

DIREITOS E DEVERES

a) Os membros do clube têm o direito a:

- Encaminhar observações, sugestões e solicitações à Coordenação do Clube;
- Participar nas atividades realizadas pelo Clube dentro do recinto escolar ou noutros espaços selecionados de acordo com as atividades/eventos.

b) Os membros do clube têm o dever de:

- Conhecer e cumprir as normas deste regulamento;
- Respeitar os colegas e professores;
- Cumprir os prazos e metas estipulados pelo Clube.

PRODUTOS

Os produtos resultantes das atividades do clube e adquiridos por financiamento do clube, do agrupamento ou mecenato ao agrupamento/clube são pertença do Clube e do Agrupamento de Escolas;

AVALIAÇÃO

A avaliação das atividades do Clube faz-se após a realização das mesmas, semestralmente e/ou no final de cada ano letivo.

A avaliação interna é apresentada ao Conselho Pedagógico, como balanço da aplicação do Plano Anual de Atividades.

O Regulamento do Clube será alvo de revisão anual e submetido à aprovação do Conselho Pedagógico.

Em todo o momento este Regulamento poderá ser alterado, sendo após, submetido à aprovação do Conselho Pedagógico.

DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Os casos omissos no presente regulamento serão deliberados pela coordenação do Clube, sob a supervisão da Diretora do agrupamento.