



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS  
SANTA MARIA DA FEIRA



## REGULAMENTO

Clube de Programação e Robótica



# I.CAL@DINHO

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.