

Proposta de Projeto e Regulamento do Clube de Programação e Robótica

Este regulamento tem por finalidade criar, definir diretrizes e desenvolver o Clube da Programação e Robótica do Agrupamento de Escolas de Paços de Brandão, caracterizando a sua atividade e objetivos a atingir bem como quem são os seus membros definindo as competências que serão desenvolvidas e a sua divulgação.

Objetivos

A informática e a Robótica têm sofrido grandes avanços nos últimos tempos afastando cada vez mais estes conhecimentos da população em geral. Tanto a Informática como a Robótica ocupam hoje um lugar privilegiado no mundo, pelos seus avanços tecnológicos, pela sua penetração em inúmeras atividades produtivas e pela sua utilização no quotidiano das pessoas. A utilização massiva e crescente das redes digitais e serviços digitais bem como a forte motivação e interesse das camadas mais jovens por estas tecnologias leva a uma necessidade de os introduzir e preparar para estas questões e de lhes desenvolver capacidades relacionadas com estas competências. Para além destas competências também se pretende o desenvolvimento de capacidades transversais, tais como o pensamento analítico, a resolução de problemas, o trabalho colaborativo e a criatividade.

O Objetivo inicial será sensibilizar alguns professores e alunos para a importância do Clube da Programação e Robótica e desenvolver algumas atividades de programação/pensamento computacional e de programação de Robôs. Até a aquisição de robôs programáveis os alunos desenvolverão projetos de programação de robôs em ambientes digitais virtuais.

Proposta de trabalho

O Clube não pretende ser só do grupo disciplinar de Informática, mas tem como meta desenvolver projetos Interdisciplinares, que procuram envolver o aluno na conceção, realização e avaliação de projetos, permitindo articular saberes de diversas áreas disciplinares em torno de problemas e/ou temas propostos.

Sendo assim o trabalho a desenvolver terá como objetivos:

- Interligação entre diversos grupos disciplinares e disciplinas do currículo.

- Ligação com a Matemática e a Física na resolução de problemas da vida real ou tarefas propostas.
- Introdução, Investigação e o desenvolvimento de programação na resolução de problemas propostos ou na criação de jogos.
- Investigação e o desenvolvimento de projetos envolvendo a montagem e programação de Robôs.
- Introdução à eletrónica e aos componentes eletrónicos usados na montagem de robôs que se encontrarem disponíveis no clube;
- Participação em concursos ou em eventos organizados em outras escolas;
- Proceder à divulgação dos projetos e trabalhos desenvolvidos tanto na escola sede como em outras escolas do agrupamento.
- Criar e manter atualizada a página do clube no site da escola.

Organização do Clube de Programação e Robótica

O Clube da Programação e Robótica terá um coordenador e uma equipa de professores que demonstrem interesse em participar no clube e serão nomeados pela direção do agrupamento

O Clube funcionará na sala C1 da Escola sede do Agrupamento de Escolas de Paços de Brandão podendo desenvolver atividades em outras salas e nas várias escolas do agrupamento.

As atividades serão desenvolvidas ao longo do ano letivo nas turmas através de:

- Comemoração de eventos de programação (Code Week, Hora do Código, etc);
- Atividades curriculares
- Em aulas de substituição
- Quando solicitada a divulgação das atividades do clube numa turma.

O Clube da Programação e Robótica se tiver horas atribuída a professores poderá funcionar num horário semanal definido anualmente e com inscrição de alunos nas atividades do Clube. Serão colocadas na página da escola informações sobre as atividades do Clube.

Membros

São membros do Clube de Programação e Robótica exclusivamente os alunos do agrupamento que se inscreveram em formulário próprio e tenham declarado interesse em participar do Clube através de inscrição assinada pelo Encarregado de Educação. O Clube está aberto à colaboração de todos os professores interessados.

Os membros do clube têm o **direito** a participar nas atividades realizadas por este dentro do recinto escolar; encaminhar observações, sugestões e solicitações à Coordenação do Clube;

Os membros do clube têm o **dever** de conhecer e cumprir as normas da escola e do clube; respeitar os seus colegas e professores; participar nas atividades e reuniões do Clube

Os membros que não cumprirem as normas deste regulamento poderão ser impedidos de participar nas atividades do Clube ou deixarem de ser membros do clube.

Além dos motivos acima citados, serão excluídos do quadro de membros aqueles que:

- Não comparecerem regularmente nas atividades;
- Receberem advertência grave ou suspensão durante as atividades;
- Deixem de ser alunos da escola.

Avaliação

A avaliação do Clube da Programação e Robótica faz-se em relatório no final de cada ano letivo onde se deverá salientar as atividades desenvolvidas, os pontos fortes do clube, os pontos fracos, as dificuldades sentidas e propostas de melhoria para o ano letivo seguinte.

Apresentação dos trabalhos produzidos nas atividades.

Na divulgação do clube e das atividades desenvolvidas nas escolas do agrupamento nomeadamente através de uma página no site da escola.

No âmbito do Conselho Pedagógico, como balanço da aplicação do Plano Anual de Atividades.

Disposições gerais e transitórias

Os casos omissos no presente regulamento serão deliberados pelo Coordenador do Clube, sob a supervisão do Diretor do agrupamento.

O Coordenador do Clube
