



Residências Artísticas STEAM

Ano Letivo 2022/2023

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

ÍNDICE

Enquadramento

Capítulo I - DISPOSIÇÕES GERAIS

- Artigo 1.º - Objeto
- Artigo 2.º - Objetivos
- Artigo 3.º - Definições
- Artigo 4.º - Destinatários
- Artigo 5.º - Contexto educativo
- Artigo 6.º - Cidade Parceira
- Artigo 7.º - Calendarização

CAPÍTULO II – CANDIDATURA

- Artigo 8.º - Requisitos dos Candidatos
- Artigo 9.º - Apresentação das candidaturas e prazos
- Artigo 10.º - Documentos da Candidatura
- Artigo 11.º - Candidatura inválida
- Artigo 12.º - Avaliação e seleção das candidaturas
- Artigo 13.º - Júri

CAPÍTULO III – FINANCIAMENTO

- Artigo 14.º - Financiamento
- Artigo 15.º - Relatório de Avaliação Final

CAPÍTULO IV – PRINCIPIOS ORIENTADORES

- Artigo 16.º - Orientações ao trabalho a desenvolver
- Artigo 17.º - Deveres e responsabilidades do Artista
- Artigo 18.º - Deveres gerais do Estabelecimento de Ensino
- Artigo 19.º - Equipa de Apoio

CAPÍTULO IV – DISPOSIÇÕES FINAIS

- Artigo 20.º - Disposições finais
- Artigo 21.º - Omissões

Enquadramento

A Câmara Municipal de Aveiro, no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City, em particular, na sua estratégia de Educação STEAM, pretende dar continuidade ao trabalho desenvolvido na COMUNIDADE EDUCATIVA, proporcionando o conhecimento e domínio integrado das áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática). Pretende-se, igualmente, enfatizar a importância da exploração do “A” das ARTES neste processo, avançando com conteúdos de liderança artística e criativa, mantendo o conceito holístico da utilização integrada das restantes áreas. Esta ação é particularmente relevante, também, pela ligação que tem com o processo da candidatura de Aveiro a Capital Europeia da Cultura em 2027.

É neste contexto que pretendemos fazer a ligação estratégica com o SECTOR CRIATIVO E CULTURAL, promovendo processos de capacitação integrados e concertados e criando, igualmente, redes de interação e partilha de boas práticas com outras cidades europeias, trazendo, naturalmente, mais valias a todos aqueles que integram o processo.

As Residências Artísticas STEAM pretendem concretizar esta ambição, através do envolvimento de artistas, docentes e de alunos de diversos países no mesmo processo criativo. Importa salientar que, esta ação surge num contexto de colaboração europeia, numa primeira fase com a cidade de Oulu (Finlândia), com o intuito de constituir num futuro próximo, uma rede de cidades europeias de partilha de conhecimentos e experiências na área da Educação STEAM.

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Objeto

1. O presente documento estabelece as Normas de Participação relativas à apresentação de candidaturas às **Residências Artísticas STEAM**.
2. As **Residências Artísticas STEAM** pretendem promover, na Comunidade Educativa do Concelho de Aveiro, o desenvolvimento de conteúdos artísticos com recurso à metodologia STEAM, envolvendo artistas, docentes e alunos no mesmo projeto. Simultaneamente, de forma colaborativa e concertada, outra cidade Europeia (Oulu na Finlândia – Capital Europeia da Cultura em 2026) passará pelo mesmo processo, proporcionando a todos os envolvidos a vivência do mesmo processo criativo.

Artigo 2.º

Objetivos

As Residências Artísticas STEAM pretendem:

- a) Enfatizar a importância do “A” das Artes em processos de aprendizagem STEAM;
- b) Proporcionar dinâmicas escolares de cocriação entre artistas, professores e alunos com recurso a materiais e metodologia STEAM;
- c) Proporcionar o conhecimento e domínio da metodologia STEAM em artistas, professores e alunos;
- d) Fomentar a criação de produtos artísticos com recurso às metodologias STEAM;
- e) Criar espaços de cocriação artística entre várias cidades Europeias;

Artigo 3.º

Definições

«STEAM» - Denominação de língua inglesa para programa educacional que envolve Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) de forma integrada;

«Tech Labs» - Espaços de experimentação e aprendizagem STEAM, que proporcionam aos alunos o contacto com materiais de eletrónica, robótica, ferramentas, maquinaria diversa e impressora 3D, para a prática e aquisição de novas competências, para a consolidação do pensamento crítico, para a promoção do trabalho colaborativo e a resolução de problemas, tudo sob a premissa “*learn by doing*”.

Artigo 4.º

Destinatários

São destinatários do presente processo de Candidatura, entidades do setor cultural e criativo, com sede num dos 11 municípios da Região de Aveiro, que desenvolvam ou pretendam desenvolver atividade artística com recurso à metodologia STEAM. (Art. 8º)

Artigo 5.º

Contexto Educativo

- 1- Será alvo de intervenção no âmbito desta ação uma Escola do 2º e 3º Ciclos do Concelho de Aveiro, que envolverá dois docentes e uma ou duas turmas no processo.
- 2- Estará disponível no Estabelecimento de Ensino um espaço Tech Lab onde artistas, docentes e alunos poderão desenvolver o seu trabalho com recurso aos diversos

equipamentos e materiais de apoio, disponíveis à implementação de dinâmicas educativas STEAM.

Artigo 6.º

Cidade Parceira

No ano letivo 2022/2023, as Residências Artísticas STEAM serão implementadas colaborativamente com a Cidade Finlandesa de Oulu.

Artigo 7.º

Calendarização da Iniciativa

Esta iniciativa seguirá o seguinte calendário de realização:

- a) **Até 19 de Setembro de 2022**|Envio de candidaturas para as **Residências STEAM**
- b) **Até 30 de Setembro de 2022** | Seleção da Entidade do Setor Cultural e Criativo
- c) **Até 28 de Outubro de 2022**| Reuniões preparatórias para o início da iniciativa
- d) **Outubro de 2022 a Maio de 2023**| Implementação do Projeto com todos os envolvidos, entidade do setor cultural e criativo, docentes e alunos, em articulação com outra cidade europeia, inclui viagens, contactos periódicos e partilha de experiências;
- e) **Maio e Junho 2023** | Apresentação dos resultados finais e intercâmbio com a cidade de Oulu.

CAPÍTULO II CANDIDATURA

Artigo 8.º

Requisitos dos Candidatos

1. São elegíveis à presente iniciativa, as entidades legalmente constituídas, que desenvolvam trabalho na área artística e criativa e que cumpram cumulativamente os seguintes requisitos:

a) Possuir uma das seguintes formas jurídicas:

i) Associações Culturais e Recreativas

ii) Micro e Pequenas Empresas

iii) Empresários em Nome Individual e trabalhadores independentes.

b) Ter conhecimentos na língua portuguesa e na língua inglesa;

2. Serão consideradas todas as áreas de expressão artística.

Artigo 9.º

Apresentação de candidaturas e prazos

1. A candidatura às Residências Artísticas STEAM, deverão ser efetuadas até às 23h59, do dia **19 de setembro de 2022**, com a entrega do Dossier de Candidatura, em formato digital, para o email aveirotechcity@cm-aveiro.pt.

Artigo 10.º

Documentos da candidatura

O Dossier de Candidatura a entregar, em Inglês e em formato digital, por parte dos candidatos, não deve ultrapassar as 10 páginas e deve conter os seguintes itens:

a) Bio ou CV, com nome, telefone de contacto, morada, email e numero de Identificação Fiscal;

- b) Cartão de Identificação ou passaporte que comprove a idade do candidato;
- c) Carta de motivação (500 palavras), que pode incluir: (1) importância da participação na iniciativa no seu processo de desenvolvimento pessoal e profissional (3) referência, quando aplicável, de outros projetos nos quais se encontram envolvidos; (4) *links* para plataformas de visualização do website do candidato ou vídeos/imagens em plataformas ou redes web;
- d) Apresentação da ideia de projeto que pretendem desenvolver;
- e) Portfólio;
- f) Declaração em como autorizam a utilização e divulgação de imagens e de informação relativa ao trabalho e aos conteúdos que serão criados no âmbito da presente iniciativa, para utilização em suportes de comunicação do Projeto Aveiro Tech City;
- g) Declaração em como se comprometem a acompanhar todo o processo, em concordância com o descrito no presente normativo.

Artigo 11.º

Candidatura inválida

1. Serão consideradas inválidas as candidaturas que não cumpram o referenciado nos Artigos 8º, 9º e 10º do presente Normativo.

Artigo 12.º

Avaliação e Seleção de Candidaturas

1. Na presente Edição das Residências STEAM, será selecionado apenas um Projeto para integrar a iniciativa.

2. As candidaturas apresentadas serão avaliadas por um Júri, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Seleção Candidatura	Pontuaçã o	Ponderaçã o
Projeto		
Intenção de conteúdos que tencionam desenvolver	(1-10)	30%
Portfólio		
Qualidade dos projetos apresentados em Portfólio	(1-10)	40%
Candidato		
Motivação e experiência na implementação de projetos educativos	(1-10)	30%

Artigo 13.º

Júri

1. A seleção da candidatura será efetuada por um júri composto por 5 elementos:
 - a) Representante do Município de Aveiro (Aveiro Tech City);
 - b) Representante do Município de Aveiro (Cultura e Turismo);
 - c) Representante do Município de Oulu;
 - d) Representante da Universidade de Aveiro;
 - e) Representante indicado pela Comissão Executiva da Capital Europeia da Cultura 2027.
2. O Júri avalia as candidaturas com base na informação disponibilizada no Dossier de Candidatura e de acordo com os critérios de avaliação e seleção da candidatura.
3. As decisões do júri são soberanas e não existe possibilidade de recurso.

CAPÍTULO III

FINANCIAMENTO

Artigo 14.º

Financiamento do Projeto

1. O prémio de participação para a entidade do setor cultural e criativo é atribuído de acordo com:
 - a. Valor do Prémio: 4000€ (quatro mil euros);
 - b. Caso se verifique a desistência do Projeto, a entidade terá de devolver na íntegra o valor recebido;
 - c. O montante será pago por transferência bancária, em conta indicada pela entidade;
 - d. Quaisquer taxas ou impostos que, nos termos legais, incidam sobre os prémios referidos anteriormente são suportadas pela entidade premiada.

2. A organização irá suportar os custos com:
 - a. Atribuição de materiais à Escola para implementação do projeto até ao montante máximo de 2.500€ (dois mil e quinhentos euros);
 - b. Deslocações e estadas da comitiva de Aveiro (incluindo professor, alunos e entidade premiada) no intercâmbio com a cidade de Oulu até ao montante máximo de 5.000€ (cinco mil euros);
 - c. Outras despesas necessárias à implementação do projeto, até ao montante máximo de 500€ (quinhentos euros).

Artigo 15.º

Relatório de Avaliação Final

1. No final da implementação do projeto, será solicitado, em sede de relatório final, uma referenciação de todas as etapas do projeto e as ações que as integraram, assim como, a apresentação das despesas efetuadas e evidências de todo o processo.
2. Será igualmente solicitado ao Estabelecimento de Ensino envolvido, igualmente, a avaliação do projeto assim como a apresentação dos comprovativos de despesa efetuadas no mesmo âmbito.

CAPÍTULO IV

Princípios Orientadores

Artigo 16.º

Orientações ao trabalho a desenvolver

1. Durante a realização do Projeto o trabalho a desenvolver deverá ser estruturado de forma a garantir a execução do seguinte:
 - a. Uma Reunião inicial do Projeto com todos os intervenientes envolvidos localmente;
 - b. Uma Reunião inicial do Projeto com a equipa de Aveiro e de Oulu – Entidade Premiada e Docentes;
 - c. Uma Reunião mensal entre os artistas/entidades – Aveiro/Oulu;
 - d. Uma Reunião mensal conjunta com todos os Docentes e Entidades premiadas;
 - e. Dois Momentos mensais em contexto sala de aula;
 - f. Criação de um Evento Final para apresentação dos conteúdos desenvolvidos/intercâmbio.
2. Deverão ser promovidos momentos de trabalho a acrescer ao apresentado, sempre que necessário á boa execução do projeto.

3. Todos os momentos comuns deverão ser previamente definidos no início de implementação do projeto mediante a disponibilidade de todos os intervenientes.

Artigo 17.º

Deveres e responsabilidades da Entidade Premiada

1. A entidade premiada deverá:
 - a) Cumprir as disposições contidas nas presentes normas de participação e demais orientações dadas pela Equipa de Apoio ao Projeto (Artº 16);
 - b) Participar ativamente durante todo o processo, apoiando e incentivando todos os envolvidos;
 - c) Garantir todo o apoio técnico aos docentes envolvidos, garantindo e supervisionando o trabalho desenvolvido em contexto sala de aula;
 - d) Testar previamente a viabilidade dos produtos/criações artísticas a desenvolver pelos docentes e alunos.

Artigo 18.º

Deveres gerais do Estabelecimento de Ensino

1. Os docentes referenciados pelo Estabelecimento de Ensino deverão acompanhar o projeto mediante as orientações e estrutura de trabalho partilhadas no Artigo 16.º.
2. Assegurar as condições necessárias ao trabalho a desenvolver em contexto sala de aula com os alunos;
3. Os docentes deverão promover a continuidade do trabalho a desenvolver pelos alunos fora dos momentos de trabalho com o Artista;

4. Deverão assegurar a aquisição do material necessário à boa execução da obra/produto artístico a criar.

Artigo 19.º

Equipa de Apoio

1. Será criada uma equipa de apoio que acompanhará todo o processo logístico e criativo da iniciativa, constituída pelos seguintes elementos:
 - a) 1 Técnico da Câmara Municipal de Aveiro | Processo logístico;
 - b) 1 Técnico STEAM da Fábrica Centro de Ciência Viva/UA | Processo criativo.

CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 20.º

Disposições finais

1. A propriedade intelectual dos conteúdos desenvolvidos será pertença da Entidade/Candidato Premiado.
2. É desde já aceite pela entidade premiada a publicação de conteúdos de comunicação dos vários momentos do projeto para divulgação das atividades junto da comunidade e público em geral, indicando sempre que é uma iniciativa promovida pela Câmara Municipal de Aveiro no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City, reservando-se esta entidade ao direito, como entidade organizadora, de publicar os mesmos sem qualquer notificação prévia.

3. Caso exista alguma contrariedade de força maior, a entidade premiada deverá comunicá-lo com celeridade à Equipa de Apoio ao Projeto e através do email aveirotechcity@cm-aveiro.pt

Artigo 21.º

Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes Normas de Participação, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer do projeto, deverá ser comunicada por email (aveirotechcity@cm-aveiro.pt) à organização que atuará em conformidade.