AVEIRO CÂMARA MUNICIPAL

TECH CiTY

Vem aprender a Programar

Atividade de ocupação de tempos livres

EDUCAÇÃO STEAM

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

ÍNDICE

ÍNDICE 2
PREÂMBULO 3
Artigo 1.º - Objeto 3
Artigo 2.º - Descrição 4
Artigo 3.º - Objetivos 4
Artigo 4.º - Destinatários 4
Artigo 5.º - Calendarização 4
Artigo 6.º - Inscrição 5
Artigo 7.º - Pagamento da Caução 5
Artigo 8.º - Condições de Participação 6
Artigo 9.º - Omissões 6

PREÂMBULO

A Educação é um dos pilares fundamentais na estratégia política da Câmara Municipal de Aveiro para a construção de um Município baseado no conhecimento, preparando as novas gerações com as competências necessárias para a nova era digital.

O projeto "UBBU - Literacia em Código", inserido no programa de Educação STEAM da iniciativa Aveiro Tech City e implementado nos estabelecimentos de ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico do Município de Aveiro, consiste numa plataforma que disponibiliza um currículo para cada ano de escolaridade com aproximadamente 100 blocos de conteúdos distintos, desenvolvidos consoante as metas curriculares e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas. A "UBBU - Literacia em Código" prepara crianças e jovens para as competências do futuro, desenvolvendo as faculdades e os conhecimentos básicos das ciências da computação, o raciocínio lógico, a capacidade de resolução de problemas e a melhoria do desempenho nas diversas áreas da educação STEAM.

Neste seguimento e como complemento, lançamos todos os anos a iniciativa "Vem Aprender a Programar", uma atividade de ocupação de tempos livres inteiramente dedicada à exploração da plataforma UBBU, fora do contexto escolar.

Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece os termos e as condições de participação na iniciativa "Vem Aprender a Programar", promovida pela Câmara Municipal de Aveiro no âmbito da iniciativa "Aveiro Tech City".

Artigo 2.º - Descrição

A iniciativa "Vem Aprender a Programar" é uma atividade de ocupação de tempos livres regular, inteiramente dedicada à plataforma UBBU, que irá decorrer durante o ano letivo 2024/25, na Casa Municipal da Cidadania.

Artigo 3.º - Objetivos

A iniciativa "Vem Aprender a Programar" tem como objetivos:

a) Sensibilizar a comunidade educativa para a importância das competências STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática);
b) Promover o desenvolvimento de competências através da resolução de problemas e desafios;
c) Desenvolver o pensamento computacional e o raciocínio lógico e matemático;
d) Preparar os alunos do 1.º e 2.º Ciclos do Ensino Básico para a nova era digital.

Artigo 4.º - Destinatários

1. Alunos do 2.º ano ao 6.º ano do Ensino Básico, da rede escolar do Município de Aveiro.
2. Serão criadas 2 turmas distintas de acordo com o domínio na utilização da plataforma UBBU, com o máximo de 12 alunos por turma, deste modo:
   - **1 Turma de Nível I** – Destinada a alunos do 1 Ciclo do Ensino Básico que integram pela primeira vez a atividade "Vem Aprender a Programar";
   - **1 Turma de Nível II** – Destinada a alunos do 1 Ciclo do Ensino Básico que já frequentaram o Nível I e a alunos do 2 Ciclo Ensino Básico que integram pela primeira vez a atividade "Vem Aprender a Programar".

Artigo 5.º - Calendarização

1. Calendarização por turma:

Nível I	Início no dia 9 de outubro. A decorrer à quarta-feira, das 16h30 às 18h30, durante todo o ano letivo.
Nível II	Início no dia 10 de outubro. A decorrer à quinta-feira, das 16h30 às 18h30, durante todo o ano letivo.

2. Serão dinamizadas cerca de 30 sessões, por turma, durante todo o ano letivo.

Artigo 6.º - Inscrição

1. A inscrição dos interessados deverá ser efetuada mediante o preenchimento do Formulário de Inscrição e o pagamento da respetiva inscrição (Artigo 7º).
2. As 12 vagas disponíveis por turma, serão preenchidas por ordem de inscrição.
3. O Encarregado de Educação, após o preenchimento do Formulário de Inscrição, será contactado pelos Serviços da Casa Municipal da Cidadania, que farão o ponto de situação da inscrição e darão a indicação dos próximos procedimentos a efetuar.
4. O Encarregado de Educação terá 48 horas para efetuar o pagamento da inscrição (Artigo 7º), após indicação dos Serviços da Casa Municipal da Cidadania, no sentido de se proceder à validação da inscrição.
5. Caso o Educando não tenha ficado entre os 12 participantes que integrarão o projeto, os Serviços da Casa Municipal da Cidadania informação o respetivo Encarregado de Educação da situação.
6. Será avisado o 1 primeiro suplente, para que, caso haja alguma desistência por parte de um participante, este possa integrar o projeto.

Artigo 7.º - Pagamento da Inscrição

1. A participação no projeto pressupõe o pagamento de uma inscrição.
2. O pagamento do valor de inscrição deverá ser efetuado, após o preenchimento do Formulário de Inscrição e mediante indicação dos Serviços da Casa Municipal da Cidadania.
3. O Encarregado de Educação terá 48 horas para efetuar o pagamento da inscrição (Artigo 7º), após indicação dos Serviços da Casa Municipal da Cidadania, no sentido de se proceder à validação da inscrição.
4. O valor está previsto de acordo com o escalão do agregado familiar, do seguinte modo:
   a) Escalão A |20,00€;

b) Escalão B |30,00€;

c) Seguintes |40,00€.

4.1 Caso o participante pertença ao Escalão A ou Escalão B, será solicitado no Formulário de inscrição, na Secção correspondente ao Pagamento da Inscrição, a anexação do respetivo comprovativo.

5. A devolução da caução será efetuada em caso de justificação da desistência, mediante o cumprimento do n.º 1 do Artigo 8.º.

Artigo 8.º - Condições de Participação

1. Caso o participante desista, o Encarregado de Educação deverá informar a equipa da Casa Municipal da Cidadania com pelo menos uma semana de antecedência, para garantir a integração de novo participante em substituição do desistente.
2. Será anulada a participação do inscrito que faltar mais de três vezes consecutivas, sem aviso prévio, a sua vaga será assegurada pelo 1º suplente da lista, à data.

Artigo 9.º - Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes normas ou no formulário de candidatura, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer do projeto, deverá ser comunicada ao Município de Aveiro que, em caso de necessidade, tomará as medidas que considerar adequadas.