



Vem aprender a Programar

**Atividade de ocupação
de tempos livres**

EDUCAÇÃO STEAM

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

“VEM APRENDER A PROGRAMAR”

Atividade de Ocupação de Tempo Livres

Educação STEAM

Parceiro: UBBU Code Literacy

Local: Casa Municipal da Cidadania

ÍNDICE

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

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 contexto, lançamos o projeto piloto “Vem Aprender a Programar”, uma atividade de ocupação de tempos livres inteiramente dedicada à exploração da plataforma UBBU e que irá decorrer durante todo o ano letivo 2022/23, com início a 18 de janeiro de 2023, na Casa Municipal da Cidadania.

Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece os termos e as condições de participação no projeto piloto “Vem Aprender a Programar”, promovido pela Câmara Municipal de Aveiro no âmbito da iniciativa “Aveiro Tech City”.

Artigo 2.º - Descrição

O projeto “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 2022/23 na Casa Municipal da Cidadania.

Artigo 3.º - Objetivos

O projeto “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 1º Ciclo do Ensino Básico para a nova era digital.

Artigo 4.º - Destinatários

1. Alunos do 2º e 3º ano do 1º Ciclo do Ensino Básico da rede escolar do Município de Aveiro.

2. Poderão integrar o projeto 11 alunos em simultâneo.

Artigo 5.º - Calendarização

1. O projeto terá início a 18 de janeiro de 2023.
2. Serão dinamizadas 24 sessões, sempre à quarta-feira, das 16h30 às 18h30, de janeiro a junho de 2023, na Casa Municipal da Cidadania.

Artigo 6.º - Inscrição

1. A inscrição dos alunos interessados deverá ser efetuada mediante o preenchimento do Formulário de Inscrição (disponível [aqui](#)) e o pagamento da respetiva inscrição (Artigo 7º).
2. As 11 vagas disponíveis 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 a transferência bancária com valor da inscrição em causa (Artigo 7º), após indicação dos Serviços da Casa Municipal da Cidadania, e enviar o comprovativo de transferência, no sentido de procedermos à validação da inscrição.
5. Caso o Educando não tenha ficado entre os 11 participantes que integrarão o projeto, os Serviços da Casa Municipal da Cidadania informam o Encarregado de Educação da situação.
6. Será avisado o 1º primeiro suplente, para que, caso haja alguma desistência por parte de um aluno, este possa integrar o projeto.

Artigo 7.º - Pagamento da Inscrição

1. A participação no projeto pressupõe o pagamento de um valor de inscrição.
2. O pagamento do valor de inscrição deverá ser efetuado por transferência bancária, após o preenchimento do Formulário de Inscrição e mediante indicação dos Serviços da Casa Municipal da Cidadania.
3. 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€.
- 3.1 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.
4. A transferência bancária deverá ser efetuada para o IBAN PT50 0035 0123 00007927332 06 e o envio do respetivo comprovativo para o email cidadania@cm-aveiro.pt.

Artigo 8.º - Condições de Participação

1. Caso o aluno 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 aluno em substituição do desistente.
2. Será anulada a participação do aluno que faltar mais de três vezes, 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.