

REGIMENTO CLUBE DE ROBÓTICA

Artigo 1.º: Objeto e Objetivos

- O Clube de Robótica do AE Luís de Sttau Monteiro é um espaço de enriquecimento curricular que visa promover o interesse pela ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática (STEAM). Os seus principais objetivos são:

- Desenvolver o pensamento computacional, a lógica e a criatividade.
- Estimular o trabalho em equipa, a entreaajuda e a resolução de problemas.
- Capacitar os alunos para a montagem e programação de protótipos e robôs.
- Representar a escola em eventos, feiras de ciência ou competições, caso aplicável.

Artigo 2.º: Organização e Funcionamento

- Coordenação

- O clube é coordenado por um docente designado pelo Diretor.

- Calendário

- O clube funciona ao longo do ano letivo, interrompendo as atividades nas pausas escolares.

Artigo 3.º: Inscrição e Assiduidade

Destinatários

- O clube está aberto a todos os alunos mediante inscrição prévia.

Vagas

- O número de vagas é limitado a alunos, de forma a garantir a segurança e a disponibilidade de material para todos.

Compromisso

- A inscrição pressupõe o compromisso de assiduidade. Faltas injustificadas consecutivas (ex: mais de 3) poderão ditar a cedência da vaga a um aluno em lista de espera.

Artigo 4.º: Direitos dos Membros

- Todos os alunos integrados no clube têm direito a:

- Utilizar os kits de robótica, computadores e ferramentas disponibilizados pela escola para as atividades do clube.
- Aprender ao seu próprio ritmo, contando com o apoio dos professores e colegas.
- Propor ideias de projetos e participar nas dinâmicas de grupo.

Artigo 5.º: Deveres dos Membros

- O sucesso do clube depende do civismo e do respeito pelo material. Assim, os alunos comprometem-se a cumprir as seguintes regras:

Material e Equipamento

- Tratar os robôs, componentes eletrónicos, sensores e computadores com o máximo cuidado.
- Arrumação Obrigatória: No final de cada sessão, todos os componentes devem ser guardados nas respetivas caixas e organizados. Nenhum aluno sai antes do espaço estar arrumado.
- Uso exclusivo: O material do clube não pode ser levado para casa sem autorização expressa da coordenação.

Ambiente de Trabalho

- Proibido Comer/Beber: Não é permitida a entrada de comida ou bebidas na zona de trabalho para evitar danos irreparáveis nos circuitos eletrónicos.
- Partilha: Os kits são partilhados por equipas. A cooperação e a divisão de tarefas são obrigatórias.
- Comportamento e Segurança: Respeitar as indicações dos professores e as regras de segurança na utilização de ferramentas (ex: ferros de soldar, x-atos, pistolas de cola quente).
- Manter um ambiente de entreajuda, sem criticar destrutivamente os projetos dos colegas.

Artigo 6.º: Danos e Extravio de Material

- O desgaste natural do material eletrónico é expectável. No entanto, danos causados por negligência grave, uso indevido ou desobediência às regras serão reportados à Direção da Escola, podendo o aluno (ou o seu encarregado de educação) ser responsabilizado pela sua substituição.

- O desaparecimento de peças ou componentes deve ser comunicado imediatamente ao professor responsável.

Artigo 7.º: Disposições Finais

- Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela coordenação do clube e, se necessário, pela Direção da Escola.

- O presente regulamento entra em vigor após a sua partilha com os alunos inscritos e respetivos encarregados de educação.

Aprovado em Conselho Pedagógico de 25 de junho de 2026