



REGULAMENTO GERAL

Preâmbulo

O Perfil do Aluno para o século XXI constitui um referencial estruturante para a educação escolar. A discussão levada a cabo, internamente, pelo EJAf em torno das competências que os alunos necessitam para o século XXI deu origem a um diálogo construtivo com Instituições de Ensino Superior de reconhecida excelência. Perante tal desafio e identificadas as áreas de desenvolvimento fundamentais para a consecução do sucesso individual e coletivo, procurámos responder à necessidade de capacitar os nossos alunos de um conjunto de *skills*, modificando atitudes e apostando na relação entre os alunos, os professores, os laboratórios, a comunidade educativa e o meio.

A FábriKa EJAf assume-se neste contexto como a unidade de projetos especiais que visa potenciar outras dimensões associadas ao desempenho académico e aos processos de ensino e de aprendizagem. Nesta unidade fabrica-se valor e conhecimento, cumpre-se o Perfil do Aluno do EJAf.

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Objeto

1-O presente Regulamento estabelece normas gerais e particulares de funcionamento e segurança da FábriKa EJAf. É aplicável a todos os utilizadores dos espaços que participem nas iniciativas e funções incluídas na programação, abrangendo igualmente os frequentadores.

Artigo 2.º

Missão, Visão e Valores e Atitudes

- 1.MISSÃO - Ser um espaço de intervenção cívica, emocional, artística, ambiental e tecnológica (robótica e *coding*) comunicante com outras áreas do saber, que potencie aptidões e valores.
- 2.VISÃO -Ser uma referência no meio escolar, promotora de boas práticas e de compromissos éticos, ambientais, culturais e criativos.

3. VALORES e ATITUDES - Autonomia | Ética | Compromisso | Excelência Técnica | Trabalho em Equipa | Espírito Crítico | Autoconhecimento | Comunicação-PITCH | Criatividade | Gestão de Tempo | Capacidade de Execução

Artigo 3.º

Linhas de Atuação

1-Os projetos da Fábrica EJAf definem-se essencialmente em diversas linhas de atuação:

1.1 FÁBRICA DA ROBÓTICA E PROGRAMAÇÃO - A programação, nos dias de hoje, é muito importante no desenvolvimento de crianças e jovens, visto que estimula o raciocínio lógico, a criatividade, melhora as capacidades de abstração e de resolução de programas. Melhora, ainda, as capacidades organizativas, o trabalho de equipa e ajuda no desenvolvimento pessoal. Todas estas capacidades, podem ser utilizadas nas outras disciplinas curriculares.

Ao integrar a robótica, permite observar na prática e de forma mais divertida/lúdica o resultado da nossa programação. Esta Fábrica tem os seguintes objetivos:

- a) Promover a ciência e a tecnologia, junto dos jovens, através da experimentação;
- b) Contribuir para o sucesso educativo dos alunos;
- c) Promover o trabalho colaborativo e a ajuda;
- d) Conceber, construir e programar dispositivos robóticos, promovendo a inovação e a
- e) Criatividade;
- f) Promover o desenvolvimento integral do aluno;
- g) Favorecer a articulação disciplinar e o desenvolvimento de projetos multidisciplinares;
- h) Promover a capacidade de desenvolvimento de projetos por parte dos alunos;

As atividades a desenvolver serão:

- a) Iniciação e exploração de linguagens de programação visual e de outras aplicações digitais.
- b) Exploração de Kits pedagógicos educacionais e respetivos softwares.
- c) Construção de maquetes que utilizem motores e sensores.
- d) Construção e montagem de robôs.
- e) Utilização de linguagens de programação visual para interação com robôs.
- f) Desenvolvimento de projetos dos alunos.
- g) Mostra de projetos à comunidade/competições entre robots.

1.2- FÁBRICA DE ARTES & DESIGN É objetivo desta Fábrica dar a oportunidade aos alunos de explorar técnicas e materiais raramente ao seu alcance, como a **impressão 3D** e técnicas mistas. Tendo em conta os três eixos estruturantes que articulam as competências, **em Artes Visuais**, que o aluno deverá adquirir ao longo do seu percurso, fruição–contemplação; produção – criação; reflexão – interpretação; pretende-se nesta Fábrica criar uma dinâmica propiciadora da capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética e artística do mundo. Assim, destacam-se aqui algumas das competências específicas que servirão de suporte ao desenvolvimento das atividades:

- a) Reconhecer a importância do espaço natural e construído;
- b) Reconhecer e dar valor a formas artísticas de diferentes culturas;
- c) Utilizar diferentes meios expressivos de representação;
- d) Compreender e utilizar diferentes modos de dar forma baseados na observação das criações da natureza e do homem;

- e) Reconhecer a permanente necessidade de desenvolver a criatividade de modo a integrar novos saberes;
- f) Potenciar o trabalho em equipa e multidisciplinar.

Esta Fábrica pretende não só criar um espaço de liberdade, vivência lúdica, capaz de proporcionar a afirmação do aluno reforçando a sua autoestima, mas também criar um clima de permanente interação que permita ao aluno o desenvolvimento da sua personalidade de forma autónoma e crítica.

1.3 FÁBRICA DA SUSTENTABILIDADE. É edificada nos valores da Consciência Ambiental e da Sustentabilidade, tem os seguintes temas centrais:

- I. GESTÃO SUSTENTÁVEL DOS RECURSOS HÍDRICOS:
- ÁGUA (Doce potável); - OCEANOS
- II. GESTÃO DE RESÍDUOS DO EJAF: “o nosso lixo”

Tem por base os seguintes Princípios Orientadores do *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*:

B. Saber - “É da responsabilidade da escola desenvolver nos alunos a cultura científica que permite compreender, tomar decisões e intervir sobre as realidades (...)”

G. Sustentabilidade -“A escola contribui para formar nos alunos a consciência de sustentabilidade, um dos maiores desafios existenciais do mundo contemporâneo (...)”

As actividades serão em articulação com o Projeto Ecovalor (parceria Valorsul/ CMAV/ EJAF), em parceria com entidade pública/ Instituto / Organização ambientalista.

1ª linha de atuação: RECUSAR – REDUZIR – REUTILIZAR – RECICLAR – REEDUCAR

2ª linha de atuação: MOTIVAR – INVESTIGAR – DISCUTIR – AGIR

(In Plasticologia, Oceanário de Lisboa)

Atividades a desenvolver

- a) Recrutamento e Selecção da Equipa de Embaixadores da Sustentabilidade
- b) Candidatura a Concurso para o ano letivo 2021/2022 no âmbito da Gestão hídrica/Oceanos
- c) Ações lúdico-pedagógicas de sensibilização ambiental para toda a comunidade escolar : Mudar pequenos/grandes gestos e hábitos do quotidiano escolar
- d) Celebração de datas mundiais (ex.: Dia Mundial dos Oceanos; Dia da água) com actividades práticas e dinâmicas
- e) Ações contínuas: Concurso “Ecovalor”- Quantificação e registo numérico e fotográfico de dados da recolha semanal de resíduos – ecobags azuis (Papel/cartão) e amarelos (Plástico/Metal); Ecorepórteres; Tratamento numérico e gráfico dos dados mensais – análise interpretativa; Divulgação dos dados à comunidade escolar / Campanhas de sensibilização

1.4 FÁBRICA DA COMUNICAÇÃO – É um prolongamento ao contexto de aula, desenvolve projetos extracurriculares por encomenda interna ou por iniciativa própria. Responsável pela Comunicação interna e externa. Num mundo cada vez mais global e tecnológico, importa formar leitores/espetadores/cibernautas, para que saibam olhar a informação com espírito crítico. A Fábrica da Comunicação pretende ser um espaço onde se espreitam os acontecimentos do quotidiano escolar nos diferentes suportes atualmente disponíveis. A notícia não existe sem o facto, mas também não surge sem os profissionais que a difundem. Nesta Fábrica, pretende-se sensibilizar os alunos para a importância dos media e, particularmente, da imprensa e como estes interagem com a vida Escolar. Objetivos:

- a) Sensibilizar a comunidade escolar, intra et extra muros, para a importância da comunicação social da sociedade atual;
- b) Fomentar o envolvimento da comunidade escolar na promoção e divulgação de atividades através da comunicação social;
- c) Promover hábitos de pesquisa e seleção de informação, recorrendo às tecnologias de informação e comunicação;
- d) Desenvolver competências específicas no âmbito dos domínios da leitura, da escrita e da oralidade;
- e) Envolver a comunidade estudantil do EJAF na organização e redacção de conteúdos;
- f) Garantir o fluxo de notícias e conteúdos para as diversas plataformas;
- g) Estimular a participação e presença dos alunos em atos/eventos escolares de modo a estar "em cima" do acontecimento;
- h) Valorizar o uso correto e cuidado da língua portuguesa;
- i) Mobilizar saberes diversos para compreender a realidade e abordar situações várias do quotidiano.

1.5 FÁBRICA DA EXPRESSÃO DRAMÁTICA É uma Fábrica de descobertas, onde se cruzam o gosto pela representação e a aquisição de ferramentas de comunicação, nomeadamente:

- a) A capacidade expressiva ao nível da respiração, colocação e projeção de voz, dicção e interpretação.
- b) O saber explorar diferentes formas de relacionamento com o objeto.
- c) O Aprofundar a dramatização, a improvisação e a comunicação não verbal.
- d) O conseguir reconhecer diferentes linguagens artísticas.
- e) O explorar diferentes formas de relacionamento com o espaço.

1.6 FÁBRICA DA INTELIGÊNCIA EMOCIONAL É a Fábrica das emoções e do bem-estar, centrada na prática de *Mindfulness em contexto de sala de aula* ensinando a relaxar, a concentrar-se na respiração consciente e a usá-la como âncora para desenvolver a atenção plena e o foco, tem ainda como objetivos e áreas de acção:

- a) Desenvolver competências do século XXI, “*soft skills*”, tais como: concentração (foco), inteligência emocional resolução de problemas; empatia, resiliência, autoconhecimento...
- b) Aprender a fazer silêncio, a focar-se na respiração, a relaxar contribuindo para o aumento da concentração, criatividade e do autocontrolo e para a redução da ansiedade e do stress.
- c) Desenvolver a inteligência emocional através das seguintes habilidades específicas:
- d) Autoconhecimento;
- e) Automotivação;
- f) Empatia;
- g) Habilidades sociais;

h) Autoconsciência

Artigo 4.º

Instalações

1- Os projetos da Fábrica têm várias estruturas de apoio:

1.1 Laboratórios - são por excelência o espaço de experimentação e especulação projetual. Apoiam os estudantes e professores em contexto letivo e ajudam as equipas de projeto da Fábrica a produzir conteúdos.

1.2 *Espaço de Exposições Permanente.*

1.3 *Salas de EV.*

1.4 *Rádio Escolar.*

1.5 *Espaço Ensino Profissional*

Artigo 5.º

Responsável da FábriKa EJAF

1-A FábriKa EJAF tem um Responsável nomeado pela Direção Pedagógica que tem como suas linhas de atuação:

- a) A gestão dos espaços
- b) A programação
- c) A coordenação de meios físicos e humanos.

2- Estas atividades são desenvolvidas em articulação com a Direção Pedagógica.

Artigo 6º

Programação de atividades

1. A programação de atividades deverá ter em conta o Projeto Educativo, o Plano Anual de Atividades e outras iniciativas de âmbito interno e/ou local.

2- Realizar-se-ão, sempre que necessário, reuniões de coordenação de actividades.

3- Deverão existir meios de comunicação das atividades à comunidade educativa.

CAPÍTULO II

NORMAS ESSENCIAIS DE FUNCIONAMENTO

Artigo 7º

Funcionamento e Inscrição

- 1.O funcionamento das diversas vertentes da Fábrika EJAF respeita um horário que é divulgado no início do ano escolar.
- 2- A inscrição concretiza-se mediante o preenchimento de uma autorização expressa, assinada pelo Encarregado de Educação, quando o membro for menor.
- 3- A inscrição é válida para o período de desenvolvimento do projeto, sendo feito o controlo sistemático da assiduidade.
- 4- A falta de assiduidade levará à exclusão da Fábrika.
- 5- Será feita a emissão de Certificados que validam a aquisição das competências.

Artigo 8º

Membros

- 1- Podem ser membros da Fábrika EJAF quaisquer membros da comunidade escolar, docentes ou discentes.
- 2- Os membros discentes regem-se pelo Regulamento Interno do Externato em matérias que sejam omissas a este Regulamento.

Artigo 9º

Utilização dos Equipamentos

- 1.No conceito de utilização dos equipamentos e no âmbito das disposições deste Regulamento, inclui-se: o modo e uso do espaço, do equipamento técnico/material, do tempo, dos recursos humanos e outros.
- 2.A utilização dos equipamentos implica a observância e aplicação dos meios, factores e regras exigidos pela boa conservação dos equipamentos e espaços e pelas normas públicas de civismo.
3. Não é permitida aos utilizadores a modificação ou utilização dos espaços para outras funções que não aquelas para que foram criados.

4- Os membros obrigam-se a manter em bom estado de conservação os equipamentos e materiais instalados.

5- Em caso de danificação ou perda de qualquer equipamento ou material instalado, a questão da reposição ou do pagamento devido será apreciada pelo Responsável e a Direção Pedagógica.

6- Qualquer utilização de determinado espaço escolar para outras funções será objeto de apreciação, podendo ser autorizada ou não.

Artigo 10º

Gestão de Meios e Equipamentos Técnico-Materiais

1. Todos os meios e equipamentos técnico/materiais são comandados e supervisionados pelos respectivos responsáveis sectoriais, cabendo a estes, em última instancia, a responsabilidade pela sua boa utilização.

CAPÍTULO III

REGRAS DE CONDUTA E SANÇÕES

Artigo 11º

Normas Gerais de Conduta

1- Ver Regulamento Interno do EJAF.

Artigo 12º

Autorização de Captação de Som e Imagem

1- As gravações de som e imagem efectuadas, carecem igualmente de autorização prévia dos intervenientes e só podem ser usadas em contexto escolar.

2- Ver Regulamento Proteção de Dados do EJAF.

Artigo 13.º

Sanções

1.Ver Regulamento Interno do EJAF.

CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 14º

Publicitação do Regulamento

1.O EJAF publicita este regulamento em diversas plataformas, física e online em conjunto com as planificações anuais das diversas áreas.

Artigo 15º

Dúvidas e omissões

1.A resolução de dúvidas, ou casos omissos do presente regulamento, compete à Direção Pedagógica do EJAF.

Artigo 16º

Entrada em Vigor

1-O Regulamento Geral da FábriKa EJAF entra em vigor após a sua aprovação pela Direção Pedagógica.

Setembro 2021