



Regimento da Sala de Inovação Anexo XVI ao Regulamento Interno do AEFGA

Artigo 1.º

Finalidade da sala

1. A sala de inovação é um espaço de utilização aberto a toda a comunidade escolar (sujeito a marcação e autorização prévias) que tem como objetivo proporcionar um ambiente adequado ao desenvolvimento de projetos inovadores e de atividades práticas com recurso ao uso de tecnologias.
2. Esta sala pretende promover a criatividade, o trabalho colaborativo e a criação de produtos no âmbito de projetos, como os Projetos Curriculares de Turma (PCT).
3. O ambiente foi projetado para inspirar novas ideias, procurando incentivar a comunidade escolar a pensar "fora da caixa" e a explorar soluções inovadoras para problemas diversos, numa vertente interdisciplinar.

Artigo 2.º

Regras de acesso

1. A sala de inovação estará disponível de acordo com o horário afixado na sala de professores (ver Horário) e requer uma marcação prévia de uma semana, através do seguinte *Qr Code* ou o seguinte link:



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEjif_6r9oX6jdiJXrmpWRVHFvVfndHrDw-zKyZewiQevguA/viewform?usp=header

2. O acesso à sala de inovação é permitido apenas a um grupo de até seis alunos (de cada vez), professores e colaboradores devidamente autorizados.
3. É obrigatória a presença de um professor da equipa digital durante o período de permanência na sala.
4. Os alunos podem aceder ao espaço apenas sob supervisão de um professor ou responsável, salvo autorização expressa.
5. É obrigatório o cumprimento dos horários agendados.

Artigo 3.º

Conduta dos utilizadores

1. O ambiente deve ser mantido organizado e limpo. Equipamentos, ferramentas e materiais devem ser devolvidos ao seu devido lugar ao final de cada sessão.
2. É proibido:
 - a. O consumo de alimentos e bebidas dentro da sala de inovação;
 - b. Alterar configurações de equipamentos sem a devida autorização.
 - c. O uso de aparelhos eletrónicos pessoais é permitido apenas se não interferir nas atividades do sala de inovação e devidamente autorizado pelo professor responsável.

Artigo 4.º

Utilização de equipamentos e materiais

1. Todos os equipamentos e materiais devem ser manuseados de forma cuidadosa e de acordo com as instruções fornecidas.
2. Em caso de danos, o utilizador deverá comunicar imediatamente ao professor responsável.
3. Danos causados por uso inadequado ou negligência serão da responsabilidade do utilizador.
4. Não é permitido remover equipamentos ou materiais do laboratório sem a devida autorização da equipa de coordenação da sala de inovação.
5. Não é permitido alterar a posição dos equipamentos na sala de inovação sem a autorização dos professores responsáveis.
6. A sala de inovação poderá fornecer materiais de consumo (papel, canetas, entre outros), mas seu uso deve ser responsável e sustentável.



Artigo 5.º Segurança

1. Em caso de acidente ou incidente, o utilizador deve informar imediatamente ao responsável pela sala de inovação.
2. As saídas, para os casos de emergência, devem estar sempre desobstruídas.

Artigo 6.º Responsabilidades dos professores e supervisores

1. Os professores ou supervisores presentes são responsáveis pela organização da turma, pelo cumprimento das normas e pela supervisão das atividades desenvolvidas pelos alunos.
2. No final de cada sessão, os responsáveis devem verificar:
 - a. as condições da sala e dos equipamentos, assegurando-se de que tudo foi devolvido e está em ordem;
 - b. que as janelas e as portas ficam devidamente fechadas e trancadas.

Artigo 7.º Penalizações

O incumprimento das normas deste regulamento poderá resultar em sanções, que vão desde advertências até a suspensão do direito de uso da sala, incluindo a reposição ou pagamento de equipamento ou recursos danificados por uso negligente ou inadequado, conforme avaliação da direção.

Artigo 8.º Considerações Finais

1. Casos omissos ou situações excecionais serão avaliados pela coordenação da sala de inovação.
2. Este regimento entra em vigor a partir da data de sua aprovação, e está sujeito a revisões periódicas conforme a necessidade.



Propostas de atividades/projetos:

- Áudio e Vídeo + Drone
 - Produção de apresentações em vídeo e audio
 - cenário em tela verde
 - Recolha vídeo outdoor e indoor com drone
 - Pilotar drone
 - Captar eventos
- Imagem/3D
 - Modelação
 - Monocromático
 - Policromático (até 4 cores, projetos especiais)
 - Figuras geométricas, esculturas, miniaturas, objetos do dia-a-dia, pequenos gadgets, ferramentas, troféus/medalhas, pequenas lembranças/brindes.
- Programação e robótica
 - 1º, 2º e 3º ciclo - clementonis + microbits + arduinos e legos.
 - Secundário - arduino e raspberry pi, "rovers" da texas instruments
 - animação de figuras/bonecos: sensores de luz, proximidade, alarmes, acelerómetros, giroscópios, som, ultrasónico (distâncias).
 - Energias renováveis: experiências, modelos de carros (hidrogénio, eólica, fotovoltaicos, carro solar) (<https://www.fischertechnik.de/en/products/schools/renewable-energies/559881-stem-renewable-energies>)
- Impressão
 - impressão a cores em diversos materiais (tecido exºs - t-shirts, bonés, tapetes de ratos, porcelana - exº canecas e plástico)
- Realidade virtual e aumentada - óculos RV
 - ambientes virtuais simulados
 - National Geographical - Vulcões
 - Nave espacial gravidade 0
 - ambientes gamificados - desportivo, fantasia, ficção científica



Programa de formações na Sala de Inovação AEFGA (SI_AEFGA):

1. Divulgação da sala

Tema: Potencialidades da SI_AEFGA: sessão de divulgação de atividades e produtos

Data: 14 de Janeiro 2025 - 17h30/18h45

Objetivos: Divulgar a SI_AEFGA e apresentar algumas das atividades/produtos possíveis.

Limite de participantes: 24 (se excederem as 24 inscrições a sessão será repetida a 16 de janeiro)

Organização: 6 estações de trabalho com 4 participantes em cada, rotações de 10 minutos

- Modelação e impressão 3D (Rui Moura)
- Programação Microbits, Lego e Arduinos (Carlos Freire)
- Óculos de RV e RA (Ana Filipa)
- Estúdio Audio e Video (Sónia Pinto)
- Pilotar o Drone e recolher imagem (foto e vídeo) (João Ramos)
- Impressão em porcelana e tecido (Teresa Sousa)

Inscrição até ao dia 10 janeiro: <https://forms.gle/nT4f6AoxLsyfiy2p8>

Informação da aceitação da inscrição até ao dia 13 de Janeiro.

2. Formações em Workshops específicos (em construção)

2.1. Workshop 1

Tema:

Data:

Objetivos:

Limite de participantes:

Organização: 2 estações de trabalho com ____ participantes em cada, rotações de 45 minutos

- Modelação e impressão 3D
- Programação Microbits e Lego
- Óculos de RV e RA
- Estúdio Audio e Video
- Pilotar o Drone e recolher imagem (foto e vídeo)
- Impressão em porcelana e tecido

Inscrição até ao dia ____:

Informação da aceitação da inscrição até ao dia ____.

2.2. Workshop 2

Tema:

Data:

Objetivos:

Limite de participantes:

Organização: 2 estações de trabalho com ____ participantes em cada, rotações de 45 minutos

- Modelação e impressão 3D
- Programação Microbits e Lego
- Óculos de RV e RA
- Estúdio Audio e Video
- Pilotar o Drone e recolher imagem (foto e vídeo)
- Impressão em porcelana e tecido

Inscrição até ao dia ____:

Informação da aceitação da inscrição até ao dia ____.