



SCRATCH DAY



# Regulamento Geral

## MWRC Smart Sports Competition (VinciBot)

Setúbal

25 de maio de 2024

# Índice

<b>1. Introdução</b> .....	3
<b>2. Objetivos da competição</b> .....	4
<b>3. Destinatários</b> .....	4
<b>4. Constituição das equipas</b> .....	5
<b>5. Competição</b> .....	5
<b>6. Inscrições</b> .....	6
<b>7. Prémios</b> .....	6
<b>8. Data e local da competição</b> .....	7
<b>9. Júri</b> .....	7
<b>10. Comissão Organizadora</b> .....	7
<b>11. Ajuda externa às equipas</b> .....	8
<b>12. Materiais de apoio à competição</b> .....	8

# 1. Introdução

O Scratch Day é um evento mundial incentivado pelo MIT *Media Lab*, envolvendo a linguagem de programação e a comunidade Scratch. Visa disseminar o uso do Scratch e a importância do desenvolvimento da fluência computacional e da computação criativa por pessoas de diversas idades.

O Centro de Competência TIC da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal (CCTIC-ESE/IPS) associa-se a este evento mundial, realizando, todos os anos, em maio, na Escola Superior de Educação, um encontro em que alunos, professores e educadores partilham experiências de utilização desta linguagem de programação.

Integrada no evento, está também a cerimónia de entrega de prémios do concurso nacional de programação "A criar com Scratch!", que é promovido, todos os anos, pelo CCTIC-ESE/IPS, através do seu projeto EDUSCRATCH, em parceria com a Direção-Geral da Educação (DGE) do Ministério da Educação, com a Comissão de Proteção de Crianças e Jovens (CPCJ) de Setúbal e que, desde 2018, tem contado com o Instituto de Astrofísica e Ciências do Espaço. Este concurso é dirigido a grupos de alunos do pré-escolar e do ensino básico, de estabelecimentos de ensino de Portugal, que concorram acompanhados por um professor/educador e/ou encarregado de educação.

Este ano, pela primeira vez, integrado no programa do Scratch Day 2024, fruto da parceria realizada com a empresa MatataStudio, teremos uma primeira edição da *MWRC Smart Sports Competition (VinciBot)*, dirigida a alunos de todo o país, com experiência de utilização do robô *VinciBot* e do *Smart Sports Kit*.

Esta competição será realizada no dia 25 de maio de 2024, na Escola Superior de Educação de Setúbal. Estará dividida em dois escalões, sendo que cada uma das equipas será desafiada a resolver três desafios, que serão explicitados neste regulamento.

## 2. Objetivos da competição

Os objetivos do MWRC *Smart Sports Competition* são:

1. Incentivar a aprendizagem de conceitos ligados à ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM);
2. Proporcionar aos participantes uma oportunidade prática (experimentação) para aplicar conhecimentos teóricos;
3. Promover o desenvolvimento de competências técnicas de programação;
4. Trabalhar alguns princípios básicos do pensamento computacional, como a decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos;
5. Estimular a criatividade na resolução de problemas e no desenvolvimento de soluções (adaptação e tomada de decisões sob pressão);
6. Desenvolver competências de trabalho em equipa, fomentando a colaboração entre os seus membros;
7. Encorajar a competição saudável e o espírito desportivo;
8. Promover o respeito pelos outros concorrentes e pelo seu trabalho;
9. Promover a interdisciplinaridade;
10. Promover uma participação diversificada, incentivando a inclusão de diferentes grupos de alunos;
11. Criar um ambiente que possibilite a igualdade de oportunidades.

## 3. Destinatários

A MWRC *Smart Sports Competition* está aberta à participação de todos os alunos de estabelecimentos de ensino de Portugal, que concorram acompanhados por um professor e que **tenham experiência prévia de utilização do robô VinciBot e do Smart Sports Kit**. Terão preferência de inscrição os alunos pertencentes a escolas com protocolo com o CCTIC-ESE/IPS e do distrito de Setúbal.

No dia da competição, os alunos terão de se fazer acompanhar de dois robôs VinciBot e um pc/tablet para a programação dos robôs.

Outros materiais necessários para a competição serão fornecidos pela organização do evento.

A competição contempla dois escalões de participação:

Júnior – alunos entre os 8 e os 11 anos de idades;

Sénior - alunos entre os 12 e os 14 anos de idades.

## 4. Constituição das equipas

Cada equipa é constituída por 2 alunos de uma mesma escola ou Agrupamento de Escolas.

## 5. Competição

No dia da competição, existirão 4 espaços autónomos, por onde as equipas serão distribuídas, num máximo de 24 equipas (6 equipas por cada espaço).

### Horário da competição:

9h15 – 12h15 - teste dos tapetes da competição (30 minutos para cada equipa);

14h30 – 15h30 – As equipas são informadas sobre os desafios da competição e realizam a programação necessária para dar resposta aos três desafios que serão apresentados;

15h30 – 16h30 – *MWRC Smart Sports Competition*;

16h45 – 17h00 – Entrega dos prémios.

Apesar de os nomes dos desafios serem iguais, o nível de complexidade dos mesmos será diferente, tendo em conta o seu escalão de participação.

### Escalão Júnior:

1. Segue linha;
2. Basquetebol;
3. Futebol.

### Escalão Sénior:

1. Segue linha;
2. Basquetebol;
3. Futebol.

Quando a competição iniciar, cada equipa terá de cumprir cada um dos desafios em 2 minutos (6 minutos para todas as tarefas), que serão cronometrados pelo júri.

## 6. Inscrições

As inscrições das equipas serão realizadas num formulário próprio, disponível em <https://forms.gle/8qrubACn21xnfVK29>, que terá de ser preenchido, impreterivelmente, até ao dia **10 de maio de 2024**.

A inscrição inclui a participação na competição e os respetivos certificados de participação.

## 7. Prémios

Todas as equipas participantes, que compareçam no evento com o material necessário e que cumpram as regras da competição, receberão um certificado de participação.

Os três primeiros classificados de cada escalão receberão um troféu de participação.

Os primeiros classificados de cada escalão terão a possibilidade de representar Portugal na *MWRC Smart Sports Competition*, que se irá realizar em Pequim, em data a agendar, durante o mês de novembro ou dezembro. Os custos associados ao hotel e às refeições estarão a cargo da MatataStudio, enquanto que os voos e os transferes ficarão a cargo da equipa vencedora. O prémio é válido para os dois alunos e para o professor acompanhante.

## 8. Data e local da competição

A *MWRC Smart Sports Competition* decorrerá no dia 25 de maio de 2024, na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, entre as 9h00 e as 17h00.

## 9. Júri

A avaliação do trabalho levado a cabo, pelas diferentes equipas, será efetuada por um júri composto por várias personalidades de idoneidade reconhecida pela organização.

Os juízes são a entidade máxima na interpretação e aplicação das regras da competição e têm por missão fiscalizar o cumprimento das mesmas. Através da sua autoridade, os juízes garantem a justiça na aplicação das regras e regulamentos.

Das decisões do júri, não haverá lugar a recurso.

## 10. Comissão Organizadora

A Comissão Organizadora Local é composta por elementos do CCTIC-ESE/IPS, por docentes da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal e pela Areal. É responsável pela infraestrutura

material e humana necessária à realização da competição, bem como pela respetiva promoção e gestão das inscrições e participações.

## 11. Ajuda externa às equipas

Qualquer ajuda externa durante o período de competição (14h30 – 16h30), seja ela dada pelo professor acompanhante ou por um familiar, que não seja autorizada pelo júri, será penalizada, podendo mesmo levar à exclusão da equipa da competição.

Não poderá existir interação entre o público e as equipas, em assuntos ligados diretamente à competição.

## 12. Materiais de apoio à competição

Os desafios serão conhecidos no dia da competição. A organização local construiu um caderno com algumas atividades de apoio ao trabalho com o robô VinciBot.

Estas atividade estão estruturadas por ordem de dificuldade, embora possam ser aplicadas pela ordem que os professores e alunos entenderem, tendo em conta o nível de conhecimentos e o trabalho desenvolvido com este robô.

Apesar de não serem os desafios que serão colocados no dia da competição, têm, cada uma delas, alguma programação que facilitará a participação no concurso.

Poderá aceder ao caderno de atividades, clicando [aqui](#).