

SECRETARIA REGIONAL DA EDUCAÇÃO E CULTURA

Direcção Regional da Educação



FICHA DE ATIVIDADE

ATIVIDADE: SuperTmatik Cálculo Mental

Data da realização 2.º e 3.º Períodos

METAS DO PROJETO EDUCATIVO DE ESCOLA 2016 - 2019	
- Combate à obesidade infantil e promoção de hábitos de vida saudáveis.	
- Diminuição dos casos de insucesso escolar.	
- Qualidade do sucesso educativo em todos os níveis e modalidades de ensino.	
- Fomentar o gosto pela perfeição e excelência.	X
- Articulação pedagógica entre ciclos e departamentos curriculares significativa e produtiva.	X
- Cultivar valores cívicos entre todos os elementos da comunidade educativa fomentando uma verdadeira e eficaz educação para a cidadania.	
- Criar atividades extracurriculares que vão ao encontro dos interesses, necessidades e expectativas dos alunos.	X
- Conseguir um maior envolvimento dos pais, encarregados de educação na vida escolar, criando espaços de intervenção e de colaboração entre estes e a escola.	
- Estimular o estabelecimento de parcerias com entidades públicas e privadas.	

Descrição da Atividade:

1. Campeonato escolar (até 30 de abril de 2019)

1.1. Campeonatos intra-turma

Eliminatórias a disputar entre alunos da mesma turma para apuramento dos 3 primeiros classificados de cada turma. O sorteio que determinará as partidas a realizar seguirá as orientações e mapa de sorteio a disponibilizar pela Organização aos professores coordenadores:

- Em cada uma das partidas participarão dois alunos e um árbitro que dará as cartas e garantirá o cumprimento das regras do jogo (a função de árbitro poderá ser desempenhada por um professor ou aluno que revele conhecimento das regras e sentido de responsabilidade para a tarefa). As regras oficiais do jogo devem ser consultadas em <https://youtu.be/z-aiOEdbFKU>;
- Todas as partidas deverão ser disputadas à melhor de 3 jogos (quem vencer 2 jogos passa à próxima eliminatória), com exceção das partidas finais que deverão ser disputadas à melhor de 5 jogos (quem vencer 3 jogos ganha a partida).

1.2. Campeonato inter-turma

Para cada escalão (ano de escolaridade) deve realizar-se um torneio distinto. Participam no torneio inter-turmas os 3 alunos mais bem classificados de cada turma. Apuram-se para a Grande Final Online os campeões, segundos e terceiros classificados de cada escalão. O sorteio e demais considerações seguem o descrito no ponto anterior [1.1, a) e b)].

1.3. Inscrições de finalistas online (até 30 de abril de 2019)

Por cada escalão de competição apuram-se para a Grande Final online os campeões, os vice-campeões e os terceiros classificados dos torneios inter-turma. A participação destes alunos na Grande Final tem associada uma taxa individual de inscrição no valor de EUR 3. Para efetivar a inscrição de finalistas, o professor coordenador deverá enviar por email o formulário de inscrição de finalistas que será disponibilizado pela Organização e o comprovativo de pagamento das respetivas taxas de inscrição (EUDACTICA, IBAN PT50 0010 0000 3967 6720 0015 0)

2. Treinos online e prova modelo

Ao longo do ano, os alunos poderão treinar online na aplicação superTmatik online em www.supertmatik.net nos modos de jogo e níveis disponíveis. Será disponibilizado um vídeo da prova modelo para que os professores e alunos conheçam o tipo de prova que irão realizar antes de jogarem a Grande Final Online.

3. Grande final online

- a) As escolas deverão agendar a Grande Final Online para uma data compreendida entre 1 e 22 de maio 2019 não sendo necessário comunicar a data agendada à Organização;
- b) Os alunos devem introduzir os dados de acesso (previamente disponibilizados pela Organização) e editar o seu perfil (nome, nome da escola e nacionalidade). O professor responsável deverá verificar se os alunos editaram corretamente o seu perfil. Depois de verificar o perfil, o professor deve inserir a senha de acesso exclusiva para professores (previamente disponibilizada pela Organização) para que os alunos possam entrar na área de jogo e realizar a prova (a senha de professor deve ser mantida em sigilo absoluto).
- c) A Grande Final Online constará de 3 tentativas com vista à obtenção do melhor tempo no jogo online. As 3 tentativas deverão ser realizadas na mesma data, aceitando-se um intervalo de 5 a 10 minutos entre elas. Na sala onde decorrerem as provas só deverão estar presentes os alunos apurados e os professores vigilantes. Para uma boa performance da aplicação online deverão ser utilizados equipamentos recentes e uma ligação estável à internet; É permitido utilizar qualquer tipo de dispositivo de entrada de dados (rato, teclado, trackball, joystick, ecrã tátil, etc.).
- d) Apenas o melhor resultado obtido por cada aluno será contabilizado para efeitos de posicionamento no ranking superTmatik 2019;
- e) Os resultados serão divulgados em www.supertmatik.net no dia 27 de maio de 2019. A obtenção de diplomas e certificados com a classificação dos alunos estará disponível na mesma data através da introdução dos dados de acesso dos alunos.

Equipa dinamizadora: Docentes titulares das turmas inscritas

Coordenadora da equipa dinamizadora: Maria Madalena de Braga Furtado

Formas de divulgação:

Newsletter; jornal Açoriano Oriental - FUSO, Site da escola; professores junto dos seus alunos, e biblioteca através da disponibilização de cartas e computadores para os alunos treinarem o jogo.

Recursos: Cartas superTmatik, computador.

Destinatários:

Turmas inscritas: 3.º A e 4.º A (Santa Bárbara); 3.º B, 3.º C e 4.º B (Madre Teresa); 3.º D (Foros); 4.º E, 4.º F, 4.º G e 4.º H (Gaspar Frutuoso); 4.º I e 4.º J (Ribeirinha)

Formas de Avaliação:

A atividade será avaliada por todos os intervenientes, baseada no número de alunos que participam, bem como pelos resultados obtidos.

A coordenadora de departamento: Maria Madalena de Braga Furtado

Ribeira Grande, 04/10/2018