

III Feira STEAM

2025/2026

Regulamento da Feira

A III Feira STEAM é um certame anual dinamizado pelo Departamento de Matemática e Ciências Experimentais, com a participação ativa dos restantes departamentos curriculares.

Trata-se de um evento abrangente que promove a integração entre ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, oferecendo um conjunto diversificado de atividades para todos alunos da escola.

Além da tradicional *Mostra de Projetos* no concurso “**My STEAM**”, que desafia as equipas, do 3ºCEB ao Ensino Secundário, a aplicar conhecimentos de forma inovadora, a programação inclui os concursos “**My Logo STEAM**”, “**My Poster STEAM**” e “**My Trophy STEAM**” com a participação dos alunos do Curso Profissional de Técnico de Desenho Digital 3D (2T3D24 e 3T3D23), através da elaboração da identidade visual do evento com a elaboração do logótipo e correspondente cartaz, bem como para a componente artística, criando troféus e/ou medalhas para premiar os vencedores dos concursos inseridos no evento.

Complementando estas iniciativas, será desenvolvido um projeto tecnológico formalizado na criação de uma aplicação digital para inscrição e check-in online dos participantes e uma outra para a votação do júri, desenhada e operacionalizada pelos alunos dos Cursos Profissionais de Técnico de Gestão de Equipamentos Informáticos e do Curso Profissional de Técnico de Informática – Sistemas (3TGEI23/3TIS23 e 2TGEI24/2TIS24) através da sua participação no “**My App STEAM**”.

Trata-se de uma experiência completa que valoriza a criatividade, a colaboração e a aplicação prática do conhecimento.

A organização do evento contará ainda com o valioso apoio dos alunos do Curso Profissional de Técnico Administrativo (2TA24), cuja dedicação e competência foram fundamentais na preparação e implementação da Mostra de Projetos no ano transato. Estes estudantes assumem um papel ativo na logística e coordenação, garantindo que cada detalhe contribua para o sucesso da iniciativa. A sua participação reforça não apenas a qualidade do evento, mas também a importância da colaboração entre diferentes áreas de formação, promovendo um ambiente dinâmico e profissional.

Assim, ao propor atividades que estimulam a imaginação e a colaboração entre pares, o Departamento de Matemática e Ciências Experimentais pretende promover uma verdadeira celebração da ciência, da tecnologia, da engenharia, das artes e da matemática.

1. Público-alvo

A III Feira STEAM está aberta à participação de todos os alunos, do 3º Ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário da escola.

Os alunos participantes serão agrupados em 2 escalões:

- Escalão A destinado a alunos do 3º Ciclo do Ensino Básico e Cursos de Educação e Formação
- Escalão B destinado a alunos do Ensino Secundário e Cursos Profissionais

Os participantes deverão ser acompanhados por um professor coordenador, responsável pela inscrição e acompanhamento do projeto.

O professor coordenador deve orientar e proceder a uma análise crítica do projeto antes da submissão e será o interlocutor entre os alunos da equipa e a organização da feira.

2. Equipas

As equipas deverão satisfazer as seguintes condições:

- Os projetos podem ser apresentados de forma individual ou em grupo (no máximo de três elementos do mesmo escalão);
- Após a inscrição não poderá haver alterações na equipa;
- Os eventuais contactos da equipa com a organização da Feira devem ser efetuados através do professor coordenador;
- Cada participante/equipa apenas pode apresentar um projeto.

3. Projetos

- Os projetos obedecerão às seguintes características:

- Qualquer área do conhecimento científico pode ser abordada;
- Não é permitida a alteração do tema do projeto a apresentar após a inscrição ser realizada.
- Se o projeto exceder as dimensões 55 cm x 60 cm, no ato da inscrição deverá ser referido que há a necessidade de ocupar uma mesa completa.

- No ato da inscrição, deverá ser referido as necessidades específicas do projeto (corrente elétrica, mesa completa, etc.)

- Os projetos podem ser apresentados de diferentes formas, tais como:

- Demonstrações;
- Realização de experiências hands-on (onde os visitantes realizam eles próprios as experiências);
- Apresentações orais, por poster e/ou multimédia;
- Performances (teatrais, musicais,...);
- Outras.

- Na bancada de exposição durante a *Mostra de Projetos*, os participantes/equipas deve existir um cartaz onde devem constar as seguintes informações:

- Nome da III Feira STEAM;
- Logótipo da Escola Secundária Campos Melo;
- Título do projeto;
- Nome dos elementos da equipa (em ordem alfabética) e respectivos níveis de escolaridade;
- Escalão a que se insere a equipa/concorrente;
- Nome do professor(a) coordenador(a);
- Resumo que deverá conter: título do trabalho, nome completo dos alunos e do professor coordenador;
- Letras do acrónimo STEAM que o trabalho abrange;

4. Regras de Segurança

- É obrigatório respeitar as regras de segurança de manuseamento de materiais e reagentes.
- Não são permitidos projetos que utilizem material que possa colocar em risco quem participa na execução do projeto ou de quem visita a Feira.
- Não são permitidos projetos que envolvam o maltrato de animais ou pessoas.
- Não são permitidos projetos que recorram ao uso de substâncias poluentes ou tóxicas, para os seres humanos, animais ou para o meio ambiente.
- O cuidado e atenção a respeito das questões de segurança será fator importante de avaliação dos trabalhos

5. Critérios de Avaliação

A avaliação dos projetos será feita tendo em conta os seguintes parâmetros:

- Originalidade e Criatividade;
- Aplicação científica e rigor técnico/artístico;
- Clareza na apresentação e comunicação

A avaliação dos projetos/atividades será feita tendo em conta as competências do Perfil do Aluno à saída da escolaridade obrigatória (PASEO).

Cada parâmetro será avaliado numa escala de 1 a 5 pontos, como mostra rubrica em anexo a este regulamento.

A equipa com maior pontuação, em cada escalão, será o vencedor.

Em caso de empate na pontuação final, o vencedor será definido após deliberação do júri em reunião específica.

6. Júri do Concurso

O júri da Feira STEAM será composto por personalidades convidadas pela escola, com experiência e ligação à área e à escola.

Entre os membros, será designado um Presidente do Júri, responsável por coordenar os trabalhos e garantir a imparcialidade na avaliação.

Este júri terá a missão de analisar os projetos e atribuir as pontuações de acordo com os critérios definidos, assegurando rigor e transparência em todo o processo.

7. Calendarização

Procedimentos	Datas
Divulgação do regulamento do concurso	Até 13 de maio de 2026
Inscrição dos projetos/atividades dos alunos	24 de maio de 2026
Apresentação/Defesa dos projetos/atividades	02 de junho de 2026 (manhã)
Apresentação dos premiados e entrega de prémios	02 de junho de 2026 (final da manhã)

8. Prémios

No Concurso **“My STEAM”** serão atribuídos prémios, a definir, ao melhor projeto em cada escalão assim como uma menção honrosa, assim como o respetivo certificado.

Nos concursos **“My Logo STEAM”**, **“My Poster STEAM”**, **“My Trophy STEAM”** e **“My App STEAM”** serão atribuídos prémios aos criadores do logótipo e do cartaz da Feira, do troféu e das aplicações digitais utilizadas na logística do evento.

A todos os participantes será entregue um certificado de participação.

Escola Secundária Campos Melo, 26 de novembro de 2025

Anexo

Rubrica de avaliação dos projetos

	Excelente (5 ptos)	Bom (4 ptos)	Suficiente (3 ptos)	Fraco (2-1 ptos)	Pontuação
Originalidade e Criatividade	Ideia inovadora, abordagem única e altamente criativa.	Ideia interessante, com alguma inovação ou adaptação criativa.	Ideia comum, com pouca inovação ou criatividade limitada.	Ideia repetitiva, sem criatividade ou inovação.	
Aplicação Científica e Rigor Técnico	Conceitos científicos corretos, metodologia rigorosa e bem fundamentada.	Conceitos corretos, metodologia adequada com pequenas falhas.	Conceitos básicos aplicados, metodologia pouco detalhada.	Conceitos incorretos ou metodologia inadequada.	
Clareza na Apresentação e Comunicação	Apresentação clara, organizada, com excelente uso de recursos visuais e explicação.	Apresentação bem estruturada, com boa explicação e recursos adequados.	Apresentação compreensível, mas pouco organizada ou com falhas visuais.	Apresentação confusa, desorganizada ou difícil de compreender.	
				TOTAL (pontos)	