

ANÚNCIO PARA ATRIBUIÇÃO DE BOLSA DE INVESTIGAÇÃO

Projeto Aprender a programar

Bolsa de Investigação – 14 / Projeto Programa Scratch /

Encontra-se aberto concurso para a atribuição de 14 Bolsas de Investigação no âmbito do projeto “Aprender a programar”, nas seguintes condições:

1. ÁREA CIENTÍFICA

Eng^a Informática

2. FORMAÇÃO ACADÉMICA

Frequência do curso em Eng^a Informática

3. DURAÇÃO E REGIME DE ATIVIDADE

4 meses

4. OBJETO DE ATIVIDADE / PLANO DE TRABALHOS

No âmbito do projeto “Aprender a programar”, o ISEP vai ser responsável por dar algumas aulas de Scratch aos alunos do 1^o ciclo.

Este projeto tem como vista verificar se os alunos aprendem melhor o conteúdo das disciplinas de Inglês, Português, Matemática, Educação Artística e Tecnológica, História e Geografia de Portugal, Ciências Naturais e/ou Educação Musical, utilizando a programação em Scratch.

5. LEGISLAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO APLICÁVEL

Lei n.º 40/2004, de 18 de agosto, alterada e republicada pelo Decreto-Lei n.º 202/2012, de 27 de agosto, pela Lei n.º 12/2013, de 29 de janeiro e ainda pelo Decreto-Lei n.º 89/2013, de 9 de julho; Regulamento n.º 73/2015, de 16 de fevereiro (publicado no DR n.º 32, Série II, 2015-02-16) – Regulamento de Bolsas de Formação Avançada do ISEP; Regulamento de Bolsas de Investigação da FCT, I.P., aprovado pelo Regulamento n.º 234/2012, de 25 de junho, alterado pelo Regulamento n.º 326/2013, de 27 de agosto.

6. ORIENTAÇÃO CIENTÍFICA E LOCAL DE TRABALHO

Eduarda Pinto Ferreira, ISEP

7. REMUNERAÇÃO

Valor mensal da bolsa: €200, pago por transferência bancária (de acordo com tabela de valores da FCT, suportada através do PAD n.º C37847, C37848, C37849, C37850, C37851, C37852, C37853, C37854, C37855, C37856, C37857, C37858, C37859, C37860).

8. MÉTODOS DE SELEÇÃO E COMPOSIÇÃO DO JÚRI

Composição do Júri:

Eduarda Pinto Ferreira, Ana Cristina Meira e a Susana Nicola (professores adjuntos do ISEP).

Na 1^a reunião do Júri ficou decidido:

- i) serão aceites as candidaturas completas e que comprovassem a frequência em cursos na área científica Engenharia Informática e experiência em Scratch.

ANÚNCIO PARA ATRIBUIÇÃO DE BOLSA DE INVESTIGAÇÃO

Projeto Aprender a programar

ii) a avaliação dos candidatos terá em conta duas componentes igualmente ponderadas: experiência anterior a leccionar Scratch e a avaliação do candidato tendo em conta uma entrevista que lhe será realizada (todos ponderados numa escala de 0 a 20), esta última convoca-se para dia 09 de março de 2018 às 18h00.

ii) após a análise das candidaturas e a avaliação dos candidatos segundo as componentes em causa, os candidatos serão seriados em ordem decrescente de pontuações. Em caso de igualdade o desempate terá como base o maior valor obtido na entrevista. Caso o empate permaneça, o fator de desempate será o número de horas de leccionação de Scratch ao 2º ciclo. Se o empate ainda permanecer, o júri efetuará uma votação onde todos os elementos do júri votem, cabendo ao presidente do Júri o voto de qualidade em caso de nova igualdade.

9. FORMA DE PUBLICITAÇÃO / NOTIFICAÇÃO DOS RESULTADOS

Anúncio no portal do ERACareers e site do ISEP

10. CANDIDATURA

De 23 de fevereiro e 08 março de 2018.

11. PRAZO E FORMA DE APRESENTAÇÃO DE CANDIDATURAS

Processo de receção de candidaturas decorrerá entre os dias 23 de fevereiro e 08 março de 2018.

A apresentação de candidatura deverá ser por correio eletrónico para os 3 emails: epf@isep.ipp.pt; sca@isep.ipp.pt e amc@isep.ipp.pt

12. RESERVA DE SELEÇÃO

O ISEP reserva-se ao direito de recorrer aos candidatos não selecionados, por ordem de seriação, para a contratação de bolseiros adicionais no âmbito do mesmo projeto que se venham a revelar necessários no prazo de 18 meses após a notificação da lista de ordenação final aos candidatos.