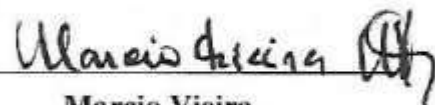


RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2020



Marcio Vieira
Diretor Presidente

RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2020

Entidade: Instituto Rogerio Steinberg - IRS
Endereço: Rua Jardim Botânico, 116 casa 03.
Bairro: Jardim Botânico Cidade: Rio de Janeiro UF: RJ
CEP: 22461-000 Telefone: (21)2239-0448 / 2529-8239 / 2529-8011
CNPJ: 02.934.622/0001-12
E-mail: institutorogeriosteinberg@irs.org.br
Site: www.irs.org.br
Data de Fundação: 17/11/1998
Técnico responsável: Flávia Goober

Objetivos

O IRS tem como objetivo estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, gerando oportunidades de desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico e da expressão do talento. A fim de contribuir no processo de educação e desenvolvimento individual e social de crianças e jovens oriundos prioritariamente das classes menos favorecidas, o Instituto Rogerio Steinberg desperta e desenvolve talentos visando à ampliação das condições pessoais e consequentes oportunidades de inserção social; a conscientização e exercício da cidadania; e a elevação da qualidade de vida.

O capital intelectual é cada vez mais estratégico em um mundo competitivo, para tal o Instituto Rogerio Steinberg apresenta os seguintes objetivos específicos para consecução dos seus programas:

- Potencializar o “universo” do processo expressivo ao trabalhar com as linguagens expressivas e a correlação dessas com as inteligências da teoria de Gardner - lógico-matemática, linguística, espacial, musical, cinestésica, interpessoal, intrapessoal, existencial e naturalística;
- Direcionar e preparar os jovens para o ingresso na vida acadêmica e profissional de forma que a escolha seja mais adequada às suas habilidades;
- Desenvolver a consciência crítica, a aprendizagem significativa, a expressão oral e escrita, o protagonismo juvenil, e, principalmente, a autoestima;
- Potencializar a liderança e socialização para que o beneficiário tenha a perspectiva de atuação junto à comunidade, afastando-se da ociosidade e vulnerabilidade;
- Contribuir para a formação de um ser integral através de oportunidades para a ampliação de horizontes, formação do leitor consciente, desenvolvimento das altas habilidades e conscientização sobre o comportamento e as relações pessoais.

Identificação de cada serviço, projeto, programa ou benefício socioassistencial, informando respectivamente:

Nome da Atividade: Programa Despertando Talentos

Público alvo: crianças e jovens de 8 a 15 anos participantes das instituições parceiras.

Quantidade de pessoas atendidas: 681. Sendo 437 crianças e jovens encaminhados para o processo seletivo; 48 docentes participantes da consultoria pedagógica para esclarecimento sobre o processo seletivo adaptado para o modo online por motivos da pandemia COVID-19, para alunos com AH/SD oferecido pelo Instituto Rogerio Steinberg para famílias de baixa renda; 196 responsáveis dos candidatos na apresentação institucional do processo de seleção para o Programa Desenvolvendo Talentos.

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Coordenadora de Projetos, 1 Gerente Executiva, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social e 1 Psicólogo.

Infraestrutura: Salas com mobiliário adequado

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Devido à pandemia da COVID-19 e o isolamento social, o contato com as Instituições parceiras (Escolas Municipais, particulares com participantes bolsistas e Instituições Benéficas de Ensino) aconteceu de modo virtual.

Instituições atendidas pelo Programa Despertando Talentos:

E. M. Senador Corrêa, E.M. João Saldanha, E.M. Joaquim Nabuco, E.M. José Alencar, E.M. George Pfisterer, E.M. Brigadeiro Faria Lima, E.M. Alberto Barth, E.M. Santa Catarina, E.M. Manoel Cícero, E.M. Santo Tomás de Aquino, E. M. Castelnuovo, E.M. Roma, E.M. Presidente Arthur da Costa e Silva, E.M. Gonçalves Dias, CIEP Agostinho Neto, E.M. Minas Gerais, E.M. Lúcia Miguel Pereira, E.M. Francisco Alves, E.M. Estácio de Sá, E.M. Anne Frank, E.M. Doutor Cocio Barcellos, E. M. Joaquim Abílio Borges, E. M. Raja Gabaglia, E. M. Christiano Hamann, E.M. Orozimbo Nonato, E.M. Orlando Vilas Boas, E.M. Floriano Peixoto, E.M. Albert Schweitzer, E.M. Camilo Castelo Branco, E.M. Henrique Dodsworth, E.M. Santos Anjos, C.E. André Mourois, C.E. Ignácio do Azevedo Amaral, CAP UFRJ, Centro Educacional Berenice Barra, Centro Educacional da Lagoa, Espaço Criativo, Centro Educacional Paraíso da Emília, Colégio Divina Providência, Colégio Elite, Colégio Pedro II, Colégio Pensi, Colégio PH, Colégio Adventista da Tijuca, Colégio Sara Dawsey, Colégio Souza Amorim, Colégio Stela Maris, Educandário da Misericórdia, Escola Eliezer Max, Escola Jockey Club Brasileiro, Fundação Bradesco, Liceu Franco Brasileiro, Sociedade Educacional Filhos do Rei.

Descrição das Atividades: O Programa Despertando Talentos é responsável por identificar e encaminhar crianças com indicadores de AH/SD, para o processo de seleção do IRS, com vista ao ingresso no Programa Desenvolvendo Talentos. O processo formal de identificação que o IRS realiza nessas instituições, através do Programa Despertando Talentos, gera um levantamento expressivo de potencial de crianças e jovens com perfil de Altas Habilidades/Superdotação, que serão encaminhados para o processo de seleção.

Objetivos:

1. Geral: Oferecer Orientação para observação e indicação de crianças e jovens com perfil de altas

habilidades/superdotação; Articular com as Instituições parceiras (SME, 2ª CRE, IHA, escolas municipais, instituições beneficentes de ensino, Pedro II, CAP, rede particular de ensino com participantes bolsistas); Divulgar o Programa Desenvolvendo Talentos I, Programa Desenvolvendo Talentos II, e Programa Desenvolvendo Talentos Ensino Médio; Planejar e executar as primeiras etapas do processo seletivo para os Programas Desenvolvendo Talentos I, Programas Desenvolvendo Talentos II, e Programas Desenvolvendo Talentos Ensino Médio.

2. Específicos:

- Fortalecer a temática AH/SD nas instituições;
- Oferecer esclarecimentos sobre AH/SD para toda comunidade escolar das instituições parceiras;
- Favorecer a descoberta de discentes com AH/SD;
- Promover a integração e a socialização dos discentes com perfil de AH/SD;
- Encaminhar as crianças e jovens com perfil de AH/SD para o processo seletivo do Programa Desenvolvendo Talentos;
- Oferecer esclarecimentos aos candidatos para o processo seletivo do Programa Desenvolvendo Talentos e seus familiares sobre o atendimento especializado que o IRS oferece;
- Aplicar as avaliações da etapa pedagógica (Português, Matemática e 5Cs) do processo seletivo do Programa Desenvolvendo Talentos.

Resultados obtidos: Fidelização do processo seletivo 2020/2021 adaptado para o modo remoto online, para 48 instituições parceiras via WhatsApp; participação de 133 instituições com alunos inscritos no processo seletivo 2020/2021; 63 instituições com alunos selecionados participantes do Programa Desenvolvendo Talentos.

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

- Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Consultoria Pedagógica

Público alvo: Corpo docente da instituição parceira.

Quantidade de pessoas atendidas: 48 docentes

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Coordenadora de Projetos, 1 Gerente Executiva, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social e 1 Psicólogo.

Infraestrutura: Sala com mobiliário adequado com acesso a internet e Datashow.

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Devido à pandemia da COVID-19 e o isolamento social, o contato com as Instituições parceiras aconteceu de modo virtual através de e-mail e WhatsApp.

Descrição das Atividades: Atividade oferecida para oferecer suporte aos professores por meio de um acompanhamento direto, a partir de sua própria demanda, estudando casos individuais de alunos que apresentam indicadores de AH/SD. Esclarecimento de dúvidas sobre o processo seletivo 2020/2021

adaptado para o modo remoto online para 48 docentes.

Objetivos: Compreender a importância da Identificação de alunos com Altas Habilidades/Superdotação e as possibilidades do atendimento educacional especializado para esses alunos oferecido pelo Instituto Rogerio Steinberg para famílias de baixa renda.

Resultados obtidos: Aprimoramento da indicação de alunos para o processo seletivo para o Programa Desenvolvendo Talentos nas 43 instituições atendidas (E.M. Albert Schweitzer, E.M. Anne Frank, E.M. Camilo Castelo Branco, E.M. Capistrano de Abreu, E.M. Castelnuovo, E.M. Doutor Cícero Penna, E.M. Edna Poncioni Ferreira, E.M. Floriano Peixoto, E.M. Georg Pfisterer, E.M. Guararapes Cândido, E.M. Henrique Dodsworth, E.M. Joaquim Nabuco, E.M. Júlio de Castilho, E.M. Manoel Cícero, E.M. México, E.M. Minas Gerais, E.M. Pedro Ernesto, E.M. Roma, E.M. Santos Anjos, E.M. São Tomás de Aquino, E.M. Sergio Vieira de Mello, E.M. Shakespeare, E.M. Oscar Tenório, E.M. Estácio de Sá, E.M. Artur Ramos, E.M. Luiz Delfino, E.M. Alberto Barth, E.M. Christiano Hamann, E.M. João Saldanha, E.M. Joaquim Abílio Borges, E.M. Senador Corrêa, E.M. Leitão da Cunha, E.M. Dr. Coccio Barcelos, E.M. Lucia Miguel Pereira, E.M. José de Alencar, E.M. Leitão da Cunha, Escola Dom Cipriano Chagas, Colégio Rebecca, Escola Pequena Cruzada, Jockey Club Brasileiro, Educandário da Misericórdia, Colégio Divina Providência, Imperial Sociedade Amante da Instrução- ISAI); Foram encaminhados para o processo seletivo 2020/2021 para o Programa Desenvolvendo Talentos 111 crianças do 2º ano EF, 155 crianças do 6º ano EF e 171 crianças e jovens do 9º ano EF.

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Programa Desenvolvendo Talentos I

Público alvo: crianças e jovens de 8 a 12 anos cursando o 3º ano EF, 4º ano EF e 5º ano EF.

Quantidade de pessoas atendidas:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): 164 beneficiários

A partir de 16 de março (de modo remoto): 61 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 4 Professores, 3 recreadores, 4 voluntários, 6 estagiários, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Coordenador de Informática Educativa, 1 Analistas de Informática Educativa, 2 Assistentes Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: Salas apropriadas para atividades

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades:

De 10 de fevereiro até 13 de março, as atividades nas Oficinas de Criação, Codificação, Desenvolvimento Expressivo, Xadrez e Preparatório de 5º ano EF foram realizadas de modo presencial.

A partir de 16 de março, em virtude da pandemia do Covid19 e do isolamento social, as atividades foram realizadas de modo online, em forma de lives, utilizando o canal YouTube IRS e encontros por meio de conferência remota (Zoom).

Objetivos:

1. Geral: Desenvolver e acompanhar o potencial individual e social de crianças e jovens talentosos, estimulando o indivíduo como um todo, para que seja capaz de uma inserção ativa e produtiva na sociedade.

2. Específicos:

- Ampliar o universo expressivo;
- Incentivar o trabalho criativo, a descoberta e a transformação;
- Desenvolver a aprendizagem significativa, a expressão e a comunicação;
- Desenvolver o sentimento de cidadania e identidade cultural;
- Conscientizar sobre o próprio comportamento e as relações interpessoais;
- Preparar os participantes para o ingresso em escolas de excelência de ensino;
- Estimular a leitura, a escrita e a criatividade, despertando, assim, o senso crítico e a capacidade de expressão, interpretação e argumentação;

Até 13 de março:

- Possibilitar o acesso frequente dos beneficiários e seus familiares à biblioteca, estimulando o interesse pela leitura e o cuidado com os livros;
- Dar oportunidade de acesso às ferramentas tecnológicas.

Resultados obtidos: Desenvolvimento das potencialidades dos beneficiários, identificados com Altas Habilidades e Superdotação, apoiando a escolaridade, incentivando o ingresso a escolas de excelência. Estas ações repercutem, positivamente, no aumento do interesse das crianças na permanência e frequência na instituição de ensino, na melhoria do desempenho escolar e na formação de um indivíduo mais pleno.

Participação dos beneficiários nas seguintes atividades culturais e de enriquecimento em modo online:

- IRS Tech;
- Mostra de Talentos;
- Torneios de Xadrez.

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

- Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Oficina de Criação / Codificação

Público alvo: crianças de 8 a 10 anos cursando o 3º ano EF e 4º ano EF

Quantidade de pessoas atendidas:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): 116 beneficiários.

A partir de 16 de março (de modo remoto): 46 beneficiários da Oficina de Criação

58 beneficiários da Oficina de Codificação

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Recreador, 1 Assistente Pedagógica, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Coordenador de Informática Educativa, 1 Analistas de Informática Educativa, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 Sala ampla com mobiliário adequado, biblioteca e computadores.

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades da oficina de Criação:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial) foram desenvolvidas as seguintes atividades:

Roda de leitura e assistência de vídeos para debates - desenvolvem a expressão oral dos participantes e a capacidade de ouvir, além de estimular a formação do leitor crítico. Os participantes exercitam a organização do pensamento por intermédio de leituras em voz alta, ou ouvindo contação de histórias. Além disso, passam a armazenar novo vocabulário por conta das leituras praticadas.

História das Artes - Atividade que oferece noções de Arte, por intermédio da análise e questionamentos de detalhes de quadros famosos.

Projeto “O Bom Leitor” – Empréstimo semanal de livros da biblioteca IRS, com objetivo de incentivar a leitura e criar um leitor crítico.

A partir de 16 de março, por causa da pandemia e isolamento social, o planejamento tornou-se mais flexível e foi adaptado para trabalhos no modelo remoto, em forma de lives, pelo canal YouTube IRS. Foram realizadas 27 lives e 23 encontros por meio de conferência remota (Zoom) com os participantes. Foram desenvolvidas as seguintes atividades:

Hora do Conto - uma atividade programada para formar o leitor crítico, o que ajuda o participante na aquisição de vocabulário, na organização do pensamento, criação de texto, além de desenvolver o sentimento de ética e cidadania. Para estimular essa prática, trabalhamos textos dos vários autores brasileiros, estrangeiros e da mitologia grega.

Poesia - Quando o participante vê ou escuta um poema, ele está adquirindo vocabulário, e mantendo um convívio profundo com a linguagem poética (de acordo com Howard Gardner) como forma de conhecer mais a língua portuguesa. Ele pratica a escrita criativa, criando seus próprios poemas, além de desenvolver a formação do sentimento de ética e cidadania, e a interpretação de textos. Trabalhamos a poesia de poetas brasileiros, a linguagem de cordel e conhecimento do Haikai - poema curto e humorístico de origem japonesa, com grande carga poética, retratando o cotidiano e a natureza.

Histórias das Artes - atividade que exercita a formação de futuros frequentadores de museus de arte, com práticas de como interpretar o tema de um quadro sob a ótica da história nele existente. Incentiva a percepção analítica dos participantes, além de prepará-los para processos de desenvolvimento da criatividade de cada uma em empreendimentos futuros. Foram apresentadas a vida e obra de vários artistas plásticos, reconhecidos mundialmente. Técnicas de origami - sua origem e modelos.

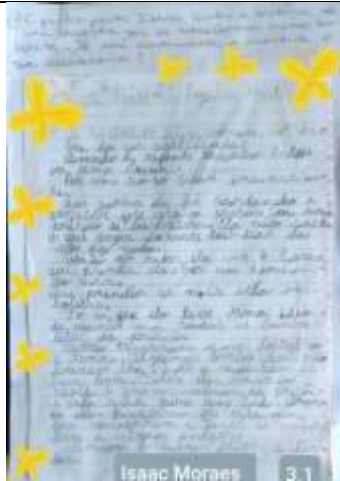


Aula 24 - Oficina de Criação | Instituto Rogerio Steinberg

Leitura da obra "Dia de Chuva" de Ana Maria Machado.



Leitura de uma das histórias dos Doze Trabalhos de Hércules, obra de Monteiro Lobato sobre mitologia grega pelo olhar da Turma do Sítio do Picapau Amarelo.



Produção textual de participante após atividade da Oficina de Criação.



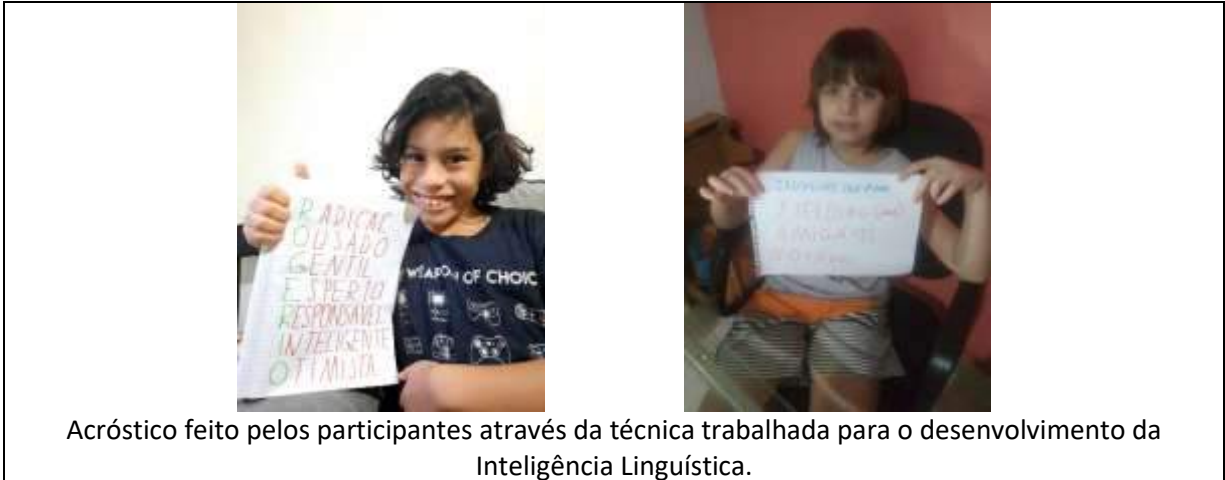
Trecho da apresentação da história elaborada e ilustrada pelo participante do IRS.



Abordagem sobre a Literatura de Cordel em uma das Oficinas de Criação.



Poema escrito por participante da Oficina de Criação.



Descrição das Atividades da Oficina de Codificação:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial) foram realizadas as seguintes atividades:

- Prática de reconhecimento de códigos simples do dia a dia, com apresentação dos códigos simples, de sua interação com situações do cotidiano.
- Nivelamento básico sobre operadores matemáticos: apresentação de operadores lógico matemático simples.
- Lateralidade relacionada às 4 operações matemática; apresentação de conceitos que orientam a localização no espaço geográfico.
- Prática de identificação do código da vida: um passeio no código da vida, o DNA, contou com a impressão através do papel da impressão digital de cada criança.
- Dinâmica das variáveis: Seguindo a proposta de inserção de conceitos e códigos, considerando as variáveis Se e Senão.
- Códigos e combinações com uso do Ozobot: Através do princípio físico da colorimetria, a atividade propôs a confecção de códigos que se combinassem com a capacidade de leitura do Ozobot.
- Inserção a plataforma Code.org: Prática que envolve reunião de conceitos e códigos iniciais, fazendo com que o participante utilize variados códigos para tomada de decisão, além do princípio da metodologia ativa da Gamificação que estabelecem um precioso método de inclusão e evolução digital. Esta prática também estimula o pensamento computacional, além de aproximar o participante do uso de ferramentas tecnológicas como o computador.

A partir de 16 de março, por causa da pandemia e isolamento social, o planejamento foi adaptado para trabalhos no modelo remoto, em forma de lives, pelo canal YouTube IRS: Uso de plataformas livres para trabalhar, de forma prática, os conceitos básicos da linguagem de programação: linguagens de blocos e Java Script; Uso e funcionamento da ferramenta Pivot e criação de histórias; Trabalho com a plataforma de matemática Khan Academy; Cubo vermelho; Utilização da plataforma Scratch; Apresentação do vídeo sobre o Scratch e como funciona a plataforma; Aplicação de Ferramentas do Scratch; Exercícios de estímulo lógico-matemático; Conceitos e estruturas de algoritmos; Algoritmo estruturado; Com a teoria da Lógica de Programação, apresentação do pseudocódigo Portugol; Montagem de fluxogramas com lógica de programação; Geração de códigos estruturados com Portugol; Experimentos interativos para serem realizados pelos participantes e montagem de códigos a partir da realização dos experimentos; Apresentação da plataforma Blockly para trabalhar os conceitos sobre códigos, variáveis e operadores lógicos; Função P1 e P2; Bloco de repetições.

Objetivos: Despertar o potencial e habilidades do beneficiário a partir de diferentes atividades; Desenvolver a capacidade crítica e estética; Incentivar o trabalho criativo, a descoberta e a transformação; Desenvolver a aprendizagem significativa, a expressão e a comunicação; Desenvolver o sentimento de cidadania e identidade cultural; Conscientizar sobre o próprio comportamento e as relações interpessoais com dinâmicas de grupos, dramatizações, expressão corporal, etc; Potencializar a habilidade para descrever fenômenos e situações, analisar, comparar e expressar o próprio pensamento; Estimular habilidades em tecnologia de mídia, de lógica, matemática e de resolução de problemas; Estimular a capacidade para planejar, trabalhar e decidir em grupo; Desenvolver o potencial de análise do ambiente social e virtual; Capacidade para localizar, acionar e usar as informações acumuladas; Potencializar os bons hábitos profissionais como ser responsável, pontual e disciplinado; Desenvolver a consciência crítica da importância de preservar o meio ambiente, o respeito ao próximo e a sociedade em que vive.

Resultados obtidos:

Oficina de Criação: Os beneficiários foram se desinibindo gradativamente, motivados pelas atividades programadas. A criatividade de cada um foi surgindo espontaneamente, de acordo com os desafios apresentados. Principalmente em tempos de pandemia, com a necessidade de isolamento social, as atividades de literatura e desenvolvimento das inteligências linguística e espacial, contribuem para trazer mais equilíbrio no estado emocional dos participantes.

Codificação: Com base nos conteúdos trabalhados e atividades propostas, foi possível avaliar e perceber o desenvolvimento e interesse dos participantes e fomentar a introdução ao pensamento de programação, apesar das dificuldades apresentadas por estarem de modo remoto.

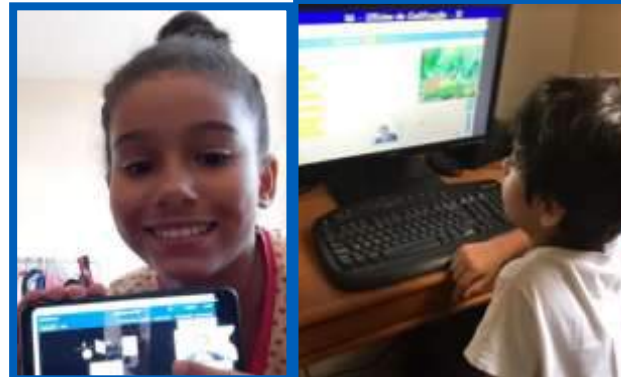
Participação dos beneficiários nas seguintes atividades culturais e de enriquecimento em ambiente remoto:

Apresentação dos produtos elaborados e enviados durante as lives no IRS Tech e Mostra de Talentos.

Oficina de Codificação	
	
Atividade da Oficina on-line realizada na plataforma Lightbot, jogo educacional para aprendizagem de conceitos de programação.	Atividade de Codificação realizada por participante.



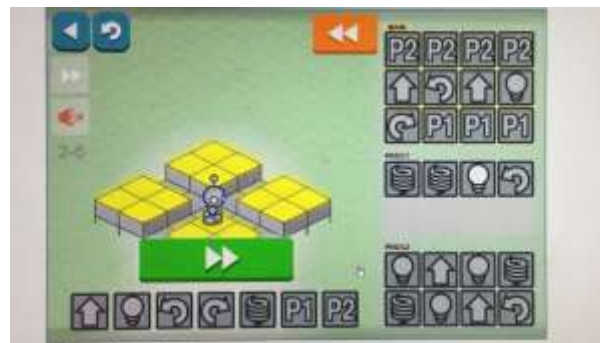
Registro do atendimento presencial, realizado até março de 2020.



Participantes do 4º ano assistindo às Oficinas de Codificação ao vivo promovidas através do canal do Instituto no YouTube.



Com os conhecimentos de densidade e pressão, a participante realizou um experimento em que permite encher a bexiga utilizando vinagre e bicarbonato de sódio.



Atividade de Codificação criada por participante do IRS

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.
-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Desenvolvimento Expressivo

Público alvo: crianças de 08 e 09 anos cursando o 3º ano EF e 4º ano EF

Quantidade de pessoas atendidas:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): 116 beneficiários

A partir de 16 de março (de modo remoto): 46 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Recreador, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 sala com mobiliário adequado e computadores

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial), foram realizadas as seguintes atividades: Expressão corporal e espacial, utilizando jogos cênicos e de equipe e movimentos expressivos.

A partir de 16 de março, por causa da pandemia e isolamento social, o planejamento foi adaptado para trabalhos no modelo remoto, em forma de lives, pelo canal YouTube IRS, em conjunto com a Oficina de Criação. Foram realizadas as seguintes atividades:

- Observação de gestos e movimentos;
- Construção das ideias;
- O personagem e a criação de personagens;
- A observação: conceito e atividades;
- A memorização: conceitos e atividades;
- Exercícios para criação de cena com temática;
- Criação do som e a sonoplastia.

Objetivos: Criar a conscientização corporal e espacial; Ampliar o entendimento da leitura de texto, aprofundando a interpretação e promovendo a construção ordenada das ideias.

Resultados obtidos: Cada um alcançou um resultado individual, de acordo com suas habilidades e potenciais.
IRS Tech e Mostra de Talentos: apresentação dos produtos enviados pelos participantes.

Desenvolvimento Expressivo	
 <p>Atividade 24 - Oficina de Criação Instituto Rogerio Steinberg 14 visualizações · Transmissão ao vivo em 7 de mar. de 2020</p>	 <p>Atividade 20 - Oficina de Criação Instituto Rogerio Steinberg 10 visualizações · Transmissão ao vivo em 1 de mar. de 2020</p>
Colaboradora da Oficina de Desenvolvimento Expressivo introduzindo o tema da Sonoplastia.	Colaboradora Valéria abordando o Personagem e sua Criação.

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Xadrez

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Recreador, 1 Professor, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Coordenador de Informática Educativo, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 sala com mobiliário adequado e computadores

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Publico alvo:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): crianças de 08 a 10 anos cursando o 3º ano EF e 4º ano EF

Quantidade de pessoas atendidas: 62 beneficiários

Descrição das Atividades: Introdução à história do Xadrez; Apresentação do tabuleiro; Identificação e movimentação das peças;

Objetivos: Desenvolver habilidades como memória, concentração, planejamento e tomadas de decisões; Contribuir para a abertura dos canais de comunicação dos beneficiários;

A partir de 16 de março: beneficiários de 08 a 10 anos cursando o 3º ano EF, 4º ano EF e 5º ano EF

Quantidade de pessoas atendidas: 51 beneficiários

Descrição das Atividades:

Etapas principais: Meio Jogo, Abertura e Final; Defesas: Francesa e Siciliana; Diagrama; Técnica para ajudar a vitória do Rei; Notação Algébrica; Controle de casas; Colunas, fileiras, tabuleiro de xadrez; principais jogadores campeões mundiais: jogos e vitórias.

Objetivos: Desenvolver habilidades como memória, concentração, planejamento e tomadas de decisões. Desenvolver uma aprendizagem significativa para jogos e estratégias. Ampliar o desenvolvimento cognitivo.

Resultados obtidos: 31 encontros virtuais; Participações em torneios online, onde se proporcionou interações lúdicas e um novo formato de interação social através da comunicação via chats e vídeo chamadas; Ampliação dos conhecimentos através dos torneios pela plataforma online gratuita Lichess.

Oficina de Xadrez



Torneio de Xadrez virtual realizado pelo IRS.



Oficina de Xadrez ministrada virtualmente.



Beneficiários do IRS participando da Oficina de Xadrez de forma virtual

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Plataforma Mangahigh

Público alvo: crianças de 08 e 09 anos cursando o 3º ano EF e 4º EF

Quantidade de pessoas atendidas: 60 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Professora, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 sala com mobiliário adequado

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades: A Plataforma Mangahigh é uma plataforma educacional adaptativa para o ensino – aprendizagem da educação básica e oferece através de atividades lúdicas um bom reforço para a Matemática. Durante o ano, a plataforma foi oferecida para trabalho online.

Objetivos: Apoiar o beneficiário em suas necessidades acadêmicas específicas da Matemática.

Resultados obtidos: A plataforma pontua o sucesso de cada participante oferecendo medalhas virtuais.



Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Preparatório

Público alvo: Crianças frequentando o 5º ano do EF

Quantidade de pessoas atendidas: 47 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Professora, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 sala com mobiliário adequado

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades: Em virtude do isolamento social, não houve encontros presenciais. As atividades para reforço aos participantes foram realizadas através da criação de apostilas de Português e Matemática, com encontros virtuais por meio de plataforma de conferência remota (Zoom) para debates e correções e envio de atividades de Matemática pela Plataforma Mangahigh.

Objetivos: Apoiar o beneficiário em suas necessidades acadêmicas específicas.

Resultados obtidos: Por causa da pandemia, não houve concurso público para escolas de excelência.

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Programa Desenvolvendo Talentos II

Publico alvo: jovens de 12 a 16 anos cursando o 7º ano EF, 8º ano EF e 9º ano EF.

Quantidade de pessoas atendidas:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): 142 beneficiários.

A partir de 16 de março (de modo remoto): 65 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 6 Professores, 1 recreador, 4 voluntários, 6 estagiários, 1 Coordenador de Informática Educativa, 2 Analistas de Informática Educativa, 1 Prestador de serviço (psicólogo), 1 Analista Pleno de Desenvolvimento Institucional (Comunicação), 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo e 1 Editora de Jornal.

Infraestrutura: Salas apropriadas para atividades

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades:

De 10 de fevereiro até 13 de março, as atividades nas Oficinas de Robótica, Codificação, Empreendedorismo, Xadrez, Desenho e Preparatório de 9º ano EF foram realizadas de modo presencial.

A partir de 16 de março, em virtude da pandemia do Covid-19 e do isolamento social, as atividades foram realizadas de modo online, em forma de lives, utilizando o canal YouTube IRS e encontros em plataforma de conferência remota (Zoom).

Objetivos:

Geral: Desenvolver e acompanhar o potencial individual e social de jovens talentosos, estimulando o indivíduo como um todo, para que seja capaz de uma inserção ativa e produtiva na sociedade.

Específicos:

- Ampliar o universo expressivo;
- Incentivar o trabalho criativo, a descoberta e a transformação;
- Desenvolver a aprendizagem significativa, a expressão e a comunicação;
- Desenvolver o sentimento de cidadania e identidade cultural;
- Conscientizar sobre o próprio comportamento e as relações interpessoais;
- Preparar os jovens para o ingresso em escolas de excelência de ensino;
- Estimular a leitura, a escrita e a criatividade, despertando, assim, o senso crítico e a capacidade de expressão, interpretação e argumentação;

Resultados obtidos: Estas ações repercutem, positivamente, no aumento do interesse dos jovens na permanência e frequência na instituição de ensino, na melhoria do desempenho escolar e na formação de um indivíduo mais pleno.

Participação dos beneficiários nas seguintes atividades culturais e de enriquecimento:

IRS Tech: Evento online no início do 2º semestre com palestras, transmitidas pelo canal YouTube IRS:

- “A importância do conhecimento em programação para o futuro mercado” – William Gerbas e Gabriel Pereira da Motorola Solutions do Brasil;
- “Inteligência Artificial” – Paulo Ferreira, cientista de Dados da Dell Technologies;
- “Algoritmos de otimização inspirados na natureza” – Hugo Barbalho, cientista de Dados da Dell Technologies;
- “Padrões de Mates no Jogo de Xadrez” – Roberto Stelling, cientista de Dados da Dell Technologies;
- “Xadrez Digital” – Karina Abraham, vice-presidente de comunicações da FEXERJ.



Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Oficina de Robótica

Tipo: (X) Serviço () Programa () Projeto () Benefícios

Público alvo: jovens de 12 a 16 anos cursando o 7º ano EF e 8º ano EF

Quantidade de pessoas atendidas:

De 10 de fevereiro até 10 de março (de modo presencial): 104 beneficiários

A partir de 16 de março (de modo remoto): 33 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Coordenador de Informática Educativa, 2 Analistas de Informática Educativa, 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 sala com mobiliário adequado e computadores

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades:

De 10 de fevereiro até 10 de março (de modo presencial): Apresentação dos kits de robótica e análise técnica dos seus componentes; Construção de um projeto livre; Conceitos gerais de programação; Introdução à programação (Scratch, Lightbot, Code.org, NXT);

A partir de 16 de março (de modo remoto): Comandos LEGO: principais comando de movimento; Planejamento, etapas de projeto com prototipagem; Montagem, estruturas fixas e móveis; Eletricidade, conceito geral e métricas; Bloco de repetição, uso de blocos finitos e infinitos; Desafio: Braço robótico; Definição de sensor e sensor de luz; Criação de um protótipo; Robótica para o mundo moderno; Ferramentas educacionais na Robótica; Motores; Cargas Elétricas; Algoritmos; Funcionamento de programação por simulação; Simuladores; Distância e trajetória; Sensor de distância; Condicional de funcionamento para o sensor de toque; Programação de repetição; Conceito de Variável.

Objetivos: A Oficina de Robótica Educacional do IRS tem o intuito de oferecer aos beneficiários atividades com ferramentas e linguagem contemporâneas, interessantes e estimulantes, permeadas pela metodologia ativa STEAM; Integrar o STEAM (*Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemáticas*) com os conhecimentos adquiridos na escola, de forma lúdica, enxergando a necessidade de adquirir novas habilidades e competências no campo laboral e acadêmico do século 21. A oficina de Robótica trabalha com conceitos inovadores e conteúdo específico, com diferentes ferramentas concretas e digitais (Protótipos de Robôs, Scratch, outros); Preparar aos beneficiários para enfrentar o novo cenário, no qual serão responsáveis por resolver desafios como cidadãos, na sociedade contemporânea em diferentes áreas e contexto social.

Resultados obtidos: Realização de 28 encontros virtuais; Reforço dos conhecimentos de comando de movimento, comandos LEGO, bloco de repetição, uso de blocos finitos e infinitos e as funções de blocos através da plataforma CODE.ORG; Criação de uma mão robótica valorizando conceitos de movimento, força, condicionais, explorando ainda, a Cultura Maker para produção de protótipos sustentáveis e simples; Criação de protótipo, motores e robótica com kits educacionais LEGO, em plataformas virtuais livres como a Open Roberta Lab. Apresentação de projetos na Mostra Nacional de Robótica 2020 que foi realizada no formato on-line. Além disso, receberam o certificado de participação, tiveram seus artigos publicados nos canais do Congresso, e receberam o convite para publicação na revista científica Qualis B2.

Oficina de Robótica	
	
<p>Demonstração de um protótipo na Oficina ao vivo</p>	<p>Explicação sobre Potência na Oficina ao vivo</p>
	
<p>Programação de participante na plataforma Open Roberta Lab aplicando o conceito de retas e segmentos de retas.</p>	<p>Estilingue criado por um participante em que utiliza o princípio básico da “Cultura Maker” e os conteúdos de força mecânica e energia potencial.</p>

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.
-Serviço gratuito ao beneficiário

Nome da Atividade: Integração ao Mundo do Trabalho – “Empreendedorismo”

Publico alvo: jovens de 12 a 14 anos cursando o 7º ano EF e 8º ano EF

Quantidade de pessoas atendidas:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): 104 beneficiários

A partir de 16 de março (de modo remoto): 44 beneficiários

Recursos Humanos Envolvidos: 1 Prestador de serviço (psicólogo), 1 Gerente Executiva, 1 Coordenadora Pedagógica, 1 Assistente Pedagógica, 1 Assistente Social, 1 Psicólogo.

Infraestrutura: 1 sala com mobiliário adequado e computadores

Abrangência Territorial: Uma unidade no Município do RJ

Local de Execução: Sede do Instituto Rogerio Steinberg

Descrição das Atividades:

De 10 de fevereiro até 13 de março (de modo presencial): A oficina procura fomentar uma aprendizagem ativa e colaborativa; Promove a interação social entre os beneficiários e favorece a experimentação e aquisição de responsabilidade, o sentido de disciplina e a tomada de decisão para que se tornem conscientes e aptos a explorar ao máximo seu potencial realizador. As atividades introdutórias promovem a reflexão para que os participantes comecem a praticar e identificar as competências empreendedoras.

A partir de 16 de março (de modo remoto): Dicas do Empreendedor através de vídeos explicativos; Utilização da ferramenta de gerenciamento de projetos Trello; Encontros com profissionais em lives pelo Instagram.

Objetivos:

- 1- Geral:** Promover a curiosidade, estimular a busca de novos conhecimentos, iniciativa e criatividade; Estimular a mentalidade empreendedora.
- 2- Específicos:** Aprender o conceito do Empreendedorismo e as competências empreendedoras; Compreender sobre o funcionamento do Instituto Rogerio Steinberg e o significado do trabalho realizado para jovens com Altas habilidades/Superdotação.

Resultados obtidos: As habilidades empreendedoras (planejamento, trabalho em equipe, criatividade, negociação, iniciativa, comunicação e interação) trabalhadas por meio de vídeos curtos semanais com dicas de empreendedorismo divulgados nas mídias sociais do Instituto; Apresentação dos conteúdos de apresentação pessoal, inteligência emocional e liderança; Palestras e bate-papos realizados ao vivo no Instagram do IRS com especialistas sobre: Astronomia e Física (Dr. Marcelo Vargas – professor de Cosmologia da UFCG) e Vacina e a Importância para Saúde Pública (Dra. Flávia Ribeiro - professora pesquisadora da EPSJV/FIOCRUZ de Imunologia e Metodologia de Pesquisa e Coordenadora do curso técnico em Biotecnologia) e a experiência como Jovem Aprendiz;

Oficina de Empreendedorismo	
 <p>Encontro via Zoom com participantes da Oficina.</p>	 <p>Com o objetivo de identificar atividades criativas desenvolvidas pelos participantes durante o período de isolamento, o participante Guilherme Araújo descobriu a habilidade artística de pintar.</p>

Origem dos recursos financeiros: Recursos de doações e parcerias com empresas, entidades privadas, convênio com órgãos e apoio de pessoa física.

-Serviço gratuito ao beneficiário