**Feira de Ciências**

**Resumo:** O projeto consiste no desenvolvimento de uma plataforma para distribuição e organização dos conteúdos mais relevantes para se estudar para olimpíadas do conhecimento. Feita de alunos para alunos, a plataforma conta com diversos recursos interativos, dentre eles: exposição de trabalhos realizados pelos alunos, aulas online com professores da instituição e alunos, resumos e provas anteriores, quizzes e chat.

**Objetivo:** Auxiliar no processo de aprendizagem estudantil, sobretudo no que tange às olimpíadas do conhecimento. Além de incitar o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida dos estudantes, como a autonomia e o pensamento crítico, e engajá-los na jornada estudantil. Também vale pontuar que o presente projeto não se limita a instigar bons resultados em olimpíadas, uma vez que muitos conteúdos abordados nas provas também são tratados em sala de aula, assim, o projeto também se mostra como uma forma eficiente de organizar a rotina de estudos para atividades extracurriculares e estudantis. Além disso, incentivar os estudantes a se empenhar na sua jornada de estudos também é um dos objetivos do presente projeto, uma vez que conta com quizzes interativos e, na aba de exposição de projetos, jogos desenvolvidos pelos próprios alunos (com destaque para jogos abordando conteúdos trabalhados no curso ofertado pela instituição, como a linguagem Python, em sua biblioteca pygame).

**Justificativa:** As olimpíadas do conhecimento são uma importante forma de adquirir novos conhecimentos, desenvolver habilidades importantes (como a autonomia) e até de ingressar em olimpíadas. Entretanto, muitos alunos enfrentam problemas na hora de se preparar para as provas. Pois cada olimpíada tem sua própria plataforma (e cada uma com uma interface diferente), as vídeo aulas são acessadas em canais específicos que muitas vezes abordam apenas uma olimpíada, existem poucos materiais escritos voltados para conteúdos cobrados em olimpíadas e muitos alunos buscam incentivo em outros alunos. Pensando assim, a plataforma é uma forma de sanar tais problemáticas, organizando todos os materiais em um só lugar, além de incentivar e engajar os estudantes com a possibilidade de realizar quizzes, publicar trabalhos e até estudar por meio de aulas de outros alunos medalhistas.

**Sobre os recursos da plataforma:**

* **Vídeo aulas:** as vídeo aulas são um recurso que pode ser ofertado tanto por estudantes quanto pelos próprios alunos;
* **Chat:** Tire dúvidas ao vivo com professores e alunos de diferentes séries e até instituições.
* **Quizzes:** Como forma de incentivar os estudantes e de tornar a aprendizagem mais divertida.
* **Postagem de trabalhos:** Desde sites até jogos (aqui entra o Flappy Bird e talvez outros jogos) e conquistas.

**Referências e conhecimentos utilizados:** plataforma de estudos ofertada pela instituição de ensino Farias Brito (fbonline) e moodle, uma plataforma utilizada por diversas instituições como forma de organizar de maneira lógica e prática conteúdo e aulas online. A plataforma será desenvolvida com linguagens voltadas para desenvolvimento Web e que já são abordados no IFCE: HTML, CSS e JavaScript. Além disso, também será utilizado uma forma de armazenar arquivos (banco de dados) e outras plataformas como forma de repositório para as aulas online: YouTube e Google Drive.

**Sugestões:**

- Nome para a plataforma: Noé (núcleo olímpico estudantil)

- Utilizar o design das plataformas citadas acima como base

- Solicitar aos professores que desenvolvam aulas online para o projeto.

- Solicitar aos alunos que “disponibilizem” trabalhos para expor: sites, jogos ou até trabalhos de outras áreas do conhecimento (como poemas e textos autorais)

**Integrantes da equipe:**

- Antônio Josias, 3º de informática;

- José Alisson Dias da Costa, 2º de informática;

- Pedro Ryan, 3º de informática;

- Ricardo Teixeira, 3º de informática;

- Wedson, 3º de informática.