

# PRIMEIRA REUNIÃO DO ANO

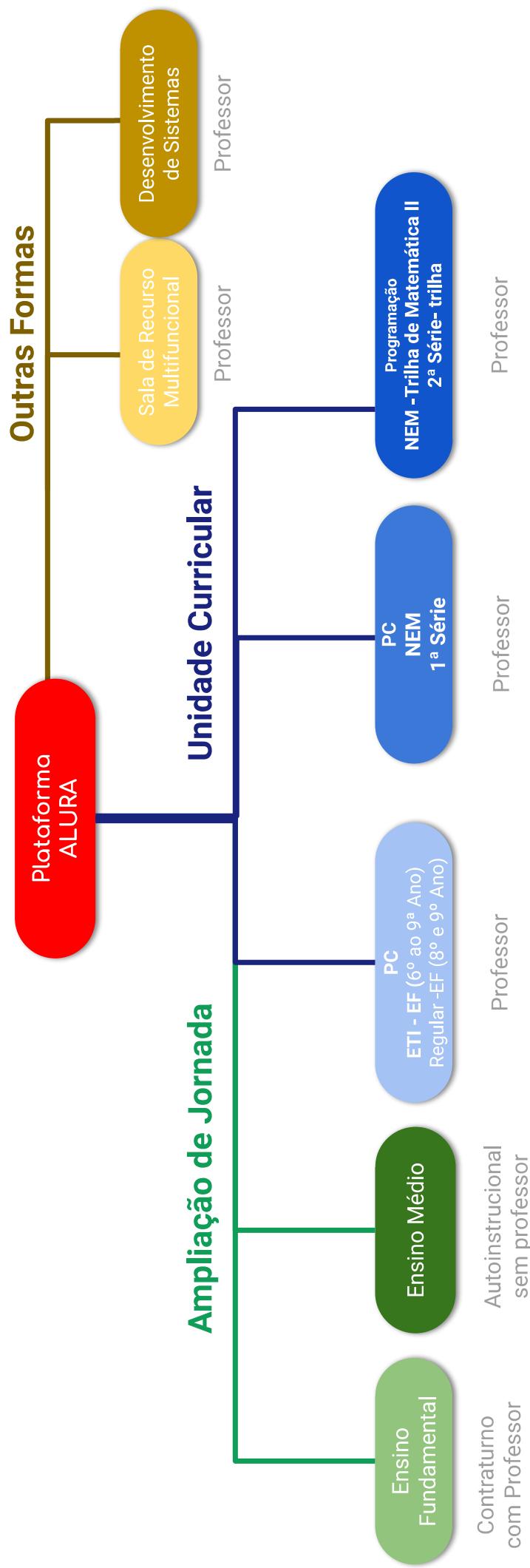
ROBSON OLIVEIRA



# O que é EDUTECH

É uma iniciativa da SEED, que visa a formação de estudantes na área de **tecnologia e inovação** para o desenvolvimento de projetos significativos à comunidade. Oportuniza o protagonismo do estudante na aplicação de **estratégias** para resolução de problemas, nas suas práticas escolares e vivências pessoais. Tem como objetivo capacitar jovens em tecnologia, sobretudo em conteúdos de programação.

# Escopo Edutech para 2023



# Como o EDUTECH acontece?

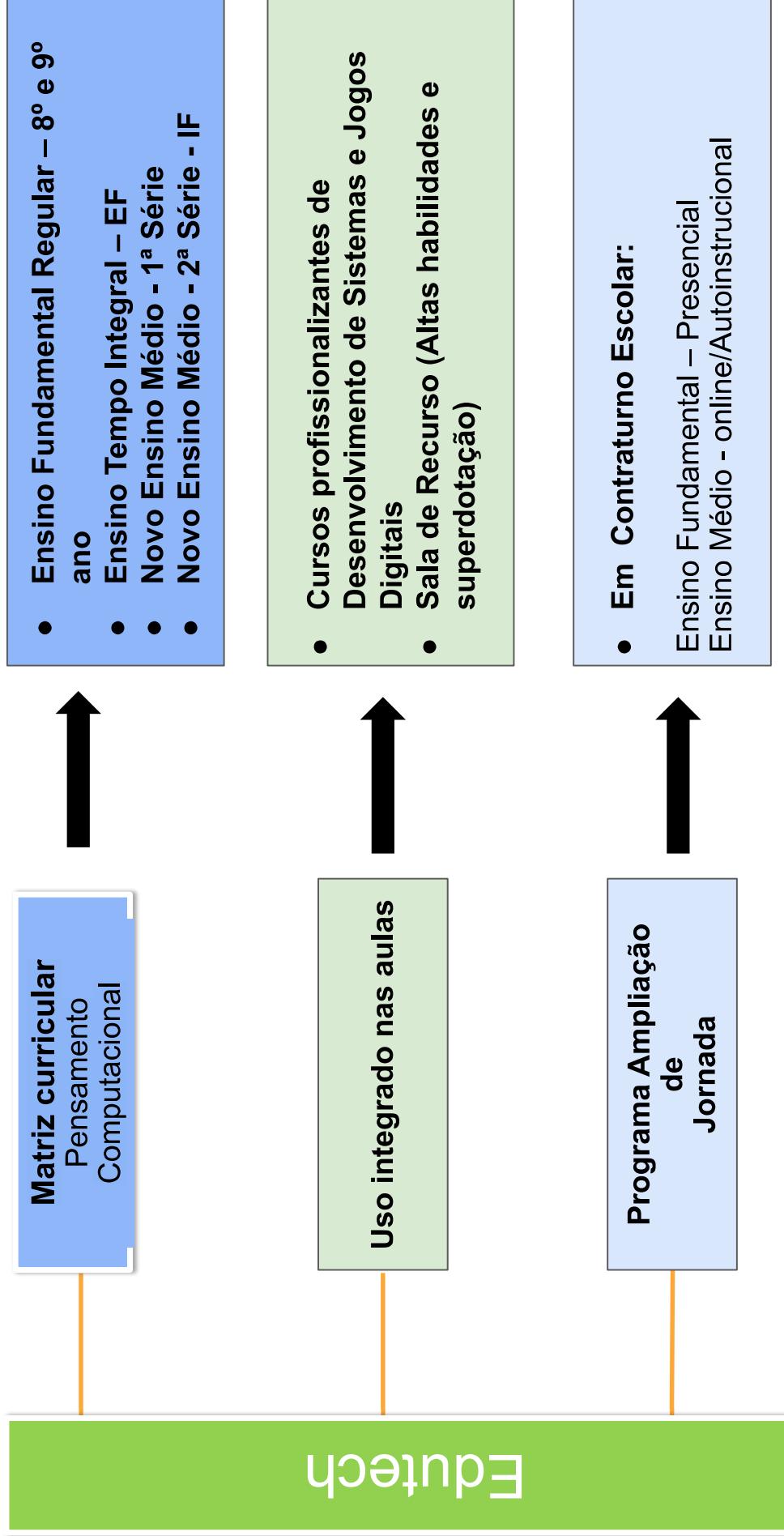
**EDUTECH**

Matriz curricular

Programa Ampliação  
de  
Jornada

Uso integrado nas aulas

EduTech



# Diferença entre programa e componente

## PROGRAMA

- Acontece no contraturno escolar:
  - \* Presencial para EF
  - Inscrição na Instituição de Ensino
  - Carga horária: 3 horas/aula semanais
  - \* On-line para EM
  - Inscrição on-line

## COMPONENTE Pensamento Computacional

- Acontece na grade curricular:
  - \* Instituição Ensino Integral
    - EF (6º ao 9º ano)
    - EM (1ª série)
  - \* Instituições de Ensino Regular
    - EF (8º e 9º ano)
    - EM (1ª série)
- TRILHA de Programação I (Matemática II)
  - Acontece na grade curricular:
    - \* IF Matemática e Ciências da Natureza
  - Carga horária: 2 horas/aula semanais

# Apoio didático das trilhas

alura

A plataforma Alura é um ambiente de aprendizagem de responsabilidade da escola de programação Alura, parceira da SEED-PR na oferta das trilhas do Programa EduTech e do Ensino Regular e Integral. Nesta plataforma, estudantes e professores têm acesso aos cursos correspondentes à trilha de sua respectiva série/ano, além de outros serviços, como fórum de dúvidas, emissão de certificados, área de gestão escolar (para professores), etc.



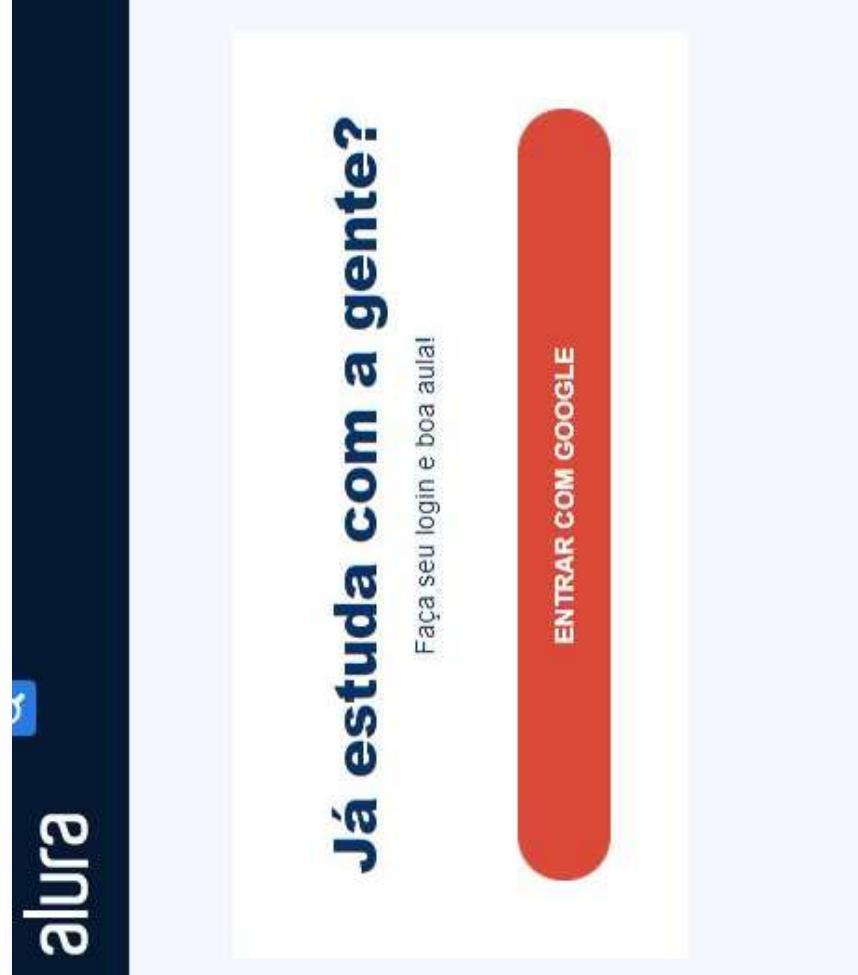
Ratificamos que a utilização da plataforma Alura para o componente “Pensamento Computacional” não é opcional para os que possuem condições de acesso, o recurso tecnológico complementa e orienta os estudantes através de conteúdos elaborados e estruturados para seu pleno desenvolvimento, de forma prática e não apenas conceitual.

Salientamos, ainda, que é imprescindível que a gestão escolar priorize os computadores para a utilização das plataformas digitais (**Alura, Redação Paraná, Inglês Paraná e Matific**).

Para o acompanhamento no BI serão monitorados os seguintes indicadores:

- data de **último acesso do aluno**.
- **exercícios realizados** (resultado das múltiplas escolhas).

Acesso a Alura  
<https://cursos.alura.com.br/edutech>



alura

Já estuda com a gente?

Faça seu login e boa aula!

ENTRAR COM GOOGLE

alura



A screenshot of the Alura website homepage. The background features a blue-toned technical blueprint of mechanical components like gears and valves. In the top right corner, there's a large green button labeled "MATRICULE-SE". To its left is a pink arrow pointing towards the "ENTRAR" button. Below these buttons are several navigation links: "NOSSAS FORMAÇÕES", "PARA EMPRESAS", and "DEV EM <T>". On the far left, there's a search bar with the placeholder "O que você quer aprender?" and a magnifying glass icon. The main headline "Mergulhe em Tecnologia!" is prominently displayed in the center. Below it, a sub-headline reads: "Você vai estudar, praticar, discutir e se aprofundar em uma plataforma que respira tecnologia." To the right of the headline are four cards representing different study paths: "Escola\_Programação" (with a code editor icon), "Escola\_Front-end" (with an asterisk icon), "Escola\_Data\_Science" (with a gear icon), and "Escola\_Empreendedorismo" (with a smartphone icon).

alura

O que você quer aprender?

Q

Mergulhe em Tecnologia!

Você vai estudar, praticar, discutir e se aprofundar em uma plataforma que respira tecnologia.

NOSSAS FORMAÇÕES

PARA EMPRESAS

DEV EM <T>

ENTRAR

MATRICULE-SE

alura

## Já estuda com a gente?

Faça seu login e boa aula!

E-mail

Senha

ENTRAR

ENTRAR COM GOOGLE

ENTRAR COM FACEBOOK

Esqueci minha senha

alura

AINDA NÃO TEM ACESSO? ESTUDE COM A GENTE!

[MATRICULE-SE](#)

## Ainda não estuda com a gente?

São mais de mil cursos nas seguintes áreas:

 Escola DATA SCIENCE SQL e Banco de Dados, Engenharia de Dados, Data Science e mais...	 Escola FRONT-END HTML e CSS, React, Angular e mais...	 Escola MOBILE React Native, Flutter, Android e mais...
 Escola PROGRAMAÇÃO Lógica de programação, .NET, Quality Assurance e mais...	 Escola UX & DESIGN UI Design, Design System, UX Writing e mais...	 Escola DEVOPS Linux, Confiabilidade, Arquitetura e mais...
 Escola INOVAÇÃO & GESTÃO Métodos Ágeis, Liderança, Ensino e Aprendizado e mais...		





# Próximo passo

PROGRAMA  
EDUTECH

Fazer login

Prosseguir para altura.com.br

Email ou telefone

robson.lemes@escola.pr.gov.br

Esqueceu seu e-mail?

Criar conta

Proximo

Fazer login nas Contas do Google

accounts.google.com

Gmail YouTube

Maps

Maps

Acadêmico Web

Acadêmico Web

Garra côn na Sítio

Associação Missionária

Associação Missionária

Marco H.

Marco H.

Avôs - Nícolas Re...

Avôs - Nícolas Re...

Fazer login com o Google

Olá

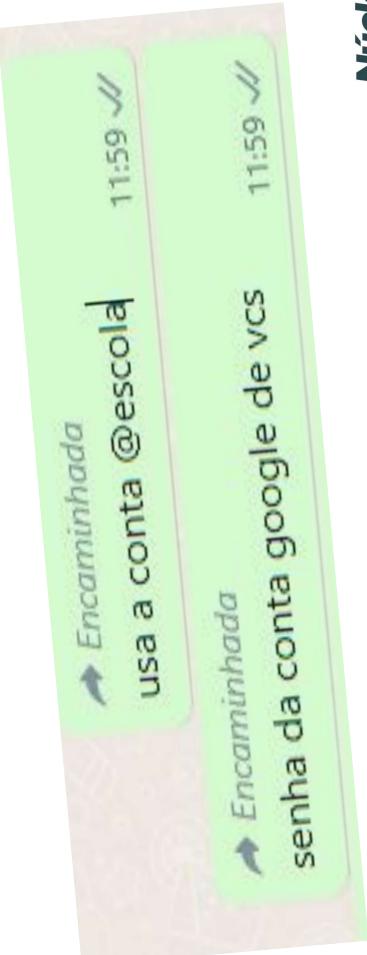
robson.lemes@escola.pr.gov.br

Mostrar senha

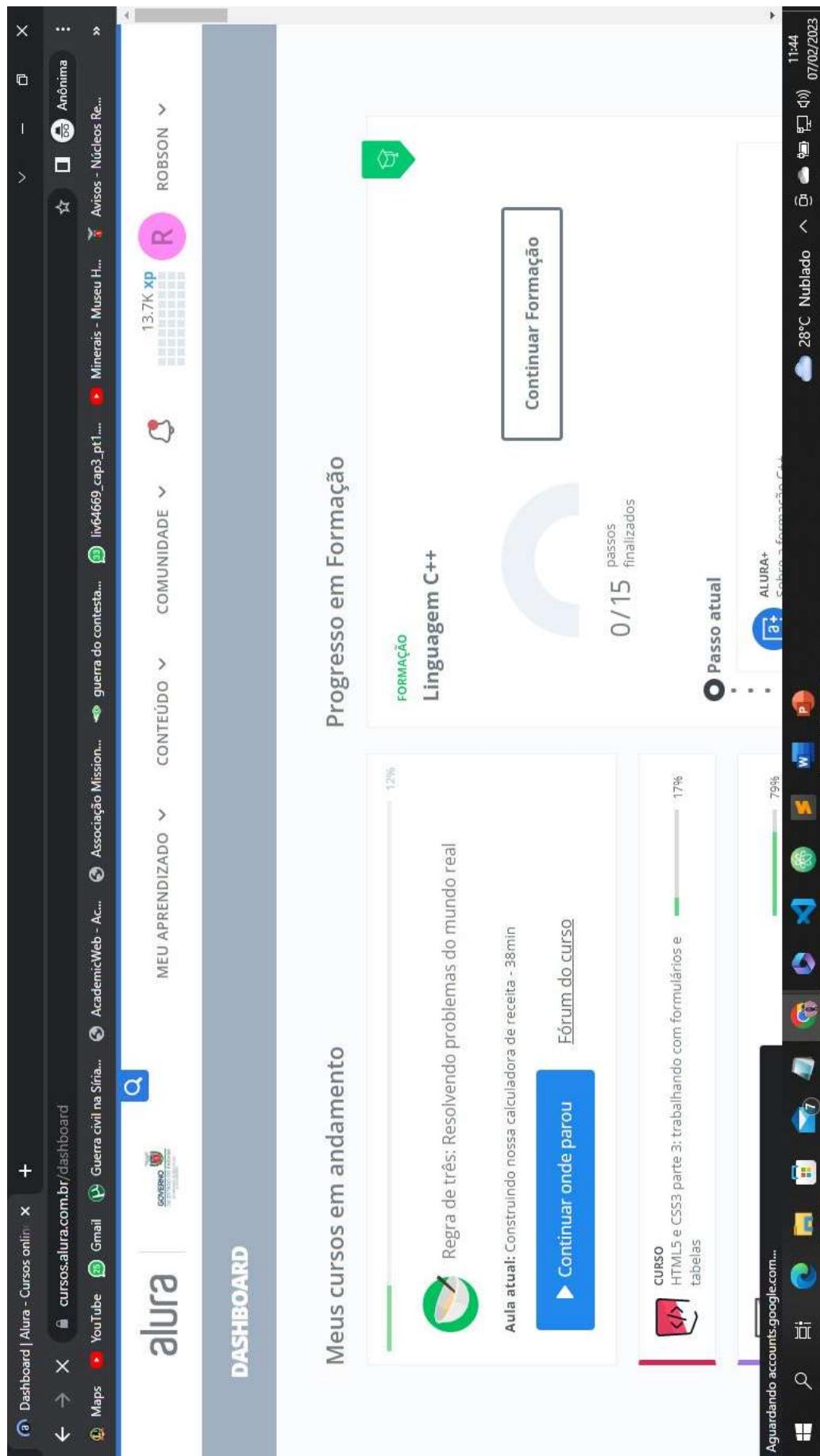
Digite sua senha

\*\*\*\*\*

Proximo



# Página Inicial



The screenshot shows the Alura dashboard with the following interface elements:

- Top Bar:** Includes links for Dashboard, Cursos online, Anônima, and more.
- Left Sidebar:** Features a search bar, a "Meu Aprendizado" section with a progress bar (12%), and a "Dashboard" button.
- Center Content:**
  - Progresso em Formação:** Shows a progress bar for a C++ course (12%) and a button to "Continuar Formação".
  - Meus cursos em andamento:** Shows a course titled "Regra de três: Resolvendo problemas do mundo real" with a progress bar (12%) and a "Continuar onde parou" button.
  - Aula atual:** Describes the current lesson: "Construindo nossa calculadora de receita - 38min".
  - Other Course Options:** Includes "CURSO HTML5 e CSS3 parte 3: trabalhando com formulários e tabelas" (17%) and "CURSO Aguardando accounts.google.com..." (79%).
- Bottom Navigation:** Shows system icons for battery, signal, and date/time (11:44, 07/02/2023).

Página Inicial-Na tela clique em [Ver todos os Planos de estudo da empresa](#)

[Planos de estudo pensados para você](#)

PLANO DE ESTUDO  
[Análise e Projetos de Sistemas | 1ª Série -...](#)

PLANO DE ESTUDO  
[Análise e Projetos de Sistemas | 2ª Série -...](#)

PLANO DE ESTUDO  
[Banco de Dados | 2ª Série - Professor](#)

PLANO DE ESTUDO  
[Ciência da Computação - Professor](#)

0/8 cursos finalizados

0/12 cursos finalizados

0/5 cursos finalizados

(este guia não possui cursos)

[Ver todos os planos de estudos da empresa](#)

**AMPLIAÇÃO DE  
JORNADA**  
**Games e Programação**  
correspondem aos  
professores Edutech  
atendem o EF no  
Contraturno.

Escolham o curso referente a sua demanda de atuação:

**UNIDADE CURRICULAR**

**Pensamento Computacional - (6º ao 9º ano Integral, 8º e 9º ano Regular)**



**PLANO DE ESTUDO**  
**Games e Programação - Professor**  
**0/13** cursos finalizados

Escolham o curso referente a sua demanda de  
atuação:

**UNIDADE CURRICULAR**  
**Pensamento Computacional | 1º**  
**Ano -NEM)**

**UNIDADE CURRICULAR**  
**Programação I**  
**(2ºAno -NEM- Trilha de Matemática II)**



PLANO DE ESTUDO  
**Pensamento**  
**Computacional | 1ª Série**  
**Integral - Professor**

PLANO DE ESTUDO

PLANO DE ESTUDO  
**Pensamento**  
**Computacional | 1ª Série**  
**Integral - Professor**

PLANO DE ESTUDO

**Matemática II | 2ª Série**  
**Regular - Professor**

PLANO DE ESTUDO

**Matemática II | 2ª Série**  
**Integral - Professor**

PLANO DE ESTUDO

**0/7** cursos finalizados

**0/7** cursos finalizados

**3/7** cursos finalizados

## Acesso a Plataforma Alura

**Acesso a plataforma liberado a partir de 06/02/2023.**

<https://cursos.alura.com.br/edutech>

- Fazer o login com a conta @escola

Problemas de Acesso

Caso a senha do aluno de errado:

- 1º Conferir e-mail (@escola) e senha do aluno;
- 2º Solicitar a redefinição da Senha do Aluno para o Ponto Focal na Escola (secretaria)

**Tutorial ao Acesso: Clique aqui**





# Presença



## Licença Removida

### **IMPORTANTE**

Alunos que não tiverem acesso à plataforma em até dia **70 dias** terão a licença removida (1º momento).

# alura

Para reativar a conta será necessário o preenchimento de **Formulário de Identificação do Aluno** para a solicitação de reinserção na Plataforma.

Quantidade de inserções 2023 na Alura  
130.000 (2022)- 520.000 (2023)  
1º Acesso será para todos de forma automática.

## Iniciando o Atendimento- Sugestão

**alura**



1º-Solicitar na secretaria a **lista de e-mails (@escola) dos seus alunos.** A senha do aluno é sua data de nascimento (sabemos que no ano passado alguns alunos trocaram a senha e agora pode ser que não lembre mais. Redefinição de senha é realizada por ponto focal na escola.

2º Realizar o **primeiro acesso** a plataforma de todos os alunos nesta semana (06 a 10/02) e navegar juntamente com os alunos explicando a funcionalidade da ferramenta.

3º Professor - realizar o **Curso Formação de Professores** disponível na Plataforma Alura para melhor compreensão e utilização da ferramenta. Indispensável à realização do mesmo.

PLANO DE ESTUDO  
Formação de Professores



The screenshot shows the EduTech platform interface for a Scratch course. At the top, there's a navigation bar with a search bar containing 'Scratch: programação criativa'. Below it, a button says 'Buscar neste curso'. The main area is titled 'AULA ATUAL' and contains a list of activities:

- 01. 1,2,3... Ação
- 02. Preparando o ambiente: nossa jornada
- 03. Preparando o ambiente: criando minha conta Scratch
- 04. Relâmpago Alura
- 05. Movimento do fantasma
- 06. Mudando o cenário do jogo

Each activity has a small thumbnail icon and a duration indicator (e.g., 05min).

The screenshot shows a Scratch project titled 'Corrida dos Clones Alura - aula 3.1'. The stage features a dark space background with stars and a bright yellow light source. A clone is positioned near the center. The script editor at the bottom shows the following script:

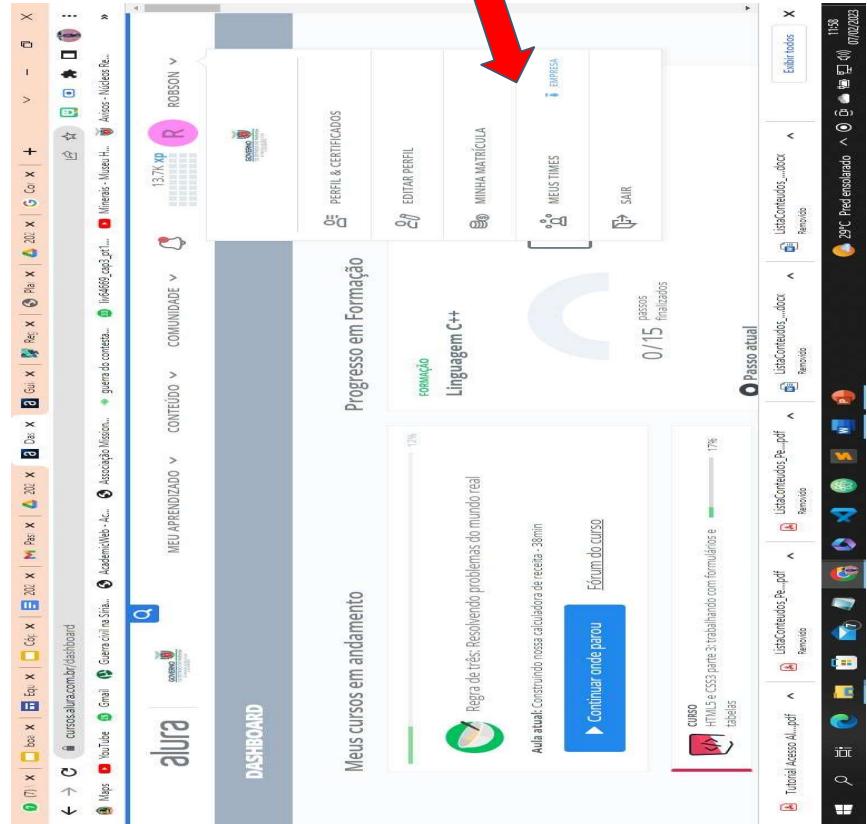
```
when green flag clicked
  [move (10) steps
    until (touching) (any)
    if (not (touching wall))
      [turn (10) degrees
        until (not (touching wall))]
```

On the right side of the screen, there's a video player showing a person speaking, and below it, a transcript of the audio.

## Transcrição

[00:00] Tudo bem, pessoal? Bem-vindo, bem-vinda a esse curso de Scratch. Meu nome é Guilherme Silveira, neste curso vamos aprender a dominar o computador. Vamos falar o que o computador vai fazer para nós: contar a nossa história, criar um jogo, fazer uma brincadeira.

# Como acompanhar o acesso do meu aluno na Alura?



The screenshot shows the Alura dashboard interface. At the top, there's a navigation bar with icons for search, user profile, and account settings. Below it, a header bar displays the user's name (ROBSON) and a progress bar for 'Lingagem C+' at 100%. The main content area is titled 'Meus cursos em andamento' and lists a course titled 'HTML e CSS parte 3: trabalhando com formulários e tabelas'. A red arrow points from this section towards the right side of the slide.

\*Pergunta\*:

Eu como professor consigo acompanhar meus alunos na plataforma de alguma forma?

\*Resposta\*:

Sim, basta acessar meus times, ali vai aparecer a lista com as turmas que esse professor tem.



## Pensamento Computacional | 1<sup>a</sup> Série Regular - Professor

Novo Ensino Médio

A screenshot of a digital textbook interface. At the top, it says "Pensamento Computacional | 1<sup>a</sup> Série Regular - Professor Novo Ensino Médio". Below this is a search bar with placeholder text "Procurar..." and a magnifying glass icon. The main content area shows "Capítulo 3.7" with a subtitle "Introdução ao Pensamento Computacional". There are two large navigation buttons at the bottom: a blue one labeled "3.7" with "Introdução ao Pensamento Computacional" and a grey one labeled "7" with "Introdução". On the left side, there are vertical navigation menus for "Home", "Aulas", "Atividades", and "Sobre".

## PLATAFORMA ALURA

### Novidades:

3 projetos por trimestre.  
Execução de 1 trabalho e postar para que professores possam acompanhar.

Terá um local na Plataforma que o aluno vai subir o projeto.

### Meta: 3 EXERCÍCIOS POR SEMANA

#### Passo a passo:



## PLATAFORMA ALURA

### Novidades:

Cada aula temos 2 a 3 exercícios de blocos, fora os de múltipla escolha.

01 Apresentação	05min
02 Preparando o ambiente: nossa jornada	13min
03 Preparando o ambiente: criando minha conta Scratch	13min
04 Relâmpago Alura	13min
05 Movimento do fantasma	13min
06 Mudando o cenário do jogo	13min
07 Ratinho no esconderijo	13min
08 Robô voador	13min

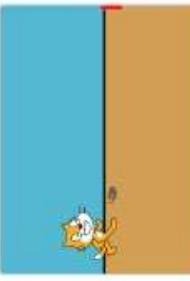
**05 Movimento do fantasma**

Ana decidiu usar as ferramentas do Scratch que conheceu desenvolvendo o jogo "Relâmpago alura", para criar o seu próprio projeto. O primeiro passo foi substituir o ator "relâmpago" pelo ator "fantasma". Agora, Ana precisa fazer com que o ator que ela escolheu se movimente. Ordene os blocos a seguir, de acordo com a sequência de comandos do Scratch, para que o ator "fantasma" ande 20 passos, sem parar, percorrendo todo o cenário no sentido da esquerda para a direita.

Clique nos blocos para ordená-los

**06 Mudando o cenário do jogo**

No seu diazinhar, vamos a um esconderijo que une tanto humor quanto lógica. Precisamos enviar o ator do jogo "fantasma" para lá ao movimentando o rato e acertando o puzzle vermelho.



**07 Ratinho no esconderijo**

Na aula de hoje aprendemos que o momento ideal para aplicar atalhos é o exato momento certo para a realização de uma tarefa. Vamos praticar isso inserindo o comando "mudar de cenário" na sequência de comandos.

Clique nos blocos para ordená-los

**08 Robô voador**

A sua resposta está correta! Parabéns! Para fazer com que o ator "fantasma" percorra todo o cenário do Scratch dando 20 passos por vez, é preciso inserir o bloco de comando "mover 20 passos" no bloco "sempre". Desta forma, a ação se repetirá até que todo o cenário seja percorrido. E para que a ação tenha início, o primeiro bloco que deve aparecer no conjunto de comandos é o "quando bandeira verde for clicado".

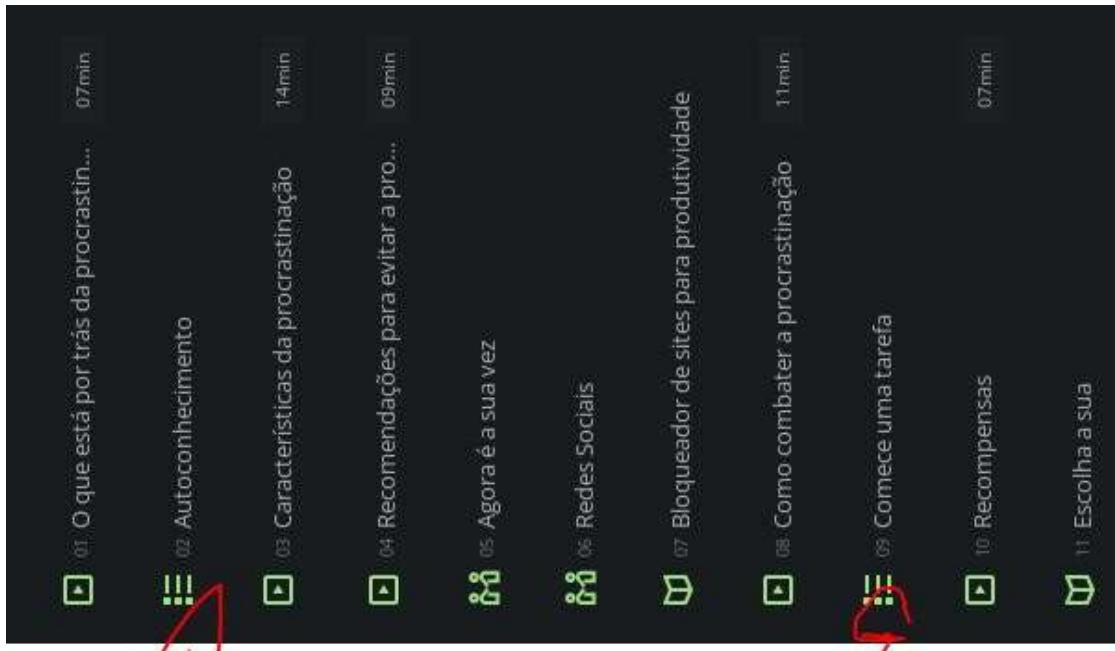


# Edutech- POWER BI- ESCOLA TOTAL

Meta semanal de 1 atividade por aluno por semana.  
Entende-se por atividade o exercício de múltipla escolha e blocos



The screenshot shows the Power BI mobile application interface. At the top, there's a navigation bar with icons for back, forward, and search. Below it is a header with the text "Escola Total". The main area displays a dashboard titled "Escola Total" with several cards. One card on the left has a green background and says "SuperBI 2022". Other cards include "Presente na Escola" (blue background), "Redação PR" (orange background), "InglêsPR" (yellow background), and "Edutech" (light blue background). A large red arrow points downwards from the top of the slide towards the bottom right corner of the screenshot.



The screenshot shows a course outline for "Power BI - ESCOLA TOTAL". It lists 11 modules with descriptions and duration. Red arrows point from the text above to the first two modules and from the last two modules to the text below. The modules are:

- 01. O que está por trás da procrastin... 07min
- 02. Autoconhecimento
- 03. Características da procrastinação 14min
- 04. Recomendações para evitar a pro... 09min
- 05. Agora é a sua vez
- 06. Redes Sociais
- 07. Bloqueador de sites para produtividade
- 08. Como combater a procrastinação 11min
- 09. Comece uma tarefa
- 10. Recompensas
- 11. Escolha a sua

ATENTAR-SE SEMPRE A DATA DE ATUALIZAÇÃO



### **Edutech Ampliação de Jornada**

Será os mesmos cursos do ano passado.

Terão 11 cursos neste ano. Em 2022 eram 22.

Priorizar os alunos de 6º e 7º Ano. Pois os alunos de 8º e 9º já terão PC.

## **Novidades 2023**

### **Pensamento Computacional**

8º a 9º Ano trabalha com Scratch

1ª Série: Inicia com Scratch e gradativamente aprofunda para o JavaScript: JS5 (on line- precisa de internet- não precisa de download)

2ª Série: HTML e CSS

Obs: As do Integral será toda diferente devido a maturidade que os alunos já possuem.



# Edutech- Ampliação de Jornada e ETI-Scratch

The screenshot shows the Scratch website homepage. At the top, there's a blue header bar with the Scratch logo and navigation links: Criar, Explorar, Ideias, Sobre, Busca, and Inscrivê-se. Below this is a green banner with the text "Scratch é a maior comunidade gratuita do mundo de programação para crianças . Seu apoio faz a diferença." and a "Fazer doação" button. The main content area features a large blue background image of a character painting. It includes the text "Crie histórias, jogos e animações Compartilhe com pessoas do mundo todo". Below this are two buttons: "Comece a Criar" and "Faça parte". On the left side, there's a sidebar with the "Criar" button highlighted in yellow, followed by "anim4ILover" and a counter of 938. At the bottom, there are several footer links: Sobre, Sobre o Scratch, Para Pais, Para Educadores (highlighted in yellow), Para Desenvolvedores, Nossa Equipe, Doadores, Trabalhos, and Fazer doação.

**Geral:**

<https://scratch.mit.edu>

# Criando a Conta d Professor

## Solicitar uma Conta de Educador

Preencha os formulários a seguir para solicitar uma conta. O processo de aprovação pode levar até um dia. **Não use nenhuma parte do seu nome verdadeiro no seu nome de usuário.**

Criar um nome de usuário

Não utilize seu nome verdadeiro

Tentar por outro navegador.

Alguns prof estão primeiro criando as turmas no seu perfil para então encaminhar o link para o aluno fazer o acesso.

Senha

Mostrar senha

Próximo Passo

**Para Educadores**  
<https://scratch.mit.edu/educators/register>

Problemas de acesso no Scratch

## Criando a conta do Aluno no Scratch

Inicialmente, vamos acessar a página do **Scratch** e clicar na opção **Inscreve-se** no canto superior direito da página.

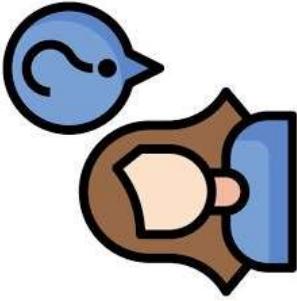
A seguir, vamos criar um **nome de usuário** (lembrando que não pode conter espaços) e uma **senha** para acessarmos o nosso ambiente do **Scratch**.

Na sequência, selecione o seu país, mês e ano em que nasceu, gênero e por fim o seu e-mail. É nele que você vai receber a confirmação da criação de sua conta.

**Sugestão**-Usar a mesma senha do **@escola**



The screenshot shows the Scratch sign-up interface. It includes fields for 'Crie seu nome de usuário' (prof\_afonso\_rios), 'Crie sua senha' (two masked fields), and 'Crie seu e-mail'. A 'Mostrar senha' checkbox is available. A large orange 'Próximo' button is at the bottom right.



# Ampliação de Jornada

Proposta Pedagógica: Está sendo reformulado

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1dQ5k9ybEBsSUkiiEkNRS2uA32Zq6AyZR>

Termo de Adesão e Desistência:

[https://docs.google.com/document/d/1vijDQp7gEEuL7nGOp3HO66qcp4ngC-GLQ\\_9RMqWAXY/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1vijDQp7gEEuL7nGOp3HO66qcp4ngC-GLQ_9RMqWAXY/edit?usp=sharing)

GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTE  
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE PROGRAMAS PARA EDUCAÇÃO BÁSICA

## PROGRAMA EDUTECH<sup>1</sup>

### Proposta Pedagógica

Considerando o avanço da tecnologia, que tem trazido mudanças significativas para a sociedade, e que muitos professores vêm incorporando as tecnologias digitais às suas práticas pedagógicas, a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte - SEED, realizada nas Competências Gerais da BNCC para a formação dos jovens do século XXI que estão cada vez mais estão conectados e imersos em tecnologias digitais, vem por meio do Programa Edutech, oportunizar a aprendizagem da Programação, contemplando o Pensamento Computacional e Cultura Digital, aos estudantes matriculados nas instituições de ensino da rede pública do Paraná, colocando-o como protagonista na aplicação de estratégias para resolução de problemas em suas práticas escolares e vivências pessoais.

Este programa vem ao encontro dos Direitos de Aprendizagem previstos na Base Nacional Curricular Comum, principalmente o que prevê:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e crítica nas diversas e práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações; produzir conhecimentos; resolver problemas e desenvolver competências para a vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2017)

## TERMO DE DESISTÊNCIA

### TERMOS DE ADESÃO E COMPROMISSO

Curso 3026 - PROGRAMA EDUTECH, disciplina 3526 - GAMES E PROGRAMAÇÃO.

NRE: \_\_\_\_\_  
MUNICÍPIO: \_\_\_\_\_  
ESCOLA: \_\_\_\_\_  
ALUNO: \_\_\_\_\_



# Edutech-Site do Programa



SECRETARIA DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE



PIÁ  
Paraná  
Inteligência  
Artificial

Do que você precisa hoje?

Início Institucional Legislação PSS Escola Digital Programas e Projetos Ouvidoria e Transparéncia RH Formações Seed Municípios LGPD Mais ▾

Serviços para você!

AÇÕES ▾

EDUCAÇÃO INFANTIL ▾

ENSINO FUNDAMENTAL ▾

ENSINO MÉDIO ▾

## | Programa EduTech



O Edutech oportuniza a aprendizagem da Programação, contemplando o Pensamento Computacional, a Cultura e o Letramento Digital dos nossos estudantes que estão cada vez mais estão conectados e imersos em tecnologias digitais. Tem como objetivo dar oportunidade aos estudantes de desenvolver projetos significativos colocando-o como protagonista na aplicação de estratégias para resolução de problemas em suas práticas escolares e vivências pessoais.

# Formação...



alura

Programação > Cursos de Alura para escolas

Q

MEU APRENDIZADO

CONTEÚDO

COMUNIDADE

17.4K xp

KELLEN

Progresso

100%

Carga Horária

6h

Avaliação

Nenhuma ainda

Atualizado Em

18/04/2022

Alunos(AS)

1.147

Transcrição

Em andamento

Curso de

**Formação para professores da**

**Educação Básica**

Acessar Curso

Adicionar a um Plano de Estudos

Outras ações



PLANO DE ESTUDO

**Formação de Professores**

**1/1** cursos finalizados

PLATAFORMA ALURA  
Sugerimos realizar o curso entre os dias: 06 A  
10/02/2023

# Formação...



## FORMADORES EM AÇÃO

Grupos de estudos (formação):

### 1º trimestre (GE):

- Pensamento Computacional (Scratch)
- Trilha de Aprendizagem de Programação I (2ª série)

### 2º e 3º trimestres (GE):

- Introdução ao Pensamento Computacional e Programação
- Pensamento Computacional para 1ª série
- Trilha de Aprendizagem de Programação I (2ª série)
- Pensamento Computacional para Ensino Fundamental

### Grupo de Estudos 2023

Inscrições: <<http://www.rhseed.pr.gov.br/>>

- 👉 Scratch- PC do 8º e 9º e 1º Ano e Ampliação de Jornada
- 👉 Trilhas de Aprendizagem : 2º Ano - Programação I

**Data da Inscrição:** 10/02 a 22/02  
**Início da Formação:** 06/03/2023