Regulamento - Projeto X-Saber 2020

Artº 1º - Propósito
O projeto “X-Saber” tem o propósito de desenvolver nos alunos o gosto pela leitura, a fim de contribuir para o seu crescimento pessoal e intelectual.

Artº 2º - Condições gerais de participação
1. A participação no projeto “X-Saber” está aberta a todos os alunos devidamente matriculados no Anglo de Sorocaba, desde que o participante se enquadre nas categorias que serão apresentadas no art. 4º.
2. Todos os alunos da escola receberão um cartão “X-Saber”, com nome e série identificados para que o professor responsável registre sua leitura extracurricular, conforme explanado nos artigos 5º e 6º.

Artº 3º - Comissão de Organização
1. A COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO será composta pelos coordenadores pedagógicos de cada segmento participante e pelos professores de Língua Portuguesa do Anglo Sorocaba, sendo estes últimos responsáveis pela validação e avaliação dos títulos escolhidos pelos alunos participantes.

Artº 4º - Categorização dos participantes
1. Ficam criadas QUATRO categorias para o projeto “X-Saber”, ficando o professor responsável por observar em qual destas o aluno se enquadra, sendo:
- Categoria 01 – Alunos da Educação Infantil
- Categoria 02 – Alunos do Ensino Fundamental I
- Categoria 03 – Alunos do Ensino Fundamental II
- Categoria 04 – Alunos do Ensino Médio

Artº 5º - Da validação do livro escolhido pelo aluno
1. A comissão responsável deixará à disposição na Biblioteca e no site da escola uma lista de sugestões com livros adequados à faixa etária de cada categoria. Se o livro escolhido pelo aluno fizer parte dessa lista, estará automaticamente validado; se não, deverá passar obrigatoriamente pela avaliação do professor responsável para ser validado antes de sua leitura. Caso isso não ocorra, o aluno não receberá o carimbo pela leitura desse livro.

Artº 6º - Da avaliação e pontuação.
1. Cada nível de ensino oferecerá um horário pré-determinado, específico para que o professor responsável faça a avaliação da leitura do livro pelo aluno.
2. Cada categoria será avaliada de acordo com critérios próprios para cada idade:

• Categoria 01: O propósito é incentivar os pais a contarem histórias para os seus filhos. Nesse caso, o professor responsável solicitará ao aluno que reconte a história e validará ou não o reconto. A cada reconto, o aluno receberá um carimbo em seu cartão “X-Saber”.

• Categorias 02, 03 e 04: Cada livro lido pelo aluno participante deve ser apresentado ao professor responsável, em horário pré-determinado, que usará os critérios que julgar adequados para avaliar a leitura do livro. O aluno que tiver comprovada sua leitura receberá um carimbo no seu cartão “X-Saber”.

Artº 7º - Da premiação

A cada livro avaliado e validado positivamente pelo professor, o aluno receberá um carimbo no seu cartão "X-Saber" e com isso, poderá resgatar os prêmios da tabela abaixo – por meio de cupons, de acordo com as fases 1 – 4 carimbos e 2 – 8 carimbos. Para tanto, o aluno precisa apresentar o cartão e sua carteira de identificação escolar ao estabelecimento.

PARCEIRO	04 CARIMBOS	08 CARIMBOS	OBSERVAÇÕES OBRIGATÓRIA A APRESENTAÇÃO DA CARTELA E DA CARTEIRINHA ESCOLAR
LOLI	01 REFEIÇÃO (ATÉ 29,90), VÁLIDO DE SEGUNDA À SEXTA-FEIRA	02 REFEIÇÕES (ATÉ 29,90), VÁLIDO DE SEGUNDA À SEXTA-FEIRA	
SARAIVA MEGA STORE (SHOPPING IGUATEMI ESPLANADA)	15% PARA LIVRARIA 15% PARA PAPELARIA 05% PARA GAMES (DESCONTOS NÃO CUMULATIVOS E PARA PRODUTOS QUE NÃO ESTEJAM EM OFERTA. VÁLIDO PARA COMPRA ÚNICA)	15% PARA LIVRARIA 05% PARA PAPELARIA 05% PARA GAMES (DESCONTOS NÃO CUMULATIVOS E PARA PRODUTOS QUE NÃO ESTEJAM EM OFERTA. VÁLIDO PARA COMPRA ÚNICA)	-- X --
THE BODY SHOP (SHOPPING IGUATEMI ESPLANADA)	01 SPA PARA AS MÃOS	01 REVITALIZAÇÃO FACIAL PARA ALUNO OU RESPONSÁVEL	
SORVETERIA HELATTI	10% NO VALOR TOTAL DA COMPRA	COMPRE 2 E PAGUE APENAS 1 (VÁLIDO PARA CASQUINHAS/CASCÃO E TAÇAS. O VALOR A SER PAGO DEVERÁ SER O MAIOR)	
THE LITTLE KUPPERS	NA COMPRA DE UMA TORTA SALGADA, GANHE UMA SOBREMESA	NA COMPRA DE UMA TORTA SALGADA, GANHE UMA SOBREMESA	PROMOÇÃO VÁLIDA DE TERÇA A QUINTA-FEIRA. Consulte as opções disponíveis no dia.

WORLD GAMES AV. BARÃO DE TATUÍ, 1588 - JARDIM VERGUEIRO SOROCABA	**01 LOCAÇÃO PARA GAMES**	**10% DE DESCONTO NA COMPRA DE UM GAME**	-- **X** --

Ao completar os oito carimbos de uma cartela o Aluno-Anglo poderá solicitar uma nova cartela à coordenação, tendo que completá-la e utilizar o seu benefício até o final do ano-letivo vigente.

Artº 8º - Das datas gerais

1. O projeto “X-Saber” terá seu início oficial no dia 27/01/2020 e como data de encerramento o dia 12/12/2020, não havendo validação do professor durante o período de férias.

Artº 9º - Responsabilidade

O Anglo Sorocaba não se responsabiliza por eventuais problemas com fornecimento dos serviços e/ou produtos da tabela de parceiros mas estará atento à satisfação dos pais e alunos para melhoras necessárias no projeto.

Artº 10º - Outras Informações

Outras questões em que se fizer necessária avaliação ou resolução serão tratadas pela comissão organizadora do projeto.