

7 a 11 de dezembro 2015

Progr@mar Agrupamento de Atouguia da Baleia

A Hora do Código para todas as idades

<http://studio.code.org/>

<https://code.org/learn>

Aprende a programar androids e cria o teu próprio jogo do Star Wars numa galáxia muito, muito distante!

<https://code.org/starwars>



Explora o mundo Minecraft com códigos.

<https://code.org/mc>



Usa a programação para explorar a magia e a beleza do gelo com a Anna e a Elsa.

<https://studio.code.org/s/frozen>



Experimenta algumas noções básicas de programação. Milhões de pessoas, em todo o mundo, já o fizeram.

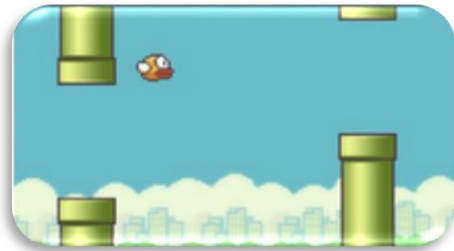
<https://studio.code.org/hoc/1>



CÓDIGO DO FLAPPY BIRD

Cria o teu próprio jogo em menos de 10 minutos!

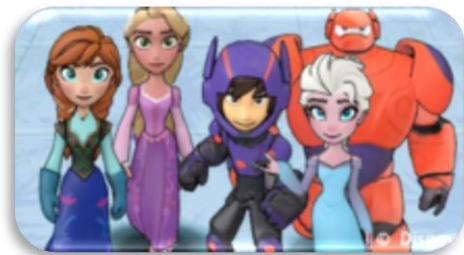
<http://studio.code.org/flappy/1>



LABORATÓRIO INFINITO DISNEY

Usa o Laboratório para criar uma história ou jogo com personagens da Disney Infinity!

<https://studio.code.org/s/infinity/stage/1/puzzle/1>



LABORATÓRIO

Cria uma história ou jogo no laboratório!

<http://studio.code.org/s/playlab/stage/1/puzzle/1>



ARTISTA

Faz figuras e desenhos com o artista!

<http://studio.code.org/s/artist/stage/1/puzzle/1>



Curso 1 – 1.º Ciclo (4-6 anos de idade)

<http://studio.code.org/s/course1>

O **curso 1** está preparado para ensinar crianças do 1.º ciclo a criar programas de computador.

Objetivos:

- Aprender a colaborar com outras pessoas;
- Desenvolver habilidades de resolução de problemas;
- Persistir na execução de tarefas difíceis

No final da atividade, os alunos criam o seu próprio jogo ou história personalizados que podem partilhar com outras pessoas.



Curso 2 – 2.º e 3.º Ciclos (6-18 anos de idade)

<http://studio.code.org/s/course2>

O **curso 2** é recomendado para estudantes que não têm experiência de programação.

Objetivo:

- Criar programas para resolver problemas e desenvolver histórias ou jogos interativos que, no final, podem partilhar com outras pessoas.



Curso 3 – 2.º e 3.º Ciclos (8-18 anos de idade)

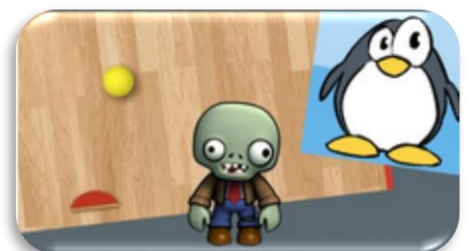
<http://studio.code.org/s/course3>

O **curso 3** foi desenvolvido para estudantes que já fizeram o Curso 2.

Objetivo:

- Aprofundar os tópicos de programação introduzidos nos cursos anteriores, procurando soluções flexíveis para problemas mais complexos.

No final deste curso, os alunos criam histórias e jogos interativos que podem partilhar com qualquer pessoa.



Curso 4 – 2.º e 3.º Ciclos (10-18 anos de idade)

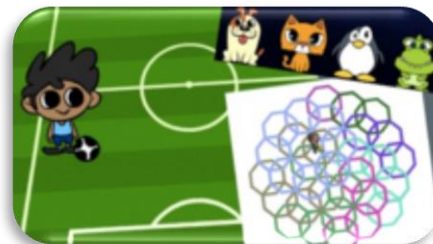
<https://studio.code.org/s/course4>

O Curso 4 foi elaborado para os alunos que já concluíram os Cursos 2 e 3.

Objetivo:

- Aprofundar os tópicos da programação apresentados nos cursos anteriores, para obter soluções flexíveis para problemas mais complexos.

No final, os alunos criam histórias e jogos interativos que podem ser partilhados com qualquer pessoa.



Curso Acelerado (10-18 anos de idade)

<https://studio.code.org/s/20-hour>

Para aprender os principais conceitos da programação numa versão acelerada dos cursos 2, 3 e 4 (com atividades divertidas para qualquer idade).

<http://studio.code.org/s/1/level/2> (1 hora)

<http://studio.code.org/s/1> (20 horas)

