

O futuro do digital começa nas **crianças** e nos **jovens**.

Tecnologia, inovação e empreendedorismo e cidadania nos cursos de **jogos 2D e 3D**, **apps e robótica** da Happy Code. Conheça agora os nossos cursos.



HappyCode

Programação,
Maker e Robótica

QUEM SOMOS

Click para ver



A Happy Code é uma escola de programação e **REFERÊNCIA GLOBAL NO ENSINO DE S.T.E.A.M.** – Ciências (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering), Artes (Arts) e Matemática (Math).

Em Portugal já impactou + de 15.000 de crianças e jovens.

Método de ensino que alia:

- **Ensino de Tecnologia e Programação Dedicado** para crianças e jovens (5+ anos)
- **Continuidade e Abrangência de Conteúdos** para formar Pensadores e Criadores
- Inspirado no desafio ao pensamento através de ferramentas de Design Thinking, Storytelling, Game Learning, para **desenvolver Competências Fundamentais do séc. XXI**



Learn + Fun

UM MERCADO DE TRABALHO EM REVOLUÇÃO

Programação

Aprender a programar é uma excelente forma de preparar o aluno para tomar melhores decisões no futuro.



COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS

Estima-se que 50% das profissões actuais, irão desaparecer nos próximos 20 anos.

Formar competências transversais é chave.



PROFISSÕES DO FUTURO

Segundo o Fórum Económico Mundial, 65% das crianças de hoje trabalharão em empregos que ainda não existem.

Adaptabilidade e aquisição de competências do século XXI é a melhor arma!



PROFISSÕES TECNOLÓGICAS

Na última década, as profissões de tecnologia cresceram mais de 24%, as restantes cresceram apenas 4%.

Crescente procura por profissionais da área de tecnologia.



EMPREENDEDORISMO

A revolução do mercado de trabalho está já hoje a exponenciar a capacidade criativa e de empreendedorismo das novas gerações.

A capacidade de criar o seu emprego, ao invés de obter um emprego.

Fontes

Office of the Chief Economist: www.esa.doc.gov | Fórum Económico Mundial: www.weforum.org

AS COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI

Literacia Fundamental

Como os alunos aplicam as principais competências no dia-a-dia



1. Alfabetização



2. Literacia numérica



3. Literacia científica



4. Literacia digital



5. Educação financeira



6. Educação cultural e cidadania

Competências para resolução de problemas

Como os alunos abordam desafios complexos



1. PENSAMENTO CRÍTICO e solução de problemas



2. CRIATIVIDADE



3. COMUNICAÇÃO



4. COLABORAÇÃO

Os 4 "C's"

Características e qualidades

Como os alunos se relacionam com o meio



1. Curiosidade



2. Iniciativa



3. Persistência / coragem



4. Capacidade de adaptação



5. Liderança



6. Consciência social e cultural

FERRAMENTAS DE ENSINO E DESAFIO AO PENSAMENTO



Storytelling

Utilização de histórias e desenvolvimento da imaginação como forma de gerar interesse e criatividade.



Game Learning

Método de ensino que se baseia na criação de desafios e missões para acelerar a motivação e vontade de os alunos quererem aprender



Design Thinking

Abordagem colaborativa que estimula a reflexão e criatividade para a resolução de problemas.



Lean Startup

Metodologia Happy Code inspirada na forma ágil e científica de criar startups de sucesso, energizando o espírito empreendedor



E com missões e desafios baseados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU

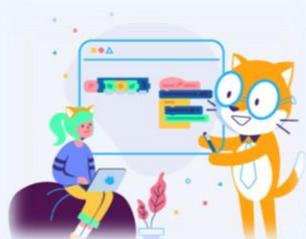
MATRIZ DE CURSOS CONTÍNUOS HAPPY CODE

O Primeiro Currículo Completo e Contínuo de Literacia Digital em Portugal

PROGRAMAÇÃO

MAKER

ROBÓTICA



SCRATCH

5-9 anos

Ideal para começar!
Linguagem de programação visual pensada para os mais pequenos, estimulando-os a criar e a expressar-se através da programação de histórias e jogos interativos



JOGOS 2D

6-17 anos

Os alunos vão aprender a **inventar e criar os seus próprios jogos 2D**, partido de inspiração como Flappy Bird, Space Game, Sonic, entre outros. Para vários níveis de dificuldade e idades.



JOGOS 3D

6-17 anos

Outra opção para os amantes de Jogos, mas incluindo **cenários 3D mais desenvolvidos e complexos** como Top Gear, Mario Kart, Minecraft e outros.



APPS

6-17 anos

Nesta área os alunos aprendem a **desenvolver Apps para smartphones, com linguagem de programação e técnicas de Design Thinking**, usando plataformas das mais simples às mais complexas.



IoT MAKER

6-17 anos

Para os super criativos, que gostam de desenhar, montar e desenvolver a imaginação, criámos um percurso de aprendizagem tendo por base o movimento Maker



LEGO

6-17 anos

Para os amantes de robótica, que se interessam por montagens, eletrónica e desenvolvimento de projetos, temos um inovador conteúdo com Lego WeDo e Lego Mindstorms.




PRINCÍPIOS IMPORTANTES

- Suscitar motivação intrínseca e extrínseca
- Suportar autonomia
- Promover e sustentar pertença
- Suportar sentimentos de competência
- Incentivar o erro produtivo
- Estimular exploração e curiosidade

JOGOS COMO PROMOTORES DE APRENDIZAGEM



Mecânicas de jogo e regras como base



Interação entre jogadores



Constante análise e tomada de decisão



Ciclos contínuos de ação e consequência



Alunos como criadores ativos!

O QUE OS ALUNOS HAPPY CODE RECEBEM

**AULAS
DINÂMICAS**
com professores
CERTIFICADOS
pela Happy
Code

**ACESSO AOS
CONTEÚDOS** do
curso por
plataforma
online

**CONTA MS
OFFICE365** e O
SEU e-mail
happycode.pt

OUTPUTS REAIS
com a criação
de jogos, apps e
projetos de
robótica

CERTIFICADO
oficial Happy
Code

CURSOS PROPOSTOS – Minecraft Education

2º e 3º Ciclo (10-14 anos)

Os alunos vão descobrir que utilizando a versão educativa do Minecraft é possível aprender a programar, utilizando a linguagem Blockly. Vão aprender a transformar o mundo através da programação, evoluindo de jogadores/construtores para programadores. Numa primeira fase, de Descoberta, os alunos aprendem a criar projetos de forma guiada pelo formador, seguindo-se a fase Missão em que são lançados desafios que têm que procurar e resolver de forma autónoma e criativa, para numa última fase criarem os seus próprios projetos tecnológicos. Na fase de Missão os alunos são apoiados no planeamento e execução dos projetos.



[Click para ver
Minecraft](#)



DURAÇÃO: Ano Letivo

FREQUÊNCIA: 1 aula por semana

AULAS: 60 minutos

CURSOS PROPOSTOS - Roblox

2º e 3º Ciclo (10-14 anos)

O Roblox Studio serve como uma ferramenta base para o desenvolvimento do pensamento computacional e da criatividade. Na Fase de Descoberta os alunos aprendem as bases de modelação, a programação de design de jogos necessárias para a criação de mundos e jogos 3D, seguidos por desafios que devem ser resolvidos de forma autónoma. Na Fase de Missão os alunos são apoiados no planeamento e implementação dos seus próprios projetos.



[Click para ver
Roblox](#)



DURAÇÃO: Ano Letivo

FREQUÊNCIA: 1 aula por semana

AULAS: 60 minutos

Atividade Extracurricular Happy Code

Dias e Hora da
Atividade

Quinta-feira
17h-18h

Curso

Minecraft Education ou Roblox Studio
- O curso será definido em função dos alunos inscritos -

Aula
Experimental

Dia 22 de Setembro
17h-18h

