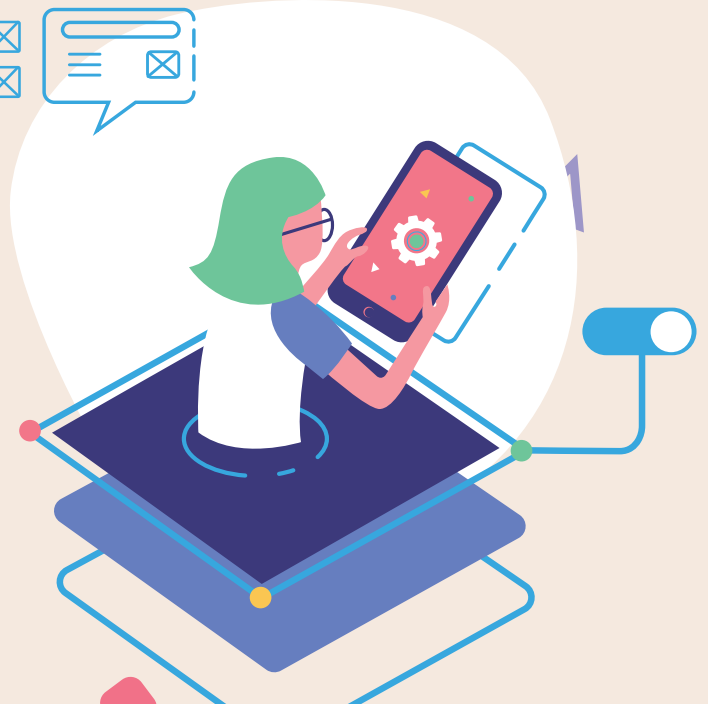


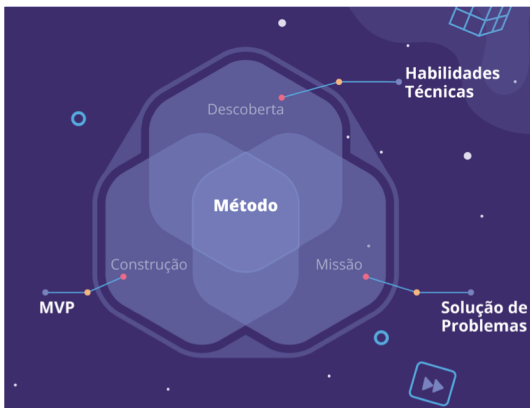
# Apps



## NÍVEL: STARTER

### A Metodologia Lead Education Technology

A metodologia de ensino Happy Code é única a nível mundial, englobando aprendizagem de programação, storytelling e empreendedorismo, com uma componente prática fortíssima. Os níveis de dificuldade são sequenciais e adaptados quer a cada nível de conhecimento quer às idades.



### Objetivo deste Nível

Os alunos aprenderão este ano a utilizar ferramentas para programar apps para smartphones e tablets. Aprenderão com isso, através de metodologias adaptadas a crianças à base de programação em blocos (Blockly), as bases de pensamento lógico, essenciais para os dias actuais. Irão criar projectos pessoais ligados à resolução de problemas reais de sustentabilidade da ONU.

### Calendário das Aulas

**Frequência:** 1x por semana

**Duração Ano Letivo:** Setembro – Junho (com paragens nas férias escolares)

### Competências Adquiridas

Os alunos serão capazes de realizar seqüências e condições lógicas, programá-las na plataforma do MIT App Inventor, e com isso construir aplicações simples que utilizam os vários recursos do smartphone.

- Lógica de programação
- Raciocínio lógico
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Design Thinking
- Gestão de projetos



### Estrutura do Ano Letivo

Em aulas de 90 minutos, o ano letivo é composto por 4 módulos sequenciais, os quais introduzem diferentes conceitos de programação e projectos pessoais. Esta é a seqüência ao longo do ano:

**CADA MÓDULO** – Duração +- 2 meses

#### 1. DESCOBERTA

Duração 1 mês  
Inclui projecto guiado

#### 2. MISSÃO E CRIAÇÃO

Duração 1 mês  
Inclui projecto pessoal

**NO FINAL DO MÓDULO** – Pitch do projecto e início do módulo seguinte

Alunos e encarregados de educação terão acesso aos projectos guiados, aulas extra para treinar em casa, e ferramentas de aprendizagem, através da plataforma online Portal do Aluno.