

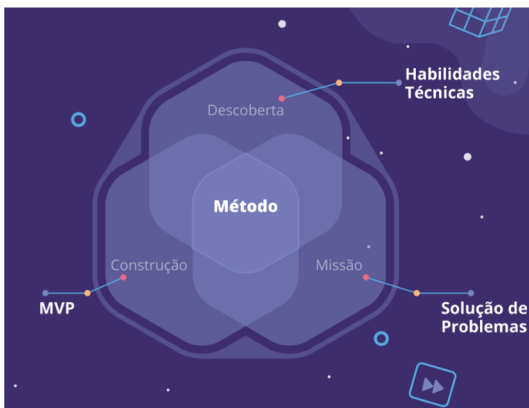
Jogos 3D



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

Neste ano os alunos irão aprender a criar jogos interactivos através de linguagem de blocos, construindo os enredos e desenvolvendo tanto as capacidades de pensamento como de criatividade, em formato 3D. 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

Criar jogos em 3D, na plataforma de código Alice (construída pela Carnegie Mellon University) em linguagem visual de blocos, desenvolvendo de forma muito intensa a vertente criativa, tão essencial à aprendizagem do pensamento computacional e código.

- Lógica de programação
- Variáveis e funções lógicas
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Ambientação a 2D e 3D
- Gestão de projetos
- Storytelling



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 sequência 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.