

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.



Colégio Valsassina



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

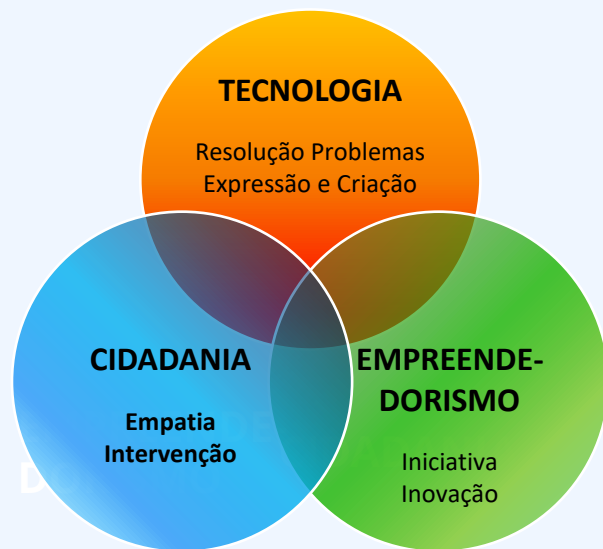


6. Consciência social e cultural

QUEM SOMOS

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

SOFT TECH SKILLS



Em Portugal já impactou +20.000 crianças e jovens.



Learn + fun

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

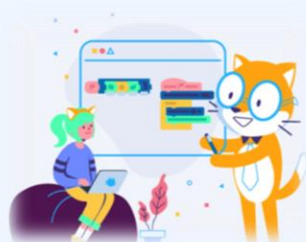


O Primeiro Currículo Completo e Contínuo de Literacia Digital em Portugal

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

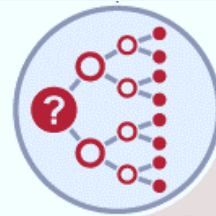
Para os amantes de robótica, que se interessam por montagens, eletrónica e desenvolvimento de projetos, temos um inovador conteúdo com Lego WeDo e Lego Mindstorms.



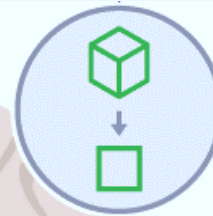

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Engloba processos de raciocínio usados para interpretar um problema e resolvê-lo, expressando as suas soluções de tal forma que um “computador” (cérebro ou máquina) consiga executá-las.

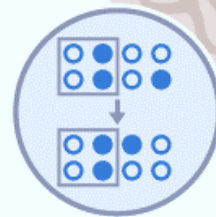
Decomposição



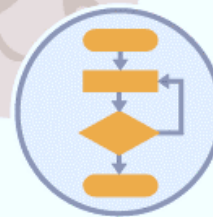
Abstração



Padrões



Algoritmia



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

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

ANO LETIVO 2021/2022

CONTEÚDOS
&
COMPETÊNCIAS

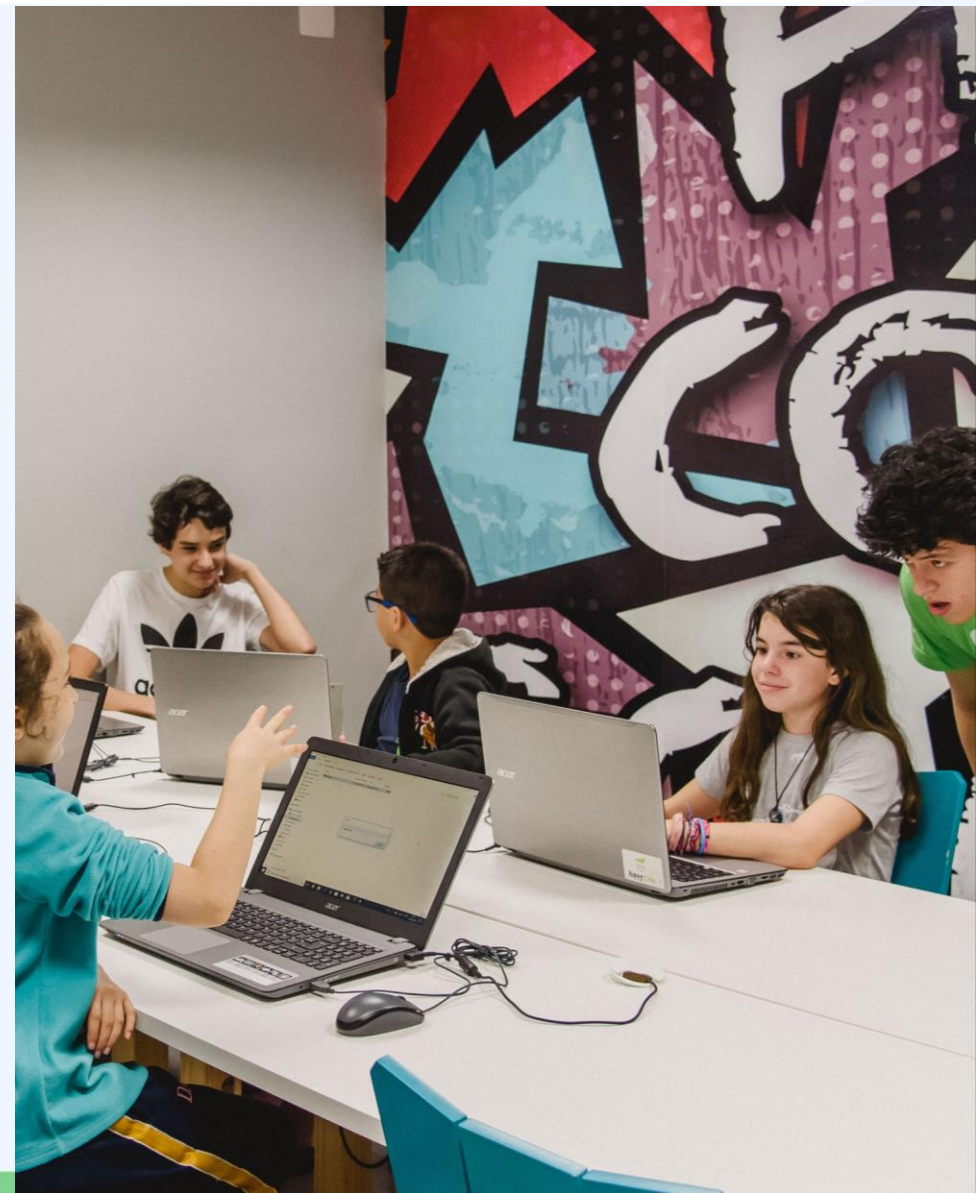


PRINCÍPIOS IMPORTANTES

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!



COMPETÊNCIAS SOCIO-EMOCIONAIS

Reconhecer e gerir emoções

Lidar com sucesso e com o conflito

Navegar a resolução de problemas interpessoais

Compreender e demonstrar empatia pelos outros

Estabelecer e manter relacionamentos positivos

Fazer escolhas éticas e seguras

Contribuir de forma construtiva para a comunidade

Definir e alcançar objetivos positivos

Comportamento

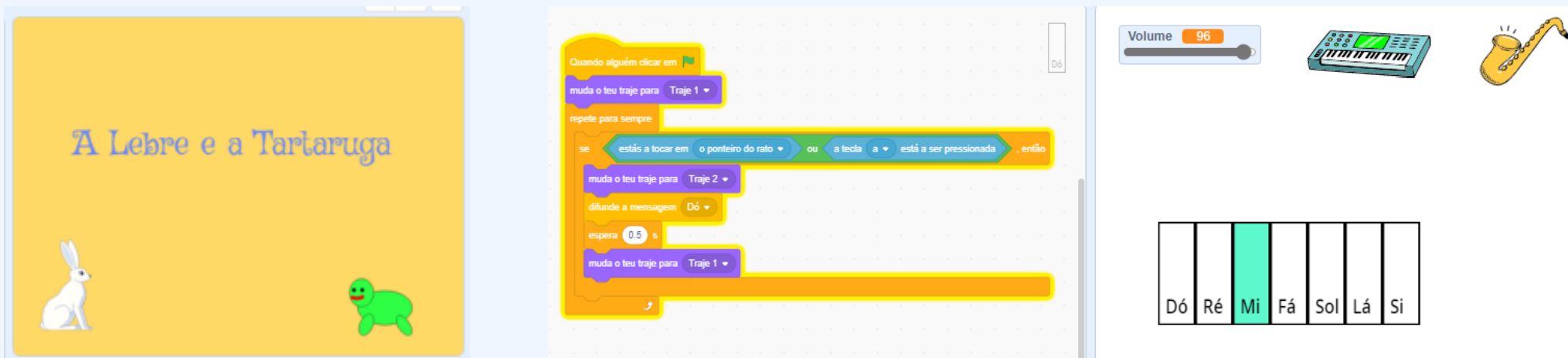
Sucesso escolar

Integração social

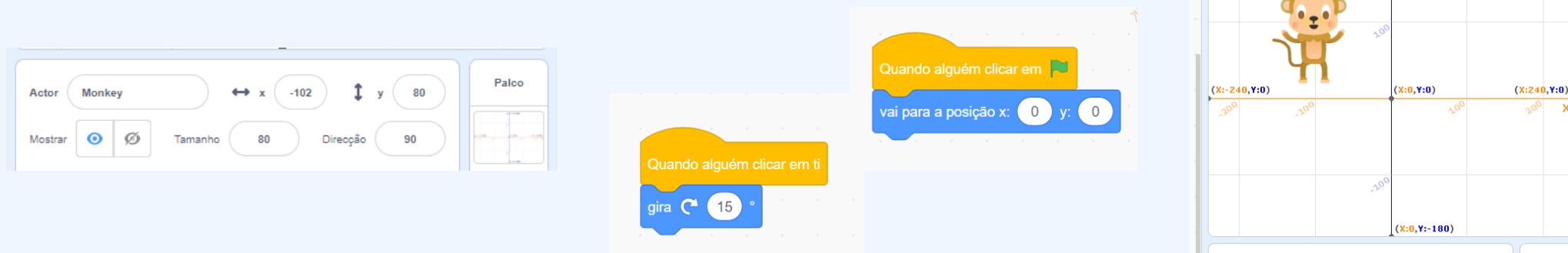
Bem-estar

INTERDISCIPLINARIDADE

Projetos desenvolvidos sobre temáticas de outras disciplinas



Utilização de conceitos de outras áreas disciplinares



CONTEÚDOS PROPOSTOS

1º ciclo (3º e 4º ano) – Introdução à programação (nível starter)

De uma forma lúdica e utilizando diferentes ferramentas, desde lápis e papel a plataformas de criação de animações e jogos como Microsoft [Minecraft Education](#) e [Roblox](#), os alunos serão introduzidos ao pensamento computacional e a conceitos base de programação para que consigam entender e resolver problemas simples transversais a diversas áreas disciplinares. Irão também trabalhar a vertente de [Web Design](#) para desenvolver os seus próprios sites e a comunicação ao apresentar os seus projetos.



DURAÇÃO: Ano Letivo

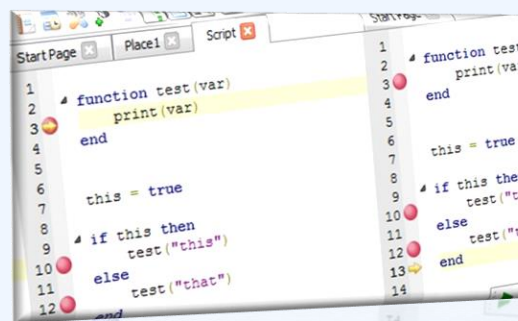
FREQUÊNCIA: 1 aula por semana

AULAS: 60 minutos

CONTEÚDOS PROPOSTOS

5º e 6º ano – Jogos 3D (nível intermédio)

Os alunos irão desenvolver a sua percepção espacial e utilizar conceitos de matemática para construir e programar mundos 3D pensados por si, na componente mais avançada de programação de jogos como Microsoft [Minecraft Education](#) e [Roblox](#) (linguagem de programação LUA), desenvolvendo competências de pensamento computacional e raciocínio lógico. Irão também trabalhar a vertente de comunicação ao apresentar os seus projetos.



DURAÇÃO: Ano Letivo

FREQUÊNCIA: 1 aula por semana

AULAS: 60 minutos

CONTEÚDOS PROPOSTOS

7º, 8º e 9º ano – Apps + Multimédia

Neste curso os alunos irão entender melhor como funciona um computador e a internet, ao [criar aplicações móveis](#), pensadas, desenhadas e programadas por si, que podem ser depois utilizadas fora das aulas, à medida que desenvolvem pensamento crítico sobre o impacto da tecnologia e as práticas mais adequadas a uma correta e segura utilização. Irão também trabalhar a vertente de comunicação e [multimédia](#) ao apresentar os seus projetos e ao aprender como planear e produzir pequenos vídeos para contar uma história.



DURAÇÃO: Ano Letivo

FREQUÊNCIA: 1 aula por semana

AULAS: 60 minutos

GOSTARIA DE SABER MAIS?



***Vídeos de
Cursos***

Clicar para ver:
<https://rebrand.ly/hcpt-playlists>



***Oferta de
E-books
Educativos***

Clicar para ver:
<https://rebrand.ly/hcpt-ebooks>



***Artigos
sobre
Educação***

Clicar para ver:
<https://rebrand.ly/hcpt-happyblog>

