



**Be
Happy.**

**Pensadores e Criadores
do Século XXI**



HappyCode



Apresentamo-vos a Maria e o Francisco. São duas crianças muito divertidas, e estão a entrar agora no 1º ciclo. Se tudo correr bem, irão ingressar no mercado de trabalho depois do ano 2035!

Qual é o mundo que irão encontrar em 2035? Será que irão até lá ganhar as competências essenciais para conseguir vencer nesse mundo tão diferente que irão encontrar?

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

Como os alunos abordam desafios complexos



7. PENSAMENTO CRÍTICO e solução de problemas



8. CRIATIVIDADE



9. COMUNICAÇÃO



10. COLABORAÇÃO

Os 4 "C's"

Características

e qualidades

Como os alunos se relacionam com o meio



11. Curiosidade



12. Iniciativa



13. Persistência / coragem



14. Capacidade de adaptação



15. Liderança



16. Consciência social e cultural

EDUCAÇÃO

As transformações que estão a acontecer agora



STEAM

Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática na formação de alunos mais preparados para inovar.



Gamificação

Mecânicas de jogos para motivar na resolução de problemas e melhorar a aprendizagem.



Sala de aula invertida

Aprende-se a matéria em casa, as aulas tornam-se encontros mais produtivos com discussões, dúvidas e troca de ideias.



Programação

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



Design thinking

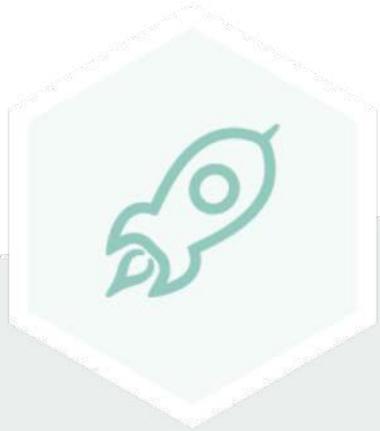
Valioso método cuja proposta é promover soluções de maneira coletiva e colaborativa.



Empreendedorismo

Além de estimular a criatividade e protagonismo, são desenvolvidos valores como: cuidado, tolerância e responsabilidade.

UM MERCADO DE TRABALHO EM REVOLUÇÃO



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.

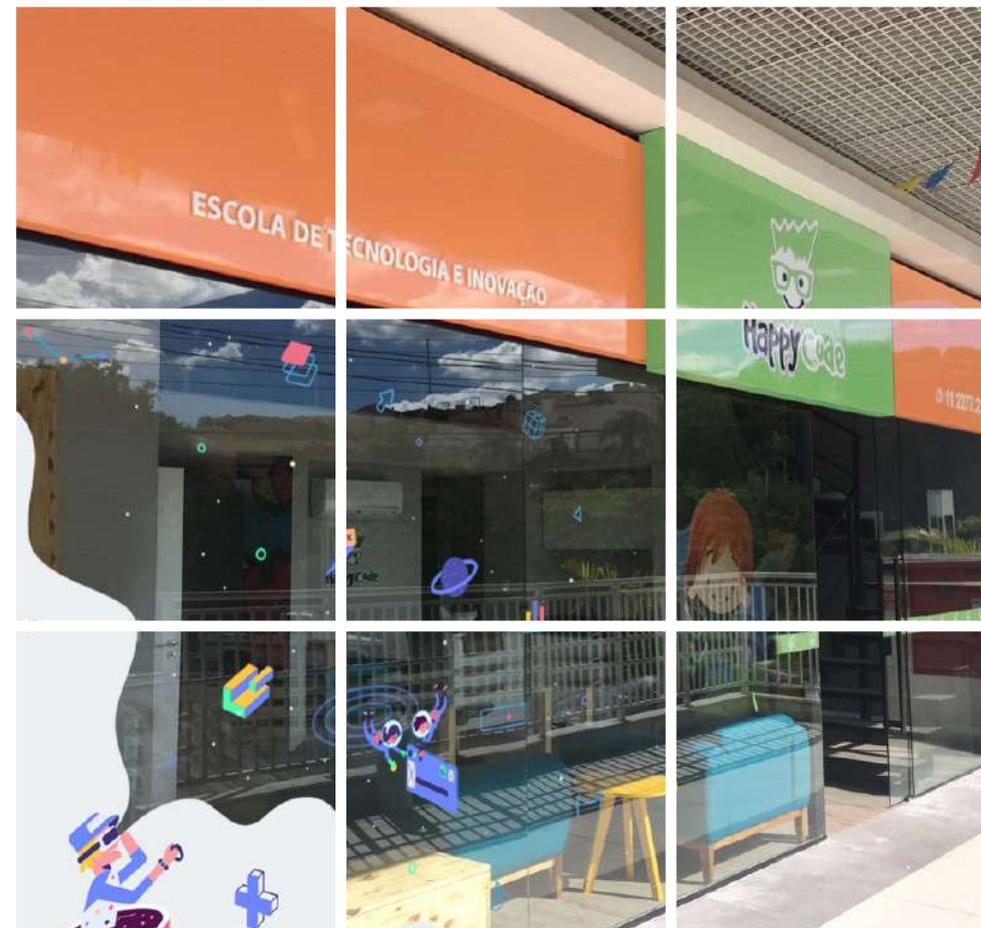
A capacidade de criar o seu emprego, ao invés de obter um emprego.

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).



Em Portugal já impactou + de 10.000 de crianças e jovens.



Learn + fun



FORTE PRESENÇA NACIONAL



QUANDO COMEÇOU
Fevereiro 2017



7 

Espaços Físicos Happy Code

+50 

**Parcerias com Escolas,
Academias de Estudo e
Entidades Públicas**

+10.000

**Alunos impactados com as
nossas actividades**

A nossa Visão

COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI



1. SEM FOCUS

Inexistência de educação digital e tecnológica

2. FOCUS NO PASSADO

História, componentes de HARWARE, sistema operativo, OFFICE...

3. FOCUS NO PRESENTE

Focus na **LINGUAGEM e INTERFACES DE PROGRAMAÇÃO**, software

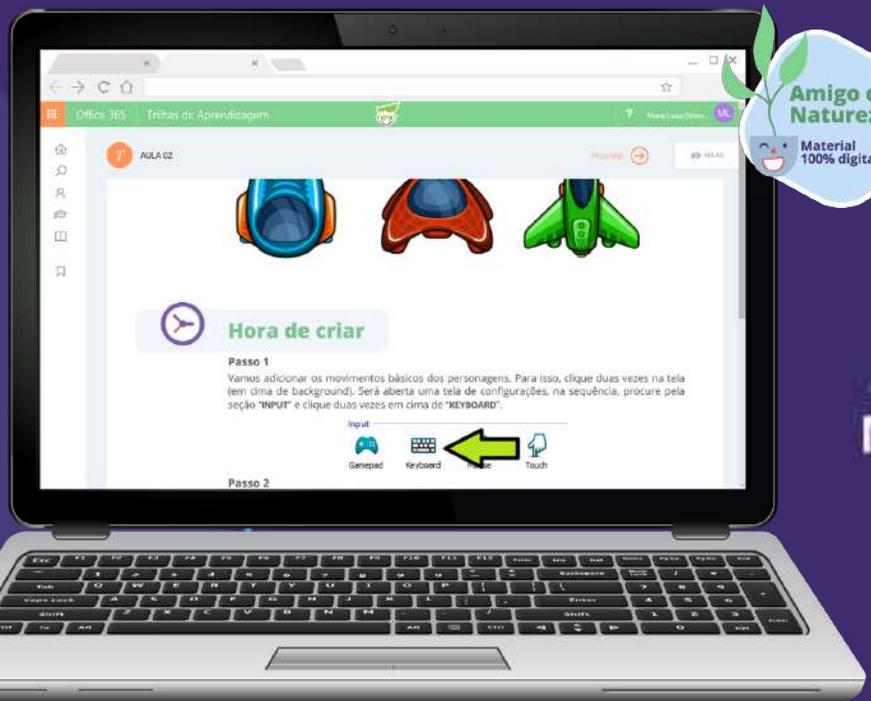
4. FOCUS NO FUTURO

Programação como **FERRAMENTA DE INOVAÇÃO, CRIAÇÃO e PENSAMENTO**

Metodologia de Ensino

Lean Education

Technology®



Habilidades
Técnicas

Descoberta

Método

Construção

Missão

MVP

Solução de
Problemas



DESCOBERTA

É a fase para se aprender as **HABILIDADES TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO.**

Cada sequência de aprendizagem começa com uma introdução ao conteúdo que será abordado. Aqui, o objetivo é preparar os alunos para que saibam desenvolver uma solução para o problema que será apresentado posteriormente, gerar ideias e planejar a construção de protótipos.



MISSÃO

É a fase em que se aprende a **RESOLVER PROBLEMAS**.

E não é um problema qualquer! As missões são todas baseadas em **problemas da vida real**, com temas relacionados com os **OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DA ONU**, tais como saúde, educação, igualdade, paz, pobreza e meio ambiente.



Maker - Módulo 4

Missão



Tema: Sustentabilidade

Subtema: Cidade Inteligente

Descoberta e Interpretação: Informações sobre o problema

Esta etapa será fundamental para o bom entendimento do problema e do seu contexto. As descobertas constroem uma base sólida para as ideias. A criação de soluções significativas para

CONSTRUÇÃO

Fase de **CRIAÇÃO E APRESENTAÇÃO DE PROJETOS TECNOLÓGICOS** através de protótipos feitos pelos alunos.

É aqui que acontece o maior estímulo ao **EMPREENDEDORISMO**.

Um dos seus resultados, o MVP — Produto Mínimo Viável (em inglês Minimum Viable Product), refere-se à versão mais simples de um produto, com a premissa de se aprender com os erros e corrigi-los o mais rápido possível.



Storyboard

Projeto pessoal

Descrição:

App Thinking

Happy Code

Problema

Nome do Projeto:

Conceito do app

MVP (Minimum viable project)

Design do app

Características

Plataformas

Inspiração

Quais as competências que os estudantes necessitam para obter sucesso na sua vida profissional e pessoal, neste século XXI?

P21

p21.org



Inspiração

Framework internacional que identifica quais os conceitos (o que os alunos devem saber) e práticas (o que os alunos devem fazer) em, Computer Science.

K12

k12cs.org



Inspiração

Estrutura para orientar o ensino de cidadania digital, para formar cidadãos digitais responsáveis e protegidos online.

Digital Citizenship

commonsense.org/education/digital-citizenship

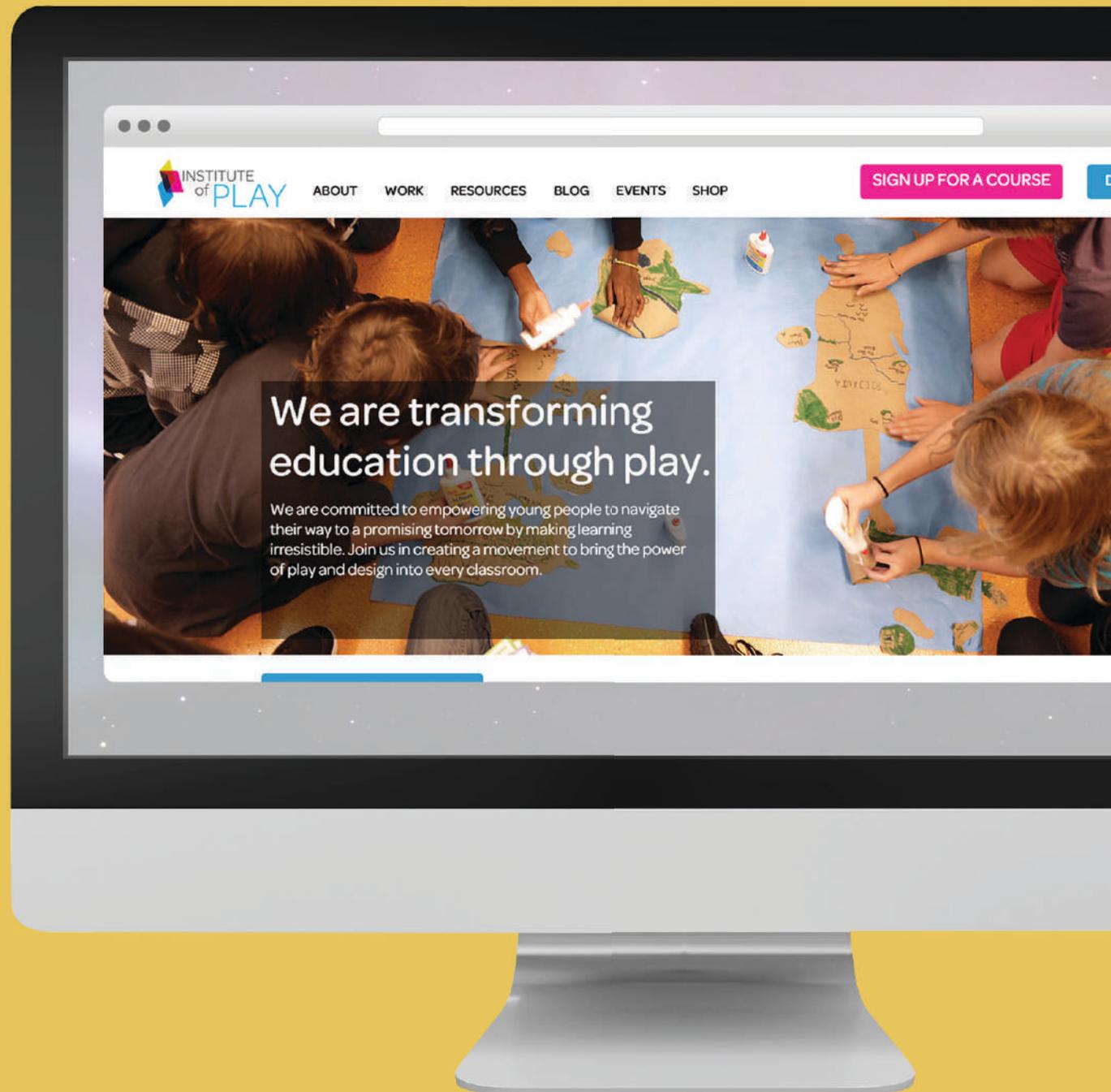


Inspiração

Como utilizar mecânicas de jogo na sala de aula, tornando a aprendizagem divertida e envolvente.

Institute of Play

instituteofplay.org/



METODOLOGIA ATIVA

A photograph of a classroom where several students are sitting at a long table, working on laptops. The room has a colorful, abstract mural on the wall behind them. The image is overlaid with a semi-transparent orange filter.

Aprendizagem baseada em problemas

Trabalhar com aprendizagem baseada em problemas reais. O professor atua como mentor, desafiador, e motivador, provocando e instigando os alunos a pensarem nas suas próprias soluções

Aprendizagem baseada em projetos

Cada módulo é composto por dois projetos: um guiado e outro desenvolvido pelo próprio aluno. Ao longo do desenvolvimento do projeto, os alunos desenvolvem um protótipo inicial, ou **MVP**, e um produto final, que representa a sua solução.

Aprendizagem em colaboração

Os alunos trabalham em equipas, partilhando ideias através de *brainstorming* e resolvendo problemas de forma colaborativa. Eles aprendem uns com os outros, discutem e refletem para chegar a uma solução.

Interdisciplinaridade

O conteúdo Happy Code é totalmente ajustável às várias disciplinas aprendidas na escola, integrando-se com o mesmo.

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.

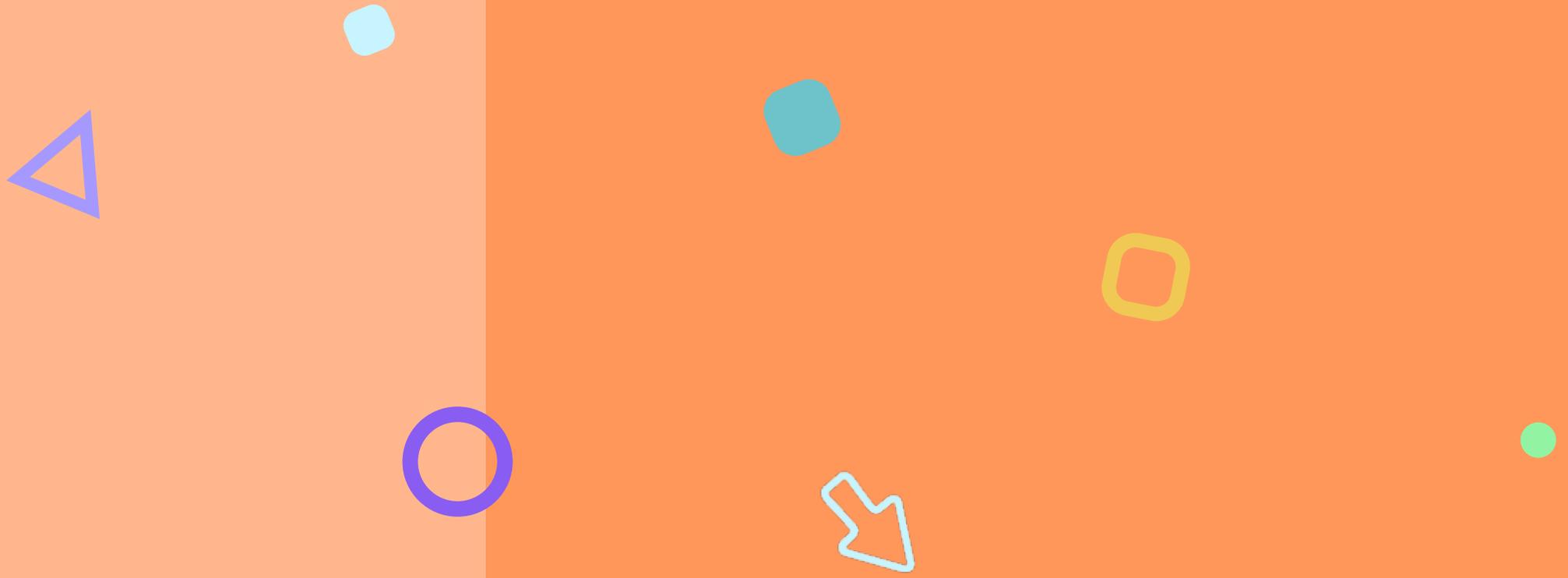


Lean Startup

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



O NOSSO CURRÍCULO



DIFERENTES FORMAS DE APRENDER NA HAPPY CODE



CURSOS REGULARES
no Ano Letivo



BOOTCAMPS
de Férias



HACKATHONS
Personalizados



WORKSHOPS
Personalizados

MATRIZ DE CURSOS REGULARES HAPPY CODE

O Primeiro Currículo Contínuo em Literacia Digital - 17 anos de currículo



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, os alunos desenvolvem jogos através de ferramentas como Construct, Python e Unity 2D



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. Aqui os alunos aprendem a programar e a criar jogos através de ferramentas como Kodu, Alice e Unity 3D



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 tais como App Inventor, Ionic ou Android Studio (dos 7-17 anos)



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. **Programação e robótica ligando objetos à cloud com recursos e sensores electrónicos!**



LEGO 6-17 anos

Para os amantes de robótica, que se interessam por montagens, estruturas eletrónicas e desenvolvimento de projetos, temos um inovador conteúdo que usa as potencialidades do Lego WeDo e Lego Mindstorms para desenvolver construção e programação.

MATRIZ DE CURSOS REGULARES HAPPY CODE

O Primeiro Currículo Contínuo em Literacia Digital - 17 anos de currículo



Programação

Maker

Robótica



INTRO
SCRATCH



JOGOS 2D



JOGOS 3D



APPS



IoT MAKER



LEGO

STARTER
6-12 anos

Conteúdo 2 Anos
Scratch Jr +
Scratch 3.0

Conteúdo 1 Ano
Construct2

Conteúdo 2 Anos
Kodu / Alice

Conteúdo 1 Ano
App
Inventor

Conteúdo 1 Ano
Lego WeDo
c/ Scratch

INTERMÉDIO
9-14 anos

Conteúdo 1 Ano
Python
Gaming

Conteúdo 1 Ano
Unity 3D
Creative

Conteúdo 1 Ano
Ionic

Conteúdo 1 Ano
Microbit
Blocks

Conteúdo 1 Ano
Lego EV3 c/
MakeBlock

AVANÇADO
14-17 anos

Conteúdo 1 Ano
Unity 2D

Conteúdo 1 Ano
Unity 3D VR

Conteúdo 1 Ano
Android
Studio

Conteúdo 1 Ano
Microbit
Python

Conteúdo 1 Ano
Lego Ev3 c/
Javascript



Happy Code

FÉRIAS



Aprender com
Diversão



Happy Code

BOOTCAMP DE FÉRIAS – 1 SEMANA (15 Horas)

Programas completos de férias tecnológicas - aprendizagem e diversão



Programação e Maker

Multimedia

STARTER
6-12 anos



Intro

Intro Coding Scratch



Jogos

Minecraft Education



Jogos

Roblox



Jogos

Game Construct

INTERMÉDIO
9-14 anos



Jogos

O Meu 1º Jogo



Apps

A Minha 1ª App



IoT

Drones Start



Multimedia

YouTuber Jr

AVANÇADO
14-17 anos



Jogos

Python Gaming



Apps

Android Bootcamp



Web

Web Creator



Multimedia

YouTuber Pro

1

MODELO AULAS APENAS

Duração: ½ Dia

Inclui: Curso de Programação

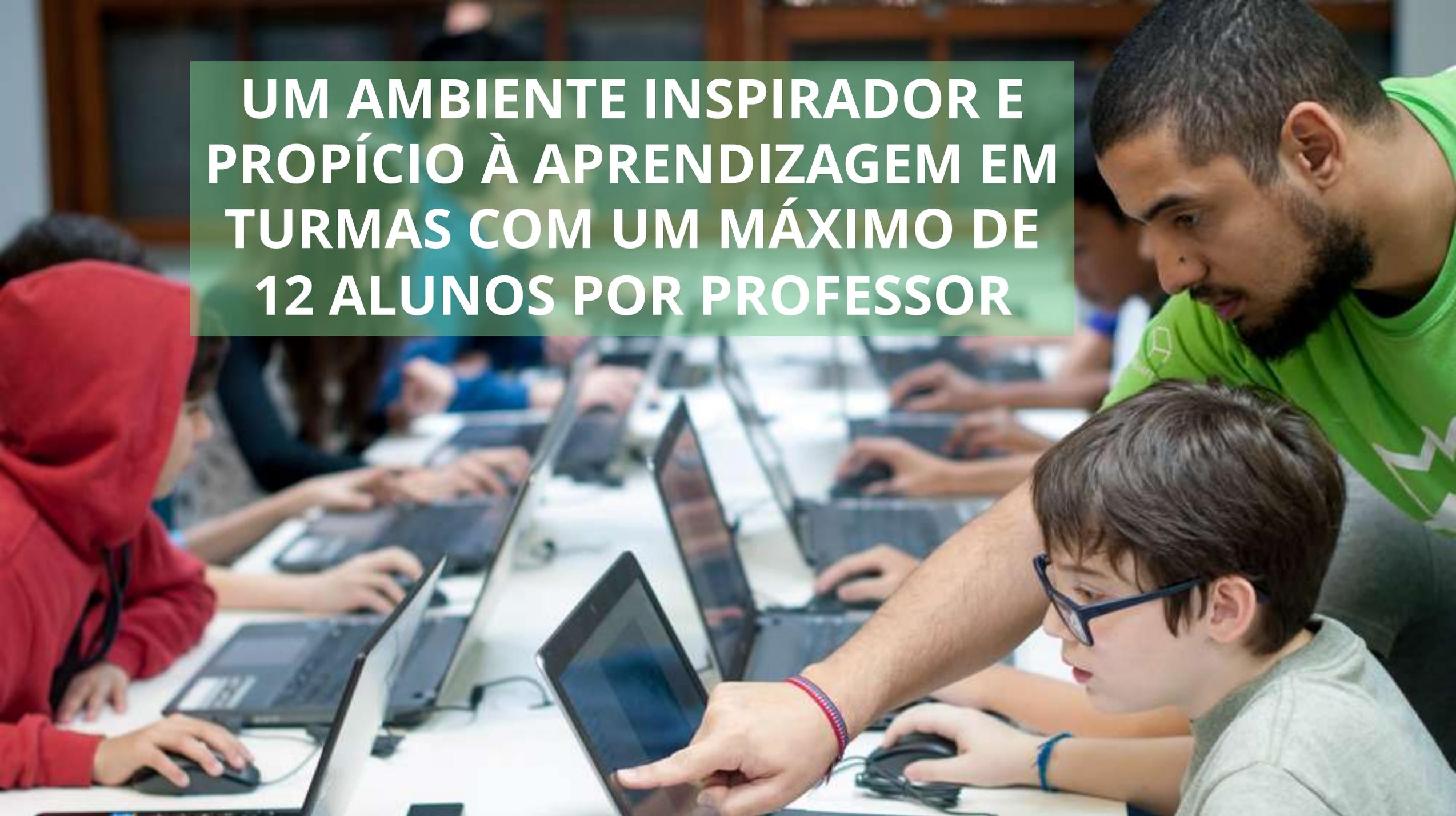
2

MODELO CAMPO DE FÉRIAS

Duração: dia completo

Inclui: Curso de Programação + Refeições +
Actividades Exteriores

**UM AMBIENTE INSPIRADOR E
PROPÍCIO À APRENDIZAGEM EM
TURMAS COM UM MÁXIMO DE
12 ALUNOS POR PROFESSOR**



PARCERIAS DE IMPACTO



EM RESUMO A HAPPY CODE É



CONTINUIDADE

1. CONTINUIDADE e INOVAÇÃO dos conteúdos, disponível para todos os 12 anos lectivos e permitindo real progressão ao longo do tempo.

COMPLETO

2. CURRÍCULO COMPLETO, com soluções integradas para programação de jogos, apps, robótica e “maker”

REAL

3. OUTPUTS REAIS, com criação de jogos, apps e projectos de robótica partilháveis e replicáveis, baseados em desafios reais.

ALINHADO

4. ALINHAMENTO COM AS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS do Ministério da Educação.

ABRANGENTE

5. TECNOLOGIA + EMPREENDEDORISMO + CIDADANIA, formando cidadãos digitais responsáveis.

QUALIDADE

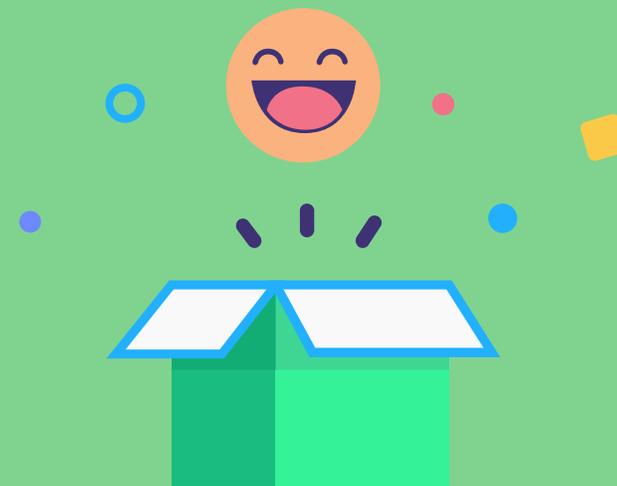
6. CERTIFICAÇÃO dos professores, com formação interna na metodologia, e acompanhamento dos alunos.



**A MARIA E O FRANCISCO TÊM O POTENCIAL DE
MUDAR O MUNDO!**

Vamos ajudá-los a conseguir

Be Happy.



happycode.pt

info@happycode.pt

CASCAIS | LISBOA Campo de Ourique | LISBOA – Lumiar

LISBOA – Oriente | MAIA | OEIRAS | PORTO Centro | e PARCERIAS em todo o país