

ACADEMIA DE CÓDIGO

Projeto <Academia de Código_Júnior>

Os promotores: <Academia de Código_>

A <Academia de Código_> é um projeto que nasceu com uma missão social, por um lado preparar as nossas crianças para uma sociedade digital através do ensino das ciências da computação, por outro lado contribuir para a diminuição da taxa de desemprego, convertendo desempregados em programadores júnior nos seus Bootcamps de programação.

A <Academia de Código pretende garantir que Portugal estará na vanguarda no desenvolvimento do pensamento computacional e no ensino da programação às suas crianças, tornando a literacia digital uma presença nas nossas escolas públicas do 1.º e 2.º Ciclo do Ensino Básico.

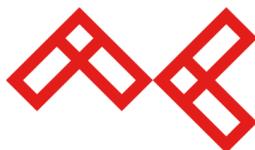
O projeto: <Academia de Código_Júnior>

A <Academia de Código_Júnior> nasceu de um piloto conjunto com a Fundação Calouste Gulbenkian e a Universidade de Aveiro, oferecendo o mais completo currículo de Ciências da Computação em Portugal para o 1.º e 2.º Ciclo do Ensino Básico. Foi um projeto campeão do World Summit on the Information Society em 2017.

Hoje em dia, aprender a programar é essencial para os jovens porque:

- Desenvolve o raciocínio lógico, o processo de conceção de ideias e a capacidade de resolução de problemas;
- Estimula a criatividade;
- Promove a aprendizagem de outras disciplinas curriculares e competências transversais;
- Prepara os jovens para uma sociedade digital, ajudando-os a serem cidadãos conscientes e multidisciplinares, habilitando-os para a tomada de decisões informadas;

> Inscreva a sua escola/agrupamento aqui <
<https://academiadecodigo1.typeform.com/to/l6itnJ>



ACADEMIA DE CÓDIGO

- Melhora substancialmente o desempenho em disciplinas como a matemática e as ciências, como o nosso piloto apoiado pela Fundação Calouste Gulbenkian comprovou.

Pode conhecer melhor o trabalho que a <Academia de Código_Júnior> tem vindo a desenvolver neste vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=no20MDiTyqA&feature=youtu.be>

A plataforma da <Academia de Código_Júnior>

Para nos ajudar a levar a programação a milhares de crianças, criámos uma plataforma de ensino personalizado, com todas as ferramentas que o professor precisa no ensino das Ciências da Computação.

Esta plataforma tem um conjunto de funcionalidades e conteúdos únicos (vídeos, jogos, exercícios de programação online e offline, entre outros) que permitem aos alunos viajarem no mundo da programação e a qualquer professor lecionar a disciplina.

Algumas das características da plataforma:

- Fornece métricas sobre a performance de cada aluno individualmente e da turma como um todo;
- Funciona em tempo real para que o professor possa acompanhar o progresso de cada aluno;
- Recolhe feedback dos alunos no final de cada aula;
- Usa dados recolhidos nas aulas para personalizar e melhorar os conteúdos;
- Todos os conteúdos respeitam os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas;

Pode conhecer melhor a nossa plataforma, do ponto de vista do aluno, neste vídeo:

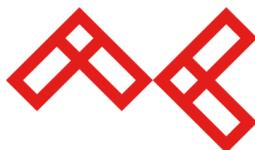
https://youtu.be/ywBORbC_Ybl

O currículo

A plataforma da <Academia de Código_Júnior> disponibiliza currículos de introdução à programação e currículos de continuidade, para todos os anos do 1º e 2º Ciclo do Ensino Básico.

> Inscreva a sua escola/agrupamento aqui <

<https://academiadecodigo1.typeform.com/to/l6itnJ>



ACADEMIA DE CÓDIGO

Os currículos contemplam 1 aula de 60 minutos por semana durante todo o ano letivo.

Os conteúdos da plataforma são adequados a cada ano letivo e incluem:

- Introdução ao pensamento lógico e algorítmico;
- Introdução, exploração e consolidação de conceitos elementares das Ciências da Computação;
- Iniciação e exploração de linguagens de programação.

O projeto contempla também formação acreditada pela Associação Nacional de Professores de Informática (ANPRI).

> Inscreva a sua escola/agrupamento aqui <

Requisitos Técnicos

A plataforma da <Academia de Código_Júnior> é uma aplicação acessível a partir de qualquer computador ou tablet equipado com acesso à internet e um browser.

Para utilizar a plataforma é necessário:

- 1 computador ou tablet por cada 2 alunos;
- 1 projetor;
- 1 sistema de som;
- Acesso a internet.

Requisitos Mínimos Recomendados:

Requisitos de Software

Sistema Operativo: Windows, Linux ou Mac OSX.

Browser: Google Chrome v53 (versão desktop), ou acima, com Javascript ativado.

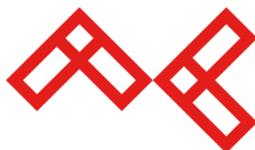
Requisitos de Hardware Mínimos:

CPU: Intel/AMD 900MHz

RAM: 1GB

> Inscreva a sua escola/agrupamento aqui <

<https://academiadecodigo1.typeform.com/to/l6itnJ>



ACADEMIA DE CÓDIGO

Ecrã: Resolução 1024x600

Interface: Wifi ou Ethernet

Periféricos: Teclado e rato ou ecrã tátil

Requisitos de Hardware Mínimos Recomendados:

CPU: Intel/AMD 1.33GHz

RAM: 2GB

Ecrã: Resolução 1280x800

Interface: Wifi ou Ethernet

Periféricos: Teclado e rato ou ecrã tátil

Requisitos de Rede

O acesso a acessos remotos deverá ser permitido em qualquer firewall ou proxy que controle os acessos ao exterior na rede através da qual os terminais acedem à internet:

1) blanc.academiadecodigo.org:80

2) blanc.codeforall.io:80

3) api.blanc.codeforall.io:80

4) assets.blanc.codeforall.io:80

A comunicação através dos seguintes protocolos terá também que ser permitida:

- HTTP (1,2,4)
- HTTPS (3)
- WSS (3)

> Inscreva a sua escola/agrupamento aqui <
<https://academiadecodigo1.typeform.com/to/l6itnJ>