



**Be  
Happy.**

**Pensadores e Criadores  
do Século XXI**

# QUEM SOMOS

A Happy Code é uma escola de 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.

## Método de ensino que alia:

- **Ensino de Tecnologia e Programação Dedicado** para crianças e jovens (5+ anos)
- **Continuidade e Abrangência de Conteúdos** para formar Pensadores e Criadores
- Inspirado no desafio ao pensamento através de ferramentas de Design Thinking, Storytelling, Game Learning, para **desenvolver** **Competências Fundamentais do séc. XXI**

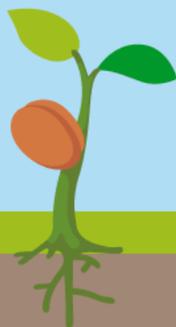
**VÍDEO INSTITUCIONAL HAPPY CODE:** [Vídeo \(clicar\)](#)



Learn + Fun

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**

# 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

# UM MERCADO DE TRABALHO EM REVOLUÇÃO

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



## 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.**

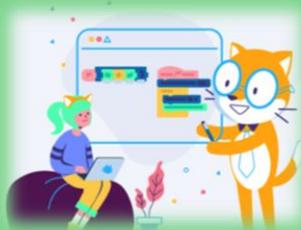
Fontes

Office of the Chief Economist: [www.esa.doc.gov](http://www.esa.doc.gov) | Fórum Económico Mundial: [www.weforum.org](http://www.weforum.org)

# MATRIZ DE CURSOS CONTÍNUOS HAPPY CODE



## O Primeiro Currículo Completo e Contínuo de Literacia Digital em Portugal



FIRST CODE



JOGOS 2D



JOGOS 3D



APPS



MAKER



ROBÓTICA

**STARTER**  
*5-12 anos*

1.Scratch Jr  
2.Scratch 3.0

1.Construct

1.Kodu  
2.Minecraft Ed

1. Lego WeDo c/  
Scratch

**INTERMÉDIO**  
*9-14 anos*

1. Python Games  
2. RPG Maker

1.Roblox  
2.Unity Creative

1. App Inventor

1.Microbit Block

1. Lego EV3 c/  
MakeBlock

**AVANÇADO**  
*14-17 anos*

1. Unity 2D

1. Unity 3D VR

1.Hybrid Apps  
2.Android Studio

1.Microbit  
Python

1. Lego Ev3 c/  
Javascript

# CURSO PROPOSTO PARA O 3.º Ano e 4.º Ano

## Aulas de 1h, uma vez por semana

### MINECRAFT EDUCATION

**Minecraft** é um jogo criado a partir da linguagem de programação **Java** que se tornou um fenómeno mundial, ao dar vida à imaginação. Parte do sucesso deve-se à possibilidade de criar *mods* (modificações) para o jogo através da programação.

**Os alunos aprendem a criar os seus próprios *mods* para Minecraft**, constituindo uma maneira divertida de ter o primeiro contato com a ciência da computação.



#### O QUE OS ALUNOS APRENDEM?

- Introdução à Lógica de Programação
- Introdução plataforma Make Code e linguagem Blockly
- Conceitos básicos de programação de uma forma lúdica e divertida.

#### Vídeo Happy Code:

- [Minecraft Education](#)  
(clicar)

# CURSO PROPOSTO PARA O 2.º CICLO

Aulas de 1h, uma vez por semana

## ROBLOX

O objetivo deste curso é a criação de cenários, personagens e objetos no Roblox Studio, construindo mundos próprios, enquanto se desenvolvem competências digitais e de criatividade. São também trabalhadas as **bases de programação em linguagem LUA, explorando funções, variáveis, ciclos e condições, imprescindíveis para a criação de jogos.**



### O QUE OS ALUNOS APRENDEM?

- Navegar no Roblox Studio: usar rato e teclado, seleccionar, mover, escalar e rodar
- Usar interfaces de explorador, propriedades, modelo, teste, editor de terreno
- Treinar perceção espacial, utilizar eixos, coordenadas e localização
- Saber adicionar partes e alterar propriedades: nome, cor, material, dimensões
- Usar diferentes formas geométricas para construção (cubo, esfera, cilindro)
- Testar e publicar os mundos criados
- Linguagem LUA - Programação: funções, condições, ciclos, variáveis

### Vídeo Happy Code:

- [Roblox \(clicar\)](#)

# CURSO PROPOSTO PARA O 3.º CICLO

Aulas de 1h, uma vez por semana

## APP INVENTOR

Neste curso, os alunos têm a possibilidade de aprender a criar Apps através da ferramenta App Inventor do MIT. Trabalham com a inserção de ecrãs, menu, botões, textos, imagens, componentes, no desenvolvimento da interface gráfica e da base de dados, com a programação da app e todas as restantes etapas inerentes à produção de apps. Os alunos são ainda desafiados a utilizar a sua criatividade para o desenho e desenvolvimento de uma APP. No final, os alunos serão capazes de realizar sequências e condições lógicas, programá-las na plataforma do MIT App Inventor, e com isso construir aplicações simples que utilizam os vários recursos do smartphone.



### O QUE OS ALUNOS APRENDEM?

- Lógica de Programação
- Desenvolvimento para Smartphones
- Programação orientada a Objetos
- Variáveis e funções lógicas
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Linguagem Blockly

### Vídeo Happy Code:

- [App Inventor \(clique\)](#)

# Be Happy.



[happycode.pt](http://happycode.pt)

[info@happycode.pt](mailto:info@happycode.pt)



CASCAIS | LISBOA Campo de Ourique | LISBOA – Lumiar

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