



Actividades Páscoa 2016

TÍTULO DA ATIVIDADE	PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH
SINOPSE	Oficina que promove competências e Conceitos de Programação explorados no Scratch. Através do processo de criação de histórias interativas, jogos e animações com Scratch (ambiente gráfico de programação desenvolvido pelo Massachusetts Institute of Technology – MIT), os jovens podem aprender importantes conceitos e competências sobre computadores, como resolução de problemas e concepção de projetos: raciocínio lógico, identificação e eliminação de erros, desenvolvimento de ideias, desde a concepção à concretização do projeto, concentração e perseverança. Serão ainda abordadas noções básicas sobre computadores e programação; assim como, conceitos específicos de programação: sequência, iteração, instruções condicionais, variáveis, listas, gestão de eventos, execução paralela, coordenação e sincronização, entrada de dados via teclado, números aleatórios, lógica booleana, interação em tempo real e desenho de interface com o utilizador.
DESTINATÁRIOS	7º ao 9º ano de escolaridade
MÁX. ALUNOS	20
DURAÇÃO DA ATIVIDADE	4 Dias (6 horas x 4 dias)
SEMANA DA ATIVIDADE	21 a 24 março
DOCENTE / FORMADOR	Professor João Gilberto de Matos Orvalho
UNIDADE ORGÂNICA A QUE PERTENCE	ESEC