

Guidelines para o evento *Hour of Code*

“Porque juntos conseguimos fazer melhor”

. O que é?

É um evento mundial para que qualquer pessoa, de qualquer idade tenha contacto com os conceitos **Ciências da Computação** durante 1 hora. Tem como objetivo mostrar que programar pode ser **fácil e divertido**.

É uma iniciativa da [Code.org](http://code.org) integrada na *Computer Science education Week*, que decorre entre **7 e 13 de dezembro de 2015**.

Pretende-se sensibilizar o público de todas as idades para a área das ciências da computação, levando os participantes a percorrer uma série de tutoriais que podem ser completados *online*, num *smartphone*, sem ligação à Internet ou mesmo sem computador! Os tutoriais estão em português e foram criados em colaboração com engenheiros da *Microsoft*, *Google*, *Twitter* e *Facebook*. Desenhados como um jogo, transmitem os princípios básicos da programação através de breves lições em vídeo, com a colaboração de pessoas como Bill Gates e Mark Zuckerberg e de imagens de jogos como “Angry Birds” ou “Plants vs. Zombies”. Estes tutoriais podem ser concluídos por alunos sem experiência anterior com programação.

. Quando é?

A “Hour of Code” não decorrerá em simultâneo em todo o mundo, a uma determinada hora, de um dia da semana de 7 a 13 de dezembro. Pretende-se que, em todo o mundo, numa qualquer hora dessa semana, os professores possam organizar as suas atividades de modo a que o máximo de alunos tomem contacto com os princípios da programação, usando os tutoriais disponíveis ou através de soluções próprias/locais, de modo a que todos possam ter a sua “Hour of Code”.

. Como participar?

Organize um grupo de alunos. Pode ser numa sala com computadores, com acesso à Internet, com *tablets* e outros equipamentos, ou mesmo sem qualquer destes recursos.

Divulgue esta ideia junto dos seus colegas de modo a que todos os alunos possam participar!

A [ANPRI](http://anpri.pt) para além da [página no website](#) com as informações essenciais, mantém uma página no [Facebook](#) na qual todas as escolas, instituições, professores e alunos podem partilhar fotografias, vídeos ou outras evidências da participação de Portugal no evento, unindo todos os esforços em torno de um único objetivo: levar a programação ao maior número de alunos possível. Juntos conseguimos fazer melhor!

Para se juntar à iniciativa basta fazer o seguinte:

1. Inscrever a escola na página oficial para se candidatar aos prémios: <https://hourofcode.com/pt>
2. Preencher o [formulário](#) para podermos dar-lhe permissões de editor e partilhar as atividades da sua escola com a comunidade “Hour of Code - Portugal” na página do *Facebook* criada para o efeito. As informações que lhe solicitamos permitem no final do evento ter a noção da participação global do país para um balanço final.

. Que linguagens de programação?

Embora a organização do evento disponibilize tutoriais em que é usado o *Blockly*, cada professor pode criar tutoriais ou outro tipo de atividades de introdução à programação usando outra linguagem por blocos ou de texto.

Na página do evento (<http://csedweek.org/learn2>) estão também disponíveis tutoriais em que a linguagem utilizada é o *JavaScript* (<https://www.khanacademy.org/hour-of-code/hour-of-code-tutorial/v/welcome-hour-of-code>).

. Acerca dos tutoriais...

As atividades sugeridas constam de um conjunto de *puzzles* que ensinam os princípios básicos das ciências da computação a utilizadores sem experiência anterior em/com programação. Os participantes podem escrever um programa no qual se guia um personagem dos populares jogos “Angry Birds” ou “Plants vs. Zombies” através de um labirinto.

Nas atividades, que incluem vídeos com instruções, é usado o *Blockly*, uma linguagem de programação visual em que são usados blocos para criar programas. Embora a programação seja feita através de blocos, é possível observar o código representado em *Javascript*, uma linguagem baseada em texto.

Os tutoriais disponibilizados estão preparados para ser resolvidos numa hora.

A ANPRI também disponibiliza um conjunto de materiais de apoio à “Hour of Code”, os *Packages Code Classroom*, que são conjuntos de atividades de programação direcionados para os vários ciclos de ensino. Algumas atividades foram delineadas para poderem ser utilizadas *offline*, a pensar nos casos em que as salas não estão ligadas à Internet.

A ANPRI e a Code.org desafiam professores, pais e todos os que queiram colaborar, a incentivar alunos de todas as idades para que participem neste evento durante a semana de 7 a 13 de dezembro de 2014.

Boa programação!

Para qualquer dúvida contacte a ANPRI: info@anpri.pt