

PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH

<u>TÍTULO DA ATIVIDADE</u>	PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH
<u>SINOPSE</u>	<p>Oficina que promove competências e Conceitos de Programação explorados no Scratch.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<u>DESTINATÁRIOS</u>	5º ao 12º ano de escolaridade
<u>MÁX. ALUNOS</u>	20
<u>DURAÇÃO DA ATIVIDADE</u>	4 Dias (6 horas x 4 dias) para uma turma
<u>SEMANA DA ATIVIDADE</u>	24 a 28 de Junho
<u>DOCENTE / FORMADOR</u>	Professor João Gilberto de Matos Orvalho
<u>UNIDADE ORGÂNICA A QUE PERTENCE</u>	ESEC