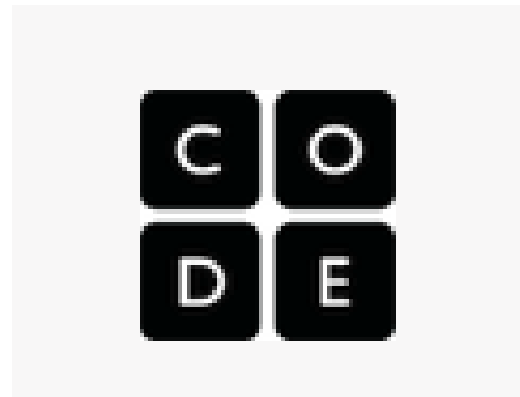




# CODE.ORG



**Preparação inicial**



# Objetivos

Mostrar como começar o curso e sugerir alternativas em caso de problemas

- Definição da configuração mínima do equipamento necessário
- Mostrar como acessar a plataforma sem login
- Mostrar como cadastrar login de professor e de aluno
- Mostrar como acessar a plataforma Code.org como professor e gerenciar o progresso dos alunos.
- Mostrar como organizar os logins dos alunos em diferentes turmas
- Como se preparar para o curso
- Sugestões - Durante as aulas



# Configuração Mínima



	- XP & Windows 7
Chrome 33.x and higher	- Mac OS 10.6 and higher - Android 4.1.2 and higher
<hr/>	
Safari 7.0.x and higher	- Mac OS 10.6 and higher - iOS 7.x and higher
<hr/>	
Internet Explorer 9, 10, 11	- Windows 7 - Mac OS 10.6 and higher
<hr/>	
Firefox 25.x and higher	- Windows 7



# Acessando a plataforma sem *login* específico



# 1. Acessar:

[www.programae.org.br](http://www.programae.org.br)



## 2. Clicar em Parceiros e escolher a opção CODE.ORG – clique em COMECE

PROGRAMAÊ!

CONHEÇA   COMECE AGORA   **PARCEIROS**   E-SINE   CONTATO   QUEM SOMOS

## PARCEIROS

Olha só quem são nossos parceiros. Que tal aprender mais com os cursos que eles oferecem?

### SCRATCH

Indicado para quem está se aventurando em programação pela primeira vez, programar no Scratch é como brincar com blocos de montar. Você irá aprender os fundamentos da programação sem nem perceber que está escrevendo códigos! (Altere o idioma para Português Brasil no rodapé do site)

COMECE

### KHANACADEMY

Se você quer aprender programação de uma maneira divertida, resolvendo desafios que exploram animações, desenhos e criação de jogos, a Khan Academy é o lugar ideal. Junte-se aos milhões de programadores dessa plataforma e exiba os seus melhores projetos para todos poderem ver!

COMECE

### CODE

Que tal aprender programação com o Mark Zuckerberg e com o Bill Gates? Agora você pode! A Code.org é uma referência mundial em ensino de programação e criou um currículo recheado de mini games, atividades off-line e vídeos com celebridades que apresentam os conceitos fundamentais de programação. (Altere o idioma para Português Brasil no rodapé do site)

COMECE

### codecademy

Já pensou em construir o seu próprio website? A Codecademy é o lugar certo para você que quer começar do zero, criar seu próprio negócio, ou até mesmo para aqueles que já tem certa experiência e querem se aperfeiçoar em alguma linguagem de programação!

COMECE



# 3. Desça a tela até “Curso Introdutório”



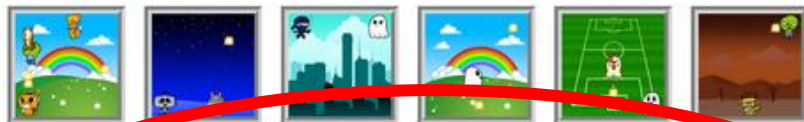
A partir de 4 anos (para crianças que ainda não leem)

A partir de 6 anos (as crianças já devem saber ler)

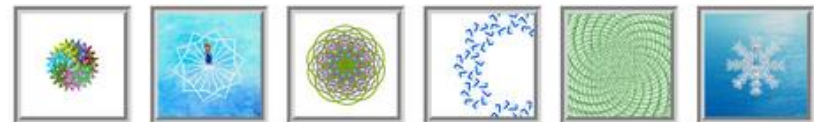
A partir de 8 anos (após o Curso 2)

A partir de 10 anos (após o Curso 3)

## Galeria Laboratório



## Artista



## Nosso curso geral para todas as idades

### Curso Introdutório

Experimente nossa introdução ao curso de Ciência da Computação de 20 horas.



[Ajude-nos a traduzir para o seu idioma](#) | [Versão Segura](#) | [Suporte](#)

Português (Brasil) ▼

[Termos](#) | [Política de Privacidade](#)

Engenheiros da Google, Microsoft, Facebook e Twitter ajudaram a criar este tutorial.  
Angry Birds™ & © 2009 - 2014 Rovio Entertainment Ltd. Todos os direitos reservados.  
Plants vs. Zombies™ & © 2014 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados.  
Powered by Amazon Web Services

© Code.org, 2015



# Preparação para o Curso



1. Faça voce mesmo o curso online e veja todos os vídeos no [learn.code.org](http://learn.code.org)
2. Assegure-se que o curso pode ser feito de todos os computadores usados pelos alunos
3. Assegure-se que os vídeos institucionais funcionam corretamente (caixa de som e projeção)
  - Os vídeos do Code.org estão hospedados no YouTubeEducation.com (Não é o youtube). Podem ser vistos nos locais onde o YouTube é bloqueado.
  - Se possível faça o download de todos os vídeos para o seu computador. Voce não terá problemas se a conexão internet apresentar problemas.
4. Assegure-se que todos os computadores tem *headphones* para se beneficiarem do áudio ao executarem seus programas, sem atrapalhar os colegas. De qualquer forma as atividades podem ser feitas sem nenhum som no computador.
5. Prepare a aula com alguns dias de antecedência. Se for uma aula *desplugada* faça isso com mais antecedência ainda para que voce faça as adaptações para a sua turma. Se bem preparada, a aula *desplugada* é bem mais divertida



Acessando a plataforma  
com o seu *login* de  
professor



## Já tem uma conta? Entre

Email ou nome de usuário

Senha

Lembrar de mim

Entrar

Ainda não faz parte? [Inscreva-se](#)

[Esqueceu sua senha?](#)



Entre com Conta do Google



Entre com Facebook



Entre com Conta da Microsoft

Gostaria de programar sem se cadastrar?

### Hora do Código

Experimente as noções básicas de ciência da computação. Milhões de pessoas já experimentaram.



### Curso Introdutório

Experimente nossa introdução ao curso de Ciência da Computação de 20 horas.





Oi, programaeformacao ▾

## Página inicial do professor

Bem-vindo ao novo painel do professor. **Assista ao vídeo** para fazer um tour pelos novos recursos!



Contas e progresso do aluno



Seu progresso no curso



Planos e recursos da aula





# Criando uma nova turma



## Clique em NOVA TURMA

Página inicial do professor > Contas e progresso do aluno

Nova turma

Seção	Tipo de login	Grau	Curso	Alunos	Código da seção	
<b>Turma A1</b> Exibir progresso Gerenciar alunos	picture	Other	20-hour	2	MIALGQ	<p>Editar</p> <p>Print Certificates</p>



## Forneça as informações da sua turma



Dados obrigatórios: Nome da turma (SIGLA), tipo de login, grau e curso

Seção	Tipo de login	Grau	Curso	Alunos	Código da seção
<input type="text" value="Digite aqui a sigla"/>	<input type="text" value="word"/>	<input type="text" value="Other"/>	<input type="text" value="20-hour"/>		<input type="button" value="Salvar"/> <input type="button" value="Cancelar"/> <input type="button" value="Print Certificates"/>

Dicas:

**Seção:** digite a sigla da turma: exemplo 6EFTA

**Tipo de login:** escolha a opção WORD

**Grau:** escolha a opção OTHER

**Curso:** escolha o curso 20 hour

Para finalizar clique em SALVAR



# Gerenciando os alunos de uma turma



Clique em GERENCIAR ALUNOS

Seção	Tipo de login	Grau	Curso	Alunos	Código da seção	
<b>Turma A1</b> <small>50% em progresso</small> <b>Gerenciar alunos</b>	picture	Other	20-hour	2	MIALGQ	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Print Certificate"/>
<b>Turma A2</b>	word	Other	20-hour	2	DCIYYR	<input type="button" value="Editar"/>



# Cadastrando alunos



Para adicionar apenas um aluno clique em ADICIONAR ALUNO

Para adicionar vários alunos ao mesmo tempo clique em ADICIONAR VÁRIOS ALUNOS

[Página inicial do professor](#) ▶ [Contas e progresso do aluno](#) ▶ [Turma: Turma A3](#)

Trocar de turma:

Adicionar aluno

Adicionar vários alunos



# ADICIONANDO UM ALUNO

Insira o nome do aluno e clique em “Salvar”. A palavra secreta (senha) será gerada automaticamente

Exibir progresso   Ver estatísticas   **Gerenciar alunos**   Adicionar aluno   Adicionar vários alunos

Nome	Idade	Genero	Segredo	Salvar tudo
<input type="text" value="Nome do estudante"/>	<input type="text" value="▼"/>	<input type="text"/>	Gerar automaticamente	<input type="button" value="Salvar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>
Maluta			<input type="button" value="▼ Mostrar segredo"/>	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Excluir"/>
Tiago			<input type="button" value="▼ Mostrar segredo"/>	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Excluir"/>
Julci			<input type="button" value="▼ Mostrar segredo"/>	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Excluir"/>
Marina			<input type="button" value="▼ Mostrar segredo"/>	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Excluir"/>
Michele			<input type="button" value="▼ Mostrar segredo"/>	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Excluir"/>



# ADICIONANDO VÁRIOS ALUNOS



Insira os nomes dos alunos e clique em “FEITO”.

Digite ou cole os nomes dos seus alunos, um por linha:

Ana Maria  
Fernando da Silva  
Pedro Lima da Fonseca  
José Luiz

**Feito** Cancelar





# ADICIONANDO VÁRIOS ALUNOS



Clique em SALVAR TUDO

Nome	Idade	Gênero	Segredo	Salvar tudo	
<input type="text" value="José Luiz"/>	<input type="text" value="▼"/>	<input type="text"/>	<i>Gerar automaticamente</i>	<input type="button" value="Salvar"/>	<input type="button" value="Cancelar"/>
<input type="text" value="Pedro Lima da Fonseca"/>	<input type="text" value="▼"/>	<input type="text"/>	<i>Gerar automaticamente</i>	<input type="button" value="Salvar"/>	<input type="button" value="Cancelar"/>
<input type="text" value="Fernando da Silva"/>	<input type="text" value="▼"/>	<input type="text"/>	<i>Gerar automaticamente</i>	<input type="button" value="Salvar"/>	<input type="button" value="Cancelar"/>
<input type="text" value="Ana Maria"/>	<input type="text" value="▼"/>	<input type="text"/>	<i>Gerar automaticamente</i>	<input type="button" value="Salvar"/>	<input type="button" value="Cancelar"/>
				<input type="button" value="Salvar tudo"/>	



Endereço eletrônico para o aluno acessar



## Informações importantes para o acesso dos alunos

Gláucia			trip report Redefinir o segredo	Editar Excluir
Julia			▼ Mostrar segredo	Editar Excluir
Ana			▼ Mostrar segredo	Editar Excluir
Keila			▼ Mostrar segredo	Editar Excluir
Alice Visconti			▼ Mostrar segredo	Editar Excluir

Compartilhe a página de inscrição da turma com seus alunos: <http://studio.code.org/sections/RJIHPX>

Imprima cartões com as informações de login de seus alunos.


Palavra secreta

Você pode redefinir a palavra secreta de um aluno a qualquer hora, usando Mostrar segredo, e então Redefinir o segredo. Um novo par de palavras secretas vai ser gerado para o aluno quando ele entrar.



Os alunos deverão acessar a plataforma em todas as aulas com o mesmo endereço e palavra secreta.



 Imprimir esta página

**URL**  
http://studio.code.org/sections/RJIHPX

**Nome**  
Denis Rocha Miguel

**Palavra secreta**  
decided began

**URL**  
http://studio.code.org/sections/RJIHPX

**Nome**  
Maristela Alcântara

**Palavra secreta**  
often center

**URL**  
http://studio.code.org/sections/RJIHPX

**Nome**  
Gláucia

**Palavra secreta**  
trip report

**URL**  
http://studio.code.org/sections/RJIHPX

**Nome**  
Julia

**Palavra secreta**  
center ride



O aluno deverá digitar a URL da turma no navegador, clicar sobre o seu nome e inserir as palavras secretas.

URL	http://studio.code.org/sections/RJIHPX
Nome	Alice Visconti
Palavra secreta	these happy

## Bem-vindo a 7A

Escolha seu nome

- Gláucia
- Julia
- Ana
- Keila
- Maristela Alcântara
- Denis Rocha Migue
- Alice Visconti**

Agora digite suas palavras secretas

Entrar



# Sugestões



Ninguém conhece sua turma melhor do que você.

Por isso, faça as adaptações e mudanças necessárias nos planos de aulas propostos.



# Sugestões



- **Inspire seus alunos:** introduza o assunto de forma contagiante, creativa e para todos!
- Estimule a colaboração entre os alunos. Eles devem perceber que Programação de Computadores pode ser uma atividade social e colaborativa.



# Sugestões



Regras para que o trabalho em dupla funcione bem:

- O piloto controla o mouse e teclado
- O co-piloto faz sugestões, aponta erros e faz perguntas
- Os alunos devem trocar os papéis pelo menos duas vezes no período



# Sugestões



- Resolução de problemas: "Pergunte a 3 colegas e depois ao professor"
- Encourage seus alunos a buscarem soluções antes de fazer perguntas ao professor
- Encourage-os dizendo *"Voce pode fazer melhor do que pensa que é capaz, continue tentando"*. Tudo bem responder *"Não sei. Vamos descobrir isso juntos"*. Aprender programação de computadores é como aprender uma nova língua, voce não vai ser fluente de imediato.





# Sugestões



- Incorpore o novo vocabulário nas suas aulas
  - Quando voce introduz essa terminologia para os alunos eles passam a entender que computação é algo bastante simples. Primeiramente, porque palavras como algoritmos, dados, etc deixam de ser um fantasma. Ensinar a terminologia correta vai ajudar a desmistificar a computação. A partir do momento que voce introduz novos conceitos deve passar a usá-los de forma a incorporá-los ao vocabulario dos alunos.
- Objetivos da aula
  - Compartilhe sempre os objetivos da aula para que todos se sintam responsáveis por atingi-los.
  - No momento de conclusão/reflexão, traga os objetivos novamente. Essa é uma habilidade fundamental para planejamento e organização de projetos e tarefas.



# Como se preparar?



- Familiarize-se com o Code.org
- Prepare planos de ação e/ou tarefas personalizadas se possível
- Use de recursos adicionais para ajudar os alunos que estiverem com dificuldade
- Compartilhe os recursos com outros professores
- Seja criativo!



Bom Curso!!!