

Code.org - K8

Preparação Inicial

Versão Preliminar

Material de Apoio

Objetivos



PROGRAMAÊ!

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

- Mostrar como criar uma classe no Code.org para que o professor possa acompanhar o progresso dos alunos
- Mostrar como cadastrar os alunos
- Como se preparar para o curso
- Sugestões - Durante as aulas

Esse material deve fazer parte do Treinamento de Professores/Multiplicadores e assume que os professores terão feito esse treinamento.

Configuração Mínima

PROGRAMAÊ!

- XP & Windows 7

Chrome 33.x and higher

- Mac OS 10.6 and higher

- Android 4.1.2 and higher

Safari 7.0.x and higher

- Mac OS 10.6 and higher

- iOS 7.x and higher

Internet Explorer 9, 10, 11

- Windows 7

- Mac OS 10.6 and higher

Firefox 25.x and higher

- Windows 7

Como começar?



PROGRAMAÊ!

1.. Cadastre-se no [Code.org](https://code.org) como um professor.

2. Cadastre seus alunos:

- Os alunos podem criar sua própria conta na página http://learn.code.org/users/sign_up. Uma vez que eles criaram suas contas podem entrar com o email do professor ou o código-da-seção. Os alunos precisam ter conta de email nesse caso. Fale para todos os estudantes irem até <http://learn.code.org/join> e se juntarem à sua turma, entrando com o código-da-seção.

Preparação para o Curso



1. Faça voce mesmo o curso online e veja todos os vídeos no 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 seus alunos já se cadastraram na sua sala virtual (Seção).

Sugestões

A seguir apresentamos uma série de sugestões. Lembre-se que ninguém conhece sua turma melhor que você. Por isso, faça as adaptações e mudanças que julgar necessárias!

Sugestões - Durante as aulas (1/3)

PROGRAMAÊ!

- Inspire seus alunos: Introduza o assunto de forma contagiante, creativa e para todos!
- Tente colocá-los em duplas: Alunos podem se ajudar e se não solicitarem tanto sua ajuda podem reter mais conhecimento. Podem perceber que Programação de Computadores pode ser uma atividade social e colaborativa.
 - a. Regras para que o trabalho em dupla funcione bem:
 - i. O piloto controla o mouse e teclado
 - ii. O co-piloto faz sugestões, aponta erros e faz perguntas
 - iii. Os alunos devem trocar os papéis pelo menos duas vezes no período
- Coloque-os individualmente também.

Sugestões - Durante as aulas (2/3)

PROGRAMAÊ!

- 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. Da mesma forma que ensinar alguém a falar corretamente desde pequeno é melhor do que ensinar apelidos, ensinar a terminologia correta vai ajudar a desmistificar a computação. A partir do momento que voce introduz novos conceitos deve passar a usa-los de forma a incorpora-los ao vocabulario dos alunos. O professor deve decidir o momento de incluir o vocabulario (inicio ou a medida que o conceito é utilizado)
- 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
- Intervalo / *Energizer*

Sugestões - Durante as aulas (3/3)

PROGRAMAÊ!

- Alunos sabendo mais
 - Professores normalmente acham que deveriam saber mais do que sabem para poder ensinar programação e isso os afasta desse assunto. Recomendação: " Eu não vou saber todas as coisas sobre todas essas aulas. Computação muda muito rapidamente e é um assunto muito vasto. As vezes voces vão me perguntar coisas que teremos que descobrir juntos. Algumas coisas voces vão descobrir muito rapidamente e eu não vou assimilar na mesma velocidade. Quando voces descobrirem alguma coisa nova, por favor, me ensinem!" => Dessa forma o professor não tem a obrigação/responsabilidade de saber tudo e os alunos vão se sentir muito motivados com suas descobertas e habilidades, motivando-os a seguir em frente.
- Tarefas
 - O objetivo principal das tarefas deve ser o de proporcionar ao aluno um momento de reflexão sobre o que foi visto em aula.
 - Recomende tarefas quando apropriado e se seus alunos tiverem tempo para tal atividade
 - Se seus alunos tem acesso à internet fora da aula, procure passar tarefas online. Isso os ajudará a ganhar fluência tecnológica e com certeza facilitará seu trabalho.

Como se preparar?



PROGRAMAÊ!

- Familiarize-se com o Code.org, Blockly e Scratch
- 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
- etc

Bom Curso!!!