

Programação □

◦ Kodu □

Está disponível no [Centro de Recursos](#), o Manual do Kodu Game Lab, da autoria de Carlos Nunes e Fernanda Ledesma

Existem tutoriais , em vídeo, sobre a exploração do Kodu. Na página “A pensar em”, o professor Carlos Nunes têm disponíveis alguns episódios.

A título de exemplo, fica aqui disponível o vídeo do Episódio 1: “O que é o Kodu Game Lab? <https://www.youtube.com/watch?v=9BpMggFDQFY> página da comunidade internacional do Scratch contém mais de 7 milhões de projetos e permite aceder ao ambiente de programação online. Nesta página poderão encontrar fóruns de discussão acerca do Scratch, inclusive em português.

O [ScratchEd](#) é uma comunidade educativa dedicada à utilização do Srtach em contextos educativos

O [EduScratch](#) é a comunidade portuguesa dedicada ao Scratch, sendo dinamizada pelo CCTIC da ESE de Setúbal

◦ Blocky Games □

Apesar de ser um ambiente em formato de jogo, o [Block Games](#) é uma ferramenta próxima das linguagens de programação, combinando a programação visual com a linguagem em linha (JavaScript).

Jogos e desafios □

◦ Minecraft □

Jogo de construção livre através de blocos (sandbox), com enorme potencial na promoção da criatividade. Este jogo está disponível para as seguintes plataformas:

- Mojang (PC, mobile)
- Microsoft Studios (Xbox 360, Xbox One, Windows Phone)
- Sony Computer Entertainment (PS3, PS4, PS Vita) □

Poderá obter mais informações acerca deste programa na sua [página oficial](#).

O [MinecraftEdu](#) é uma versão do Minecraft adaptada por professores para utilização em contextos educativos. Contém outras funcionalidades adicionadas e actividades (Idioma: Inglês).

◦ Outros jogos: Apps para plataformas IOS, Android e Windows: □

- [The foos](#)
- [LightBot](#) (versão na web)
- [Progama com a Anna e Elsa - Frozen](#) (versão na web)
- [Kodable](#)
- [Move the turtle](#)
- [CargoBot](#)
- [Angry Birds](#)

Robótica Educativa □

Lista de dispositivos com potencialidades de exploração na área da robótica educativa abordados na sessão:

- [Beebot](#)
- [Roamer Vaillant](#)
- [BQ robotics](#)
- [Dash and dot](#)
- [Lego wedo](#)
- [Mindstorms](#)
- [Raspberry Pi](#)

- [Arduino](#)

Hardware e redes

- **Raspberry Pi**

Exemplos de [projetos a realizar com recurso ao Raspberry Pi](#)

<http://www.itpro.co.uk/mobile/21862/raspberry-pi-top-15-projects-to-try-yourself>

[Página Raspberry pi - Education](#)

[Manual oficial para a educação](#)

- **Arduino**

[Comunidade Arduino em Portugal](#)

[Guia completo de Arduino para principiantes](#)

Representação de dados

Algumas páginas na Internet onde poderão ser encontradas recolhas de dados e onde é possível trabalhar a sua representação:

[PorData - Base de dados do Portugal contemporâneo](#)

[realtimestatistics](#)

[Worldometers - Estatísticas mundiais em tempo real](#)

[Gapminder](#)

Sugestão de [10 ferramentas para fazer as suas próprias infografias](#).

Literacia digital

Foi apresentado um motor de pesquisa especialmente preparado para ser utilizado por crianças: [KidRex](#)

Computação sem computadores

Alguns recursos para trabalhar a computação sem utilizar computadores

Projeto [Unplugged](#). O manual em português está disponível no [Centro de Recursos](#).

Mais alguns exemplos de pequenas tarefas a propor aos alunos: [Traveling Circuits](#) - CSEDrobotics

Eventos

- **CodeWeek**

A [CodeWeek](#) é um projecto do Young Advisors Group, promovido pela Comissão Europeia.

Visa a realização de eventos que promovam a programação e decorre ao longo de uma semana (Outubro)

Estão disponíveis [recursos para a dinamização desta iniciativa](#).

- **Code.org e Hour of Code**

Evento promovido pela organização [code.org](#). Alguns jogos/actividades com o tempo previsto de 1 hora estão disponíveis [nesta página](#). A edição de 2015 irá ter lugar na semana de 7 a 13 de dezembro.

São disponibilizadas alguns recursos e versões demo de outros jogos, em português, para facilitar a participação neste evento: [Hora do Código](#).