





# Apps for Good

Criar uma nova geração de *Problem Solvers* e *Digital Makers*.

## Student-driven learning

Os estudantes trabalham em equipa para resolver os problemas do seu dia-a-dia;

- Foco na criatividade;
- Aprendizagem Tentativa-Erro;



### Coding and Technology

Usam a tecnologia para resolver os problemas de uma forma criativa

- Programar com um propósito;
- Software Open-Source;
- Aprendizagem individual e em equipa;



### Real World Context

Contacto direto com o mundo do trabalho e a oportunidade de ganhar experiência;

- Problemas do mundo real;
- Indústria de experts reais;
- Desenvolver capacidades técnicas & “soft” skills;

## Em baixo, os Experts

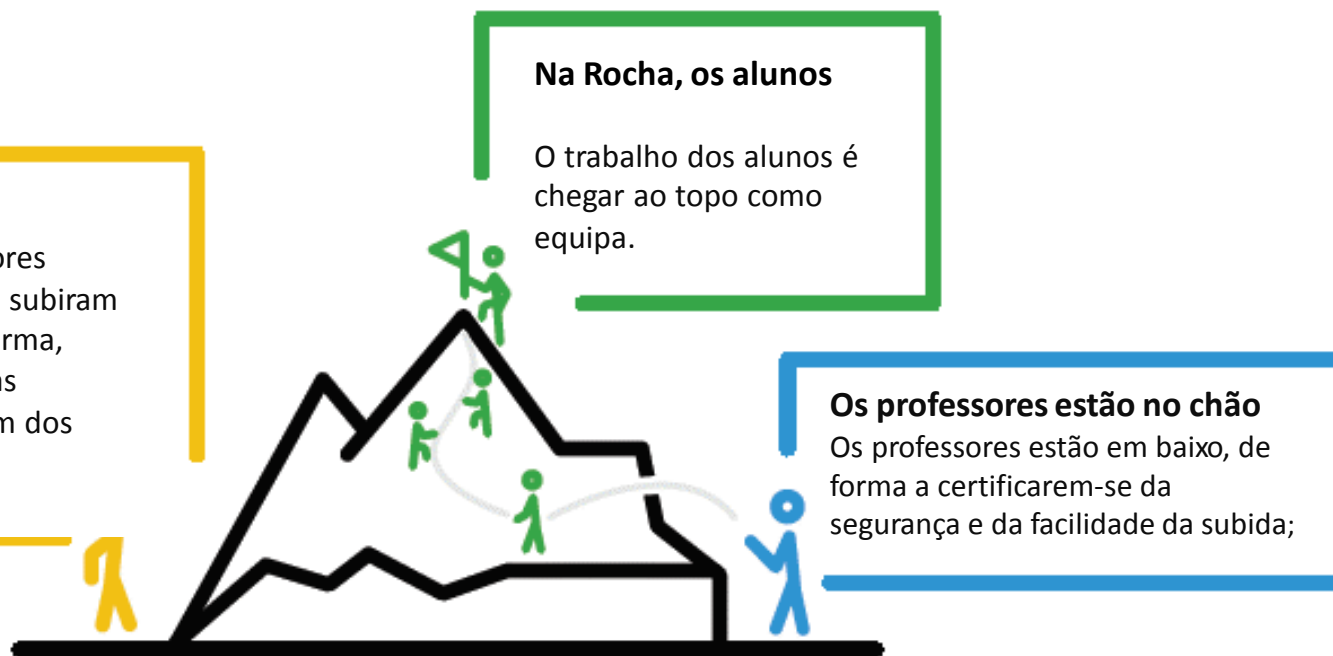
Ao mesmo nível dos professores estão os especialistas, que já subiram a rocha até ao topo. Desta forma, poderão orientar e motivar as equipas dos alunos e também dos professores.

## Na Rocha, os alunos

O trabalho dos alunos é chegar ao topo como equipa.

## Os professores estão no chão

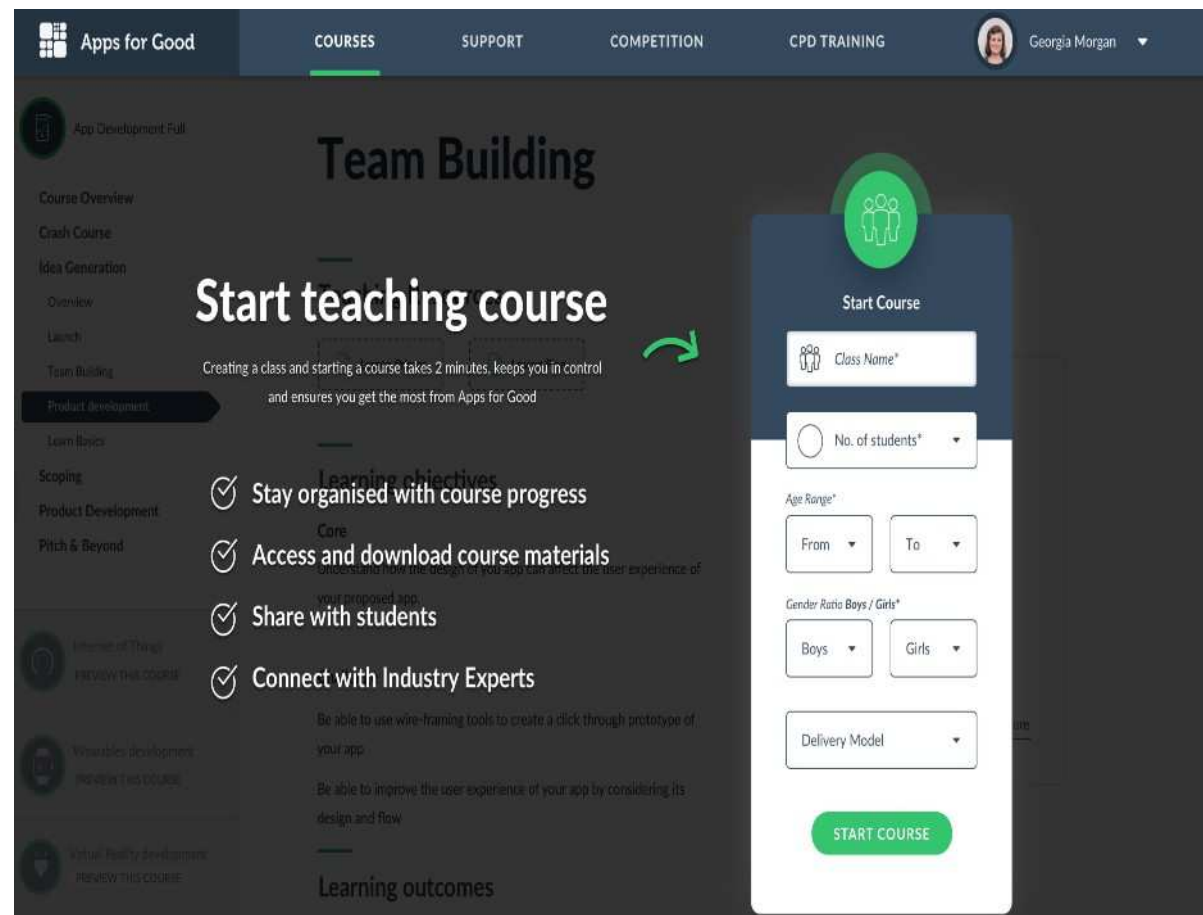
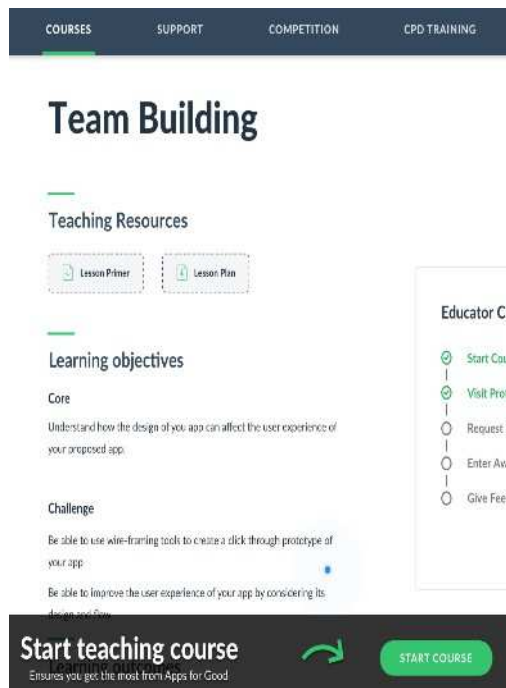
Os professores estão em baixo, de forma a certificarem-se da segurança e da facilidade da subida;



• MT. APPS FOR GOOD •

ELEVATION: 6,300 PIXELS

Professores e alunos têm acesso a uma plataforma online com todos os conteúdos necessários ao desenvolvimento do curso. Facilita a gestão do trabalho dos alunos, a organização/planificação das sessões e o contacto com a **rede de Experts**.



## Metodologia dos 5 Passos

Ciclo de desenvolvimento de um produto durante o ano letivo



**1. Crash  
course**



**2. Idea  
generation**



**3.  
Scoping**



**4. Product  
development**



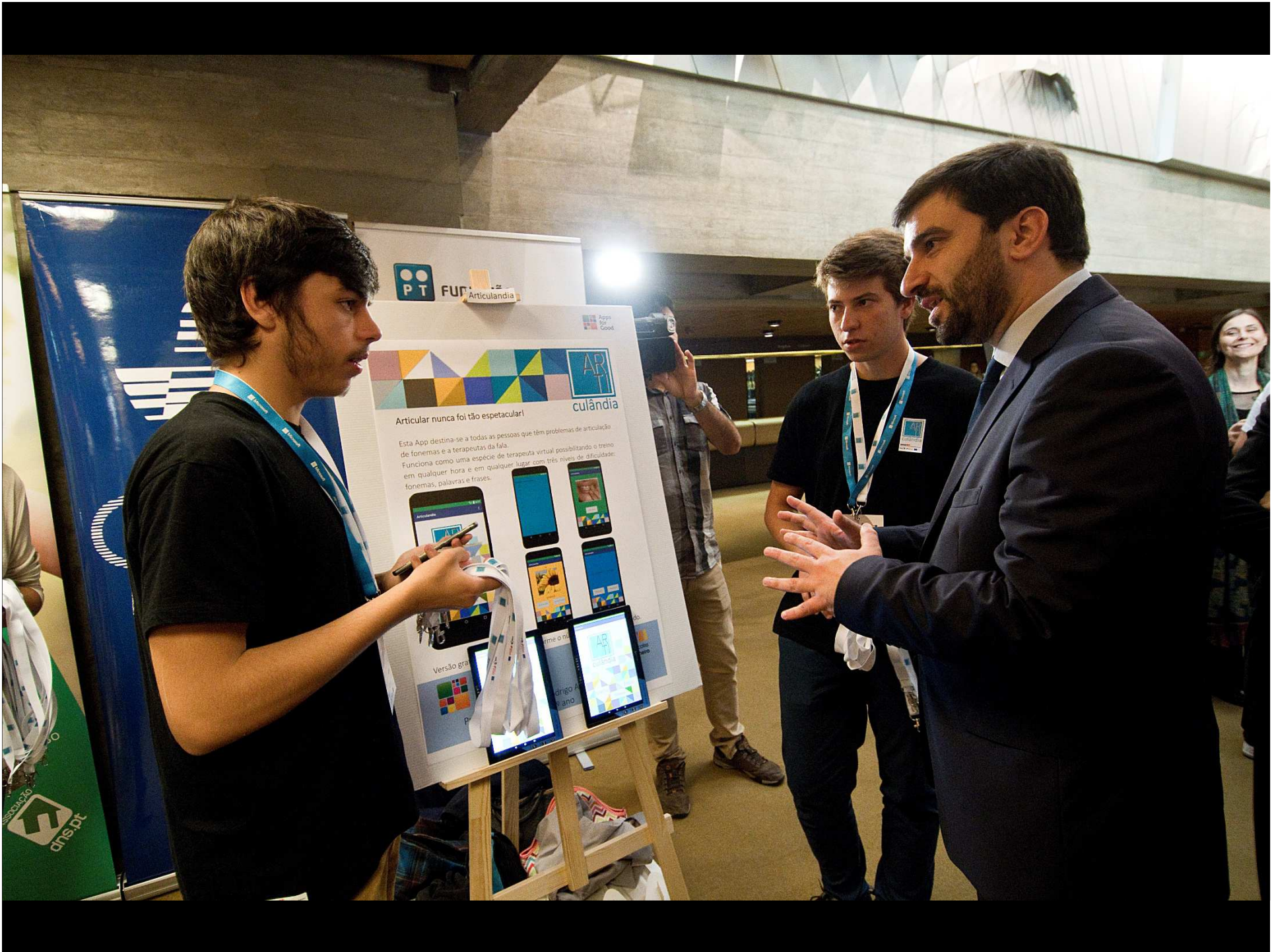
**5. Pitch**



## Acompanhamento e Atividades do programa

outubro a março 2017	Formação Professores b-Learning   Creditada
novembro e dezembro 2017	Visita Inicial às escolas
abril a junho 2018	Visita Final às escolas
junho e julho 2018	Encontros Regionais <b>Competição:</b> Semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu Pitch.
Setembro 2018	Evento Final Evento que finaliza a competição com as melhores soluções premiadas.









Grande Auditório  
Grand Auditorium

Cafetaria  
Coffee Shop



Auditório 2  
Auditorium 2





ESCOLA

SECUNDÁRIA

DE

NELAS

1000  
Escolas

Portugal



Espanha



EUA



Polónia



50 Students

2 Education Partners

2010/11



1,300

38

2011/12



5,600

97

2012/13



17,000

231

2013/14



24,000

588

2014/15



31,000

764

2015/16



Reino Unido





**187**

Estabelecimentos  
Escolares



**450**

Professores  
de diversos grupos de  
recrutamento



**3205**

Alunos  
do 5º ao 12º ano  
de escolaridade

**+ 40%**

Raparigas  
a integrar o Apps For Good

**58%**

dos alunos reportaram avanços  
significativos em **Digital Skills**

**51%**

Professores não  
tecnológicos



# Parceiros



## PARCEIROS CDI PORTUGAL



## PARCEIROS APPS FOR GOOD



Cofinanciado por:





PORTUGAL

TRANSFORMANDO VIDAS  
ATRAVÉS DA TECNOLOGIA

[www.cdi.org.pt](http://www.cdi.org.pt)



Apps  
for  
Good

[www.appsforgood.org](http://www.appsforgood.org)



[joao.baracho@cdiglobal.org](mailto:joao.baracho@cdiglobal.org)