

De: Equipa Pedagógica ACAREG 100

Para: Agrupamentos/Núcleos/Órgãos

Circular: ACAREG 014

Assunto: Reunião Equipas Pedagógicas Campos

Caros Animadores,

Vimos, por este meio, dar a conhecer-vos a segunda fase do jogo do Acoreg, o **Transforma-te +**.

Esta fase, de carácter facultativo, tem como principal objetivo a conquista de pontos para a escolha de atividades a realizar no Acoreg.

Esta será uma novidade que queremos implementar no Acoreg do Centenário. As Unidades terão acesso durante o mês de junho às atividades que vão ser realizadas nas Aldeias (com exceção da Aldeia da História), de modo que os Escuteiros possam escolher as atividades que querem realizar.

Desta forma, as Unidades que conquistarem mais pontos no Jogo **Transforma-te +** terão prioridade da escolha das atividades. O método de inscrição nas atividades ainda está a ser definido.

O Jogo transforma-te +

O jogo é composto por **12** desafios com a pontuação de 100 pontos cada um.

Em cada desafio são apresentados também os critérios de avaliação para cada desafio.

Os desafios de cada Unidade seguem em anexo, mas podem também ser encontrados no site da atividade.

As Unidades que irão participar no Acoreg com outro Agrupamento, deverão realizar os desafios com o mesmo, devendo informar-nos com quem irão para procedermos à limpeza do classroom e gerirmos corretamente o jogo.

Datas do Jogo

A data de término do Jogo Transforma-te + é dia **15 de junho**, data a partir da qual encerraremos a plataforma classroom e não será aceite mais nenhum desafio.



A participação no S. Jorge regional, apesar de não estar elencada na lista de desafios, também dará 100 pontos para a Unidade.

Plataforma Classroom

Nesta fase do jogo, só serão aceites no classroom as Unidades que estejam corretamente inscritas no Classroom, de modo a facilitar a organização e a correção dos trabalhos.

No final do mês de março iremos proceder à eliminação de todos aqueles que não cumpram este requisito.

Assim, pedimos a todos que alterem o vosso nome para o seguinte formato: n.º Agrupamento_Nome (ex. 0006_Bonfim, 0010_Cedofeita, 0278_Gondomar, 1000_Maceda).

Para isso, devem aceder às definições da conta google (canto superior direito - "Gerir conta google") e na secção "Informações pessoais" - "Nome" proceder à respetiva alteração.

Relembremos os endereços de e-mail para os quais deverão colocar as vossas dúvidas:

transforma_te.porto@escutismo.pt – para questões gerais

transforma_te1.porto@escutismo.pt – para questões relacionadas com a I Secção

transforma_te2.porto@escutismo.pt – para questões relacionadas com a II Secção

transforma_te3.porto@escutismo.pt – para questões relacionadas com a III Secção

transforma_te4.porto@escutismo.pt – para questões relacionadas com a IV Secção

Cabe a cada um de vós, animadores, motivar os Escuteiros para a participação neste Jogo, que apesar de não ser obrigatório, é uma oportunidade educativa de crescimento pessoal, permitindo escolher as atividades que mais os atraem.

Na altura da escolha das atividades, serão dadas mais informações sobre como proceder, bem como a classificação no jogo.

Tenham em atenção que o bónus de pontuação inicial, devido à data de inscrição do jogo Transforma-te, será tido em conta nesta fase do jogo.

Canhota amiga,
Raquel Kritinas

