

PONTO DE PARTIDA PARA O DESAFIO

TEMA: CASCAIS VILA DA CORTE

Cascais transformou-se na Vila da Corte a partir de 1870, quando o Rei D. Luís e a Rainha D. Maria Pia mandaram converter a antiga casa do governador da Cidadela num despretensioso Paço Real.

A sua privilegiada localização junto ao mar permitiu-lhe, desde então, assumir-se como a capital do lazer em Portugal no período do ano consagrado aos banhos de mar, introduzindo e promovendo diversas inovações tecnológicas, como a iluminação pública elétrica e diversas modalidades desportivas, casos da vela, do remo e do ténis, que encontraram no Rei D. Carlos um dos seus mais emblemáticos praticantes.

A inauguração do caminho-de-ferro até Lisboa, em 1889, propiciaria um desenvolvimento urbanístico sem precedentes no litoral do concelho, marcado pela arquitetura de veraneio, mas também pela edificação dos primeiros hotéis, casinos, clubes, teatros e termas que transformaram Cascais na Riviera Portuguesa, o mais afamado destino turístico da época.

CASCAIS

Tudo começa nas pessoas

cascais.pt



MINECRAFT
EDUCAÇÃO

MINECRAFT

DESAFIO CASCAIS VILA DA CORTE

cascais.pt



CASCAIS
EDU

O QUE É?

Aplicação da metodologia de programação Minecraft Educação a um tema / período da História de Cascais com vista à criação de um produto digital sobre esse tema.

OBJETIVO

Desenvolver competências de raciocínio lógico nos alunos do 1.º ciclo do ensino básico dos agrupamentos de Escolas de Cascais.

A QUEM SE DESTINA?

Turmas dos 3.ºs e 4.ºs anos do 1.º ciclo do Ensino Básico com Programação e Robótica, de todos os agrupamentos de Escolas de Cascais.

CRONOGRAMA

30 de abril de 2018 - Entrega dos trabalhos

Maio de 2018 - Avaliação do Júri;

8 de junho de 2018 - Entrega dos Prémios e apresentação dos 10 melhores projetos.

INSCRIÇÃO

As Escolas deverão preencher o formulário de inscrição em **cascais.pt** - até 15 de janeiro de 2018.

FORMAÇÃO DOS PROFESSORES

Os professores responsáveis das equipas inscritas deverão frequentar uma formação no software Minecraft Educação, em calendário a indicar posteriormente.

Os trabalhos deverão ser entregues em formato digital com apresentação do trabalho (vídeo - preferencialmente -, PowerPoint, outro formato).

Os trabalhos deverão ser enviados para o email:

minecraft.desafioescolas@cm-cascais.pt

JÚRI

Kyriakos Coursaris (Especialista em Minecraft)

Vânia Neto (Microsoft)

João Bento Vitorino (Câmara Municipal de Cascais)

José Carlos Baetas (Câmara Municipal de Cascais)

João Miguel Henriques (Câmara Municipal de Cascais)

CRITÉRIOS PARA APRECIÇÃO DOS TRABALHOS

CRIATIVIDADE
RIGOR HISTÓRICO
DIFICULDADE TÉCNICA

PRÉMIOS

Serão atribuídos prémios aos 3 melhores projetos (prémio coletivo de turma).

A informar oportunamente.