



## **Normas de Participação**

*Documento atualizado a 08.11.2022*

O Oeiras Internet Challenge (OIC) é uma iniciativa promovida pelo Município de Oeiras através das suas Bibliotecas Municipais e consiste na realização de um torneio de pesquisa, seleção e avaliação de fontes de informação em linha. Dirigido à comunidade escolar, visa o desenvolvimento de competências de literacia da informação e digitais.

Este torneio nacional, realizado em parceria com a Rede de Bibliotecas Escolares (RBE), decorre em linha, em forma de *quiz*, e é constituído por três fases:

- Fase 1 (Seleção nas Bibliotecas Escolares);
- Fase 2 (Apuramento para a Final – *Online*);
- Fase 3 (Final – Presencial).

### **I. Objetivo**

O principal objetivo do torneio é desenvolver competências de pesquisa, seleção e avaliação da informação disponível na Web, promovendo não só a utilização eficaz das ferramentas de pesquisa e recuperação da informação, mas também a análise crítica e seletiva da informação e/ou de fontes de informação.

### **II. Destinatários**

São destinatárias do torneio:

- todas as Bibliotecas Escolares de estabelecimentos de ensino do subsistema público, através da participação de alunos do Ensino Secundário do território continental e das regiões autónomas;
- todas as Bibliotecas Escolares de estabelecimentos de ensino do subsistema privado, desde que integradas na RBE, através da participação de alunos do Ensino Secundário.

### **III. Condições de participação**

1. Podem participar no torneio todas as Bibliotecas Escolares que cumpram as condições do ponto II, através da seleção de uma equipa constituída por dois alunos que frequentem o Ensino Secundário.
2. O torneio é publicitado no blogue do Oeiras Internet Challenge Nacional, disponível em <https://oeirasinternetchallengenacional.blogspot.com>, e nos canais de comunicação do Município de Oeiras e da RBE.

3. A organização compromete-se a disponibilizar às escolas, no referido blogue, materiais de apoio ao trabalho a realizar pelas Bibliotecas Escolares neste âmbito e que suportem a participação no torneio.
4. As Bibliotecas Escolares comprometem-se a trabalhar, com os alunos interessados em participar no torneio, aspetos relativos à literacia da informação.
5. As Bibliotecas Escolares são responsáveis pela organização do torneio em cada escola e, para além de efetuarem a seleção interna dos alunos participantes durante a Fase 1, devem assegurar a vigilância, nas suas instalações, durante a Fase 2 (Apuramento para a Final – *Online* das 50 melhores equipas), cabendo-lhes igualmente tratar dos aspetos práticos relacionados com a deslocação ao Município de Oeiras para realização da prova da Fase 3 (Final – Presencial).
6. A participação no torneio implica o conhecimento prévio e a aceitação das Normas de Participação.
7. Quaisquer dúvidas relativas à participação no torneio podem ser remetidas pelos professores bibliotecários para a linha de apoio criada para o efeito: [OICnacionalsecundario@oeiras.pt](mailto:OICnacionalsecundario@oeiras.pt).

#### IV. Inscrição

1. A inscrição da equipa representante de cada Biblioteca Escolar para a Fase 2 (Apuramento para a Final – *Online*) é realizada exclusivamente pelo professor bibliotecário/ responsável pela Biblioteca, em formulário próprio, disponível em: <https://forms.gle/5u6jz5NR2VJYjoKH7>.
2. O prazo de inscrição decorre até 12 de dezembro de 2022, inclusive.

#### V. Regras do torneio

##### Fase 1 (Seleção nas Bibliotecas Escolares)

1. É organizada localmente por cada Biblioteca Escolar com o objetivo de selecionar uma equipa que a represente na fase seguinte do torneio. O apuramento, da responsabilidade do professor bibliotecário/ responsável pela Biblioteca, é realizado de modo descentralizado e com inteira autonomia.
2. Tem de estar concluída até ao limite do prazo de inscrição, referido na secção anterior.

##### Desafios de preparação para a Fase 2

Antes da Fase 2, realizam-se desafios de preparação com o intuito de proporcionar um maior contacto das equipas inscritas com os objetivos do torneio.

Estes desafios, de participação livre e cujas classificações não têm influência nos resultados finais, realizam-se em data e hora a indicar. Todas as informações, bem como os *links* de acesso aos desafios, são disponibilizados, oportunamente, no blogue da iniciativa.

##### Fase 2 (Apuramento para a Final – *Online*)

1. Realiza-se a 19 de janeiro de 2023, no período compreendido entre as 09:30 e as 12:00.
2. As equipas apuradas participam no torneio nas instalações da sua escola (preferencialmente na Biblioteca Escolar), sob a supervisão do professor bibliotecário ou outro docente responsável, a quem cabe igualmente a verificação da identidade dos alunos concorrentes e garantir que nenhum dos participantes tem em sua posse qualquer dispositivo de acesso à Internet ou de comunicação com o exterior.

3. O apuramento realiza-se em linha e as provas, em forma de *quiz*, são disputadas através da plataforma *Kahoot!*.
4. Esta fase consiste na realização de uma ou mais provas, em função do número total de inscrições.
5. Cada equipa realiza a prova utilizando o máximo de dois computadores (portátil ou *desktop* ou *tablet/lpad*), para:
  - acesso à videoconferência e visualização do enunciado;
  - pesquisa na Web e resposta via *Kahoot.it*.
- 5.1. Durante a videoconferência, só é permitido um acesso por escola, com o nome da equipa.
- 5.2. O professor que vigia a prova deve manter-se obrigatoriamente atrás da equipa, e os três elementos (os dois alunos e o professor) devem permanecer visíveis durante toda a videoconferência.
6. Cada Biblioteca Escolar deve assegurar que a ligação à Internet e todo o equipamento informático funcionam corretamente. A organização não se responsabiliza por quaisquer falhas no ambiente informático que venham a ocorrer, localmente, durante a realização das provas da Fase 2 e não será dado qualquer apoio ou assistência técnica.

### **Fase 3 (Final – Presencial)**

1. A Fase 3 realiza-se no dia 25 de fevereiro de 2023, no Município de Oeiras, em local e hora a indicar.
2. A organização não suporta qualquer custo com deslocação e estadia associada ao torneio.
3. A organização poderá limitar o número de acompanhantes das equipas, em função de eventuais restrições de espaço.
4. O torneio final consiste na realização de uma prova com 50 perguntas.
5. Os equipamentos para a realização da prova (portátil ou *tablet/lpad*) são da exclusiva responsabilidade dos participantes, isto é, cada equipa deve trazer os seus próprios dispositivos.
6. O acesso à Internet é assegurado pela organização.

## **VI. Júri e avaliação**

1. O júri é constituído por elementos da equipa das Bibliotecas Municipais de Oeiras envolvida na organização do torneio (árbitros) e por dois elementos da RBE.
2. São funções do júri:
  - 2.1. Verificar e validar as inscrições;
  - 2.2. Verificar e validar resultados de classificação;
  - 2.3. Apurar as equipas que passam às fases seguintes, até à determinação da classificação final.
3. A determinação da classificação obtida nas provas das Fases 2 e 3 é feita de acordo com o número total de respostas certas, não sendo atribuídas bonificações para sequência de respostas certas consecutivas, nem para tempo de resposta. O tempo total de resposta só é considerado para efeitos de desempate.

## VII. Vencedores e prémios

São atribuídos prémios às três equipas com melhor classificação na prova final, distribuídos da seguinte forma:

Equipas (a repartir pelos dois alunos):

- 1.º prémio: Cartão Dá\* no valor de 500 €
- 2.º prémio: Cartão Dá\* no valor de 250 €
- 3.º prémio: Cartão Dá\* no valor de 100 €

Biblioteca escolar:

- 1.º prémio: Cartão Dá\* no valor de 300 €
- 2.º prémio: Cartão Dá\* no valor de 200 €
- 3.º prémio: Cartão Dá\* no valor de 100 €

Professor bibliotecário:

- 1.º prémio: Livraria Bertrand no valor de 150 €
- 2.º prémio: Livraria Bertrand no valor de 100 €
- 3.º prémio: Livraria Bertrand no valor de 50 €

\*Os Cartões Dá são aceites como meio de pagamento, na compra de qualquer produto (tais como produtos alimentares, vestuário e acessórios, informática, som e imagem, brinquedos e jogos, lazer e cultura), à venda nas mais de 1100 lojas físicas em Portugal e Espanha, das seguintes marcas do Grupo Sonae, de diferentes ramos de negócio: Continente (alimentar, brinquedos e jogos), Worten (informática, eletrónica, som e imagem), Worten Mobile (telecomunicações), Zippy (moda criança), MO (moda), Sport Zone (desporto), ZU (acessórios, comida e outros para animais), Well's (saúde e óptica), Bom Bocado e Bagga (cafetarias), Note! (papeleria), supermercados Go Natural e em [continente.pt](http://continente.pt)

## VIII. Cláusulas específicas

1. Caberá ao júri decidir sobre os casos omissos nas presentes normas.
2. Das decisões do júri não haverá recurso.