



Normas de Participação

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.

Nesta edição, realizada em parceria com a Rede de Bibliotecas Escolares (RBE), o torneio em linha, em forma de *quiz*, é alargado a nível nacional e é constituído por duas fases:

- Fase 1 (Apuramento);
- Fase 2 (Final).

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 fontes de informação.

II. Destinatários

São destinatárias do torneio todas as Bibliotecas Escolares (BE) de estabelecimentos de ensino do subsistema público, através da participação de alunos do Ensino Secundário do território continental e das regiões autónomas.

III. Condições de participação

1. Podem participar no torneio todas as BE 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 BE neste âmbito e que suportem a participação no torneio.
4. As BE comprometem-se a trabalhar, com os alunos interessados em participar no torneio, aspetos relativos à literacia da informação.

5. As BE são responsáveis pela organização do torneio em cada escola e, para além de efetuarem o apuramento interno dos alunos participantes durante a Fase 1, cabe-lhes tratar dos aspetos práticos relacionados com a realização da prova na Fase 2, designadamente: disponibilizar o local (preferencialmente na Biblioteca Escolar) e as infraestruturas informáticas adequadas; assegurar que os alunos participam em condições equitativas e imparciais; e garantir vigilância da prova da Fase 2 (Final) por um professor bibliotecário ou outro docente, por si designado.

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**.

IV. Inscrição

1. A inscrição da equipa representante de cada BE para a Fase 2 (Final) é realizada exclusivamente pelo professor bibliotecário em formulário próprio, disponível **aqui**. No ato da inscrição é obrigatório indicar:

1.1. Os dados relativos à identificação da escola;

1.2. O nome do professor bibliotecário responsável;

1.3. Um endereço de correio eletrónico válido;

1.4. O nome da equipa;

1.5. O nome dos dois alunos participantes apurados internamente e o ano de escolaridade que frequentam.

2. Após a submissão do formulário de inscrição, e através do email **OICnacionalsecundario@oeiras.pt**, o professor bibliotecário envia as autorizações dos encarregados de educação para participação no torneio, em modelo disponibilizado pela organização no já referido blogue. No assunto do email deve constar: "Nome da Escola: envio de documentos".

3. O prazo de inscrição decorre até 28 de fevereiro de 2022, inclusive.

V. Regras do torneio

Fase 1 (Apuramento)

1. É organizada localmente por cada BE com o objetivo de apurar uma equipa que a represente na Fase 2 (Final). O apuramento, da responsabilidade do professor bibliotecário, é realizado de modo descentralizado e com inteira autonomia.

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 nos dias 18, 19, 25 e 26 de março de 2022. Todas as informações, bem como os *links* de acesso aos *quizzes*, são disponibilizados, oportunamente, no blogue da iniciativa.

Fase 2 (Final)

1. Realiza-se a 31 de março de 2022, 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 BE), sob a supervisão do professor bibliotecário ou outro docente responsável, a quem cabe igualmente a verificação da identidade dos alunos concorrentes.
3. O torneio realiza-se em linha e as provas, em forma de *quiz*, são disputadas através da plataforma Kahoot!
4. O torneio consiste na realização das seguintes provas:
 - 1.^a prova (09:30): **15 perguntas em 20 minutos**. Passam à 2.^a prova as 20 equipas com melhor classificação;
 - 2.^a prova (10:30): **20 perguntas em 30 minutos**. O enunciado é difundido por videoconferência e passam à prova final as 10 equipas com melhor classificação;
 - prova final (11:30): **10 perguntas em 20 minutos**. O enunciado é difundido por videoconferência.
5. É aconselhável que cada equipa disponha de dois computadores, um para visualizar o enunciado difundido por videoconferência (no caso da prova 2 e da prova final) e outro para efetuar as pesquisas e participar no Kahoot!.
6. Cada BE 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 final e não será dado qualquer apoio ou assistência técnica no decorrer da primeira prova.

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 em todas as provas é feita de acordo com o algoritmo do Kahoot!, que atribui bonificações à rapidez e à sequência ininterrupta de respostas certas.

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: *voucher* Fnac no valor de 500 €
- 2.º prémio: *voucher* Fnac no valor de 250 €
- 3.º prémio: *voucher* Fnac no valor de 100 €

Biblioteca escolar:

- 1.º prémio: *voucher* Fnac no valor de 300 €
- 2.º prémio: *voucher* Fnac no valor de 200 €
- 3.º prémio: *voucher* Fnac no valor de 100 €

Professor bibliotecário:

- 1.º prémio: *voucher* KOBO no valor de 150 €
- 2.º prémio: *voucher* KOBO no valor de 100 €
- 3.º prémio: *voucher* KOBO no valor de 50 €

VIII. Cláusulas específicas

1. Em virtude do quadro sanitário decorrente da pandemia, e se necessário, o júri poderá reajustar as normas.
2. Caberá ao júri decidir sobre os casos omissos nas presentes normas.
3. Das decisões do júri não haverá recurso.