



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.

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

VIII. Cláusulas específicas

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