



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, dos media e digitais.

Este torneio nacional, realizado em parceria com a Rede de Bibliotecas Escolares (RBE), decorre em formato misto, em linha e presencial, sob a 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 a utilização eficaz das ferramentas de pesquisa e recuperação da informação, a análise crítica e seletiva da informação e/ou de fontes de informação e aptidões para o combate à desinformação.

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.
- 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 e dos media.
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 25 melhores equipas). Verificando-se, após a Fase 1, que o número de equipas inscritas é igual ou inferior a 25, será anulada a Fase 2 do torneio, passando as equipas inscritas para a Fase Final.
6. Os aspetos práticos relacionados com a deslocação das equipas ao Município de Oeiras para a realização da prova da Fase 3 (Final – Presencial) são da responsabilidade dos respetivos Agrupamentos de Escolas/Escolas Não Agrupadas.
7. A participação no torneio implica o conhecimento prévio e a aceitação das Normas de Participação.
8. 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/5Nhd7YbK3zi7MPN49>.
2. O prazo de inscrição decorre até **15 de dezembro de 2023**, 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, isto é, o dia 15 de dezembro, inclusive.

Desafios de preparação para a Fase 2

Antes da Fase 2, serão lançados 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, serão disponibilizados, oportunamente, no blogue da iniciativa.

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

A realização desta fase depende do número de equipas inscritas. Caso este número seja igual ou inferior a 25, as equipas inscritas passam automaticamente para a Fase Final.

1. A Fase 2 terá lugar no dia 02 de fevereiro de 2024, 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 verificar a 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, sob a forma de *quiz*, são disputadas através da plataforma *Kahoot!*.
4. Cada equipa realiza a prova utilizando o máximo de dois computadores (portátil ou *desktop* ou *tablet*), 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.
5. 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 02 de março de 2024, no Município de Oeiras, em local e hora a indicar.
2. O torneio final consiste na realização de uma prova com 25 perguntas que incidirão sobre validação de informação dos media.
3. Os equipamentos para a realização da prova (portátil ou *tablet*) são da exclusiva responsabilidade dos participantes, isto é, cada equipa deve trazer os seus próprios dispositivos.
4. O acesso à Internet é assegurado pela organização.
5. A organização não suporta qualquer custo com deslocação e estadia associada ao torneio.
6. A organização poderá limitar o número de acompanhantes das equipas, em função de eventuais restrições de espaço.

VI. Júri e avaliação

1. O júri é constituído por elementos da equipa das Bibliotecas Municipais de Oeiras responsável pela 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! (papelaria), supermercados Go Natural e em [continente.pt](https://www.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.