

CONCURSO

“DESAFIO *KAHOOT* - CULTURA GERAL DOS AÇORES”

REGULAMENTO

Capítulo I – Âmbito

Artigo 1.º

Entidades promotoras

1. A Desliga – Associação de Promoção da Cidadania Digital, a Escola Básica Integrada Canto da Maia e a Escola Básica Integrada Roberto Ivens organizam a sexta edição do “Desafio *Kahoot* – Cultura Geral dos Açores” e o “*Azores Quiz*”.

Artigo 2.º

Tema

1. O “Desafio *Kahoot* – Cultura Geral dos Açores” e o “*Azores Quiz*” incidem nas temáticas de História, Cultura, Geografia, Literatura, Botânica, Etnografia, Biologia, entre outras, sobre as nove ilhas dos Açores. O “*Azores Quiz*”, destinado apenas ao ensino secundário, foi criado unicamente em língua inglesa.

Artigo 3.º

Objetivos

1. São objetivos deste concurso:
 - a) Incentivar o conhecimento e valorizar junto dos alunos e comunidades educativas as temáticas da cultura e da identidade açorianas.
 - b) Promover a adoção do uso de novas tecnologias no seio da comunidade educativa.
 - c) Estimular a gamificação em contexto pedagógico.

Artigo 4.º

Destinatários

1. Este concurso destina-se a crianças e jovens que frequentam, no arquipélago dos Açores, os três ciclos de ensino básico e o ensino secundário.

Artigo 5.º

Modalidades

1. São admitidos ao “Desafio *Kahoot* – Cultura Geral dos Açores” os alunos dos três diferentes ciclos do ensino básico, de qualquer modalidade de ensino, a título individual, distribuídos por três categorias:

- Primeira categoria – alunos do 1.º ciclo: 3.º e 4.º anos de escolaridade;
- Segunda categoria – alunos do 2.º ciclo: 5.º e 6.º anos de escolaridade;
- Terceira categoria – alunos do 3.º ciclo: 7.º, 8.º e 9.º anos de escolaridade;

2. São admitidos ao “*Azores Quiz*” os alunos do ensino secundário, de qualquer ano de escolaridade e modalidade de ensino, a título individual, distribuídos por uma única categoria:

- Quarta categoria – alunos do secundário: 10.º, 11.º, e 12.º anos de escolaridade.

3. Os alunos deverão ser acompanhados pelo(a) professor(a) que será responsável pela inscrição da unidade orgânica e por assegurar as necessárias condições logísticas, não podendo participar ou interferir nas provas.

Artigo 6.º

Fases e procedimentos

1. O “Desafio *Kahoot* – Cultura Geral dos Açores” e o “*Azores Quiz*” serão desenvolvidos em três fases, respetivamente: fase de escola, fase de ilha e fase final. A primeira fase realizar-se-á em cada escola concorrente e as seguintes numa escola a designar pela organização.

2. A organização deve ser informada da data, hora e local da realização das fases de escola.

3. A organização informará da data, hora e local da realização das fases de ilha e da fase final.

4. Um elemento do júri, ou um seu representante, acompanhará todo o processo e sempre, que for possível, estará também presente nos eventos.

5. Cada escola poderá concorrer à fase de ilha com três alunos por categoria.

6. Os três primeiros classificados em cada categoria representarão a sua ilha na fase final.
7. À fase final, concorrerá um aluno por categoria, num total de quatro alunos por ilha.
8. Toda a logística relacionada com a participação nas fases de escola e de ilha é da responsabilidade das escolas concorrentes.
9. Os encargos com as viagens dos representantes de ilha, três alunos (ou quatro no caso de incluir o ensino secundário) e um professor, serão assumidos pela organização. Os restantes encargos serão da responsabilidade das unidades orgânicas das quais os alunos são oriundos.

Capítulo II – Organização

Artigo 7.º

Inscrições

1. As escolas interessadas em participar no “Desafio *Kahoot* – Cultura Geral dos Açores” e no “Azores Quiz” deverão inscrever-se, através do formulário *online* disponibilizado para o efeito, em <https://bit.ly/kacores23>
2. A data-limite para a inscrição é o dia 24 de novembro de 2023.
3. As unidades orgânicas deverão realizar as fases de escola até ao dia 16 de fevereiro de 2024.
4. As fases de ilha são realizadas até ao dia 26 de abril de 2024.
5. A fase final realiza-se no terceiro período/segundo semestre, em data e local a indicar pela organização.

Artigo 8.º

Júri

1. O júri é composto por doze elementos:
 - Anastácia Martins
 - Andreia Raposo

- Eugénia Amaral
- Ileana Souza
- João Figueiredo
- José Freire;
- Paula Cotter Cabral
- Paulo Valadão
- Sara Silva
- Sandra Maldonado
- Sérgio Ferreira
- Tânia Coelho

2. É da competência do júri a elaboração das questões que farão parte dos diversos questionários.

Artigo 9.º

Banco de questões

1. O banco de questões, a utilizar nas diferentes fases, será cedido pela organização.

Artigo 10.º

Divulgação dos resultados

1. Os resultados das fases de ilha e da fase final serão divulgados até um dia após a sua realização pelas escolas concorrentes.

2. Para além da divulgação referida no ponto anterior, serão dados a conhecer os resultados do concurso aos Conselhos Executivos das unidades orgânicas concorrentes, através de correio eletrónico.

Capítulo III – Prémios

Artigo 11.º

Classificação e prémios

1. Na fase de escola, serão apurados três alunos vencedores por categoria, sendo eventuais certificados e prémios da responsabilidade de cada unidade orgânica.
2. Na fase de ilha, serão atribuídos certificados a todos os participantes e prémios aos vencedores de cada categoria.
3. Na fase final, serão atribuídos certificados a todos os participantes e prémios aos três primeiros lugares de cada categoria.

Capítulo IV – Disposições gerais

Artigo 12.º

Disposições gerais

1. À entidade promotora reserva-se o direito de adiar ou anular o concurso, em caso de número insuficiente de inscrições/de participantes.
2. A fase regional apenas se realizará presencialmente se estiverem reunidas as condições logísticas e financeiras necessárias. Caso contrário, será realizada *online*.
3. Em caso de falha técnica durante a realização do concurso:
 - 3.1. Na fase de escola, cada professor responsável deverá tomar as medidas que considerar adequadas para a superação do sucedido, caso não esteja presente um elemento do júri. Na presença de ambos, a decisão é tomada em conjunto;
 - 3.2. Nas fases de ilha e na fase final, serão aplicadas pelo júri as medidas consideradas necessárias e adequadas a cada situação, nomeadamente, a repetição total do jogo.
4. Os casos omissos e as dúvidas de interpretação deste regulamento serão resolvidos pelo júri.
5. Uma vez enviadas as inscrições para participação, considera-se que os concorrentes e as respetivas unidades orgânicas conhecem e aceitam as cláusulas do presente regulamento.