

REGULAMENTO
CONCURSO ONLINE
KahootLive – Cultura Geral dos Açores

PREÂMBULO

O concurso “KahootLive - Cultura Geral dos Açores” é uma iniciativa promovida pela Direção Regional da Juventude que pretende sensibilizar, divulgar e promover a cultura geral da Região Autónoma dos Açores junto dos jovens.

O Concurso “KahootLive – Cultura Geral dos Açores” incide nas temáticas de História, Cultura, Geografia, Literatura, Botânica, Etnografia, Biologia, entre outras, das nove ilhas dos Açores

Para a concretização dos propósitos enunciados, e por forma a envolver o maior número possível de participantes, a Direção Regional da Juventude realiza o presente concurso.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Objeto

1- O presente regulamento define os critérios para a realização do Concurso ‘KahootLive – Cultura Geral dos Açores’ que pretende:

- 1.1- Incentivar o conhecimento e valorizar junto dos alunos e comunidades educativas as temáticas da cultura e da identidade açorianas;
- 1.2- Promover a adoção do uso de novas tecnologias no seio da comunidade jovem;
- 1.3- Estimular a gamificação em contexto pedagógico.

DISPOSIÇÕES ESPECÍFICAS

Artigo 2.º

Destinatários

1- O presente concurso destina-se a todos aos jovens açorianos ou residentes nos Açores, com idades compreendidas entre os 12 e os 30 anos.

2- No concurso “KahootLive – Cultura Geral dos Açores” podem participar os jovens que, cumprindo o disposto no número anterior, se enquadrem num dos seguintes escalões, definidos segundo a sua faixa etária:

- 2.1- Escalão 1 - Jovens com idades compreendidas entre os 12 e os 17 anos;
- 2.2- Escalão 2 - Jovens com idades compreendidas entre os 18 e os 30 anos.

Artigo 3.º

Condições de participação

1- O concorrente deve apresentar a sua candidatura em formulário próprio, no link <https://forms.office.com/r/Dq0fPjEBAs>, disponibilizado pela Direção Regional da Juventude, até à data mencionada em publicação na página de Facebook da Direção Regional da Juventude.

1.1- No caso de ser menor de idade, cabe ao detentor da responsabilidade parental o preenchimento e submissão da candidatura, em nome do concorrente.

2- Para começar a jogar terá de ser introduzido o Game Pin, disponibilizado no início da sessão de jogo, em <https://kahoot.it/> ou na aplicação Kahoot.

3- O Nickname utilizado na sessão de Kahoot tem de corresponder, obrigatoriamente, ao Nickname fornecido no formulário de inscrição.

4- Serão desqualificados os concorrentes que não cumprirem o disposto no número anterior.

Artigo 4.º

Modalidades

1- O Concurso “KahootLive - Cultura Geral dos Açores” realiza-se em formato online, através da plataforma Kahoot, e é transmitido online no Facebook da Direção Regional da Juventude <https://www.facebook.com/DRJuventude>

2- O Concurso desenvolve-se em duas sessões de jogo consecutivas, destinadas aos dois escalões de participação, definidos pelas seguintes faixas etárias:

1ª sessão de jogo - destinada ao 1º escalão (Jovens dos 12 aos 17 anos de idade)

2ª sessão de jogo - destinada ao 2º escalão (Jovens dos 18 aos 30 anos de idade)

Artigo 5.º

Calendarização da participação

1- O concurso realiza-se de novembro de 2021 a maio de 2022, com exceção dos meses de dezembro e abril, em datas e horas a anunciar pela Direção Regional da Juventude, com a antecedência mínima de duas semanas.

Artigo 6.º

Classificação

1- A classificação dos concorrentes é realizada pela plataforma Kahoot, que no final de cada sessão de jogo apresenta o resultado final dos primeiros 5 classificados.

2- É considerado vencedor o concorrente que conseguir classificar-se em primeiro lugar.

3- A cada pergunta correta é atribuída uma classificação máxima de 1000 pontos, sendo a pontuação atribuída em função do tempo de reposta.

4-Depois de cada pergunta é, ainda, apresentado um gráfico com o número de respostas corretas dos concorrentes e respetiva classificação

Artigo 7.º

Prémios

- 1- Ao primeiro classificado de cada escalão de participação é atribuído um prémio, por sessão de jogo.
- 2- A entidade promotora reserva-se ao direito de não atribuir qualquer prémio, caso considere que as participações não satisfazem os critérios enunciados.

Artigo 8.º

DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1- À entidade promotora reserva-se o direito de adiar ou anular o concurso, em caso de número insuficiente de inscrições/de participantes.
- 2- Em caso de falha técnica da entidade promotora do concurso, durante a sua realização será garantida a repetição total do jogo, iniciando a pontuação de cada concorrente do “0”.
- 3- A entidade não se responsabiliza por qualquer falha técnica da responsabilidade dos concorrentes.

Artigo 9.º

Omissões

- 1- Os casos omissos no presente Regulamento são objeto de apreciação e decisão da Direção Regional da Juventude.
- 2- Uma vez enviadas as inscrições para participação, considera-se que os concorrentes conhecem e aceitam as cláusulas do presente regulamento.
- 3- Quaisquer dúvidas sobre o presente concurso devem ser esclarecidas através do endereço drj.info@azores.gov.pt