



Lisboa, novembro de 2014

Ex.mo(a) Senhor(a) Diretor(a),

É com enorme prazer que a Galp Energia apresenta a primeira edição da Missão Power UP, um Projeto Educativo, inserido na sua política de responsabilidade social, que se dirige a todas as escolas nacionais com 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico. Este projeto tem como objetivo a mudança de comportamentos face à eficiência no consumo de energia, através dos seguintes temas: fontes de energia, eficiência energética, mobilidade sustentável e pegada energética.

Depois de no ano letivo de 2010/2011 ter sido lançado o projeto Missão UP | Unidos pelo Planeta (dirigido a escolas com 1.º e 2.º Ciclos), que se encontra agora na sua 5.ª edição e conta já com a participação de mais de 800.000 alunos, a Galp Energia, em conjunto com os parceiros do projeto, cientes da importância que as temáticas tratadas têm enquanto elementos promotores da mudança de comportamentos face a um consumo mais eficiente de energia, consideraram que seria importante criar um projeto também para o 3º Ciclo do Ensino Básico.

Como tal, abordando de forma adaptada ao 2.º e 3.º ciclo de ensino e às metas curriculares respetivas, as temáticas exploradas na Missão UP, a Missão Power UP inova pela dinamização de uma plataforma online - www.missaopowerup.com - composta por jogos interativos que pretendem facilitar a transmissão de conteúdos, promovendo uma maior participação dos jovens e potenciando o seu envolvimento no projeto e na exploração das suas temáticas.

Paralelamente a esta participação online, a **Missão Power UP** promove a criação de equipas multidisciplinares nas escolas - compostas por alunos, professores, encarregados de educação e restantes membros da comunidade escolar, como assistentes operacionais ou colaboradores da reprografia ou cantina, entre outros – que deverão delinear e pôr em prática um conjunto de ações, resultante de um diagnóstico energético da escola, que tenha como objetivo a promoção da eficiência no consumo energético na escola e na comunidade escolar, alterando comportamentos e impactando os consumos energéticos efetivos.

Serão reconhecidas e premiadas as escolas que obtiverem maior pontuação, combinando a avaliação das ações na escola com as pontuações nos jogos online.

Para mais informação sobre o projeto, poderá consultar o folheto e o regulamento enviados em anexo.

Vá a www.missaopowerup.com para saber mais e adira a este projeto com a sua escola. Basta registar-se na plataforma (a partir de meados de Outubro) ou enviar os dados pedidos em regulamento, por e-mail, para contacto@missaopowerup.com. Poderá ainda contactar-nos para o n.º 213 153 066.

Agradecemos antecipadamente a sua colaboração na divulgação da Missão Power UP junto dos professores da sua escola.

Desejamos-lhe a continuação de um excelente ano letivo com muito Power!

MISSÃO POWER UP

EC LOURES - Apartado 110,
2671- 901 Loures

T. (+351) 213 153 066

contacto@missaopowerup.com
www.missaopowerup.com



REGULAMENTO

1. A MISSÃO POWER UP

A Missão Power UP é um projeto educativo da Galp Energia, de abrangência nacional, sobre eficiência no consumo de energia. O projeto promove a constituição de equipas multidisciplinares nas escolas, compostas não só por alunos e professores mas também por representantes da Direção da escola, assistentes operacionais e outros colaboradores.

2. TEMAS DO CONCURSO

A Missão Power UP promove um concurso onde as equipas multidisciplinares terão de delinear um conjunto de ações, realizado com base numa ficha de diagnóstico, com ações e medidas que tenham como objetivo a promoção da eficiência do consumo energético na escola e na comunidade escolar, alterando comportamentos. Os temas trabalhados neste concurso são: fontes de energia, eficiência energética, mobilidade sustentável e pegada energética.

3. OBJETIVO DO CONCURSO

O principal objetivo do concurso é promover uma ação colaborativa na escola e gerar a oportunidade para que os alunos coloquem em prática os conhecimentos adquiridos sobre eficiência no consumo de energia, desafiando-os a organizarem-se em equipas com diferentes membros da comunidade escolar, dividindo tarefas, potenciando as diferentes mais-valias de cada membro e trabalhando em conjunto para um consumo mais eficiente de energia. Terão ainda oportunidade de participar em jogos lúdico-pedagógicos que, estando diretamente ligados aos conteúdos do projeto, contribuirão para uma maior exploração dos seus temas.

4. DINÂMICA DO CONCURSO

Os professores devem aderir à Missão Power UP fazendo o registo em www.missaopowerup.com. Depois de receberem os dados de acesso, devem formar uma ou mais equipas. As equipas devem ser multidisciplinares: compostas por professores, alunos e qualquer outro membro ativo da comunidade escolar. Depois de formadas uma ou mais equipas, os professores devem preencher a Ficha de Diagnóstico da Escola, disponível no site do projeto. Durante o projeto, e ao mesmo tempo que as Equipas vão jogando e pontuando, vão sendo realizadas ações na escola que devem ser reportadas pelos professores responsáveis, através de Fichas de Ação e de Resultados, disponíveis para preenchimento no site do projeto.

No fim da Missão, as Escolas com mais pontos nos jogos e nas ações realizadas nas Escolas ganham prémios que vão ajudar a escola a ser ainda mais eficiente no consumo de energia.

Para informação detalhada sobre a dinâmica do Concurso consulte o regulamento completo disponível em www.missaopowerup.com.

5. DESTINATÁRIOS

Os destinatários deste desafio são todas as Escolas Nacionais que lecionam o 2.º e/ou 3.º Ciclo de escolaridade, respetivos professores, alunos e toda a comunidade escolar.

6. COMUNICAÇÃO DO CONCURSO

O Concurso Missão Power UP é divulgado através de uma carta enviada a todas as Escolas dos 2.º e/ou 3.º Ciclos de escolaridade. Toda a informação referente ao referido concurso está disponível em www.missaopowerup.com.

7. DINÂMICA DE ADESÃO

Todas as escolas com o 2.º e/ou 3.º Ciclo do Ensino Básico podem aderir à Missão Power UP através do site www.missaopowerup.com, através do email do projeto, contacto@missaopowerup.com, ou ainda da linha do Serviço Pedagógico 213 153 066, com os seguintes dados: nome da escola, código GEPE, telefone, morada, código postal, nome e email do 1.º professor responsável e nome e email do 2.º professor responsável (caso exista).

8. PEÇA DE ACOMPANHAMENTO DO PROJETO

A todas as escolas aderentes é enviado um totem Power UP. No site do projeto, na sua área privada, o(s) professor(es) responsável(eis) tem (têm) acesso também a uma versão digital do totem Power UP (no site uma versão por equipa), sendo o mesmo desbloqueado ao longo do projeto consoante a equipa vá realizando iniciativas e jogos.

Simultaneamente, por cada etapa concretizada por cada equipa, podem ser descarregados PDFs com Power UPs que devem ser aplicados fisicamente no totem exposto na escola.

9. TRABALHOS A APRESENTAR

Cada escola deve enviar, para a morada apresentada no ponto 12 do presente Regulamento, um relatório global de ações. Este relatório deverá integrar uma apresentação dos membros das equipas criadas, a Ficha de Diagnóstico da escola preenchida, todas as Fichas de Ação e Fichas de Resultados desenvolvidas pelas equipas (fichas descarregadas do site após preenchimento) e as respetivas conclusões. Para informação detalhada sobre a estrutura do relatório a entregar, bem como materiais adicionais de apresentação gráfica e/ou audiovisual, consulte o regulamento completo disponível em www.missaopowerup.com.

10. NÚMERO DE TRABALHOS A ENTREGAR

Cada escola participante deverá enviar um único relatório global de ações que incluirá todas as ações desenvolvidas por todas as equipas da respetiva escola.

11. IDENTIFICAÇÃO DOS TRABALHOS

Cada relatório global de ações deve estar devidamente identificado, contendo sempre a seguinte informação: nome da escola, morada, ano de escolaridade e turma(s) dos alunos envolvidos, número de alunos, nome dos professores responsáveis e nomes e função dos outros membros participantes. Deve também conter, obrigatoriamente, o logótipo da Missão Power UP.

12. CONDIÇÕES E PRAZO DE ENVIO DOS TRABALHOS

O envio do relatório global de ações é da responsabilidade de cada escola e deverá fazer-se até 8 de maio de 2015 para a seguinte morada:

Missão Power UP
Apartado 110
E. C. Loures
2671-901 Loures

O relatório global de ações pode ser enviado em formato físico ou em formato eletrónico para o email do projeto ou numa combinação de ambos, de acordo com a criatividade de cada escola.

Consulte o regulamento completo disponível em www.missaopowerup.com para esclarecimento de dúvidas sobre o envio do relatório final.

13. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação das escolas participantes terá duas vertentes: relatório global de ações, que vale 75% da classificação final, e pontuação da escola nos jogos disponíveis no site do projeto, que vale 25% da classificação final.

Os critérios de avaliação para o relatório global de ações são:

- Diversidade dos participantes da(s) equipa(s): professores, alunos, outros membros da escola, como membros da Direção, assistentes operacionais e de outros serviços como a reprografia, cantina, etc.;
- Relação das ações implementadas com os temas principais do projeto;
- Valência das ações efetivamente implementadas e reportadas, consoante as necessidades apresentadas na Ficha de Diagnóstico;
- Originalidade e eficácia das ações criadas;
- Adequabilidade dos suportes desenvolvidos pelas equipas para implementar as ações;
- Envolvimento efetivo de diferentes membros da comunidade escolar, Encarregados de Educação, Pais e comunidade local (p.ex: Juntas de freguesia);
- Aplicação dos conhecimentos adquiridos sobre os temas;
- Criatividade demonstrada na transmissão das ideias.

A avaliação dos relatórios é de 0-20, tendo cada critério uma ponderação de 12,5%.

A pontuação dos jogos é determinada da seguinte forma:

Pontos obtidos

- A pontuação máxima possível de obter em cada um dos seis jogos disponíveis é de 10.000 pontos. Ou seja, realizando um jogo perfeito, que completa os vários níveis de cada jogo, um jogador poderá chegar aos 10.000 pontos.
- A pontuação de cada equipa é a média da melhor pontuação dos seus jogadores, pelo que esta pontuação estará em constante atualização no ranking.
- A pontuação de cada jogador é a média da melhor pontuação dos seus jogos, pelo que esta pontuação estará em constante atualização no ranking.

Pontos doados

- Todas as escolas participantes podem receber pontos doados e esses pontos fazem parte da sua pontuação final. A doação de pontos é feita por jogadores que não façam parte das equipas participantes. Cada escola só poderá receber no máximo 10.000 pontos através do sistema de doação.
- Um jogador só pode doar uma vez a uma escola a pontuação máxima obtida por jogo. Caso o jogador tenha doado pontos a uma escola e caso obtenha uma pontuação superior à anteriormente doada num mesmo jogo, pode fazer nova doação (superior) que substituirá, automaticamente, a anteriormente feita.
- Os professores responsáveis, caso não façam parte de nenhuma equipa, podem doar os pontos obtidos nos seus jogos. Caso façam parte de alguma equipa, podem jogar e contribuir diretamente para a pontuação da(s) sua(s) equipa(s).

A pontuação de cada escola nos jogos é uma média da pontuação obtida pelas equipas dessa escola mais todos os pontos doados à mesma (pontuação máxima total dos jogos = 20.000).

14. JÚRI

O júri é composto por representantes dos promotores e parceiros do projeto Galp Energia, Entidade Reguladora dos Serviços Energéticos, Sair da Casca, Direção Geral de Educação – Ministério da Educação e Ciência, ADENE – Agência para a Energia, Agência Portuguesa do Ambiente, Comissão Nacional da UNESCO Portugal e Direção-Geral da Energia e Geologia.

15. PRÉMIOS

O júri seleciona os vencedores numa ordem de 1.º, 2.º e 3.º lugar. São premiadas as escolas e os professores responsáveis pelos projetos vencedores. É também premiada a equipa que mais se destaque na implementação de ações e resultados, bem como na pontuação obtida nos jogos online, podendo esta equipa não pertencer a nenhuma das escolas vencedoras. São ainda premiados os 3 melhores jogadores dos jogos online.

Ao júri reserva-se o direito de atribuir menções honrosas.

Prémios para as três escolas vencedoras:

- Diagnóstico de Segurança e Diagnóstico ao consumo de Energia a realizar pela Galp soluções de Energia e pelos serviços Galp Comfort, no valor máximo de 5.000€ - 1.º prémio; 2.500€ - 2.º prémio e 1.250€ - 3.º prémio;
- Oferta de um software de monitorização de consumos de energia elétrica a cada escola vencedora (diferente para o 1.º, 2.º e 3.º prémios);
- No caso de as 3 escolas vencedoras serem clientes Galp Energia, será oferecido o pagamento de um mês da conta de eletricidade, num valor máximo de 500€ (+ IVA), a cada uma das 3 escolas;
- Oferta de 1 cartão Galp Frota no valor de 500€ a cada escola vencedora.

Prémios para os Professores Responsáveis pelas 3 escolas vencedoras:

- 1 tablet Modelo LG Gpad 8" 4G LTE (igual para o 1.º, 2.º e 3.º prémios), num máximo de 2 por escola;
- Aquecedor a gás Hotspot (igual para o 1.º, 2.º e 3.º prémios), num máximo de 2 por escola;
- No caso de os professores serem clientes Galp Energia, será ainda oferecido o pagamento de um mês de eletricidade no valor máximo de 50€ (+IVA), num máximo de 2 por escola;
- Oferta de 1 vale de desconto de combustível no valor de 20€, num máximo de 2 por escola.

Prémios para os membros da melhor equipa no âmbito do projeto (máximo de 6 membros por escola):

- 1 tablet Modelo LG Gpad 7";
- No caso de os membros da equipa serem clientes Galp Energia, será ainda oferecido o pagamento de um mês de eletricidade no valor máximo de 50€ (+IVA).

Prémio para os melhores jogadores dos jogos online, no âmbito do Concurso:

- 1 smartphone LG (igual para o 1.º, 2.º e 3.º prémios).

A cerimónia de entrega dos prémios realiza-se no final do ano letivo, em junho de 2015. As escolas vencedoras são atempadamente informadas do dia, hora e local.

16. DIREITOS DE IMAGEM

A Galp Energia detém automaticamente os direitos de utilização e divulgação de qualquer registo de som, imagem ou vídeo realizado no âmbito do projeto Missão Power UP.

17. PROPRIEDADE

À Galp Energia, como promotora do projeto educativo Missão Power UP, assiste o direito de expor ou publicar os trabalhos submetidos a Concurso.

18. RECOLHA DOS TRABALHOS

A Sair da Casca cuidará dos trabalhos recebidos em suporte físico com o máximo de zelo, mas não se responsabiliza por eventuais deteriorações.

**ESTE DOCUMENTO NÃO DISPENSA A CONSULTA DO REGULAMENTO COMPLETO DISPONÍVEL EM
WWW.MISSAOPOWERUP.COM**