

# Regulamentul de desfășurare a concursului online #Digitaliada, ediția a doua

**Crearea și diseminarea de resurse educaționale digitale pentru clasele V – VIII**

## CADRUL GENERAL DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Digitaliada este un program de educație digitală, care își propune:

- **Promovarea educației digitale** – învățarea bazată pe folosirea tehnologiei și a conținutului digital – printr-o serie de modele de bune practici implementate la clasele V-VIII în școli de la sate din România, alese prin concurs.
- **Motivarea profesorilor și a elevilor români** din toate localitățile țării pentru a crea conținut digital propriu, inovator, destinat folosirii în școlile din România la orele de clasă și încurajarea împărtășirii acestui tip de experiență școlară prin intermediul unei platforme online cu conținut educațional liber - [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro).

Digitaliada răspunde priorităților strategice ale Ministerului Educației Naționale, privitoare la introducerea noilor tehnologii în procesul de învățare, dar și la inovarea și transformarea curriculară inițiată deja cu ciclul primar.

Digitaliada este proiectul Fundației Orange și se desfășoară cu sprijinul Direcției Generale Evaluare și Monitorizare Învățământ Preuniversitar din cadrul Ministerului Educației Naționale.

În cadrul proiectului Digitaliada, platforma online interactivă [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro) funcționează ca un hub online de informație privind educația digitală în școlile din România.

**Un obiectiv important al platformei online este acela de a atrage resurse educaționale, în format digital, în vederea folosirii gratuite a acestora de către toți cei interesați.**

Platforma încurajează crearea de conținut educațional original în format digital și încărcarea lui pe platformă în secțiunea eConținut, în două subsecțiuni dedicate, descrise mai jos.

Se consideră resursă educațională digitală orice material original ce poate fi utilizat liber în procesul de educație și este creat prin folosirea tehnologiei informației și a comunicării (de exemplu: software educațional, materiale audio-video precum demonstrații, tutoriale sau înregistrări din timpul orelor de curs, materiale foto sau video ce au ca subiect teme de curs, animații, prezentări create prin folosirea programelor din MSOffice, cum ar fi prezentările în Power Point etc.). Mai multe detalii sunt oferite în Capitolul 3. Criterii de eligibilitate.

O persoană poate publica materiale educaționale în ambele subsecțiuni.

### 1) Subsecțiunea Materiale în concurs

- Aceasta găzduiește ediția a doua #Digitaliada – un concurs național de materiale educaționale în format digital pentru clasele V-VIII, care se va desfășura în perioada **22 ianuarie 2017 – 15 martie 2018**.
- Concursul se adresează profesorilor din orice școală din România, dar și oricărei alte persoane peste 18 ani interesate să creeze și să distribuie publicului larg materiale didactice originale în format digital, ce pot fi folosite în procesul de predare a oricărei discipline școlare de la clasele V-VIII.
- Concursul are trei categorii: Aplicații, Conținut video și Proiecte didactice.
- Materialele digitale pot fi încărcate pe platformă prin intermediul unui formular de înscriere, identic pentru cele trei categorii. Câștigătorii concursului vor fi recompensați cu premii constând în echipamente electronice și IT. Mai multe detalii despre concursul #Digitaliada se găsesc în *Regulamentul de concurs*, detaliat mai jos.

### 2) Subsecțiunea Alte resurse digitale

- În această subsecțiune sunt invitați să publice materiale digitale dedicate procesului educațional de la clasele V-VIII toți cei care au creat asemenea materiale, dar nu doresc să le înscrie în concurs. **Materialele publicate în această subsecțiune nu participă la concurs.**
- Materialele publicate în această subsecțiune pot fi originale - create de cei care le postează, sau pot fi preluate din alte surse, cu condiția să se menționeze sursa și să nu presupună plata drepturilor de autor pentru Fundația Orange sau pentru utilizatorii website-ului [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro).
- Materialele digitale pot fi încărcate pe platformă în subsecțiunea Alte Resurse digitale pe baza unui formular de înscriere, identic cu cel de la subsecțiunea Materiale în concurs.
- Această subsecțiune va conține și resurse educaționale digitale identificate sau create de echipa Digitaliada.

Persoana care depune un formular de înscriere pentru orice material educațional pe platforma online declară și garantează că materialele încărcate în această secțiune:

a) sunt originale, nu sunt copiate total sau parțial din alte surse și nu încalcă drepturile nici unei terțe părți, iar persoana care le încarcă este autorul lor și deținătorul exclusiv al tuturor drepturilor de proprietate intelectuală asupra acestora și că este de acord și înțelege că, prin încărcarea materialelor pe website, acestea vor fi puse la dispoziția tuturor utilizatorilor online pentru a fi folosite în mod gratuit în activități de învățământ în oricare modalități (inclusiv prin comunicare către public, distribuire, reproducere, modificare etc.);

sau

b) sunt obținute din surse deschise publicului pentru utilizare liberă în orice modalitate (inclusiv prin comunicare către public, distribuire, reproducere, modificare etc.), fără a fi necesar consimțământul titularilor de drepturi de proprietate intelectuală sau plata unor remunerații, așa-numite opere "open-source" .

Orice material care nu este considerat original sau a cărui sursă nu este menționată nu va fi publicat pe această platformă.

Materialele încărcate în secțiunea eConținut vor trece printr-un proces de validare științifică de către o comisie de experți; astfel se verifică dacă materialul corespunde cu scopul platformei online, respectă prezentul regulament și este corect din punct de vedere științific. Persoanele care încarcă materiale în această secțiune vor primi pe email o notificare automată prin care vor fi anunțați dacă materialul lor a fost validat sau invalidat, în termen de maxim 14 zile de la depunere. După ce materialul încărcat este validat, el va fi vizibil pe platformă.

Fundația Orange nu va interveni în modificarea conținutului materialelor înscrise de utilizator. Fundația Orange își rezervă dreptul de a face corecturi gramaticale sau de a redacta sumar aplicația și de a înscrie respectivul material la mai multe materii, dacă va considera necesar acest lucru.

# REGULAMENTUL CONCURSULUI #DIGITALIADA

## 1. Scopul regulamentului

Acest regulament prezintă informații referitoare la modul de desfășurare a concursului online #Digitaliada, organizat de Fundația Orange, la procedura de depunere a materialelor în concurs și la procesul de evaluare a materialelor înscrise.

Organizatorul acestui concurs este Fundația Orange, o organizație nonprofit de naționalitate română, înregistrată la Registrul Asociațiilor, Fundațiilor și Federațiilor sub nr. 5/28.02.2012, având C.I.F. 29937530.

Mai multe informații referitoare la activitatea Fundației Orange puteți găsi accesând site-ul [www.fundatiaorange.ro](http://www.fundatiaorange.ro).

În cadrul acestui concurs vor fi premiate cele mai bune materiale educaționale digitale originale ce pot fi utilizate în mod liber și gratuit în lucrul cu elevii la clasă. Prezentul concurs este organizat respectând obiectivele generale ale programului Digitaliada, detaliate la secțiunea *Cadrul general de desfășurare a concursului*.

Concursul #Digitaliada se desfășoară exclusiv pe platforma online [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro).

Nici o propunere de material digital care va fi expediată pe o altă cale decât prin intermediul acestei platforme online nu va fi luată în considerare în cadrul concursului.

Procedura de înscriere este adusă la cunoștința publicului prin publicare pe platforma [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro). De asemenea, va fi transmisă către inspectoratele școlare județene, în format electronic.

Persoanele sub 18 ani nu pot înscrie materiale și nu pot participa la concurs.

## 2. Condiții generale de înscriere în concurs

În concurs se poate înscrie orice persoană fizică din România în vârstă de peste 18 ani, care creează conținut educațional digital pentru clasele V-VIII.

Nu se pot înscrie în concurs persoanele care, pe durata proiectului, au făcut parte din echipa de proiect (în calitate de angajați sau voluntari), angajații, rudele și afiliații Fundației Orange sau ai oricăreia dintre organizațiile care implementează proiectul, angajații Orange România. De

asemenea, în concurs nu se pot înscrie nici profesorii din cele 30 școli în care este implementat programul Digitaliada.

Participarea la concurs este condiționată de crearea unui cont de utilizator, de completarea formularului dedicat și de încărcarea pe platformă a unor materiale originale.

Fiecare participare la concurs presupune în mod obligatoriu încărcarea pe platformă a cel puțin un material dintre cele indicate.

### 3.Criterii de eligibilitate

Concursul își propune să încurajeze folosirea metodelor digitale în procesul de predare-învățare.

Concursul are trei categorii: *Aplicații; Conținut Video și Proiecte didactice.*

În concurs poate fi înscris orice material educațional digital ce poate fi utilizat în predarea materiilor de la clasele V-VIII și este creat prin folosirea tehnologiei informației și a comunicării.

Pot fi depuse aplicații software, executabile, conținut digital de tip video/imagini și proiecte didactice, animații, prezentări, demonstrații, tutoriale sau înregistrări din timpul orelor de curs, materiale ce au ca subiect teme de curs etc. Formatul materialelor poate fi: document Word, document Excel, document PowerPoint, document PDF, imagine PNG, imagine JPG, cod embed (pentru video), dar și altele.

Pot fi înscrise materiale digitale care privesc orice materie școlară, predată în România la clasele V – VIII sau materiale interdisciplinare.

Persoana înscrisă în concurs trebuie să furnizeze date corecte privind datele personale (organizația garantează faptul că acestea nu vor fi făcute publice, cu excepția identității câștigătorilor concursului).

Materialele digitale înscrise în concurs trebuie să fie creații originale ale unei persoane și nu necesită pentru utilizare consimțământul unei terțe persoane sau plata unor drepturi de proprietate intelectuală sau ale unui grup de persoane care, pentru înscrierea în concurs, își va desemna un reprezentant. Materialele nu pot promova activități violente sau care pot părea periculoase și nu pot transmite mesaje politice.

Materialele nu pot transmite mesaje negative sau defăimătoare, nu pot conține injurii.

Nu sunt acceptate materialele prin care se promovează rasismul, sexismul, homofobia, discriminarea etnică sau socială, care au caracter ofensator, abuziv, indecent, calomniator sau care conțin publicitate sau materiale promoționale ale unor competitori direcți sau indirecti ai Organizatorului sau ai afiliaților acestora.

Prin înscrierea unui material educațional digital în concurs, aplicantul garantează implicit exactitatea științifică a conținutului educațional. Lipsa de acuratețe științifică a informației

prezentate duc la descalficarea aplicației din concurs și la nepublicarea materialului pe platformă, conform secțiunii 6 din prezentul regulament.

**Prin încărcarea materialelor digitale pe site utilizatorul(ii) declară și garantează că acestea sunt originale, nu sunt copiate total sau parțial din alte surse și nu încalcă drepturile nici unei terțe părți, că acesta este autorul(ii) materialului și deținătorul(ii) exclusiv(i) al tuturor drepturilor de proprietate intelectuală asupra materialelor digitale încărcate, că acordă Fundației Orange dreptul gratuit de publicare pe [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro) și că este de acord și înțelege că, prin încărcarea materialelor pe website, acestea vor fi puse la dispoziția tuturor utilizatorilor online pentru a fi folosite în mod gratuit în activități de învățământ în oricare modalități (inclusiv prin comunicare către public, distribuire, reproducere, modificare etc).**

Totodată, Fundația Orange își asumă faptul că nu va folosi materialele publicate pe site în scopuri comerciale și că nu va interveni în conținutul științific al acestora.

#### **4. Perioada de derulare a concursului**

**Data lansării** concursului online de materiale digitale educaționale, destinate claselor gimnaziale: 22 ianuarie 2018.

**Înscrierea în concurs a materialelor:** 22 ianuarie 2018 - 15 martie 2018.

**Procesul de validare:** 23 ianuarie 2018 – 30 martie 2018.

**Procesul de jurizare:** 1 aprilie 2018 – 21 aprilie 2018.

**Anunțarea rezultatelor:** rezultatele concursului vor fi făcute publice cel târziu în data de 20 mai 2018.

#### **5. Descrierea premiilor și modalitatea de acordare**

Premiile vor fi acordate aplicanților în calitate de persoane fizice, pe baza unui proces-verbal de predare-primire între Asociația Actori Europeni, în calitate de implementator pe partea de management a programului Digitaliada, și persoana câștigătoare. Premiile vor consta în echipamente digitale și IT, după cum urmează:

##### **Categoria Aplicații:**

**Premiul 1** – un laptop performant, cu licențe (valoare aprox. 2000 euro)

**Premiul 2** - un laptop performant, cu licențe (valoare aprox. 1000 euro)

**Premiul 3** – un hard extern (valoare aprox. 800 euro)

##### **Categoria Conținut Video:**

**Premiul 1** – un laptop performant, cu licențe (valoare aprox. 1500 euro)

**Premiul 2** – o cameră video (valoare aprox. 800 euro)

**Premiul 3** – un hard extern (valoare aprox. 500 euro)

#### **Categoria Proiecte didactice:**

**Premiul 1** – un laptop performant, cu licențe (valoare aprox. 800 euro)

**Premiul 2** – o tableta (valoare aprox. 500 euro)

**Premiul 3** – un hard extern (valoare aprox. 250 euro)

Câștigătorii vor fi anunțați telefonic și/sau prin e-mail de reprezentanții proiectului.

Premiile vor fi livrate prin curier și înmânate câștigătorilor pe baza unui proces-verbal de predare–primire, după încheierea concursului, în termen de maxim 30 de zile de la informarea primită din partea reprezentanților proiectului sau la o altă dată agreată de comun acord.

După finalizarea concursului, numele câștigătorilor vor fi anunțate public, în presă, pe website-ul [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro), pe mediile sociale și pe toate canalele de comunicare ale Fundației Orange și ale partenerilor proiectului. Prin încărcarea materialului în concurs, utilizatorul este de acord ca Fundația Orange să-i folosească public numele în comunicarea aferentă rezultatelor concursului, în cazul în care este declarat câștigător.

## **6. Procedura de înscriere a materialelor digitale în concurs**

Pentru a înscrie un material digital în concurs, pe platforma [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro), trebuie să vă creați un cont de utilizator și să dați click pe butonul **Înscrie material digital în concurs**; acesta este afișat pe pagina principală a site-ului, ca și în subsecțiunea Materiale în concurs din secțiunea eConținut. Prin apăsarea acestui buton se va deschide formularul de înscriere. Există un formular unic de înscriere pentru toate cele trei categorii ale concursului.

Aici trebuie încărcate:

- Materialul digital propriu-zis;
- Date privind persoana care a înscris materialul digital în concurs.

**Datele personale ale aplicantului vor fi cunoscute doar de administratorii site-ului; ele nu sunt și nu vor fi făcute publice.**

Formularul trebuie completat în limba română.

După completarea tuturor câmpurilor, aplicantul trebuie să-și verifice înscrierea, apăsând butonul **Pasul 2 - Verificare**.

După verificare, aplicantul poate fie să-și definitiveze înscrierea în concurs – apăsând butonul **Confirm înregistrarea**, fie să renunțe la înscriere – apăsând butonul **Anulează înregistrarea**, fie să aducă modificări aplicației – apăsând butonul **Vreau să modific**. În această ultimă situație, după operarea modificărilor, se reia procedura cu parcurgerea **Pasului 2 – Verificare**.

Aplicantul va primi o notificare automată prin care va fi informat dacă materialul său a fost validat sau invalidat din punct de vedere științific, în maxim 14 zile de la depunerea aplicației.

Fiecare aplicație va fi supusă validării din punct de vedere științific de către administratorul site-ului. Nu vor fi validate acele materiale care nu respectă **Condițiile obligatorii pentru validarea materialelor înscrise în concurs**, descrise mai jos.

O aplicație poate fi publicată pe site doar dacă este validată. Ea va deveni vizibilă pe site doar după validare, în maxim 14 zile de la completarea formularului de înscriere.

Un utilizator poate înscrie în concurs oricâte materiale digitale dorește.

La prima publicare, utilizatorul va completa toate câmpurile. Începând cu a doua publicare, datele de identificare vor fi completate automat, dacă se folosește același nume de utilizator.

Câmpurile obligatorii sunt marcate cu o steluță.

Organizatorul se angajează să nu folosească datele personale ale Aplicațiilor, obținute ca urmare a desfășurării Concursului, decât în scopul derulării prezentului Concurs în conformitate cu acest Regulament, nefiind permisă utilizarea în orice alt scop.

Datele personale prelucrate de Organizator reprezintă numele, adresa de e-mail și vârsta utilizatorului. Suplimentar, în cazul Aplicațiilor câștigători, Organizatorul va colecta direct de la Aplicații și următoarele date cu caracter personal: adresa, seria și numărul actului de identitate, codul numeric personal. Organizatorul își rezervă dreptul de a anunța public numele Aplicațiilor câștigători și Premiile oferite acestora, în conformitate cu legislația în vigoare. Organizatorul se obligă să păstreze confidențialitatea datelor personale ale Aplicațiilor.

Organizatorul le garantează persoanelor fizice participante la acest concurs următoarele drepturi, conform art. 12-15 și art.18 din Legea nr. 677/2001 pentru protecția persoanelor, cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date:

- Dreptul de a fi informați
- Dreptul de a avea acces la date
- Dreptul de intervenție asupra datelor
- Dreptul de opoziție la prelucrarea datelor
- Dreptul de a se adresa justiției

Furnizarea acestor date este echivalentă cu participarea în campanie și agreearea tuturor condițiilor din Regulament.



Organizatorul are obligația să respecte prevederile Legii 677/2001 referitoare la protecția persoanelor privind prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date.

### **Descrierea rubricilor din Formularul de înscriere**

**Titlu:** Fiecare aplicație trebuie să poarte un titlu scurt și relevant pentru materialul digital înscris în concurs, astfel încât ceilalți utilizatori ai platformei să poată recunoaște ușor utilitatea respectivului conținut.

**Nume de utilizator:** Acest câmp este vizibil pentru toți utilizatorii platformei și este public; pentru completarea acestui câmp puteți folosi propriul dvs. nume sau, dacă nu doriți să vă fie cunoscută identitatea, un nickname – numele dvs. de utilizator pentru această platformă. Această informație, așadar, va fi publică. Vă recomandăm ca, în situația în care publicați mai multe materiale, să le publicați sub același nume de utilizator.

**Rezumat:** La această secțiune faceți o descriere succintă a materialului digital publicat (maxim 600 de caractere) – de exemplu, din punct de vedere al utilității sau al modului de folosire, al contextului în care poate fi folosit etc. Descrierea va fi vizibilă pentru toți utilizatorii site-ului.

**Încărcare imagine reprezentativă pentru aplicație:** Vă rugăm să alegeți o imagine reprezentativă pentru materialul digital propriu-zis.

Aveți grijă de unde procurați imaginea. În situația în care o descărcați de pe Internet sau o copiați dintr-o sursă necunoscută, s-ar putea ca ea să necesite plata drepturilor de autor. Prin încărcarea ei pe platformă vă asumați faptul că imaginea este liberă de drepturi de autor, nu necesită consimțământul titularului de drepturi și plata vreunei remunerații. De aceea, recomandăm să încărcați o imagine creată chiar de dvs. sau o imagine asupra căreia aveți drept de utilizare, menționând creditele foto și/sau sursa ei. Acest câmp nu este obligatoriu. În situația în care nu veți încărca o imagine, câmpul va fi completat de administratorul concursului. De asemenea, Organizatorul își rezervă dreptul de a nu folosi imaginea postată, în cazul în care consideră că aceasta nu respectă principiile de mai sus.

**Disciplină:** Vă rugăm să selectați în câmpul dedicat în predarea cărei discipline de la clasele V-VIII este util materialul digital respectiv. Dacă disciplina nu este prevăzută în listă, vă rugăm să scrieți Altele. Dacă materialul este interdisciplinar, vă rugăm să completați câmpul cu toate disciplinele cărora li se adresează. În cazul în care organizatorul consideră că materialul este relevant pentru mai multe materii, acesta își rezervă dreptul de a înscrie materialul și la alte discipline.

**Clasa:** Vă rugăm să alegeți nivelul de clasă la care poate fi folosit materialul digital respectiv, din intervalul V – VIII.

**Pentru validarea aplicației trebuie selectată o singură categorie de materiale, dintre cele listate pe site:**

- Aplicație
- Conținut video
- Proiect didactic

Pentru a înscrie în concurs un material digital educațional, pe un formular de înscriere puteți să încărcați conținut într-o singură categorie dintre cele trei: Aplicație, Conținut video sau Proiect

didactic. În situația în care o aplicație sau un conținut video, de exemplu, sunt însoțite și de un proiect didactic, completați de două ori formularul de înscriere, pentru fiecare material în parte, și explicați în descriere legătura dintre ele.

**Aplicație (App).** Aplicația nu poate fi încărcată ca atare pe site; site-ul le va da tuturor utilizatorilor săi doar posibilitatea accesării directe a unei arhive (a unei alte platforme sau de tip Drive, Drop box, arhivă personală etc.). Postați link-ul aplicației în cel de-al patrulea câmp din această secțiune – *Descriere*. Tot aici, vă rugăm să faceți, în maximum 2000 de caractere, o descriere relevantă a conținutului respectivului material educațional.

Cele trei câmpuri din această secțiune - *Încarcă document*; *Încarcă imagine*; *Cod embed* – sunt facultative. Ele au fost concepute ca să vă dea posibilitatea să încărcați fie un document, fie un material foto/video în care să dați amănunte despre funcționalitatea aplicației și avantajele ei educaționale, fie un cod embed al aplicației.

**Conținut video (fișier de tip media).** Materialul video nu poate fi încărcat ca atare pe site; site-ul le va da tuturor utilizatorilor săi doar posibilitatea accesării unei alte platforme (de pildă, Youtube, Vimeo etc.). Postați codul embed al filmului în câmpul dedicat.

Postați link-ul către material în cel de-al patrulea câmp din această secțiune – *Descriere*. Tot aici, vă rugăm să faceți, în maximum 2000 de caractere, o descriere relevantă a conținutului respectivului material educațional.

Două câmpuri din această secțiune - *Încarcă document*; *Încarcă imagine* – sunt facultative. Ele au fost concepute ca să vă dea posibilitatea să încărcați fie un document, fie un material foto/video în care să dați amănunte despre funcționalitatea materialului și avantajele lui educaționale.

**Proiect didactic.** Aici pot fi înscrise proiecte didactice ce presupun utilizarea de materiale digitale la clasă sau teste pentru elevi în format digital.

În situația în care materialul educațional digital pe care îl publicați la celelalte două categorii poate fi încadrat clar în metodologia oficială de predare a unei discipline, este de preferat să publicați și proiectul didactic în care poate fi folosit în mod optim materialul respectiv. Vă rugăm să faceți, în maximum 2000 de caractere, o descriere relevantă a legăturii dintre proiectul didactic și a materialul digital publicat.

**Alte informații.** Pentru a ne furniza orice altă informație pe care dvs. o considerați relevantă în legătură cu materialele digitale educaționale publicate, aveți la dispoziție câmpul **Alte informații** (maxim 2000 de caractere).

Ultima secțiune a Formularului de înscriere vă solicită în mod obligatoriu câteva date personale: nume, e-mail, număr de telefon, data nașterii, localitatea de reședință, județul, iar opțional alte câteva date: țara, dacă sunteți sau nu cadru didactic, care sunt disciplinele predate și la ce școală predați (în situația în care sunteți profesor).

**Aceste date personale nu vor fi făcute publice.**

Excepție fac persoanele ale căror materiale digitale vor fi premiate. Prin înscrierea în concurs, fiecare dintre utilizatori este de acord ca, în situația în care se va număra printre câștigători, identitatea sa să fie făcută cunoscută publicului larg.

## **7. Evaluarea materialelor digitale înscrise în concurs**

Vor intra în procesul de evaluare din punct de vedere științific materialele înscrise care respectă criteriile de eligibilitate menționate la Capitolul 3. Criterii de eligibilitate.

### **7.1. Comisia de evaluare a materialelor digitale înscrise în concurs**

Materialele înscrise în concurs la cele trei categorii vor fi validate din punct de vedere științific de specialiști și evaluate de o comisie de experți în educație și în conținut digital. Decizia privind acordarea premiilor va fi luată de Comisia de experți la finalul etapei de evaluare, în urma analizării materialelor digitale înscrise în concurs.

Evaluarea materialelor înscrise în concurs va avea două etape:

- a) Etapa I - de validare și verificare a acurateții din punct de vedere științific a materialului – în această etapă, materialul înscris este validat din punct de vedere al corectitudinii informațiilor științifice de profesori cu experiență în materia de care aparține materialul încărcat; în plus, se verifică dacă materialul întrunește condițiile de participare în concurs;
- b) Etapa a II-a - de evaluare a conținutului digital și a aplicabilității la clasă în procesul de predare-învățare, de o comisie de experți în educație și în conținut digital conform celor de mai jos.

### **7.2. Etapa I - de verificare a acurateții din punct de vedere științific a materialului**

Materialele înscrise în concurs trebuie să întrunească următoarele condiții obligatorii de validare:

- Informația conținută este validă din punct de vedere științific;
- Materialele pot fi folosite în procesul de predare a disciplinelor școlare de la clasele V-VIII;

### **7.3. Etapa a II-a - Criteriile de evaluare a materialelor înscrise în concurs**

În etapa a doua a concursului sunt înscrise automat toate materialele digitale publicate cu respectarea condițiilor din Etapa I, descrise mai sus.

Evaluarea finală va fi realizată de o comisie de experți în educație și în conținut digital.

Criteriile în funcție de care membrii comisiei de experți vor face evaluarea materialelor digitale înscrise în concurs sunt:

### **Categoria Aplicații:**

1	Materialul se adaptează la individualitatea și vârsta copilului
2	Informația este bine structurată - clară, corectă, completă și fără greșeli gramaticale
3	Materialul înlesnește înțelegerea și învățarea materiei de către copii
4	Imaginile, grafica, fluxul video, sunetul - sunt de calitate și sunt folosite astfel încât să trezească interesul cu privire la tema abordată
5	Materialul are un grad sporit de uzabilitate (Folosirea sau navigarea este intuitivă, nu are nevoie de explicații, iar copilul poate cu ușurință să înceapă să lucreze pe tema dată)
6	Materialul este interactiv și ajută la captarea interesului copilului față de temă
7	Componentele materialului pot fi folosite independent unele față de altele și/sau în contexte diferite (folosire modulară)
8	Materialul îi dă copilului posibilitatea să folosească conținutul în funcție de parcursul educațional propriu
9	Materialul înlesnește comunicarea/ interacțiunea între copii sau între copii și profesor
10	Materialul facilitează activitatea de predare
11	Materialul creează posibilitatea evaluării - prin teste, de pildă
12	Materialul poate permite autoevaluarea copiilor
13	Materialul are o abordare creativă, inovativă
14	Materialul abordează tema în context multidisciplinar, astfel încât materialul să poată fi folosit la mai multe discipline

### **Categoria Conținut Video:**

1	Materialul se adaptează la individualitatea și vârsta copilului
2	Informația este bine structurată - clară, corectă, completă și fără greșeli gramaticale
3	Materialul înlesnește înțelegerea și învățarea materiei de către copii
4	Imaginile, grafica, fluxul video, sunetul - sunt de calitate și sunt folosite astfel încât să trezească interesul cu privire la tema abordată
5	Materialul înlesnește comunicarea/ interacțiunea între copii sau între copii și profesor
6	Materialul facilitează activitatea de predare
7	Materialul creează posibilitatea evaluării - prin teste, de pildă
8	Materialul poate permite autoevaluarea copiilor
9	Materialul are o abordare creativă, inovativă
10	Materialul abordează tema în context multidisciplinar, astfel încât materialul să poată fi folosit la mai multe discipline

### **Categoria Proiecte didactice:**

1	Materialul se adaptează la individualitatea și vârsta copilului
2	Informația este bine structurată - clară, corectă, completă și fără greșeli gramaticale
3	Materialul înlesnește înțelegerea și învățarea materiei de către copii
4	Materialul înlesnește comunicarea/ interacțiunea între copii sau între copii și profesor
5	Materialul facilitează activitatea de predare
6	Materialul creează posibilitatea evaluării - prin teste, de pildă
7	Materialul poate permite autoevaluarea copiilor
8	Materialul are o abordare creativă, inovativă
9	Materialul abordează tema în context multidisciplinar, astfel încât materialul să poată fi folosit la mai multe discipline

Pentru fiecare criteriu, fiecare dintre membrii comisiei va acorda un punctaj de la 1 la 10 (1 fiind punctajul cel mai mic, iar 10, cel mai mare). Punctajul final al unui material va fi reprezentat de media notelor membrilor comisiei.

Premiile vor fi acordate în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute, în limita premiilor disponibile.

O persoană poate câștiga maxim un premiu/categorie în cadrul competiției.

## 8. Considerații finale

În urma procesului descris mai sus, comisia de evaluare va stabili care sunt câștigătorii ale căror materiale vor fi premiate. În cadrul concursului, pentru fiecare categorie vor fi aleși 3 câștigători.

Decizia finală a Comisiei de evaluare este finală și irevocabilă. Prin înscrierea în acest concurs, utilizatorii acceptă decizia finală a Comisiei de evaluare. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau schimba prezentul regulament, notificând participanții cu cel puțin două zile înainte de data de la care s-ar aplica modificarea. Participanții au dreptul de a-și retrage înscrierea realizată anterior aplicării modificării, printr-o solicitare scrisă la adresa [info@digitaliada.ro](mailto:info@digitaliada.ro).

Prin înscrierea în concurs, toți participanții acceptă să se supună termenilor și condițiilor din prezentul Regulament.

Rezultatele finale vor fi anunțate oficial până la data de 20 mai 2018, pe site-ul proiectului – [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro).

Persoanele câștigătoare vor fi anunțate direct, telefonic și prin email.

Pentru informații suplimentare, asistență și înscrieri ne puteți contacta prin email, la adresa: [info@digitaliada.ro](mailto:info@digitaliada.ro).

## TERMENI ȘI CONDIȚII

Prin înscrierea în acest concurs, participantul susține, garantează și este de acord cu următoarele:

Utilizatorul este autorul materialului digital înscris în concurs și deținătorul exclusiv al tuturor drepturilor de proprietate intelectuală asupra materialelor și toate elementele acestuia sunt originale, nu sunt copiate din alte surse și nu încalcă drepturile nici unei terțe părți.

Utilizatorul rămâne titularul drepturilor asupra materialului înscris în concurs, însă, în momentul înscrierii materialului, utilizatorul și orice parte terță participantă îi acordă organizatorului concursului dreptul irevocabil și ne-exclusiv să publice, să distribuie și să afișeze materialul sau link-ul aferent înscrierii pe platformă, fără a fi necesară aprobarea ulterioară sau efectuarea unor plăți către participant sau alte persoane pentru utilizarea materialului.

Prin înscrierea materialului, utilizatorul este de acord că organizatorul concursului nu este obligat să publice materialul înscris și că acesta va fi publicat doar în urma validării lui de către echipa de specialiști, conform procedurii de mai sus.

Utilizatorul a luat la cunoștință că înscrierea unui material în concurs nu garantează că acesta va fi câștigător.

Prin înscrierea unui material în concurs, utilizatorul este de acord ca Fundația Orange să publice înscrierea vizibilă publicului general pe paginile de Facebook, YouTube, Twitter și orice pagină de internet și intranet, în scopul promovării proiectului.

Fundația Orange nu este responsabilă pentru utilizarea neautorizată a materialului înscris, de către o terță parte.

Toate materialele înscrise în concurs trebuie să fie originale și să respecte drepturile de autor, de confidențialitate sau orice alte drepturi de proprietate intelectuală și de alt tip ale oricărei entități sau persoane individuale.

Utilizatorul se angajează că materialul înscris este corect din punct de vedere științific. Fundația Orange nu își asumă responsabilitatea cu privire la corectitudinea materialului înscris. Fundația Orange își rezervă dreptul exclusiv de a descalifica orice material înscris pentru nerespectarea termenilor prezentului regulament.

Fundația Orange are dreptul de a nu acorda niciun premiu dacă materialele depuse în perioada concursului nu sunt corespunzătoare și nu respectă termenii prezentați mai sus.

Utilizatorul își ia angajamentul ca prin înscrierea materialului digital în concurs pe această platformă să respecte toți termenii și toate condițiile de mai sus.

Prin încărcarea materialului în concurs, utilizatorul este de acord ca Fundația Orange să îi folosească public numele în comunicarea aferentă rezultatelor concursului, în cazul în care este declarat câștigător.