

# Regulamentul de desfășurare a concursului online #Digitaliada - ediția 6.0

Crearea și diseminarea de resurse educaționale digitale pentru clasele I - VIII

## CADRUL GENERAL DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Digitaliada este proiectul Fundației Orange și se desfășoară cu avizul Ministerului Educației Naționale (nr. 9912M/26.08.2019).

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

Digitaliada este un program de educație digitală care:

- încurajează folosirea conținutului digital educațional la clasă și a metodelor de lucru alternative pentru a crește performanțele școlare ale elevilor, integrarea și participarea lor la clasă;
- stimulează profesorii și elevii români din toată țara pentru a crea conținut digital propriu, creativ, cu scopul folosirii acestor conținuturi la clasă.

În cadrul proiectului Digitaliada, **www.digitaliada.ro** funcționează ca un hub online de resurse educaționale deschise pentru școlile din România. Totodată, **Platforma Digitaliada** de învățare și testare online ([www.platformadigitaliada.ro](http://www.platformadigitaliada.ro)), pune la dispoziția directorilor, profesorilor, părinților și elevilor un cadru interactiv, în timp real, de predare, consolidare și testare.

Un obiectiv important al platformei online este acela de a atrage resurse educaționale deschise, în format digital, în vederea utilizării la clasă într-un mod mult mai interactiv și aplicat.

Prin **secțiunea eConținut**, Digitaliada pune la dispoziția creatorilor de conținut digital două subsecțiuni:

- **Materiale în concurs** – în această subsecțiune sunt invitați să-și înscrie materialele digitale toți cei care au creat astfel de materiale și doresc să le înscrie în una din cele patru categorii din concurs respectând toate criteriile stabilite în regulamentul concursului. Menționăm faptul că materialele înscrise în concurs vor ajunge în etapa de jurizare numai după faza eliminatorie de validare științifică.
- **Alte resurse** - în această subsecțiune sunt invitați să publice materiale digitale dedicate procesului educațional de la clasele I - VIII, toți cei care au creat astfel de materiale, dar care nu se califică la categoriile din concurs, nu doresc să le înscrie în concurs sau care fac parte din școlile Digitaliada. Menționăm faptul că în această subsecțiune se pot adăuga materiale digitale pe tot parcursul anului școlar.

Persoana care înscrie materiale educaționale digitale fie în subsecțiunea **Materiale în concurs**, fie în subsecțiunea **Alte Resurse** declară și garantează că materialele încărcate în aceste secțiuni: 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 învățare în oricare modalități (inclusiv prin comunicare către public, distribuire, reproducere, modificare etc.). Orice sursă de informare folosită în crearea acestor materiale va fi obligatoriu menționată.

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 reformula sumar formularul de înscriere și de a încadra respectivul material la categoria corespunzătoare.

# REGULAMENTUL CONCURSULUI

## #DIGITALIADA 6.0

### 1. Scopul regulamentului

Acest regulament prezintă informații referitoare la modul de desfășurare a concursului online **#Digitaliada, ediția 6.0** organizat de Fundația Orange, persoană juridică fără scop patrimonial de naționalitate română, înregistrată în Registrul Asociațiilor, Fundațiilor și Federațiilor sub nr. 5/28.02.2012, cod fiscal 29937530, cu sediul în București, B-dul Lascăr Catargiu, Nr. 47-53, la criteriile pe care trebuie să le respecte materialele înscrise în concurs, la procesul de validare și jurizare a acestora. Totodată, regulamentul prezintă informații referitoare la criteriile de eligibilitate ale participanților la concurs.

Concursul **#Digitaliada** se desfășoară exclusiv pe **www.digitaliada.ro**.

Nicio propunere de material digital care va fi transmisă pe o altă cale decât prin intermediul acestui website nu va fi luată în considerare în cadrul concursului.

În cadrul acestui concurs, vor fi premiate cele mai bune materiale educaționale digitale originale ce pot fi utilizate cu elevii la clasă într-un mod interactiv.

### 2. Condiții generale de înscriere în concurs

În concurs se poate înscrie orice persoană fizică, cetățean român cu domiciliul sau reședința fiscală în România, care se află pe teritoriul României, în vârstă de peste 14 ani, care creează conținut educațional digital pentru clasele I-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 și ai Orange Money și Orange Services. De asemenea, în concurs nu se pot înscrie nici profesorii din cele 50 școli în care este implementat programul Digitaliada sau membrii juriului concursului.**

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 unui material dintre cele indicate.

### 3. Criterii de eligibilitate

În concurs poate fi înscris orice material educațional digital ce poate fi utilizat în predarea-consolidarea-evaluarea materiilor de la clasele I - VIII.

Persoana înscrisă în concurs trebuie să furnizeze informații corecte privind datele cu caracter personal (organizatorul garantează faptul că acestea nu vor fi făcute publice, cu excepția identității câștigătorilor concursului, în condiții stricte, stabilite prin prezentul regulament).

Materialele digitale înscrise în concurs trebuie să fie creații proprii ale unei persoane 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 promova 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.

Nu îndeplinesc criteriile de eligibilitate persoanele ale căror materiale nu se califică la nicio categorie din concurs, cadrele didactice și personalul auxiliar care desfășoară activitate în școlile în care se implementează proiectul Digitaliada, persoanele care au fost câștigători ai concursului #Digitaliada în ediția anterioară 5.0, la aceeași categorie la care doresc să se înscrie acum.

#### 4. Perioada de derulare a concursului

**Data lansării** concursului online de materiale digitale educaționale, destinate claselor I - VIII:

**15.11.2021**

**Înscrierea în concurs a materialelor: 15.11.2021 – 21.01.2022**

**Procesul de validare: 22.01.2022 – 31.01.2022**

**Procesul de jurizare: 1.02.2022 – 15.02.2022**

**Anunțarea rezultatelor:** rezultatele concursului vor fi făcute publice cel târziu în data de 31.03.2022.

#### 5. Descrierea premiilor

Premiile vor consta în echipamente digitale și IT, după cum urmează:



Pentru persoane în vârstă de peste 18 ani:

- Categoria *Aplicații, învățământ primar* (clasele I - IV): un laptop performant, cu licențe (valoare aprox. 1500 Euro, TVA inclus)
- Categoria *Aplicații, învățământ gimnazial* (clasele V - VIII): un laptop performant, cu licențe (valoare aprox. 1500 Euro, TVA inclus)
- Categoria *Conținut Video, învățământ primar* (clasele I - IV): kit accesorii vlogging (valoare aprox. 1000 Euro, TVA inclus).
- Categoria *Conținut Video, învățământ gimnazial* (clasele V - VIII): kit accesorii vlogging (valoare aprox. 1000 Euro, TVA inclus).
- Categoria *Proiectare didactică, învățământ primar* (clasele I - IV): un telefon smart, cu accesorii video (valoare aprox. 800 Euro, TVA inclus).
- Categoria *Proiectare didactică, învățământ gimnazial* (clasele V - VIII); - un telefon smart, cu accesorii video (valoare aprox. 800 Euro, TVA inclus).
- Categoria *Alte materiale educaționale, învățământ primar* (clasele I - IV): o tabletă grafică (valoare aprox. 500 Euro, TVA inclus).
- Categoria *Alte materiale educaționale, învățământ gimnazial* (clasele V - VIII): o tabletă grafică (valoare aprox. 500 Euro, TVA inclus).

- Categoria *Popularitate, învățământ primar și gimnazial* (clasele I - VIII): o tabletă grafică (valoare aprox. 500 Euro, TVA inclus).

 Pentru persoane cu vârsta între 14 și 17 ani inclusiv:

- Categoria *Elevi 14 - 17 ani inclusiv; învățământ primar și gimnazial* (clasele I - VIII): un telefon smart (valoare aprox. 800 Euro, TVA inclus).

Valoarea comercială a Premiilor acordate în cadrul prezentului Concurs este de aproximativ 8.900 Euro, TVA inclus.

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

Pentru a înscrie un material digital în concurs, pe platforma **www.digitaliada.ro**, trebuie să vă creați un cont de utilizator, să vă logați în site 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 vor deschide paginile dedicate înscrierii materialului digital în concurs.

Procedura de înscriere debutează cu selectarea categoriei de vârstă, apăsând unul dintre butoanele:

**Confirm că am peste 18 ani**

**Confirm că am între 14 și 17 ani**

Dacă apăsați butonul **Confirm că am peste 18 ani**, vi se va deschide formularul de înregistrare în concurs. Dacă apăsați butonul **Confirm că am între 14 și 17 ani**, în pagina care se va deschide vi se solicită acordul părintelui/tutorei legale. Persoanele care îndeplinesc condițiile de mai sus, trebuie să fie rezidenți sau să aibă domiciliul fiscal în România.

Urmați pașii descriși în pagina respectivă. Este necesar ca părintele/tutorele legale să completeze și să semneze o **Declarație de consimțământ privind participarea minorului la concursul #Digitaliada**. În lipsa acestui document, materialul nu va fi validat și datele cu caracter personal ale minorului nu vor putea fi prelucrate de către organizator.

Declarația de consimțământ în format editabil va fi descărcată și completată cu datele personale ale părintelui/tutorei legale; apoi trebuie printată, datată și semnată de acesta. Consimțământul semnat trebuie fotocopiat și încărcat în secțiunea dedicată (**Choose File**). După apăsarea butonului de transmitere a fotocopiei Declarației de consimțământ, vi se va deschide formularul de înregistrare în concurs.

Există un formular unic de înscriere pentru toate categoriile concursului, la ambele categorii de vârstă.

Aici trebuie încărcate:

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

**Datele cu caracter personal** (datele de contact, cum ar fi numele, prenumele, adresa de e-mail, numărul de telefon, data nașterii, localitatea de reședință, județul și/sau altele; materialele tematice aferente Concursului în măsura în care acestea conțin date cu caracter personal; alte date necesare pentru derularea Concursului și completarea procesului-verbal de predare a premiilor, conform legislației

specifice aplicabile) **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 coordonatorul concursului. Nu vor fi validate acele materiale care nu respectă condițiile obligatorii pentru validarea materialelor înscrise în concurs, descrise în prezentul regulament.

O aplicație poate fi publicată pe site doar dacă este validată. Ea va deveni vizibilă pe site doar după validare, în maximum 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 aplicanților, obținute ca urmare a desfășurării Concursului, decât în scopul derulării prezentului Concurs în conformitate cu acest regulament, nefiind permisă utilizarea în orice alt scop.

### **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 (maximum 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. Autorul materialului va indica în mod explicit competența/competențele specifice din programele școlare pe care lucrarea înscrisă în concurs urmărește să le dezvolte la elevi.

**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 dumneavoastră 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 automat de administratorul concursului, cu o imagine generică, ce nu va fi luată în calcul în cadrul jurizării. 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.

**Ciclul de învățământ:** Vă rugăm să selectați în câmpul dedicat ciclul de învățământ: primar sau gimnazial, pentru care este util materialul digital. În situația în care un material digital poate fi utilizat atât la învățământul primar cât și la învățământul gimnazial, aplicanții sunt rugați să aleagă un singur ciclu de învățământ la care doresc să înscrie materialul.

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

**Disciplină:** Vă rugăm să selectați în câmpul dedicat disciplina de la clasele I - VIII în predarea căreia este util materialul digital. 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.

**Grad de dificultate:** Nivelul de cunoștințe și de performanță al elevilor de aceeași vârstă poate fi diferit. Drept urmare, încadrarea unui material într-una din cele trei categorii – începător, mediu sau avansat – le acordă tuturor elevilor posibilitatea de a rezolva sarcini școlare la diferite materii.

**Tip de lecție:** Vă rugăm să selectați în cadrul cărui tip de lecție este potrivită folosirea materialului digital încărcat – predare, consolidarea cunoștințelor, evaluare. Precizăm că același material poate fi încadrat la una, două sau la toate cele trei dintre categoriile listate.

**Pentru validarea aplicației trebuie selectată o singură categorie de materiale dintre cele listate pe site:** *Aplicații, Conținut video, Proiectare didactică sau Alte materiale educaționale.*

Pentru a înscrie în concurs un material digital educațional, pe un formular de înscriere puteți să încărcați conținut într-o singură categorie dintre cele patru: *Aplicații, Conținut video, Proiectare didactică și Alte materiale educaționale.*

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.

**Aplicații (App):** În această secțiune pot fi înscrise aplicații și platforme educaționale. Aplicația nu poate fi încărcată ca atare pe site-ul concursului, le va da tuturor utilizatorilor săi doar posibilitatea accesării directe a unei arhive (a unei alte platforme sau de tip Drive, Dropbox, arhivă personală etc.). Postați link-ul aplicației în cel de-al patrulea câmp din această secțiune – *Descriere*. Tot aici, vă rugăm să realizați, în maximum 2.000 de caractere, o descriere relevantă a conținutului respectivului material educațional.

Cele trei câmpuri din această secțiune - *Încarcă document; Încarcă imagine; Cod embed* - au fost concepute pentru a vă oferi posibilitatea să încărcați fie un document, fie un material foto/video în care să furnizați amănunte despre funcționalitatea aplicației și avantajele sale educaționale, fie un cod embed al aplicației.

**Conținut video (fișier de tip media):** În această secțiune pot fi înscrise materiale video. Materialul video nu poate fi încărcat ca atare pe site; dar se va da tuturor utilizatorilor săi posibilitatea accesării unei alte platforme sau a oricărei platforme de video sharing (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 realizați, în maximum 2.000 de caractere, o descriere relevantă a conținutului respectivului material educațional.

Două câmpuri din această secțiune - *Încarcă document; Încarcă imagine* – au fost concepute pentru a vă oferi posibilitatea să încărcați fie un document, fie un material foto/video în care să furnizați amănunte despre funcționalitatea materialului și avantajele sale educaționale.

**Proiectare didactică:** În această secțiune pot fi înscrise proiecte didactice, proiectarea unei unități de învățare, proiectarea unui opțional, proiectarea și realizarea lecțiilor interactive sau realizarea unei lecții ce presupune utilizarea de instrumente digitale la clasă sau modele interactive de predare-învățare-evaluare în cadrul unei lecții.

**Alte materiale educaționale:** Aici pot fi înscrise materiale educaționale (de exemplu fișiere PowerPoint, hărți, teste realizate cu ajutorul instrumentelor digitale, teste în format digital).

În secțiunea – *Descriere*, vă rugăm să realizați, în maximum 2.000 de caractere, o descriere relevantă a conținutului respectivului material educațional digital.

Cele trei câmpuri din această secțiune - *Încarcă document, Încarcă imagine, Cod embed* - au fost concepute pentru a vă oferi posibilitatea să încărcați fie un document, fie un material foto/video, fie un cod embed al unei eventuale aplicații.

**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* (maximum 2.000 de caractere).

**Ultima secțiune** a Formularului de înscriere vă solicită în mod obligatoriu câteva date personale: nume, prenume, 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 patru 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.

### **7.2. Evaluarea materialelor înscrise în concurs va avea patru etape:**

- a) Etapa I - Se verifică dacă materialul întrunește condițiile de participare în concurs, de către coordonatorul concursului.
- b) Etapa a II-a - validarea și verificarea 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;
- c) Etapa a III-a – jurizarea conținutului digital și a aplicabilității la clasă în procesul de predare-învățare-evaluare, de o comisie de experți în educație și în conținut digital, conform celor de mai jos;
- d) Etapa a IV-a – comunicarea rezultatelor și anunțarea câștigătorilor.

#### **7.2.1. Etapa I – verificarea materialului cu privire la condițiile de participare în concurs.**

#### **7.2.2. Etapa a II-a - 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-consolidarea cunostintelor-evaluare a disciplinelor școlare de la clasele I - VIII.

Materialele înscrise în concurs care sunt validate din punct de vedere științific de echipa de profesori sunt publicate pe platforma **www.digitaliada.ro**. Fiecare aplicant va fi anunțat printr-un e-mail de confirmare dacă materialul digital înscris de acesta este validat sau nu.



### 7.2.3. Etapa a III -a - Criteriile de jurizare a materialelor înscrise în concurs

Evaluarea finală va fi realizată de o comisie de experți în educație și în conținut digital, selectați pe baza contribuției lor în domeniul educației și a promovării educației digitale. Criteriile în funcție de care membrii comisiei de experți vor face evaluarea materialelor digitale înscrise în concurs sunt:

1.	<b>Relevanța materialului înscris în concurs pentru dezvoltarea competențelor din noile programe școlare</b> (din învățământul primar și gimnazial): materialul urmărește dezvoltarea competențelor generale și specifice pentru disciplina la care este propus (fie pentru unitățile de învățare sau lecțiile la care sunt propuse materialele)
2.	<b>Conținutul științific:</b> Conținuturile selectate pentru dezvoltarea într-o manieră creativă a competențelor vizate sunt corecte din punct de vedere didactic( materialul educațional să aibă o structură logică; să dezvolte operațiile gândirii: analiză, sinteză, comparație; să antreneze un limbaj adecvat).
3.	<b>Dimensiunea didactică</b> a materialului digital: materialul poate să fie transferabil în contexte variate. Materialul poate să promoveze și o viziune multi-, pluri- și inter-disciplinară.
4.	<b>Creativitatea materialului digital:</b> materialul înscris în concurs este tehnic adecvat și are o interfață prietenoasă (user friendly). Are un grad ridicat de accesibilitate pentru categorii variate de utilizatori (nu se adresează exclusiv profesorului, stimulează implicarea directă a elevilor în propria învățare).
5.	<b>Gradul de inovație:</b> atât din punct de vedere didactic (la nivel de metode, strategii, activități de învățare, instrumente utilizate), cât și din punct de vedere tehnic, materialul este original și facilitează o abordare creativă a competențelor vizate.

Pentru fiecare criteriu, fiecare dintre membrii comisiei va acorda un punctaj de la 1 la 7. Punctajul final al unui material va fi reprezentat de media notelor membrilor comisiei.

Materialele înscrise de persoanele peste 18 ani, care trec de faza de validare științifică și intră în etapa de jurizare, vor fi evaluate separat și de **un juriu format din elevi de clasele V-VIII**, din cele 50 de școli înscrise în programul Digitaliada, pentru acordarea **premiului de Popularitate**.

Criteriile în funcție de care membrii juriului de elevi vor face evaluarea sunt:

1.	<b>Creativitatea materialului digital:</b> materialul înscris în concurs este creativ și prietenos.
2.	<b>Gradul de inovație:</b> materialul înscris în concurs a menținut interesul și atenția elevului pe parcursul derulării sale.
3.	<b>Gradul de înțelegere a materialului digital:</b> materialul înscris în concurs ajută la o mai bună înțelegere a temei respective.

O persoană poate câștiga maximum un premiu în cadrul competiției. Dacă, la finalul procesului de evaluare, un aplicant se află pe poziții câștigătoare la mai mult de o categorie de concurs, acestuia i se va acorda un singur premiu - la categoria la care a obținut punctajul cel mai ridicat.

O persoană nu poate fi premiată doi ani la rând la aceeași categorie. Câștigătorii din anul precedent sunt invitați să-și publice materialele digitale în secțiunea **Alte resurse**, dacă acestea fac parte din aceeași categorie cu cele cu care a câștigat în anul anterior la ediția 5.0.

În situația în care două materiale au punctaje identice și se află pe poziții potențial câștigătoare, membrii comisiei vor reanaliza materialele și le vor departaja.

Precizăm faptul că scopul acestui concurs este de a încuraja crearea de materiale digitale care să poată fi folosite gratuit de oricine dorește acest lucru. Premiile au rolul de a stimula interesul a cât mai mulți creatori pentru realizarea de astfel de materiale digitale.

#### **7.2.4. Etapa a IV -a - anunțarea câștigătorilor și acordarea premiilor**

În urma procesului descris mai sus, juriul va stabili care sunt câștigătorii ale căror materiale vor fi premiate.

Decizia finală a Comisiei de evaluare este finală și irevocabilă. Prin înscrierea în acest concurs, utilizatorii acceptă decizia finală a Comisiei de evaluare.

Rezultatele finale vor fi anunțate oficial cel târziu până pe 31.03.2022, pe site-ul [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro).

Câștigătorii vor fi anunțați telefonic și/sau prin e-mail de către reprezentanții proiectului, folosind ca date de contact datele oferite în formularul de înscriere. Participantul câștigător va fi rugat să furnizeze informații detaliate: numele complet, data nasterii, adresa. Aceste date trebuie să coincidă cu cele din documentele în original care vor fi prezentate la momentul semnării procesului verbal de predare a Premiului. Organizatorul nu-și asumă responsabilitatea cu privire la identitatea persoanei care răspunde la apelul sau și nici pentru datele de identitate oferite de aceasta, necesare validării câștigătorului.

În cazul în care Organizatorul nu va putea intra în contact direct cu Participantul câștigător în decurs de 10 zile de la desemnarea acestuia ca fiind câștigător, atunci Participantul va fi declarat necâștigător și se va trece la contactarea Participantilor câștigători de rezervă, în ordinea punctajului acordat.

Organizatorul își declină orice răspundere în situația în care un Participant câștigător nu răspunde la apelurile/mesajele transmise de organizator, indiferent de motiv sau pentru orice situații în care acesta nu va putea fi contactat în termenele menționate în prezentul Regulament.

Premiile vor fi acordate aplicanților în calitate de persoane fizice, pe baza unui proces-verbal de predare-primire care se va încheia între **Zion Design S.R.L.**, în calitate de implementator pe partea operațională a programului Digitaliada, și persoana câștigătoare.

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 îi folosească public numele în comunicarea aferentă rezultatelor concursului, în cazul în care este declarat câștigător.

#### **8. Răspundere**

Organizatorul nu își asumă răspunderea în cazul niciunei situații ce determină imposibilitatea participării la Campanie ca urmare a unor restricții de natură tehnică sau a altor limitări.

Participantul este singurul răspunzător pentru următoarele:

- acuratețea datelor furnizate Organizatorului, incluzând dar fără a se limita la: număr de telefon, adresa de e-mail și alte date cu caracter personal declarate în cadrul Concursului având drept scop participarea, validarea și înmânarea premiului în cazul Participanților câștigători. Drept urmare, Organizatorul nu poate fi considerat responsabil pentru descalificarea Participantului ca urmare a furnizării de informații eronate;
- posibilele dispute cu privire de drepturile deținute asupra numerelor de telefon/ adreselor de e-mail utilizate în cadrul Campaniei;
- imposibilitatea unui Participant câștigător de a intra în posesia premiului din motive independente de Organizator.

## **9. Modificarea Regulamentului**

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau schimba prezentul regulament, notificând participanții cu cel puțin două zile înaintea datei 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 **concurs@digitaliada.ro**.

Pentru informații suplimentare, asistență și înscrieri ne puteți contacta prin e-mail, la adresa: **concurs@digitaliada.ro**.

## **10. Reclamații și litigii**

Orice reclamație care are legatură cu desfășurarea Campaniei va fi adresată în scris Organizatorului, prin e-mail la adresa **info@digitaliada.ro**, în termen de cel mult 5 (cinci) zile de la data la care s-a produs evenimentul reclamat.

Eventualele reclamații vor cuprinde în mod obligatoriu datele de identificare ale Participantului, precum și motivele de fapt care stau la baza reclamației.

Eventualele litigii apărute între Organizator și Participanții la Campanie se vor rezolva pe cale amiabilă sau, în cazul în care aceasta nu va fi posibilă, litigiile vor fi soluționate de instanțele judecătorești competente din București.

## **11. Taxe, impozite și alte cheltuieli**

Organizatorul se obligă să calculeze și să vireze impozitul datorat pentru veniturile obținute de către câștigători, în conformitate cu Codul Fiscal, cu modificările și completările ulterioare, orice alte obligații de natură fiscală sau de orice altă natură în legatură cu acestea revenind în exclusivitate câștigătorilor.

Prin simpla participare la Concurs, câștigătorii declară că sunt de acord cu mecanismul de impozitare aplicat de Organizator.

## Anexa nr. 1 la Regulament

### Notă de informare privind prelucrarea datelor cu caracter personal

#### 1. Fundația Orange – operatorul de date cu caracter personal

Fundația Orange, organizație nonprofit de naționalitate română, cu sediul în B-dul Lascăr Catargiu Nr. 47-53, etaj 10, birou E13, București, sector 1, înregistrată la Registrul Asociațiilor, Fundațiilor și Federațiilor sub nr. 5/28.02.2012, având C.I.F. 29937530, ca organizator al Concursului, este operator de date cu caracter personal și prelucrează datele cu caracter personal într-un mod confidențial, sigur și transparent și cu respectarea prevederilor Regulamentului european nr. 2016/679 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor personale.

#### 2. Fundația Orange vă pune la dispoziție o adresă dedicată pentru orice cereri sau întrebări legate de modul în care datele cu caracter personal sunt prelucrate.

Pentru orice întrebare referitoare la datele personale sau pentru exercitarea drepturilor legale, participanții pot utiliza adresa dedicată [info@digitaliada.ro](mailto:info@digitaliada.ro)

Toate mesajele vor primi răspuns în termenul stabilit conform prevederilor legale (avându-se în vedere și posibilitățile tehnice de implementare a solicitărilor primite).

#### 3. Categoriile de date cu caracter personal procesate în cadrul Concursului

În cadrul Concursului, Fundația Orange va colecta de la participanți și de la reprezentanții legali ai acestora, dacă e cazul, următoarele categorii de date cu caracter personal:

- datele de contact, cum ar fi numele, prenumele, adresa de e-mail, numărul de telefon, data nașterii, localitatea de reședință, județul și/sau altele;
- materialele tematice aferente Concursului (în măsura în care acestea conțin date cu caracter personal);
- alte date necesare pentru derularea Concursului și completarea procesului-verbal de predare a premiilor, conform legislației specifice aplicabile.

Materialele (atât cele câștigătoare, cât și cele necâștigătoare) vor fi păstrate de către Fundația Orange pentru o perioadă nedeterminată sau până când participanții vor solicita Fundației Orange ștergerea acestora, cu asumarea consecințelor care derivă din această solicitare (de exemplu, participanții câștigători ar putea, în anumite condiții, să nu mai fie eligibili în cadrul Concursului).

**Refuzul de a furniza datele personale sau de a adera la condițiile Regulamentului (inclusiv cele privind modul în care sunt utilizate materialele înscrise) conduce la neparticiparea în Concurs sau, în cazul participanților câștigători, declararea lor ca necâștigători.**

#### 4. Datele cu caracter personal sunt prelucrate exclusiv în scopul derulării Concursului.

Datele cu caracter personal ale participanților la Concurs vor fi prelucrate de către Fundația Orange, în calitate de organizator, direct sau prin intermediul partenerilor implicați în Concurs în vederea: organizării și desfășurării Concursului; desemnării și validării câștigătorilor; atribuirii premiilor și îndeplinirii obligațiilor fiscale și contabile aferente organizatorilor de campanii promoționale. Totodată, Fundația Orange

România va face publice datele câștigătorilor prin orice mijloace de comunicare, cum ar fi, de exemplu, platforme publice de socializare sau orice alte materiale publicitare.

În cazul în care materialele înscrise conțin date cu caracter personal, este responsabilitatea Participantului de a obține acordul persoanelor respective de transmitere a datelor lor către Fundația Orange.

#### **5. În calitate de participant la Concurs, aveți drepturi specifice cu privire la datele dvs. cu caracter personal.**

Cu excepția cazului în care legea prevede altfel, aveți următoarele drepturi:

- dreptul de acces, respectiv dreptul de a obține o confirmare din partea noastră că prelucram datele dvs. cu caracter personal, precum și accesul la acestea și furnizarea de informații despre modul de prelucrare;
- dreptul la rectificare, care se referă la corectarea fără întârzieri nejustificate a datelor cu caracter personal inexacte și/sau la completarea datelor incomplete;
- dreptul la ștergere / dreptul de a fi uitat, adică dreptul de a vă șterge fără întârzieri nejustificate datele cu caracter personal colectate, în cazul în care aceste date nu mai sunt necesare pentru îndeplinirea scopurilor pentru care au fost colectate și nu există alt temei juridic pentru prelucrare, datele au fost colectate ilegal sau datele trebuie șterse pentru respectarea unei obligații legale;
- dreptul la restricționarea prelucrării, care se aplică în cazul în care (i) dumneavoastră contestați exactitatea datelor cu caracter personal, (ii) prelucrarea este ilegală și vă opuneți ștergerii datelor cu caracter personal, solicitând în schimb restricționarea prelucrării, (iii) nu mai avem nevoie de datele dumneavoastră cu caracter personal, dar dumneavoastră le solicitați pentru constatarea, exercitarea sau apărarea unui drept în instanță, (iv) v-ați opus prelucrării pentru intervalul de timp în care se verifică dacă interesele noastre legitime în prelucrarea datelor cu caracter personal prevalează asupra drepturilor dumneavoastră;
- dreptul de a vă opune prelucrării, cu excepția cazului în care demonstrăm că avem motive legitime pentru a prelucra datele dumneavoastră, motive care prevalează asupra intereselor, drepturilor și libertăților dumneavoastră sau pentru constatarea, exercitarea sau apărarea unui drept în instanță;
- dreptul de portabilitate, respectiv dreptul dumneavoastră de a primi datele cu caracter personal pe care ni le-ați furnizat în scopurile indicate în prezenta, într-un format structurat, utilizat în mod curent și care poate fi citit automat, precum și dreptul de a trimite aceste date unui alt operator;
- dreptul de a depune o plângere la Autoritatea Națională de Supraveghere a Protecției Datelor cu Caracter Personal (ANSPDCP);
- dreptul la o cale de atac judiciară eficientă împotriva autorității de supraveghere sau împotriva operatorului;
- dreptul de a nu face obiectul unei decizii bazate exclusiv pe prelucrare automată, inclusiv profilarea, care produce efecte juridice asupra dumneavoastră sau vă afectează în mod similar, cu excepția cazului în care o astfel de prelucrare este necesară sau permisă de lege.

#### **6. Datele cu caracter personal pot fi dezvăluite de către Fundația Orange către partenerii implicați în Concurs sau către alte persoane autorizate.**

Fundația Orange poate comunica datele personale ale participanților unor terțe părți numai în următoarele situații:

- Furnizori de servicii: Fundația Orange poate contracta furnizori de servicii, agenți sau antreprenori care să asiste societatea în derularea Concursului. Fundația Orange România le solicită acestor terțe părți să respecte toate legile aplicabile privind protecția datelor și cerințele de securitate referitoare la datele personale ale participanților prin încheierea unui acord scris;
- Consultanți sau parteneri externi ai Fundației Orange, care oferă asistență organizației;
- Autorități publice: Fundația Orange poate comunica datele Clientului în cazul în care i se impune acest lucru prin lege sau în cazul în care consideră, de bună credință, că respectiva divulgare este necesară în mod rezonabil pentru derularea corespunzătoare a obligațiilor fiscale, proceselor juridice, investigațiilor sau pentru a răspunde la orice reclamații.

## **7. Protecția datelor cu caracter personal aparținând copiilor sau altor persoane**

Părintele/tutorele/reprezentantul legal al minorului trebuie să-și exprime acordul cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal ale minorului în vederea participării acestuia din urmă la concurs. În lipsa acestui acord, materialul încărcat de către minor nu poate fi validat și datele cu caracter personal ale acestuia nu vor putea fi prelucrate.

## **8. Fundația Orange a aplicat măsuri de siguranță adecvate pentru a garanta siguranța datelor personale ale participanților și a implementat și durate specifice pentru ca datele personale să fie păstrate atât cât este necesar pentru îndeplinirea scopului declarat.**

**Securitatea datelor:** pentru a garanta siguranța datelor personale, Fundația Orange a implementat o serie de măsuri de securitate care sunt în conformitate cu standardele industriale general acceptate în acest sens. Aceste mijloace de protecție nu acoperă acele date personale pe care participanții aleg să le comunice în spații publice online sau offline.

**Păstrarea datelor:** Datele cu caracter personal ale participanților declarați necâștigători vor fi stocate de către Fundația Orange pe perioada desfășurării Concursului, respectiv până la validarea câștigătorilor.

Datele cu caracter personal ale câștigătorilor vor fi stocate de către Fundația Orange conform prevederilor legale aplicabile în materie financiar-contabilă sau cât este necesar pentru a răspunde unei reclamații sau a ne apăra în cazul unei litigiu.

La expirarea perioadei de stocare a datelor cu caracter personal, Fundația Orange va șterge/distruge aceste date de pe mijloacele de prelucrare și stocare într-un mod sigur.

## **9. Modificarea politicii de prelucrare a datelor cu caracter personal**

Fundația Orange are dreptul de a modifica prezenta Anexa nr. 1 la Regulament oricând pe durata desfășurării Concursului. Orice astfel de modificare va fi publicată pe site-ul Fundației Orange și/sau al Concursului, respectiv va fi adusă la cunoștința participanților prin aceleași mijloace prin care au fost încunoștințate cu privire la acest Regulament.

## 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 vreunor plăți către participant sau către 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 prezenți 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.