

Regulamentul de desfășurare a concursului online Digitaliada, ediția 2016-2017

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

CADRUL GENERAL DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Digitaliada este un proiect ce se adresează în principal elevilor și profesorilor, precum și tuturor celor implicați sau interesați de educația digitală. Prin acest proiect, Fundația Orange urmărește crearea unor modele de bune practici ce propun, pe de o parte, învățarea continuă pentru profesori și adaptarea lor la metode de predare moderne și, pe de altă parte, îmbunătățirea performanțelor școlare ale elevilor prin folosirea tehnologiei.

Digitaliada își propune:

- **Promovarea educației digitale** – învățarea bazată pe folosirea tehnologiei și a conținutului digital – printr-o serie de modele de bune practici implementate în 10 școli din România, alese prin concurs, la clasele V-VIII, pe parcursul anului școlar 2016-2017.
- **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.

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

Digitaliada este proiectul Fundației Orange și se desfășoară cu sprijinul Direcției Generale de Învățământ Preuniversitar din cadrul Ministerului Educației Naționale și Cercetării Științifice. Proiectul este implementat cu sprijinul organizațiilor nonguvernamentale: Asociația Actori Europeni, Asociația Cartea Daliei, Asociația Societatea Online și Fundația Noi Orizonturi.

În cadrul proiectului Digitaliada a fost creată o platformă online interactivă – www.digitaliada.ro, care 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 acestora de către toți cei interesați.

Platforma încurajează crearea de conținut educațional original în format digital și încărcarea lui pe platformă în două secțiuni 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.).

O persoană poate publica materiale educaționale în ambele secțiuni.

1) Secțiunea Concurs

Aceasta găzduiește Concursul Digitaliada, care se va desfășura în perioada **17 noiembrie 2016 - 25 aprilie 2017.**

Este un concurs național de materiale educaționale în format digital pentru clasele V-VIII.

Concursul se adresează în principal profesorilor din orice școală din România, dar și oricărei alte persoane peste 18 ani interesate să creeze și să distribuie publicului larg materiale didactice în format digital, ce pot fi folosite în procesul de predare a oricărei discipline școlare de la clasele V-VIII.

Materialele digitale pot fi încărcate pe platformă prin intermediul unui formular de înscriere. Câștigătorii concursului vor fi răsplățiți cu premii constând în echipamente electronice și IT. Descrierea Regulamentului de concurs este disponibilă mai jos.

2) Secțiunea Alte resurse

Această secțiune va conține resurse educaționale digitale identificate sau create de echipa de proiect. De asemenea, în această secțiune sunt invitați să publice materiale digitale dedicate procesului educațional de la clasele V-VIII toți cei care au folosit sau au creat asemenea materiale, dar nu doresc să le înscrie în concurs. **Materialele publicate în această secțiune nu participă la concurs.**

Materialele publicate 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. 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-numitele opere "open-source" .

Materialele digitale pot fi încărcate pe platformă în secțiunea Alte Resurse pe baza unui formular de înscriere, identic cu cel de la secțiunea Concurs.

Materialele încărcate în această secțiune vor trece printr-un proces de prevalidare 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. Dacă materialul încărcat este validat, utilizatorul va primi un răspuns pe e-mail în maxim 72 de ore, iar materialul va fi vizibil pe platformă.

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

Fundația Orange nu va interveni în modificarea conținutului materialelor înscrise de utilizator.

REGULAMENTUL CONCURSULUI

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 criteriile de selecție a materialelor câștigătoare.

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.

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

Concursul online Digitaliada se desfășoară exclusiv pe platforma online www.digitaliada.ro.

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

Procedura de înscriere este adusă la cunoștința grupului-țintă prin publicare pe platforma www.digitaliada.ro. De asemenea, va fi transmisă către inspectoratele școlare județene, în format electronic.

Participarea la concurs este condiționată de completarea formularului dedicat și de încărcarea pe platformă a unor materiale originale.

Pot fi depuse aplicații software, conținut digital de tip video/imagine și planuri de lecție. Fiecare participare la concurs presupune în mod obligatoriu încărcarea pe platformă a cel puțin un material dintre cele indicate.

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.

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 are capacitate deplină de exercițiu și care creează conținut educațional digital pentru clasele V-VIII: profesori, părinți ai elevilor, alte tipuri de specialiști în educație etc.

Nu se pot înscrie în concurs persoanele care, pe durata proiectului, au făcut parte din echipa de proiect (în calitate de angajați sau voluntari) sau care sunt rude de gradul I și gradul II cu angajați, membri ai Adunării Generale (inclusiv membri fondatori) sau ai Consiliului Director al Fundației Orange sau ai oricăreia dintre organizațiile nonguvernamentale care implementează proiectul sau ai afiliaților Fundației Orange sau ai acestor organizații nonguvernamentale. De asemenea, în concurs nu se pot înscrie nici profesorii din cele 10 școli în care este implementat proiectul-pilot național Digitaliada.

3. Ce materiale digitale pot fi înscrise în concurs?

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

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 (de exemplu: software educațional, aplicații, executabile, materiale foto sau audio-video – animații, prezentări, demonstrații, tutoriale sau înregistrări din timpul orelor de curs, materiale ce au ca subiect teme de curs etc.).

Materialele digitale înscrise în concurs trebuie să fie creații originale ale unei persoane sau ale unui grup de persoane care, pentru înscrierea în concurs, își va desemna un reprezentant.

Prin înscrierea unui material educațional digital în concurs, aplicantul garantează implicit exactitatea științifică a conținutului educațional. Lipsa de acuratețe științifică a informației prezentate duce la descalficarea aplicantului din concurs și la ștergerea materialului de 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 și că este de acord și înțelege că, prin încărcarea materialelor pe website, acestea vor putea 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 acestora.

4. Perioada de derulare a concursului

Data lansării concursului online este 17 noiembrie 2016.

Înscrierea în concurs a materialelor educaționale digitale are loc în intervalul 17 noiembrie 2016 - 25 aprilie 2017.

Procesul de jurizare a materialelor înscrise în concurs se va desfășura în perioada: 17 noiembrie – 1 iunie 2017.

Anunțarea rezultatelor: rezultatele concursului vor fi făcute publice cel târziu în data de 10 iunie 2017.

5. Descrierea premiilor și modalitatea de acordare

Premiile le 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 proiectului Digitaliada, și persoana câștigătoare.

Premiile vor consta în echipamente digitale și IT:

- Premiul 1 – un laptop performant, cu licențe și o cameră foto performantă (aprox. 2300 euro)
- Premiul 2 - un laptop performant, cu licențe (aprox. 1300 euro)
- Premiul 3 – o cameră foto performantă (aprox. 1000 euro)
- 6 Mențiuni – o tabletă (aprox. 350 euro)

- Premiul de popularitate (prin votul publicului) – un laptop cu licențele aferente (aprox. 1.200 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 60 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, 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 folosească public numele în comunicarea aferentă rezultatelor concursului.

6. Procedura de înscriere a materialelor digitale în concurs

Pentru a înscrie un material digital în concurs, pe platforma www.digitaliada.ro, dați click pe butonul **Înscrie-te în concurs**; acesta este afișat pe pagina principală a site-ului, ca și în subsecțiunea Concurs din secțiunea eConținut. Prin apăsarea acestui buton se va deschide formularul de înscriere (www.digitaliada.ro/Concurs).

În formularul de înscriere, trebuie încărcate:

- Materialul digital propriu-zis (orice material înscris în concurs trebuie să fie creația dvs. sau a grupului pe care îl reprezentați);
- Date privind persoana care a înscris materialul digital în concurs.

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

Formularul poate fi completat în limba română.

După completarea tuturor câmpurilor, aplicantul are posibilitatea să-și verifice aplicația, apăsând butonul **Verificare**.

După ce a completat formularul și/sau l-a verificat, aplicantul poate fie să-și definitiveze înscrierea în concurs – apăsând butonul **Confirm înregistrarea în concurs**, fie să renunțe la înscriere – apăsând butonul **Anulează înregistrarea**.

Aplicantul va primi pe adresa de e-mail înscrisă în formular o notificare de confirmare a încărcării aplicației. Dacă aplicația va fi validată, aplicantul va primi o a doua notificare, de confirmare a publicării pe site a aplicației.

Fiecare aplicație va fi supusă validării 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 minim 72 de ore 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 Aplicantilor, obținute ca urmare a desfășurării Concursului, decât în scopul derulării prezentului Concurs în conformitate cu acest Regulament, o utilizare în orice alt scop nefiind permisă.

Datele personale prelucrate de Organizator reprezintă numele, adresa de e-mail și vârsta utilizatorului. Suplimentar, în cazul Aplicantilor câștigători, Organizatorul va colecta direct de la Aplicantii 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 Aplicantilor câștigători și Premiile oferite acestora, în conformitate cu legislația în vigoare. Organizatorul se obligă să păstreze confidențialitatea datelor personale ale Aplicantilor.

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 agrearea 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 trebuie trecută 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 site-ului.

Disciplină: Vă rugăm să scrieți 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.

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 cel puțin o categorie de materiale, dintre cele listate pe site:

- Aplicație
- Conținut digital de tip video demonstrativ sau tutorial
- Plan de lecție

Pentru a încărca și înscrie în concurs un material digital educațional, trebuie să încărcați conținut în cel puțin una dintre cele trei categorii: *Aplicație*, *Conținut digital de tip video demonstrativ sau tutorial* și *Plan de lecție*.

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 digital de tip video demonstrativ sau tutorial (*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.

Plan de lecție. În situația în care materialul educațional digital pe care îl publicați poate fi încadrat clar în metodologia oficială de predare a unei discipline, este de preferat să publicați și planul lecției 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 planul de lecție și 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 datele 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

7.1. Comisia de evaluare a materialelor digitale înscrise în concurs

Materialele înscrise în concurs vor fi evaluate de o Comisie de specialiști și experți în educație și conținut digital. Comisia va fi formată din profesori pe disciplinele predate la clasele V-VIII și specialiști în educație, inclusiv în educație digitală. Decizia privind acordarea premiilor va fi luată de Comisia de evaluare 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 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 experți în materia de care aparține materialul încărcat;
- b) Etapa a II-a - de jurizare a conținutului digital și a aplicabilității la clasă în procesul de predare-învățare, 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 îndeplinească următoarele condiții obligatorii de validare:

- Informația conținută să fie validă din punct de vedere științific;
- Materialele digitale postate sunt originale și nu necesită pentru utilizare consimțământul unei terțe persoane sau plata unor drepturi de proprietate intelectuală;
- Drepturile de proprietate intelectuală asupra materialelor sunt deținute exclusiv de persoanele care le-au încărcat pe site;
- Materialele să fie utile și să poată fi folosite în procesul de predare a disciplinelor școlare de la clasele V-VIII;
- Persoana înscrisă în concurs să furnizeze date corecte privind datele personale (organizația garantează faptul că acestea nu vor fi făcute publice, cu excepția identității câștigătorilor concursului);
- Materialele nu pot promova activități violente sau care pot părea periculoase sau anumite 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.

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

În concurs este înscris automat fiecare dintre materialele digitale publicate cu respectarea condițiilor de mai sus.

Nr.crt.	Criteriu	Explicitarea criteriilor	Punctaj (între 1 și 10 puncte, unde 1 este punctajul cel mai mic și 10, cel mai mare)
Materialul digital se centrează pe beneficiarul final - copil sau profesor.			
1	Materialul este atractiv	Trezește interesul copiilor Îi motivează pe copii să urmărească conținutul Formatul (design, layout, butoane etc.) este cunoscut, ușor de folosit	
2	Materialul este adaptat tuturor categoriilor de elevi, indiferent de mediul din care provin	Este incluziv Poate fi adaptat la individualitatea copilului Facilitează diferențierea adecvată a celor care îl folosesc	
3	Materialul este relevant pentru tema abordată	Sprijină învățarea și nu doar navigarea și distracția Informația este bine structurată - intuitivă, completă și neredundantă Informația este prezentată clar, concis, coerent, corect și fără greșeli gramaticale Înlesnește înțelegerea materiei de către copii	
4	Formatul este adecvat la conținut și beneficiar	Imagini, grafică, flux video, sunet - sunt folosite astfel încât să trezească interesul cu privire la tema abordată	

		Grafica pune în valoare conținutul; elementele vizuale nu sunt doar un scop în sine	
		Folosirea sau navigarea este intuitivă, de la sine înțeleasă, nu are nevoie de explicații	
		Facilitează activitatea de predare	
		Copilul poate cu ușurință să înceapă să lucreze pe tema data (și să nu piardă timpul cu înțelegerea tiparelor formatului)	
În material sunt exploatare în mod adecvat posibilitățile/caracteristicile digitale.			
5	Materialul include diferite forme media	Folosește mijloace media diverse: text, imagini, video, animații, sunet, simulări etc.	
		Interactivitatea - dacă există - ajută la captarea interesului copilului față de temă	
		Integrează dinamic text, date, obiecte multimedia proprii sau preluate din diverse surse	
		Mijloacele media sunt folosite având în vedere scopul educativ al materialului	
6	Materialul poate fi adaptat la contexte de învățare diferite	Componentele sale pot fi folosite independent una față de alta și/sau în contexte diferite (folosire modulară)	
		Îi dă copilului posibilitatea să folosească conținutul în funcție de parcursul educațional propriu	
		Facilitează diferite metode de învățare și predare prin folosirea de mijloace media variate și acces la informație de ultimă oră	
		Este înlesnită comunicarea/ interacțiunea între copii sau între copii și profesor	
		Comunicarea este folosită pentru a consolida efortul de învățare	
Materialul digital este relevant pentru programa școlară.			
7	Materialul sprijină atingerea obiectivelor programei școlare	Este relevant pentru competențele pe care trebuie să le dobândească copiii	
		Este potrivit pentru atingerea obiectivelor de învățare	

		Este adecvat vârstei copiilor cărora li se adresează	
		Srijină învățarea în colaborare	
8	Materialul permite evaluarea în raport cu obiectivele educaționale	Creează posibilitatea evaluării - prin teste, de pildă	
		Poate fi folosit în evaluarea formativă sau sumativă	
		Poate permite autoevaluarea copiilor	
		Permite reflecția în urma evaluării - individuală sau prin feedback	
Materialul digital are elemente de originalitate.			
9	Materialul este original	Propune elemente de noutate în abordarea cu mijloace digitale a temei abordate	
		Este creația aplicantului sau a grupului pe care aplicantul îl reprezintă	
		Are o abordare creativă, inovativă în prezentarea conceptelor, ideilor sau fenomenelor	
		Abordează tema în context multidisciplinar, astfel încât materialul să poată fi folosit la mai multe discipline	
Punctaj final			Media punctajelor acordate de evaluatori

Pentru fiecare dintre cele 9 criterii, 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 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, vor fi aleși maxim 10 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 participantul cu cel puțin două zile înainte de data de la care s-ar aplica modificarea. Participantul are dreptul de a-și retrage înscrierea realizată anterior aplicării modificării, printr-o solicitare scrisă la adresa 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 pe site-ul proiectului – 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.

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 că 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 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 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.