



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GRIGORE MOISIL”

MUNICIPIUL PLOIEȘTI

Str. Laurilor, nr. 2A

Tel. /Fax: 0244 567036

E-mail: grigore_moisil2003@yahoo.com

Nr. 1876 / 22.04.2026

REGULAMENTUL CONCURSULUI

Exploratorii Digitale

Concurs pentru elevii din ciclul primar/ gimnazial

NIVEL JUDEȚEAN EDIȚIA III

DOMENIUL INTERDISCIPLINAR

Director,

Prof. Andreea Mărcu



Coordonator,

Prof. Ilie Oana Magdalena

Cuprins

ARGUMENT	4
OBIECTIVELE PROIECTULUI.....	4
Obiectiv general	4
Obiective specifice	5
CONDIȚII DE PARTICIPARE.....	5
Categorii de vârstă și secțiuni	5
Secțiuni de concurs	5
Observații importante (opțional, dar recomandat în dosar)	6
PROIECTE ȘI TEMĂ	6
Tema concursului	6
Tipuri de proiecte	6
Cerințe generale pentru proiecte	7
PROBE DE CONCURS.....	7
Secțiunea 1: Proiecte în Scratch	7
Secțiunea 2: Grafică computerizată (pentru elevii cu CES)	8
CALENDARUL ȘI MODUL DE DESFĂȘURARE	8
Calendarul concursului	8
Modul de desfășurare	8
Înscriere și transmiterea proiectelor	9
Platforma de desfășurare	9
Dispoziții finale	9
CRITERII DE EVALUARE.....	9
Secțiunea 1: Proiecte în Scratch	9
Secțiunea 2: Grafică computerizată (elevi cu CES)	9
✦ Observație	10
ANUNȚAREA CÂȘTIGĂTORILOR	10
DECIZII FINALE	10
CERTIFICARE	10
👤 Pentru elevi:	10
👤 Pentru cadre didactice:	10
DESFĂȘURAREA CONCURSULUI.....	11

Înscrierea participanților	11
2 Condiții de realizare a materialelor	11
📞 PERSOANĂ DE CONTACT	11
FIȘĂ DE ÎNSCRIERE	12
Concurs „Exploratorii digitali”	12
Tema: „Aventura cunoașterii”	12
📄 DATE PARTICIPANT	12
📁 SECȚIUNEA ALEASĂ.....	12
🎯 PROIECT	12
📋 DESCRIEREA PROIECTULUI.....	12
⇄ DATE TEHNICE	13
👤👥 PROFESOR COORDONATOR.....	13
🗣️ DECLARAȚIE	13
✍️ ACORD PRELUCRARE DATE.....	13
📝 SEMNĂTURI	13
📅 DATA.....	13
SCOPUL PARTENERIATULUI	14
OBLIGAȚIILE PĂRȚILOR	14
DURATA PARTENERIATULUI	15
DISPOZIȚII FINALE.....	15

Într-o societate aflată într-un proces accelerat de digitalizare, dezvoltarea competențelor digitale reprezintă o necesitate esențială pentru formarea elevilor și integrarea acestora în societatea modernă. Concursul **„Exploratorii digitali”**, având tema **„Aventura cunoașterii”**, a fost conceput ca o inițiativă educațională inovatoare, menită să ofere un cadru interactiv, accesibil și incluziv pentru dezvoltarea acestor competențe.

Proiectul se adresează tuturor elevilor din ciclul primar și gimnazial, atât celor fără dificultăți de învățare, cât și elevilor cu Cerințe Educaționale Speciale (CES), promovând egalitatea de șanse și participarea activă în procesul educațional. Prin utilizarea platformei Scratch, elevii sunt încurajați să învețe prin explorare, experimentare și creație, într-un mediu prietenos și intuitiv.

Tema „Aventura cunoașterii” oferă participanților oportunitatea de a realiza proiecte interactive (jocuri, animații sau povești digitale) care integrează cunoștințe din diverse arii curriculare. Astfel, elevii își dezvoltă gândirea logică, creativitatea, capacitatea de rezolvare a problemelor și competențele de colaborare, transformând învățarea într-o experiență atractivă și relevantă.

Un element central al concursului îl constituie caracterul incluziv. Activitățile sunt concepute astfel încât să poată fi adaptate în funcție de nivelul de pregătire și de nevoile individuale ale elevilor. Elevii cu CES beneficiază de un mediu de învățare stimulat și accesibil, în care își pot valorifica potențialul, în timp ce elevii fără CES sunt încurajați să manifeste empatie, spirit de echipă și respect pentru diversitate.

Prin participarea la concursul „Exploratorii digitali”, elevii nu doar că își dezvoltă competențele digitale, ci și dobândesc încredere în propriile forțe, își exprimă creativitatea și își consolidează capacitatea de a învăța activ. În același timp, proiectul contribuie la promovarea unui model educațional modern, centrat pe elev, bazat pe incluziune, inovație și colaborare.

În concluzie, concursul „Exploratorii digitali”, prin tema „Aventura cunoașterii”, reprezintă o oportunitate valoroasă de formare și afirmare pentru toți elevii, susținând dezvoltarea competențelor esențiale pentru secolul XXI într-un cadru educațional echitabil și motivant.

Obiectiv general

Dezvoltarea competențelor digitale, creative și de gândire logică ale elevilor din clasele III–VIII, prin realizarea de proiecte interactive în Scratch, într-un cadru educațional incluziv care valorifică participarea tuturor elevilor, inclusiv a celor cu Cerințe Educaționale Speciale (CES).

Obiective specifice

1. **Dezvoltarea competențelor digitale**
Formarea abilităților de utilizare a mediilor de programare vizuală prin crearea de proiecte interactive (jocuri, animații, povești digitale).
2. **Stimularea gândirii logice și algoritmice**
Dezvoltarea capacității elevilor de a rezolva probleme prin utilizarea structurilor logice (condiții, variabile, secvențe).
3. **Promovarea creativității și a expresivității digitale**
Încurajarea elevilor să creeze produse originale care îmbină cunoștințele școlare cu elemente vizuale și narative.
4. **Aplicarea interdisciplinară a cunoștințelor**
Integrarea conținuturilor din diferite discipline (matematică, limba română, științe etc.) în proiecte digitale interactive.
5. **Asigurarea incluziunii educaționale**
Crearea unui cadru accesibil și adaptabil, care să permită participarea activă a elevilor cu CES, respectând ritmul și nevoile fiecăruia.
6. **Dezvoltarea competențelor sociale și de colaborare**
Stimularea lucrului în echipă, a comunicării și a respectului reciproc între elevi.
7. **Creșterea motivației pentru învățare**
Transformarea procesului educațional într-o experiență atractivă prin utilizarea tehnologiei și a elementelor ludice.
8. **Promovarea utilizării responsabile a tehnologiei**
Formarea unei atitudini corecte față de utilizarea resurselor digitale și respectarea principiilor de originalitate.

Concursul este deschis elevilor din învățământul primar și gimnazial, respectiv claselor III–VIII, care îndeplinesc cerințele specifice fiecărei categorii de vârstă.

Participanți

- Concursul este deschis elevilor din învățământul primar și gimnazial, respectiv claselor **III–VIII**, care îndeplinesc cerințele specifice fiecărei categorii de vârstă.
- Pot participa atât elevi fără Cerințe Educaționale Speciale (CES), cât și elevi cu CES, în funcție de secțiunea dedicată.

Categorii de vârstă și secțiuni

Concursul se adresează elevilor din învățământul gimnazial și primar (clasele III–VIII), împărțiți în:

- **Categoria A:** clasele III–IV
- **Categoria B:** clasele V–VI
- **Categoria C:** clasele VII–VIII

Secțiuni de concurs

- **Secțiunea Scratch**

Destinată elevilor din clasele **III–VIII**, organizați pe grupe de vârstă.

Aceștia vor realiza proiecte interactive în Scratch, sub formă de jocuri, animații sau povești educative.

- **Secțiunea Grafică Computerizată**

Destinată exclusiv elevilor cu Cerințe Educaționale Speciale (CES).

Participanții vor crea proiecte grafice digitale folosind aplicații de desen și design, într-un cadru adaptat și incluziv.

Observații importante

- Fiecare participant poate înscrie un singur proiect.
- Proiectele trebuie să fie originale și realizate individual.
- Participarea presupune respectarea regulamentului concursului.

PROIECTE ȘI TEMA

Tema concursului

Tema generală a concursului este: **„Aventura cunoașterii”**.

Aceasta are rolul de a stimula curiozitatea, creativitatea și dorința de explorare a elevilor, prin realizarea unor proiecte digitale interactive care îmbină învățarea cu jocul și descoperirea.

Tipuri de proiecte

În cadrul concursului „Exploratorii digitali”, participanții vor realiza proiecte digitale adaptate fiecărei secțiuni:

□ Secțiunea Scratch

Elevii vor realiza proiecte interactive în Scratch, care pot avea următoarele forme:

- jocuri educative pe niveluri;
- animații interactive;
- povești digitale cu alegeri;
- quiz-uri tematice.

Proiectele trebuie să reflecte tema „Aventura cunoașterii”, integrând situații de învățare din diferite domenii (matematică, limba română, științe etc.).

🎨 Secțiunea Grafică Computerizată (CES)

Elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES) vor realiza lucrări de grafică digitală utilizând aplicații specifice de desen și design.

Lucrările pot include:

- desene digitale tematice;
- colaje grafice;
- ilustrații ale conceptului „Aventura cunoașterii”;
- postere educative.

Cerințe generale pentru proiecte

Toate proiectele trebuie să respecte următoarele condiții:

- să fie originale și realizate de participanți;
- să respecte tema concursului;
- să aibă caracter educativ;
- să fie adecvate vârstei și nivelului de dezvoltare al elevilor;
- să promoveze creativitatea și gândirea logică;
- să nu conțină elemente ofensatoare sau nepotrivite.

Scopul temei

Tema „Aventura cunoașterii” urmărește:

- transformarea procesului de învățare într-o experiență interactivă;
- dezvoltarea competențelor digitale;
- stimularea imaginației și a gândirii critice;
- încurajarea incluziunii și a participării active a tuturor elevilor.

Secțiunea 1: Proiecte în Scratch

Realizarea unui proiect interactiv (joc, animație sau poveste digitală)

Descriere:

Participanții vor realiza un proiect digital interactiv utilizând mediul de programare Scratch. Proiectul poate avea forma unui joc educativ, a unei animații sau a unei povești digitale interactive. Acesta trebuie să fie original, creativ și să includă elemente de interactivitate (de exemplu: personaje, dialoguri, butoane, mișcare, sunete sau scenarii dinamice).

Scop:

Evaluarea competențelor digitale ale elevilor, a gândirii logice și algoritmice, precum și a creativității în utilizarea instrumentelor de programare vizuală.

Criterii de evaluare:

- complexitatea și funcționalitatea proiectului;
- creativitatea și originalitatea ideii;

- gradul de interactivitate;
- claritatea scenariului (narațiune, reguli sau acțiuni);
- respectarea temei concursului „Aventura cunoașterii”;
- aspectul vizual și experiența utilizatorului.

Secțiunea 2: Grafică computerizată (pentru elevii cu CES)

Realizarea unui poster sau a unei ilustrații digitale

Descriere:

Elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES) vor realiza un poster digital sau o ilustrație pe tema concursului, utilizând aplicații de grafică digitală accesibile (de exemplu: Tux Paint, Paint 3D, Canva sau alte aplicații similare). Lucrările trebuie să fie originale și realizate de la zero, fără utilizarea imaginilor protejate de drepturi de autor.

Scop:

Valorificarea creativității și a expresivității vizuale, precum și dezvoltarea competențelor digitale adaptate nivelului fiecărui elev.

Criterii de evaluare:

- originalitatea lucrării;
- relevanța față de tema concursului;
- claritatea mesajului transmis;
- estetica și compoziția vizuală;
- utilizarea corectă a instrumentelor software.

CALENDARUL ȘI MODUL DE DESFĂȘURARE

Calendarul concursului

- **Perioada de înscriere: 25.04.2026 – 30.05.2026**
- **Perioada de lucru la proiecte: 25.04.2026 – 30.05.2026**
- **Termen limită de trimitere a proiectelor: 30.05.2026**
- **Perioada de evaluare: 30.05.2026 – 20.06.2026**
- **Anunțarea rezultatelor: 20.06.2026**

Modul de desfășurare

Concursul „Exploratorii digitali” se desfășoară online și presupune realizarea de proiecte digitale în conformitate cu tema „Aventura cunoașterii”.

Participanții vor avea la dispoziție o perioadă dedicată pentru realizarea proiectelor, începând cu data anunțării temei și până la termenul limită de predare.

Înscriere și transmiterea proiectelor

Înscrierea și încărcarea proiectelor se realizează online, astfel:

- Secțiunea Scratch:
<https://forms.gle/Y1wgdNt2BSDS7xs56>
- 🎮 Secțiunea Grafică Computerizată:
<https://forms.gle/6tsaT47Z6ZYtp4Qk7>

Platforma de desfășurare

Proiectele vor fi încărcate pe platforma oficială a concursului:

<https://sites.google.com/view/exploratorii-digitali-2025/pagina-de-pornire>

Dispoziții finale

- Proiectele trimise după data limită **30.05.2026** nu vor fi luate în considerare;
- Respectarea calendarului este obligatorie pentru toți participanții;
- Organizatorii își rezervă dreptul de a modifica programul, cu anunțarea prealabilă a participanților.

CRITERII DE EVALUARE

Proiectele vor fi evaluate diferențiat, în funcție de secțiunea în care sunt înscrise, utilizând criterii specifice fiecărui tip de produs digital.

Secțiunea 1: Proiecte în Scratch

🎮 Criterii de evaluare:

- Creativitate și inovație (30%)**
Se evaluează originalitatea ideii și modul în care participanții propun soluții creative și inovative în realizarea proiectului.
- Complexitate și funcționalitate (30%)**
Se urmărește gradul de dificultate al proiectului, corectitudinea logicii de programare și utilizarea adecvată a blocurilor de cod.
- Design și estetică (20%)**
Se evaluează aspectul vizual al proiectului, coerența grafică și atractivitatea interfeței pentru utilizator.
- Respectarea temei (20%)**
Se analizează modul în care proiectul reflectă tema concursului „Aventura cunoașterii” și cerințele stabilite de organizatori.

Secțiunea 2: Grafică computerizată (elevi cu CES)

Criterii de evaluare:

- **Creativitate și originalitate (30%)**
Se apreciază modul de exprimare creativă și unicitatea abordării temei.
- **Tehnică și acuratețe grafică (30%)**
Se evaluează utilizarea corectă a instrumentelor digitale și claritatea compoziției vizuale.
- **Accesibilitate și adaptare (20%)**
Se analizează modul în care lucrarea este realizată într-un format accesibil, adaptat nevoilor elevilor cu CES.
- **Relevanța față de temă (20%)**
Se evaluează măsura în care lucrarea transmite mesajul temei concursului.

✦ Observație

- Punctajul total pentru fiecare lucrare este de **100 puncte**.
- Evaluarea se realizează de către o comisie de specialitate, desemnată de organizatori.

ANUNȚAREA CÂȘTIGĂTORILOR

- Câștigătorii concursului vor fi anunțați pe site-ul oficial al concursului.
- Aceștia vor primi diplome de premiu și, după caz, premii în bani sau produse educaționale.
- Proiectele câștigătoare vor fi publicate pe site-ul concursului și într-o broșură dedicată evenimentului.

DECIZII FINALE

- Deciziile comisiei de evaluare sunt definitive și nu pot fi contestate.
- În situații excepționale sau probleme tehnice, comisia își rezervă dreptul de a lua decizii suplimentare, în conformitate cu regulamentul concursului.

CERTIFICARE

În urma participării la concursul „**Exploratorii digitali**”, participanții vor primi diplome sau certificate, după cum urmează:

👤🎓 Pentru elevi:

- Diplome de participare sau diplome de premii, în funcție de rezultatele obținute;
- Diplomele vor fi semnate de organizatori și, după caz, de reprezentanți ai Inspectoratului Școlar Județean Prahova;
- Acestea certifică implicarea elevilor în activități digitale și contribuie la portofoliul educațional.

👤👩🏫 Pentru cadre didactice:

Profesorii coordonatori pot primi, în funcție de implicare:

- **Adeverință de participare ca profesor coordonator** – confirmă implicarea în organizarea și coordonarea elevilor înscriși în concurs;
- **Diplomă pentru implicare în activități educaționale** – recunoaște contribuția la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor;
- **Adeverință privind rezultatele elevilor coordonați** – evidențiază performanțele obținute de elevii îndrumați;
- **Certificat de implicare în activități de incluziune educațională** – pentru activități desfășurate cu elevi cu Cerințe Educaționale Speciale (CES).

Diplomele vor fi transmise în format electronic în perioada:
01.06.2025 – 30.06.2025

DESFĂȘURAREA CONCURSULUI

Înscrierea participanților

Înscrierea se realizează prin transmiterea:

- formularului de înscriere;
- acordului de parteneriat semnat;

la adresa de e-mail: ilieoanascoala2017@gmail.com,
 cu subiectul: „**Concursul Județean – Exploratori Digitali**”,
 până la data de **15.04.2025**.

2 Condiții de realizare a materialelor

- Proiectele vor fi realizate în Scratch, într-un editor grafic ales de participant;
- Fișierele vor fi salvate astfel:
 - imagine: **.jpg**
 - link sau **.sb3**
- Nu se percepe taxă de participare.

PERSONĂ DE CONTACT

Prof. Ilie Oana Magdalena

☎ Tel.: 0786 609 489

Email: ilieoanascoala2017@gmail.com

FIȘĂ DE ÎNSCRIERE

Concurs „Exploratorii digitali”

Tema: „Aventura cunoașterii”

DATE PARTICIPANT

- Nume și prenume elev: _____
- Clasa: _____
- Categoria: ☐ A (III–IV) ☐ B (V–VI) ☐ C (VII–VIII)
- Școala: _____
- Localitatea: _____

SECȚIUNEA ALEASĂ

- ☐ Secțiunea Scratch
- ☐ Secțiunea Grafică Computerizată (CES)

PROIECT

- Titlul proiectului: _____
- Tip proiect (Scratch):
☐ Joc ☐ Animație ☐ Poveste interactivă
- Aplicație utilizată (CES): _____

DESCRIEREA PROIECTULUI

DATE TEHNICE

- Link proiect (dacă este realizat în Scratch):

sau

- Fișier atașat: ☐ DA ☐ NU

PROFESOR COORDONATOR

- Nume și prenume: _____
- Disciplina: _____
- Telefon: _____
- E-mail: _____

DECLARAȚIE

Subsemnatul declar că:

- proiectul este realizat individual și este original;
- respect regulamentul concursului;
- sunt de acord cu utilizarea proiectului în scop educațional.

ACORD PRELUCRARE DATE

☐ Sunt de acord cu prelucrarea datelor personale în scopul concursului

SEMNĂTURI

- Semnătura elev: _____
- Semnătura profesor coordonator: _____

DATA

____ / ____ / 2026

Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Ploiești
Str. Laurilor, nr. 2 A, Ploiești, Prahova
Tel/fax: 0244 567036
Nr. din

Școala.....
Adresa.....
Tel:
Nr. din

ACORD DE PARTENERIAT
încheiat astăzi,..... între:

Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Ploiești, reprezentat de director prof. Marcu Anda, director adj. prof. Radu Laura și coordonator proiect, prof. Ilie Oana Magdalena, în calitate de organizator și

Școala
reprezentată de director
și următoarele cadre didactice implicate în proiect
.....
în calitate de partener în vederea realizării proiectului județean „Exploratorii Digitali”, Ediția a II-a.

SCOPUL PARTENERIATULUI

Acest acord are ca scop colaborarea între părți pentru implementarea **Concursului Județean „Exploratorii Digitali”, Ediția a III-a**, organizat conform Calendarului Proiectelor de Educație Extrașcolară Județeană (CPEEJ) 2026, Nr. 442/21.06.2026, poziția 98.

Concursul are ca obiective:

- Dezvoltarea competențelor digitale și creativității elevilor.
- Promovarea incluziunii școlare pentru elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES).
- Consolidarea relațiilor de colaborare între școli și implicarea comunității locale în procesul educațional.

OBLIGAȚIILE PĂRȚILOR

Școala Organizatoare:

1. Va trimite tuturor școlilor partenere documentația completă privind concursul.
2. Va comunica programul evenimentelor și termenele relevante.
3. Va transmite materiale reprezentative pentru activitățile desfășurate.
4. Va crea un portofoliu electronic al proiectului, incluzând lucrările și rezultatele participanților.
5. Va publica proiectele premiate în broșura finală a concursului și pe site-ul oficial al acestuia.

Școala Parteneră:

1. Va returna un exemplar semnat și ștampilat al prezentului acord.
2. Va asigura participarea elevilor și cadrelor didactice la activitățile din cadrul proiectului.
3. Va respecta calendarul activităților comunicat de organizator.
4. Va realiza un portofoliu cu materiale reprezentative pentru fiecare activitate desfășurată în cadrul proiectului.

DURATA PARTENERIATULUI

Acordul intră în vigoare la data semnării sale de către părți și este valabil pe perioada **martie – iunie 2025**.

DISPOZIȚII FINALE

1. Fiecare parte păstrează un exemplar original al prezentului acord.
2. Eventualele modificări ale prezentului acord vor fi realizate prin act adițional, cu acordul ambelor părți.
3. În cazul în care apar neînțelegeri, acestea vor fi soluționate pe cale amiabilă. Dacă acest lucru nu este posibil, litigiile vor fi soluționate conform legislației în vigoare.

Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Ploiești

Școala

.....

Director ,
Prof. Anda Marcu

Director,

ADEVERINȚĂ DE PARTICIPARE

Se adeverește că profesorul/a _____ a avut calitatea de profesor coordonator și s-a implicat în organizarea, îndrumarea și coordonarea elevilor înscriși în cadrul proiectului educațional județean „**Exploratorii Digitali**”, inclus în **CPEEJ nr. 442/21.06.2026, poziția 89.**

Prin această implicare, cadrul didactic a contribuit la desfășurarea activităților specifice proiectului și la buna organizare a participării elevilor.

Prezenta adeverință se eliberează pentru a-i servi drept document justificativ în cadrul fișei de (auto)evaluare anuală a cadrelor didactice.

Data: _____

Director,
Prof. Anda Marcu

Coordonator proiect,
Prof. Ilie Oana Magdalena

ADEVERINȚĂ

Se adeverește că profesorul/a _____ a realizat activități de predare și evaluare diferențiată în cadrul concursului **„Exploratorii Digitali”, ediția a III-a**, inclus în **CPEEJ nr. 442/21.06.2026, poziția 89**, pentru elevi cu cerințe educaționale speciale (CES).

Prin activitatea desfășurată, cadrul didactic a contribuit la asigurarea unui mediu educațional incluziv, adaptat nevoilor individuale ale elevilor, sprijinind participarea activă și dezvoltarea competențelor acestora.

Prezenta adeverință se eliberează pentru a-i servi drept document justificativ în cadrul fișei de (auto)evaluare anuală a cadrelor didactice.

Data: _____

Director,
Prof. Anda Marcu

Coordonator proiect,
Prof. Ilie Oana Magdalena

ADEVERINȚĂ

Se adeverește că profesorul/a _____ a coordonat activități extracurriculare în cadrul concursului „**Exploratorii Digitali**”, ediția a III-a, inclus în **CPEEJ nr. 442/21.06.2026, poziția 89**, implicându-se activ în organizarea și desfășurarea acestora, precum și în îndrumarea elevilor participanți.

Prin activitatea desfășurată, cadrul didactic a contribuit la dezvoltarea creativității, a spiritului de inițiativă și a competențelor digitale ale elevilor.

Prezenta adeverință se eliberează pentru a-i servi drept document justificativ în cadrul fișei de (auto)evaluare anuală a cadrelor didactice.

Data: _____

Director,
Prof. Anda Marcu

Coordonator proiect,
Prof. Ilie Oana Magdalena