



Vizat, Inspector Școlar General,
Prof. Rodica LEONTIEȘ

Aprobat, Inspector școlar pentru activități extrașcolare,
prof. dr. Maria Andreea GORAȘ

REGULAMENT DE ORGANIZARE

CONCURSUL JUDEȚEAN „NOI PERSPECTIVE ALE EDUCAȚIEI ÎN ERA DIGITALĂ” Ediția a VIII-a, 28-30 aprilie 2026

1. Context/ argument

Ideea concursului s-a născut ca răspuns la necesitatea **sincronizării educației cu noile tehnologii** și cu cerințele pieței muncii, din dorința de a oferi materiale/metode/exemple de bună practică/software care să eficientizeze comunicarea profesor–elev, profesor–profesor, companii IT–școală, să modernizeze procesul educativ, să încurajeze o atitudine ecologică, să dezvolte competențele antreprenoriale ale elevilor, dar și să faciliteze inserția pe piața muncii a absolvenților de profil.

Concursul a fost gândit pentru a impulsiona elevii să-și folosească **competențele digitale**, pentru a provoca profesorii să folosească **noile tehnologii**, atât în procesul de predare-învățare, cât și de evaluare, pentru a realiza un site al proiectului, pentru a publica un volum cu articolele și referatele din cadrul conferinței și pentru a valorifica experiența companiilor din domeniul IT în cadrul școlii.

2. Scopul și obiectivele proiectului

Scopul proiectului constă în stimularea utilizării cunoștințelor din domeniul IT în producerea de materiale digitale moderne la diferite discipline, pentru a dezvolta competențele IT, de comunicare ale elevilor, lucrul în echipă, favorizând eficientizarea procesului educativ.

O1. Promovarea proiectului în 20 de unități școlare la nivel județean.

O2. Realizarea unui website al conferinței/concursului cu materiale interdisciplinare.

O3. Realizarea unui volum al conferinței cu articole și referate în format electronic și/sau letric.

O4. Diseminarea rezultatelor la nivel județean și național, într-un interval de 6 luni.

3. Condiții de participare, grup țintă

Grupul țintă este reprezentat de elevii de liceu și gimnaziu care aplică cunoștințe din domeniul digital la diverse discipline de studiu, realizând produse digitale pe care le vor înscrie în concurs.

Condiții de participare

Competiția se va desfășura prin participarea indirectă a echipajelor, compuse din elevi de gimnaziu sau liceu. Echipele vor fi formate din 2 - 4 elevi și doi profesori coordonatori (de informatică și de specialitate).

Pentru participare, elevii vor completa formularul de înscriere disponibil pe site-ul liceului în perioada desfășurării concursului.

4. Secțiunile concursului:

1. Concurs de prezentări (PowerPoint, Prezi, Canva etc.);





2. Concurs de postere (format digital);
3. Concurs de site-uri, softuri;
4. Concurs de roboți;
5. Concurs multimedia.

5. Calendarul și modul de desfășurare

I. ETAPA DE ÎNSCRIERE/ SELECȚIE

Art. 1. **Promovarea** proiectului se va realiza în perioada **1 – 24 aprilie 2026**, iar publicarea anunțului de participare pe site-ul liceului: <https://www.liis.ro> va fi pe data de **1 aprilie 2026**.

Art. 2. Elevii participanți se vor constitui în **echipe** de câte doi, maximum patru elevi, sub coordonarea a doi profesori îndrumători, unul de specialitate și celălalt de informatică, lucrările participante fiind selectate în prealabil în școala de proveniență.

Art. 3. Elevii pot participa cu **produse digitale** cu caracter interdisciplinar, care implementează noile tehnologii în abordarea unor discipline școlare. Nu este o temă impusă anual.

Art. 4. **Secțiunile** la care se pot înscrie produsele digitale sunt:

1. Concurs de prezentări (PowerPoint, Prezi, Canva etc.);
2. Concurs de postere (format fizic sau digital);
3. Concurs de site-uri, softuri;
4. Concurs de roboți;
5. Concurs multimedia.

Secțiunea 1 și 2 (prezentări, respectiv postere) sunt adresate elevilor din clasele V-VIII, iar secțiunile 3 (site-uri, softuri), 4 (roboți) și 5 (multimedia) ale concursului sunt adresate elevilor din clasele IX-XII.

Art. 5. **Condiții de realizare** a produselor digitale înscrise în concurs:

- Proiectele trimise la concurs vor fi realizate, în exclusivitate, de elevii participanți, fără utilizarea AI, sub directa îndrumare a profesorilor coordonatori (implicarea profesioniștilor în domeniu ducând la descalificarea echipei respective).
- Elevii vor preciza în primul slide al prezentării/primul cadru titlul proiectului, numele și prenumele elevilor participanți, clasa, numele profesorilor coordonatori, secțiunea în care se încadrează proiectul, școala de proveniență, localitatea, județul.
- Ultimul slide/cadru va conține bibliografie/webografie.

Art. 6. Perioada în care se va face **înscirerea** produselor digitale este **15 – 24 aprilie 2026**, prin **formular de înscriere online**, publicat pe site-ul liceului <https://www.liis.ro/>, care conține titlul proiectului, numele și prenumele elevilor participanți, clasa, numele profesorilor coordonatori, specialitatea, secțiunea în care se încadrează proiectul, datele de contact ale profesorilor (telefon, e-mail), liceul de proveniență, adresa, localitatea, județul.

Art. 7. Lucrările vor fi **transmise** prin formularul de înscriere în perioada **15 -24 aprilie 2026**.

Art. 8. Locul de desfășurare al concursului este Liceul Teoretic de Informatică „Grigore Moisil”, Str. Petre Andrei nr. 9, Iași.

II. ETAPA DE DERULARE A CONCURSULUI

Art. 9. Jurizarea proiectelor se va realiza la Liceul Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” Iași în perioada **26-28 aprilie 2026** de către comisia de evaluare formată din doi profesori din liceu, numiți de director, fără a fi nevoie de prezența fizică a echipelor.

Art. 10. Președintele juriului va fi directorul instituției organizatoare sau inspectorul de Informatică.

Art. 11. Lucrările trimise vor fi păstrate cel puțin un an în arhiva concursului unității școlare care a organizat etapa respectivă.





Art. 12. Dacă la o secțiune participă lucrări ale profesorilor din juriu, aceștia nu vor acorda punctaje pentru proiectele pe care le-au coordonat, ci vor evalua doar proiectele celorlalte echipe.

Art. 13. **Criteriile de evaluare** a lucrărilor participante în concurs sunt: respectarea regulilor gramaticale, corectitudinea și structurarea conținuturilor, coerența ideilor, impresia estetică, diversitatea media folosite (PPT, Prezi, Canva, web-site, aplicații, interviu, film), originalitatea artistică, fond muzical, corectitudinea informațiilor, originalitatea produselor (exclus cele realizate cu AI), coerența informațiilor, prezența și relevanța imaginilor, prezența produsului digital (prezentarea PPT/ Prezi, Canva etc., posterul fizic sau digital, site-ul, materialului multimedia), existența bibliografiei/ webografiei.

Art. 14. **Baremul de notare** va fi realizat de echipa de evaluare; se vor acorda 10 puncte din oficiu și maximum 10 puncte fiecărui criteriu de evaluare, punctajul maxim fiind 100 de puncte.

Art. 15. Președintele juriului va fi directorul liceului și/ sau Inspectorul de Informatică.

Art. 16. Ierarhizarea proiectelor se va face în ordinea descrescătoare a punctajelor.

Art. 17. Echipelor câștigătoare li se vor decerna diplome și premii (30% din participanți).

Art. 18. Fiecare echipă se poate înscrie și participa la o singură secțiune a concursului, titlul proiectului fiind subordonat uneia dintre cele patru secțiuni, la alegere.

Art. 19. La acest concurs nu se admit contestații.

Art. 20. Toți participanții la această competiție vor primi diplome de participare.

III. ETAPA FINALĂ

Art. 21. Publicarea premiilor pe site-ul liceului – **29 aprilie 2026**.

Art. 22. Lucrările care au obținut cele mai bune punctaje vor fi prezentate fizic în amfiteatrul Liceului Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” și premiate pe data de **30 aprilie 2026**.

6. Mediatizarea proiectului

Art. 23. Titlurile lucrărilor premiate vor fi postate pe pagina web a Liceului Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” și pe pagina de Facebook a liceului.

7. Certificare

Art. 24. Premiile acordate vor fi: Premiul I, Premiul al II-lea, Premiul al III-lea și trei mențiuni (30% din participanți). Toți participanții vor primi diplome de participare.

8. Precizări finale

Art. 25. La acest concurs nu se percep taxe de participare. Se vor acorda premii în diplome.

Art. 26. Prezentul regulament intră în vigoare de la data aprobării lui în Consiliul de Administrație al liceului și poate fi modificat, parțial sau total, dacă membrii Consiliului de Administrație consideră necesar.

Art. 27. Pentru prelucrarea datelor cu caracter personal în vederea organizării (nume, prenume, funcție, instituție, număr de telefon) și a diseminării (nume, prenume, instituție) evenimentului pe site-ul liceului și pe pagina liceului pe rețelele sociale, participanții vor bifa căsuța corespunzătoare din formularul de înscriere.

Director,
Prof. dr. Adina Romanescu

Coordonatori,
Prof. Mihaela Acălfoaie
Prof. dr. Narcisa Adochiei

