



**REGULAMENTUL**  
**de organizare și desfășurare a Concursului SAVE OUR HERITAGE THROUGH**  
**DIGITALIZATION – DIGITAL STORIES**  
Ediția a III-a, anul școlar 2024-2025

**i. Cadrul general**

Patrimoniul cultural creează o legătură puternică între trecut și viitor, între generații și creează sentimentul identității. Acestea ar putea fi considerate suficiente motive pentru a ne îndemna să păstrăm și să promovăm valorile materiale și imateriale pe care le-am moștenit de la strămoșii noștri.

Patrimoniul are o valoare socială, ajutând la crearea unei coeziuni sociale și ajută persoanele să se simtă parte a unei comunități. De asemenea, patrimoniul are o valoare economică prin cunoștințele și abilitățile care sunt transmise în cadrul acelei comunități, precum și prin produsul care rezultă din aceste cunoștințe și abilități. Exemplele ce pot fi date se referă la diferite leacuri preparate din plante și produse apicole, vânzarea de bilete pentru un spectacol, comercializarea de produse meșteșugărești sau atragerea turiștilor.

Patrimoniul înseamnă atât patrimoniu material, cât și imaterial. Patrimoniul natural include mediul natural, flora și fauna, cunoscut sub numele de biodiversitate, precum și elemente geologice și forme de relief, cunoscut sub numele de geodiversitate, situri naturale care atrag adesea mulți vizitatori într-o industrie a turismului.

Patrimoniul intangibil sau imaterial înseamnă practicile, reprezentările, expresiile, cunoștințele, aptitudinile - precum și instrumentele, obiectele, artefactele și spațiile culturale asociate acestora - pe care comunitățile, grupurile și, în unele cazuri, indivizii le recunosc ca parte a culturii lor. Acest patrimoniu cuprinde tradiții și expresii orale, inclusiv limba, evenimente festive, cunoștințe și practici în ceea ce privește natura și universul, măiestria tradițională.

Dacă înțelegem ce este acest patrimoniu material și imaterial vom învăța să ne respectăm, să înțelegem alte moduri de viață și să încurajăm și dialogul intercultural.

**ii. Argument**

Motivația implementării proiectului „SAVE OUR HERITAGE THROUGH DIGITALIZATION – DIGITAL STORIES” a apărut deoarece în vremurile pe care le trăim, toate cuceririle tehnologice care ne ușurează sau...uneori ne complică existența par să lase în urmă tradiționalul. Astfel, marea provocare este aceasta: să găsim acele căi de a păstra tradiții și obiceiurile strămoșești și folosind tehnica actuală: fotografiem, înregistrăm audio-video acele dansuri, cântece, care trebuie duse mai departe, deoarece reprezintă tradiții, organizăm spectacole, găsim tineri care să învețe și care să practice ritualuri străvechi. Putem organiza ateliere de lucru pentru învățarea vechilor meșteșuguri, tabere în care tinerii și copiii să învețe arta olăritului, spre exemplu, iar obiectele realizate (cum ar fi: picturile, ouăle încondeiate, costumele tradiționale) pot fi popularizate pe internet, astfel încât oamenii să devină interesati de cultura specifică unei comunități.

De asemenea, o motivație importantă au constituit-o achizițiile și experiențele avute prin participarea la activitățile de job-shadowing din cadrul programului *Erasmus+, Digital and Computer Based Education*, program ce ne-a oferit oportunitatea de a vedea modul în care comunitatea locală din Istanbul - Turcia, folosește tehnologia digitală pentru promovarea tradițiilor, înființând puncte/centre de informare turistică, cluburi ale copiilor complet digitalizate, centre de informare pe lângă toate destinațiile turistice culturale și religioase.



Atunci când ni se pare că era în care trăim este de vină pentru că ne îndepărțăm de propria cultură, trebuie să fim conștienți că depinde de fapt de noi să folosim instrumentele tehnice actuale pentru a menține viața tradiției și cultură.

Dacă Uniunea Europeană a declarat că tema pentru Zilele Europene ale patrimoniului, în 2020, este „Patrimoniul și educația”, aş adăuga că această păstrare a patrimoniului, ar trebui să fie declarat ca unul din obiectivele educaționale permanente.

Mai mult decât atât, ritmul tot mai accelerat de evoluție a lumii contemporane a pus amprenta asupra preocupărilor și a modului de viață al tinerilor din ziua de azi. Internetul a devenit cea mai importantă sursă de informații. Acest lucru poate fi utilizat în sprijinul promovării valorilor patrimoniului.

Nu în ultimul rând, formarea competențelor de relaționare, de implicare în viața comunității - este o componentă esențială a educației pentru formarea unor tineri responsabili și implicați în rezolvarea problemelor comunității.

Pornind de la aceste constatări, prin acest proiect ne propunem motivarea, susținerea și încurajarea elevilor în efortul lor de a se implica activ în viața comunității, de a populariza cu ajutorul tehnologiei digitale valorile de patrimoniu material și imaterial.

#### *De ce o continuare a proiectului?*

Având în vedere modul în care s-a desfășurat proiectul în anul precedent, numărul mare de copii dornici să participe, temele inedite propuse de aceștia, am decis continuarea acestuia. În noul an proiectul vizează abordarea pe domenii de interes; astfel, în acest an tematica proiectelor va trebui să facă referire la doar la patrimoniul material, urmând ca în anii următori tematica să abordeze patrimoniul imaterial și apoi cel natural.

Cu alte cuvinte, tematica proiectelor copiilor va trebui să facă referire la partea tangibilă, palpabilă a patrimoniului, adică clădiri și locuri istorice, monumente și cărți, documente, opere de artă, mașini, îmbrăcăminte și alte artefacte, care sunt demne de conservare pentru viitor.

De asemenea, din experiența anului precedent, am conștientizat că oferim reale oportunități copiilor de a experimenta cultura, de a-și dezvolta abilitățile creative. Prin apelul pe care copii l-au făcut la membrii comunității din care fac parte pentru a-și realiza proiectele, am făcut ca mai mulți cetățeni să se simtă invitați să ia parte la viața culturală.

### **iii. Obiective**

- Atragerea elevilor în organizarea de activități extracurriculare și stimularea interesului pentru valorile culturale;
- Promovarea valorilor culturale locale.
- Formarea valorilor și competențelor specifice lumii contemporane (spirit competitiv, munca în echipă, motivație, determinare, creativitate și inovație, spirit antreprenorial) atât în cazul beneficiarilor direcți, cât și în cazul celor indirecți.
- Dezvoltarea competențelor de cercetare și investigare;
- Dezvoltarea abilităților și competențelor de lucru cu tehnologia digitală
- Intersectarea universului cotidian al elevului cu cel școlar, printr-o vizionare transdisciplinară, ce încurajează și ajută transferul de informații;



- Formarea valorilor și competențelor specifice lumii contemporane, atât în cazul beneficiarilor direcți, cât și în cazul celor indirecți ( spirit competitiv, fair-play competițional, abilități de muncă în echipă, spirit civic).

#### iv. Coordonatori

- Director - Prof. Discipline tehnice, Stroe Sofia
- Prof. Limba engleză - Tănase Anca
- Prof. Istorie - Radu Nicoleta
- Prof. Limba și literatura română – Vlad Adriana

#### v. Responsabilități și atribuții

**Concursul va fi organizat în data de 27.05.2025, în cadrul Colegiului „Spiru Haret” Ploiești.**

Comisia de organizare din cadrul colegiului va pune la dispoziție spațiul și va asigura logistica necesară desfășurării concursului.

#### Participanți

La acest concurs **pot participa** elevi de clasele IX – XII, din cadrul Colegiului *Spiru Haret* Ploiești și elevi din cadrul liceelor/colegiilor partenere, cu condiția ca parteneriatul să se încheie cu cel puțin două săptămâni înainte de desfășurarea concursului. Participarea elevilor este individuală sau pe echipe formate din maximum 4 elevi.

Listele cu elevii participanți vor fi trimise de către colegiul partener cu cel puțin o săptămână înainte de desfășurarea concursului, fără a se permite schimbarea ulterioară a componenței acestora. Elevii care din diferite motive nu pot participa la concurs nu pot fi înlocuiți de alți colegi. În formularul de înscriere se trece numele profesorului coordonator. Elevii participanți din alte localități vor veni însoțiti de către un profesor, în cazul desfășurării concursului în format fizic. Cadrul didactic însoțitor va asigura deplasarea în siguranță a elevilor și supravegherea acestora pe durata concursului.

De organizarea și desfășurarea concursului răspund inițiatorii/coordonatorii acestei competiții, împreună cu o echipă de elevi din cadrul Colegiului Spiru Haret Ploiești (reprezentanți ai Consiliului elevilor, reprezentanți ai claselor, cu experiență în calitate de co-organizatori de alte evenimente), atât în cazul derulării fizice cât și în formatul online al concursului.

Adresa de email pentru înscrieri este [raduunicoleta@yahoo.com](mailto:raduunicoleta@yahoo.com)

**Înscrierile se pot face până pe data de 20.05.2025.**

Detalii referitoare la concurs: Tel. 0726392949 (prof. Anca Tănase)

**Comisia de organizare a concursului** va fi alcătuită din coordonatorii competiției, precum și trei reprezentanți ai școlilor partenere.

Comisia de organizare are obligația de a anunța data desfășurării concursului, cu cel puțin o lună înainte de desfășurarea acestuia.



**Comisia de evaluare** a lucrărilor/proiectelor va fi alcătuită din profesori din cadrul Colegiului „Spiru Haret”, precum și din cadrul liceelor/colegiilor partenere.

#### vi Desfășurarea concursului

**Proiectele de promovare/ conservare a patrimoniului cultural (local sau național) pot consta în:**

- Realizarea de materiale în Prezi, Canva, Powtoon, Coggle; film
- Filme, înregistrări, povești digitale;
- Realizarea unui blog/pagină web.

*Tematica proiectelor copiilor va trebui să facă referire la partea tangibilă și intangibilă a patrimoniului, adică clădiri și locuri istorice, monumente și cărți, documente, opere de artă, mașini, îmbrăcăminte, legende, ghicitori, descântece, farmece, rugăciuni, cântări, cântece, spectacole dramatice, etc., care sunt demne de conservare pentru viitor.*

**Fiecare proiect va fi însoțit de o scurtă prezentare, într-un fișier Word, în limba română și în limba engleză (150-200 cuvinte).**

**Proiectul și prezentarea vor fi salvate pe un memory stick sau vor fi prezentate prin accesare online.**

Elevii vor intra în sală cu cel puțin 30 de minute înainte de începerea concursului, conform listelor afișate de către Comisia de organizare. În cazul desfășurării concursului în format online, elevii vor accesa linkul pus la dispoziție de organizatori, cu o jumătate de oră înainte.

Fiecare participant va avea la dispoziție aproximativ 15 de minute pentru prezentarea proiectului. Va răspunde, de asemenea, timp de aproximativ 5 minute, eventualelor întrebări ale comisiei de jurizare. Comisia de jurizare va acorda punctaj pentru fiecare criteriu prestabilit.

Lucrările/ proiectele vor fi ierarhizate în funcție de punctajul obținut. Punctajul maxim este de 100 de puncte. Se vor acorda 10 puncte din oficiu.

#### Criterii jurizare

Descriptor Criteriu	Gradul 1	Gradul 2	Gradul 3
<b>Documentare</b>	Materialele selectate sunt în mică măsură sugestive pentru tema propusă. <b>(10p)</b>	Materialele selectate sunt în oarecare măsură sugestive pentru tema propusă. <b>(15p)</b>	Materialele selectate sunt sugestive pentru tema propusă. <b>(20p)</b>
<b>Utilizare și îmbinare corectă și completă a informației ca text</b>	Informația este corectă. Există text scris. <b>(10p)</b>	Informația este corectă, sintetică, dispusă corect și vizibilă. Textul respectă regulile de tehnoredactare. <b>(15p)</b>	Informația este corectă, sintetică, completă, adecvată domeniului ales, dispusă coherent și vizibilă. Textul respectă regulile de tehnoredactare. <b>(20p)</b>



<b>Utilizare și îmbinare corectă și completă a informației ca element grafic</b>	Se pot înțelege, transmit același mesaj ca textul. <b>(5p)</b>	Adequate textului, completează mesajul transmis de text. <b>(7p)</b>	Relevante pentru text, sugerează întrebări (sprijină învățarea și gândirea), inspiră. <b>(10p)</b>
<b>Mesaj transmis, atraktivitate</b>	Text clar, culori și imagini potrivite <b>(10p)</b>	Text clar și scriere clară, combinație bună a culorilor și a textului în pagină <b>(15p)</b>	Compoziție clară, scriere și mesaje clare, schema și tehnici de culoare bine alese, inspiră sentimente. <b>(20p)</b>
<b>Originalitate</b>	Tradițional, obișnuit <b>(5p)</b>	Există cel puțin un element creativ. <b>(7p)</b>	Combinăție inovativă de informații și elemente grafice <b>(10p)</b>
<b>Prezentarea proiectului</b>	Conținutul prezentării este, în mare parte, adekvat. Membrii echipei cunosc, în oarecare măsură, conținutul proiectului. Ritmul prezentării este prea lent sau prea rapid, apar pauze nejustificate în prezentare. Elevii nu dețin abilități de argumentare. <b>(5p)</b>	Conținutul prezentării este adekvat. Membrii echipei cunosc, în mare măsură, conținutul proiectului. Ritmul prezentării este puțin prea lent sau puțin prea rapid. Elevii dețin abilități de argumentare. <b>(7p)</b>	Conținutul prezentării este adekvat. Toți membrii echipei cunosc complet conținutul proiectului. Ritmul prezentării este adekvat. Elevii demonstrează abilități de argumentare. <b>(10p)</b>

Contestațiile se depun la secretariatul colegiului organizator a doua zi după afișarea rezultatelor, în format fizic sau online.

Proiectele/dovezile de desfășurare a concursului în format online și documentele de evidență specifice concursului școlar se predau/se arhivează, cu proces-verbal, unui reprezentant din echipa de coordonare din cadrul școlii unde se desfășoară concursul și se păstrează cel puțin un an în arhiva unității școlare în care s-a desfășurat etapa respectivă.

### Definitivarea rezultatelor

Rezultatele sunt apreciate prin puncte de la 100 la 0, după baremele alcătuite de comisie. Ierarhia se stabilește în ordinea descrescătoare a punctelor obținute.

### Premierea

Ierarhia premiaților se stabilește în ordinea descrescătoare a punctelor obținute. Elevii premiați vor primi diplome, astfel:

Premiul I: 100 – 95 puncte

Premiul II: 94 – 90 puncte



Premiul III: 89 – 85 puncte

Mențiuni: 84 – 80 puncte

În cazul egalității de punctaj, se pot acorda mai multe premii la aceeași categorie. Numărul de mențiuni nu poate depăși 10% din numărul participantilor.

### Întreruperea concursului

Prezentul concurs va putea fi întrerupt doar în caz de forță majoră, dar nu înainte de a anunța decizia pe adresa de poștă electronică a fiecărei instituții partenere sau participante la activitățile proiectului.

### vi. Dispoziții finale

Prezentul Regulament intră în vigoare de la data aprobării lui de către Inspectorul Școlar General al ISJ Prahova și Inspectorul de Specialitate.

#### Coordonatori

- Director, Prof. Discipline tehnice - Stroe Sofia
- Prof. Limba engleză - Tănase Anca
- Prof. Istorie - Radu Nicoleta
- Prof. Limba și literatura română – Vlad Adriana

### Concursul SAVE OUR HERITAGE THROUGH DIGITALIZATION – *DIGITAL STORIES*

Ediția a III-a, anul școlar 2024-2025

*Anexe*

#### A.FORMULAR DE INSCRIERE

1-înscrierea școlii în concurs

2-prof. implicați în desfășurarea concursului

3-elevi participanți la concurs

#### 1. ÎNSCRIEREA ȘCOLII

NUMELE ȘCOLII	ADRESA	LOCALITATE	JUDET

#### 2. PROFESORI IMPLICAȚI

NR CRT	NUMELE PRENUMELE	E-MAIL	NR TELEFON
1.			



### 3. ELEVI PARTICIPANȚI

Acest tabel trebuie să fie stampilat și semnat de directorul instituției de învățământ și de prof. organizator al concursului (din școală).

**!!! În cazul elevilor care participă în aceeași echipă, aceștia vor fi trecuți în tabel într-o singură rubrică.**

NR CRT	NUMELE PRENUMELE	CLASA	PROFILUL	PROFESOR INDRUMATOR
1.				
2.				

### B. CENTRALIZARE REZULTATE

**Tabel 1** (toți elevii și rezultatele obținute)

NR CRT	NUMELE PRENUMELE (elevilor)	CLASA	SCOALA	PUNCTAJ	PROFESOR ÎNDRUMĂTOR
1.					
2.					

### OBSERVATII

**Fiecare școală parteneră:**

- va trimite coordonatorului din colegiul organizator, prin e-mail, formularul de înscriere;
- va primi confirmarea înscrierii și informații suplimentare, dacă este cazul, de la coordonatorul județean;