

Rețeaua Școala din viitor
– criterii pentru desemnarea celor mai creative modalități
de utilizare a activităților educaționale din componenta
Rețeaua Școala din viitor în anul școlar 2025 – 2026

1. Descriere

Rețeaua Școala din viitor este o componentă a proiectului „Școala din viitor ajunge în școlile JA”, dezvoltat de Fundația Vodafone în parteneriat cu Asociația Junior Achievement România (cu sediul în Str. Lisabona, nr. 8, București, email: office@jaromania.org, identificată prin CUI 4644284, denumită în continuare „Organizatorul”). **Rețeaua Școala din viitor** include 50 de instituții de învățământ, care în anul 2023 au fost dotate cu kituri tehnologice necesare parcurgerii unui itinerariu complet de activități educaționale „Școala din viitor”, ce pun în evidență învățarea folosind realitatea augmentată și jocurile video.

Lista celor 50 de instituții de învățământ parte din **Rețeaua Școala din viitor** este disponibilă la <https://jar.ro/lista-scoli-reteaua-scoala-din-viitor>

Prezenta competiție se adresează cadrelor didactice care predau, în anul școlar 2025-2026, în cele 50 de instituții de învățământ care fac parte din **Rețeaua Școala din viitor** (denumiți în continuare „profesori din Rețeaua Școala din viitor”) și are ca scop stimularea creativității didactice, diversificarea modurilor de utilizare și împărtășire de bune practici rezultate în urma implementării la clasă a activităților incluse pe platforma www.scoaladinviitor.ro, în cadrul itinerarelor Realitate Augmentată și jocuri video, categoriile 6-8 ani, respectiv 9-12 ani (denumite în continuare „activități din cel puțin un itinerar”).

Procesul de desemnare a câștigătorilor este organizat și gestionat de **Organizator**.

2. Participare și eligibilitate

2.1 Competiția constă în realizarea și înscrierea, de către profesorii din **Rețeaua Școala din viitor**, a unor postere/colaje/animații/video-uri care să pună în evidență utilizarea creativă a activităților din cel puțin un itinerar, în raport cu 3 *challenge*-uri ce vor fi lansate periodic de Organizator, conform calendarului de la punctul 3.

2.2 Pentru a participa la competiție, un profesor din **Rețeaua Școala din viitor** trebuie să parcurgă următorii pași:

2.2.1 Se înscrie pe lista cadrelor didactice ce doresc să implementeze la clasă, în anul școlar 2025-2026, activitățile prevăzute în proiectul Rețeaua Școala din viitor, utilizând linkul <https://jar.ro/inscriere-reteaua-SDV-25-26>

2.2.2 Activează/menține licența pentru accesarea activităților din cadrul platformei www.scoaladinviitor.ro

2.2.3 Parcurge, împreună cu cel puțin o clasă de elevi, etapele de **evaluare inițială** (înainte de demararea activităților din cel puțin un itinerar) și **evaluare finală** (după încheierea activităților planificate de către cadrul didactic din cel puțin un itinerar Realitate augmentată și jocuri video), disponibile pe platforma www.scoaladinviitor.ro. Pentru a putea fi accesate este necesar să vă logați în contul dumneavoastră.

2.2.4 Parcurge la clasă, cu aceeași clasă de elevi implicată în etapele de evaluare descrise la punctul 2.2.2, cel puțin o activitate din cel puțin un itinerar Realitate augmentată și jocuri video și încarcă fotografiile în cadrul secțiunii „Forum” a platformei www.scoaladinviitor.ro

2.2.5 Valorifică rezultatele obținute în cadrul activităților din cel puțin un itinerar, prin elaborarea unui poster/unei animații/unui material video digital care să răspundă în mod cât mai creativ *challenge*-urilor.

2.2.6 Înscrie materialele realizate în termenele prevăzute de Organizator pentru fiecare *challenge*.

2.3 Un profesor poate participa la toate *challenge*-urile, dar poate fi desemnat câștigător (locul I/II/III) doar în cadrul unui singur *challenge*.

2.4 Dintr-o instituție de învățământ pot fi desemnați mai mulți profesori câștigători, cu condiția respectării aspectelor mai sus menționate.

3. Desfășurare

3.1 Pe parcursul anului școlar 2025-2026 se vor organiza **3 challenge-uri**, în lunile decembrie 2025, martie 2026 și mai 2026.

3.1.1. Pentru fiecare *challenge* vor fi desemnați 3 profesori câștigători, astfel: locul I, locul II și locul III.

3.1.2. Desfășurarea fiecărui *challenge* include o etapă de trimitere a materialelor și una de jurizare/desemnare a câștigătorilor.

3.1.3. Toate materialele, pentru toate *challenge*-urile, se vor trimite în perioadele prevăzute la punctul 3.1.5., pe adresa de email reteauasdv@jar.ro, profesorul precizând numele școlii pe care o reprezintă.

3.1.4. Odată cu trimiterea materialelor, profesorul va menționa și activitățile Școala din viitor parcurse la clasă și modul în care au fost valorificate în *challenge*.

3.1.5. **Challenge-urile și calendarul de desfășurare a acestora:**

Tema	Înscriere	Jurizare	Desemnarea câștigătorilor
Challenge 1: Sărbătorile viitorului Posterele/animațiile/video-urile valorifică activitățile	1 – 15 decembrie	16 – 18 decembrie	19 decembrie

din cel puțin un itinerar pentru a exprima viziunea elevilor și profesorilor asupra modului în care vor arăta sărbătorile în viitor.			
Challenge 2: Poveste digitală de primăvară Posterele/animațiile/video-urile valorifică activitățile din cel puțin un itinerar pentru a exprima viziunea elevilor și profesorilor privind renașterea naturii/ziua mamei/femeii.	1 – 16 martie	17 – 19 martie	20 martie
Challenge 3: Pământul și planetele Posterele/animațiile/video-urile valorifică activitățile din cel puțin un itinerar pentru a evidenția modul în care pot fi protejate resursele Pământului și ale altor planete.	1 – 15 mai	18 – 21 mai	22 mai

- 3.2 Câștigătorii fiecărei *challenge* (locurile I, II și III) vor fi anunțați pe pagina proiectului Școala din viitor ajunge în școlile JA: <https://jar.ro/sdv-ja>
- 3.3 Pentru fiecare câștigător, Organizatorul va realiza o postare pe rețelele sale sociale, în care va celebra rezultatele obținute de către profesor și școala pe care acesta o reprezintă.

4. Jurizare

- 4.1 Posterele/animațiile/video-urile înscrise pentru oricare dintre *challenge-uri* sunt considerate eligibile și vor fi jurizate numai dacă au fost îndeplinite simultan toate condițiile prevăzute la punctele 2 și 3.
- 4.2 Posterele/animațiile/video-urile înscrise pentru oricare dintre *challenge-uri* sunt considerate eligibile și vor fi jurizate numai dacă evidențiază utilizarea a cel puțin o activitate din cel puțin un itinerar Realitate augmentată și jocuri video.
- 4.3 Posterele/animațiile/video-urile înscrise și considerate eligibile vor fi evaluate pe baza următoarelor criterii:
- 4.3.1 Numărul de activități din cel puțin un itinerar evidențiate în cadrul posterului/animației/video-ului (50%) – Posterul/animația/video-ul evidențiază resursele digitale și elemente din kitul tehnologic care au fost utilizate și ce rezultate au obținut elevii (ex: aplicații, dispozitive, instrumente digitale etc.);
- 4.3.2 Creativitate și originalitate în utilizarea activităților din cel puțin un itinerar în ilustrarea *challenge*-ului (30%) – Abordarea didactică și rezultatele obținute sunt evidențiate într-o formă creativă de prezentare a conținutului, combinația armonioasă dintre elemente vizuale (imagini, grafice, animații) și text, precum și capacitatea echipei de a transmite o poveste vizuală coerentă și atractivă. Posterul/animația/video-ul se distinge prin modul în care combină elemente grafice și text;
- 4.3.3 Design vizual și calitate grafică (10%) – Posterul/animația/video-ul este clar și ușor de citit, are un aspect plăcut, elementele grafice sunt bine aranjate, culorile și fonturile sunt armonioase;
- 4.3.4 Lucrul în echipă (10%) – Posterul/animația/video-ul evidențiază munca tuturor elevilor din clasă/grupa de lucru;
- 4.4 Lucrarea se recomandă să evidențieze procesul de învățare: poate include capturi de ecran, fotografii (fără chipuri vizibile ale elevilor), scurte citate sau reflecții ale elevilor care arată implicarea lor și rezultatele activităților desfășurate, pot fi prezentate produse realizate de elevi, experimente, prezentări, machete, aplicații, fișe de lucru, activități practice;
- 4.5 Lucrările trimise trebuie să respecte regulile de etică și protecția datelor: în materialele vizuale nu trebuie să apară fețele elevilor sau alte elemente care pot duce la identificarea acestora. Se pot folosi imagini de la spate, siluete, mascarea fețelor, ilustrații sau avataruri digitale. Dacă se utilizează aplicații de AI, se va menționa acest lucru.

5. Activități disponibile pe platforma www.scoaladinviitor.ro necesar a fi evidențiate în cadrul *challenge-urilor*

Pentru participarea în competiție conform condițiilor prevăzute la punctele 2 și 3, un profesor din **Rețeaua Școala din viitor** poate accesa oricâte și oricare dintre activitățile disponibile pe platforma www.scoaladinviitor.ro, în cadrul celor două itinerare:

- 5.1 **Itinerarul 6-8 ani:** 1. Călătorim în timp; 2. Vikingul Diodi; 3. Ce animal reprezintă?; 4. Totul în ordine!; 5. Personaje din hârtie; Atacul virusilor; 7. Muzeul culorilor; 8. Aventura digitală; 9. Joc video în direct; 10. Personajul nostru holografic!; 11. Zarurile magice; 12. Didi ne cere ajutorul; 13. Xilofonul uriaș; 14. La pescuit de virusi.
- 5.2 **Itinerariul 9-12 ani:** 1. Enigme în aer; 2. Hai să creăm un joc video!; 3. Începe cu A; 4. Vlog într-un spațiu interactiv; 5. Suntem autori; 6. Iar Oscarul merge către...; 7. Și ce dacă spun totul...; 8. Misteriosul obiect închis; 9. Labirintul muzical; 10. Îndrăznești să intri într-o altă realitate? (I); 11. Îndrăznești să intri într-o altă realitate? (II); 12. Hai să ne facem o trupă!; 13. Explorarea sistemelor; 14. Vânătoarea de comori.

6. Premii

- 6.1 Valoarea totală, brută, a premiilor este de 30.000 lei.
- 6.2 În cadrul fiecărei *challenge* vor fi premiate locurile I, II, III, sub forma unui sprijin financiar acordat școlilor, astfel: locul I – 4.500 lei; locul II – 3.000 lei; locul III – 2.500 lei.

- 6.3 Sprijinul financiar va fi utilizat exclusiv pentru îmbunătățirea condițiilor de studiu pentru elevi și va fi acordat în termen de cel mult 30 de zile de la data anunțării câștigătorilor, sub formă de echipamente achiziționate în baza sumei câștigate.
- 6.4 Unitățile școlare vor transmite, în termen de 30 de zile lucrătoare de la primirea sprijinului financiar oferit sub formă de bunuri/echipamente, documentația care atestă recepționarea bunurilor achiziționate pentru îmbunătățirea condițiilor de studiu, în conformitate cu suma câștigată.
- 6.5 Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica numărul de premii acordate profesorilor și/sau elevilor și/sau școlilor desemnați/desemnate câștigători/câștigătoare, fără ca valoarea totală a acestora să depășească 30.000 de lei.

7. Precizări finale

- 7.1 Organizatorul își rezervă dreptul de a verifica și monitoriza modul în care se desfășoară participarea la competiție și de a solicita informații suplimentare în scopul validării activităților.
- 7.2 Organizatorul este îndreptățit să ia toate măsurile necesare în caz de tentativă de fraudă, abuz sau orice alte încercări care ar putea afecta desfășurarea sau imaginea proiectului.
- 7.3 Proiectul se va derula în conformitate cu prezentul regulament, care este obligatoriu pentru toți participanții. Participanții confirmă acceptarea totală și necondiționată a tuturor prevederilor prezentului regulament și se obligă la respectarea acestora.
- 7.4 Organizatorul își rezervă dreptul de a aduce orice modificare prezentului regulament. Cea mai recentă variantă a regulamentului va putea fi accesată pe tot parcursul anului școlar 2025-2026, pe pagina proiectului: <https://jar.ro/sdv-ja>