

*Scoala Gimnazială nr. 28 „Dan Barbilian”
Constanța*

COMUNICARE COLABORARE COMPETITIE CALCULATOARE



PROIECT EDUCATIONAL JUDETEAN
DOMENIUL TEHNIC

EDIȚIA A XIX-A
2025 - 2026

CPPEJ 2026
CONSTANȚA

NR 6527A/16/
12.11.2025

Coordonatori proiect:

Prof. Simion Cristina

Prof. Mîndrilă Cristian Florin

REGULAMENTUL CONCURSULUI
Comunicare, colaborare, competiție, calculatoare
Domeniul Tehnic, ediția a XIX-a
CPEEJ Constanța 2026 - nr. 7768A/16.12.2025, poz. 43

Titlul proiectului: Comunicare, colaborare, competiție, calculatoare

Organizator: Școala Gimnazială nr. 28 „Dan Barbilian“ Constanța

Coordonatori: prof. înv. primar Simion Cristina, prof. Mîndrilă Cristian Florin

Argument:

Calculatorul și instrumentele digitale au devenit mijloace de bază în orice activitate. Contextul actual ne determină să utilizăm într-o pondere foarte mare aplicațiile/ platformele digitale, elevii și cadrele didactice se familiarizează și folosesc noile instrumente, le valorifică și le utilizează frecvent în activitatea curentă. Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu informatică; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit. Proiectul „Comunicare, colaborare, competiție, calculatoare”, aparținând domeniului tehnic, are ca obiectiv general stimularea unor demersuri educaționale care să conducă la eficientizarea învățării în școală.

Scopul proiectului:

Inițierea elevilor în informatică prin utilizarea eficientă a instrumentelor digitale, a mijloacelor de comunicare multimedia și a tehnologiei informației și comunicării în vederea eficientizării procesului de predare-învățare- evaluare și a dezvoltării competențelor de lucru prin colaborare.

Condiții de participare, grup țintă:

Concursul se va desfășura sub forma unor probe, organizate prin participare directă, indirectă, online. La concurs pot participa elevi din clasele primare, gimnaziale, liceale din unități școlare și cluburi ale copiilor din județ și din țară.

Înscrierea unităților școlare se realizează completând formularul disponibil în linkul următor: [Formular de înscriere în proiect.](#)

Probe de concurs:

Secțiunea I – Desen digital (clasele primare)

Subiecte ce pot fi abordate și modalități de realizare:

- „Micii creatori digitali” – desen liber folosind Paint sau aplicații online pe tabletă/ smartphone
- „Povestea mea digitală” – ilustrarea unei povești cu imagini și text
- „Eroul din desenul meu digital” - personaj inventat
- „Benzi desenate”

Secțiunea a II-a - Afișe și postere digitale (clasele primare și gimnaziale)

Subiecte ce pot fi abordate și modalități de realizare:

- „Mesajul meu pentru natură”
- „Spune STOP Bullyingului”
- „Mișcare pentru o viață sănătoasă”
- Poster pentru promovarea unei lecturi sau a unui eveniment

Secțiunea a III-a - Prezentări digitale (clasele gimnaziale și liceale)

Subiecte ce pot fi abordate și modalități de realizare:

- „Redactor pentru o zi” – o prezentare la alegere a unui subiect (PowerPoint, Google Slides, Canva etc)
- „Eu și tehnologia” – prezentarea unui proiect personal
- Design & Data (site web, revistă online, proiecte colaborative)
- Colaje/ albume foto

Secțiunea a IV-a - Proiecte video/ audio/ animație (clasele gimnaziale și liceale)

Subiecte ce pot fi abordate și modalități de realizare:

- „Podcastul cunoașterii” – înregistrare audio sau video cu o temă educațională, culturală, tehnologică etc
- „Digital Talks - Vocea generației mele” - mini-podcast sau interviu video despre teme actuale (exemple: Fake News Challenge – detectarea informațiilor false, Ai, Educație digitală, Siguranța Online, O zi fără telefon etc)

Secțiunea a V-a - Programare/ codare (toate clasele)

Subiecte ce pot fi abordate și modalități de realizare:

- Vânătoare de comori
- Labirint codat
- Creator de jocuri
- Pictéz cu pixelii – artă digitală și codare

Exemple de aplicații/ platforme care pot fi utilizate (acestea sunt orientative, fiecare elev/ profesor poate opta pentru orice aplicație cu care este familiarizat): *Canva, WordArt, Paint, Word, Docs, Jamboard, Whiteboard.fi, PPT, Google Slides, Story Jumper, Book Creator, Stop Motion, Comics, Animoto, Youtube, Mozaik, Powtoon, Padlet, Thinglink, Mentimeter, etc.*

Calendarul și modul de desfășurare:

▪ Etapa I - perioada: 16 – 20 martie 2026

- **Atelier interactiv „Siguranța online”** – activitate de informare și quizz-uri (clasele participante vor primi prezentarea pe email, elevii vor răspunde la chestionarele primite, cadrele didactice vor încărca maxim 1 fotografie/ colaj/ film cu desfășurarea activității pe următorul **Padlet**). Cadrele didactice și elevii vor primi certificate de participare la atelier.

▪ Etapa a II-a – perioada: 23 martie – 24 aprilie 2026

- Trimiterea lucrărilor selectate pentru concurs pe adresa de email proiectcccc@gmail.com (un cadru didactic poate trimite maxim 10 lucrări)

▪ Etapa a III-a – perioada: 25 aprilie 2026

Maraton digital – activitate tip „challenge” în care echipele primesc o temă digitală comună și un timp limitat de rezolvare, cu participare fizică la școala organizatoare și online pentru elevii din județ și din țară. În ziua concursului, participanții vor primi link-ul întâlnirii și se vor conecta online pe GoogleMeet.

Profesorii care au elevi participanți sunt rugați să completeze formularul cu numele elevilor, clasa și școala (poate fi completat și după probă): 🖱 <https://forms.gle/ixtct6d7h1NtWnTn7>

Acest lucru ne ajută la identificarea corectă a participanților și la emiterea diplomelor.

Conducerea concursului/ evaluarea:

Juriul va fi format din profesori de specialitate, jurizarea lucrărilor secțiunii I se va realiza pentru fiecare nivel de vârstă: ciclul primar: P-II, III-IV; ciclul gimnazial: V-VI, VII-VIII; ciclul liceal: IX-X, XI-XII.

Pentru o jurizare eficientă lucrările participante la concurs vor fi incluse în site-ul și drive-ul proiectului și expuse pe **padlet**-ul postat pe site-ul proiectului.

Mediatizarea proiectului:

<https://scoaladanbarbilianconstanta.ro/proiect-judetean-comunicare-colaborare-competitie-calculatoare/>
<https://scoaladanbarbilianconstanta.ro/blog/>
<https://www.facebook.com/Scoala.28.Dan.Barbilian.Constanta>
<https://povestileclaseimele.com/proiect-educational-comunicare-colaborare-competitie-calculatoare/>
https://www.facebook.com/comunicarecolaborarecompetitiecalculatoare?ref=pages_you_manage
www.didactic.ro

Certificare:

Se vor acorda premii la fiecare secțiune din cadrul concursului: maxim 30% din numărul participanților. Toți participanții primesc diplome de participare. Diplomele elevilor, adeverințele cadrelor didactice vor fi trimise prin poșta electronică (email), până la data de 31 august 2026.

Lucrările participanților vor fi incluse în **Publicația proiectului**, având cod de identificare **ISSN 3061-3713, ISSN-L 2821-7721** (Nr.5/2026).

Precizări suplimentare:

- Lucrările selecționate pentru etapa finală, fișa de înscriere și protocolul de colaborare vor fi trimise la adresa de email: proiectcccc@gmail.com
- Lucrările înscrise în concurs se vor salva cu următorul format: *clasa_elev_profesor*
(*exemplu: clasa4_Popescu_Andrei_Simion_Cristina*)

Persoane de contact:

Prof. Simion Cristina, email cristina_smn@yahoo.com

Prof. Mîndrilă Cristian Florin, email mindrilacristian0@gmail.com

Vă mulțumim!

Coordonatori:
prof. Simion Cristina
prof. Mîndrilă Cristian Florin

Director unitate,
prof. Moraru Constanda

Desfășurarea concursului

Etapa locală (februarie - martie 2026)

Atelier interactiv „Siguranța online”

(sesiune de informare și quiz-uri)



Etapa județeană - 25 aprilie 2026



Participare indirectă

Expoziție virtuală „Elevi în acțiune”

Lucrările se pot trimite prin email până pe 24 aprilie 2026



Participare directă

Maraton digital - activitate tip „challenge”

Elevii primesc o temă digitală comună și un timp limitat de rezolvare, cu participare fizică (la sediul școlii Gimnaziale nr. 28 „Dan Barbilian” Constanța) sau online pe Google Meet pentru elevii din județ și din țară.

Detalii privind regulamentul și desfășurarea concursului:

proiectcccc@gmail.com

cristina_smn@yahoo.com



FIȘA DE ÎNSCRIERE LA ETAPA JUDEȚEANĂ A CONCURSULUI
„COMUNICARE. COLABORARE. COMPETIȚIE. CALCULATOARE”
EDIȚIA A XIX-A, 2025-2026

Unitatea de învățământ

Localitatea Județul.....

Profesor coordonator

Email Telefon

Secțiunea I – Desen digital (clasele primare)***Secțiunea a II-a - Afize și postere digitale (clasele primare și gimnaziale)******Secțiunea a III-a - Prezentări digitale (clasele gimnaziale și liceale)******Secțiunea a IV-a - Proiecte video/ audio/ animație (clasele gimnaziale și liceale)******Secțiunea a V-a - Programare/ codare (toate clasele)***

Nr. crt	Nume prenume elev	Clasa	Titlul lucrării	Secțiunea	Aplicația/ platforma utilizată

Data limită de trimitere a lucrărilor selectate pentru etapa județeană: 24 aprilie 2026***(termen prelungit până pe 10 mai 2026)******Vă rugăm să trimiteți fișa de înscriere și lucrările selectate în același email!***

Lista elevilor selectați pentru **Maraton digital** – activitate tip „challenge” (25 aprilie 2025),
în care echipele primesc o temă digitală comună și un timp limitat de rezolvare

Profesorii care au elevi participanți sunt rugați să completeze formularul cu numele elevilor, clasa și școala: 🙌

<https://forms.gle/ixtct6d7h1NtWnTn7>

sau

Nr. crt	Nume prenume elev	Clasa	Participare fizică / online

Pentru încheierea protocolului de colaborare vă rugăm să ne contactați pentru a primi număr de înregistrare la școala noastră.

✚ **Secțiunea indirectă:** perioada de înscriere și trimitere a lucrărilor
a fost **prelungită până pe 10 mai 2026.**

Secțiunea I - Desen digital

Clasele primare

- Micii creatori digitali (desen liber)
- Povestea mea digitală (ilustrarea unei povești)
- Eroul din desenul meu digital (personaj inventat)
- Benzi desenate



Secțiunea a II-a - Afize și postere digitale

Clasele primare și gimnaziale

- Mesajul meu pentru natură
- Spune STOP Bullingului
- Mișcare pentru o viață sănătoasă
- Poster pentru promovarea unei lecturi sau eveniment



Secțiunea a III-a - Prezentați digitale

Clasele gimnaziale și liceale

- Redactor pentru o zi (prezentare la alegere)
- Eu și tehnologia (prezentarea unui proiect personal)
- Design & Data (site web, revistă online, proiecte colaborative)
- Colaje/ albume foto



Secțiunea a IV-a - Proiecte video/ audio/ animație

Clasele gimnaziale și liceale

- Podcastul cunoașterii
- Digital Talks - Vocea generației mele (Fake News Challenge, Ai, Educație digitală, Siguranță Online, O zi fără telefon)



Secțiunea a V-a - Programare/ Codare

Toate clasele

- Vânătoare de comori
- Labirint codat
- Creator de jocuri
- Pictéz cu pixelii - artă digitală și codare



Instituția inițiatoare,  Școala Gimnazială nr. 28 "Dan Barbilian" Str. Decebal Nr. 15, Constanța Tel/Fax: (+40) 0341 405 847 E-mail: sc28cta@yahoo.com www.scoalaadanbarbilianconstanta.ro Reprezentant, Director Prof. Moraru Constanda	Instituția parteneră, Reprezentant,
--	---

Nr. /

Nr. /

PROTOCOL DE COLABORARE

Părțile:

Școala Gimnazială nr. 28 „Dan Barbilian” Constanța, reprezentată prin Director, prof. Moraru Constanda, coordonatori proiect: prof. Simion Cristina, email: cristina_smn@yahoo.com, prof. Mîndrilă Cristian Florin, email: mindrilacristian0@gmail.com

și

.....,
reprezentată prin

și

Preambul

Recunoscând importanța participării elevilor la proiecte și rolul colaborării între cadrele didactice în vederea ridicării calității procesului de predare – învățare - evaluare, cele două părți convin să colaboreze pe bază de parteneriat activ pe multiple planuri de interes, în domeniul activităților extracurriculare, în cadrul proiectului „**Comunicare, colaborare, competiție, Calculatoare**”.

Art.1 Obiectul protocolului de colaborare

1. Derularea activităților propuse în invitație;
2. Furnizarea de produse digitale, materiale foto, audio, video pentru expoziție.

Art.2 Direcțiile de bază ale colaborării

Scopul general al acestui protocol concretizat în realizarea unui parteneriat între instituții îl reprezintă:

- Inițierea copiilor, încă de la o vârstă foarte fragedă, în informatică și utilizarea eficientă a tehnicii de calcul și a mijloacelor moderne de comunicare;
- Ridicarea nivelului de pregătire a copiilor, formarea unor deprinderi practice de utilizare a calculatoarelor;
- Dezvoltarea creativității elevilor;
- Dezvoltarea relațiilor de colaborare și a relațiilor de competitivitate între elevii participanți;
- Realizarea unui schimb de experiență între cadrele didactice din școlile implicate în proiect;
- Dezvoltarea capacității de a lucra în echipe.

Art.3 Rolul părților

A. Rolul instituției inițiatoare:

1. Va îndruma cât mai mulți elevi să participe la activitățile de inițiere/ dezvoltare în utilizarea calculatorului;
2. Va organiza și desfășura activități comune învățători/institutori și profesori cu reprezentanții școlilor partener;
3. Va realiza produse digitale cu elevii, pentru a amenaja expoziții online;
4. Va organiza concursul „Comunicare, Colaborare, Competiție, Calculatoare” în perioada decembrie 2025 – mai 2026;
5. Membrii echipei de implementare vor disemina și mediatiza activitățile și produsele acestora prin anunțuri pe site-ul școlii, forumul ISJ, comunicate de presă.
6. La final se va realiza raportul de evaluare, în urma analizei proiectului, a discuțiilor cu partenerii și școlile participante.

B. Rolul instituției partenere:

1. Va îndruma cât mai mulți elevi să participe la activitățile de inițiere/ dezvoltare în utilizarea calculatorului;
2. Va desfășura activități comune învățători/institutori și profesori cu reprezentanții școlilor partener;
3. Va realiza produse digitale cu elevii și le va trimite instituției organizatoare;
4. Va participa la concursul „Comunicare, Colaborare, Competiție, Calculatoare” în perioada decembrie 2025 – mai 2026.

Art.4 Metodologia de lucru

Părțile semnatare convin asupra următoarelor modalități de lucru:

1. Participarea la acțiunile proiectului conform diagramei
2. Mediatizarea acțiunilor comune
3. Organizarea festivității de premiere

Art.5 Litigii

Litigiile născute în legătură cu încheierea, executarea, modificarea și încetarea ori alte pretenții decurgând din prezentul protocol vor fi supuse unei proceduri prealabile de soluționare pe cale amiabilă.

În condițiile în care în termen de 30 de zile de la începerea acestor proceduri neoficiale părțile nu reușesc să rezolve în mod amiabil o divergență contractuală, fiecare se poate adresa instanțelor judecătorești competente.

Art.6 Rezilierea protocolului

Constituie motiv de reziliere a prezentului contract următoarele:

- a. Nerespectarea de către părțile contractante a prevederilor prezentului protocol;
- b. Schimbarea obiectului de activitate în măsura în care este afectată desfășurarea activității prevăzută în protocol;

Art.7 Încetarea protocolului

Constituie motiv de încetare a prezentului contract următoarele:

- a. Acordul părților pentru încetarea contractului;
- b. Scopul contractului a fost atins;

Anularea acestui protocol va fi făcută sub forma unui anunț scris, cu minim 2 săptămâni înainte de încetarea cooperării.

Art. 8 Dispoziții finale

Prezentul protocol de colaborare are caracterul unui document cadru și acoperă întreaga activitate de realizare a obiectivelor comune convenite.

Protocolul are valabilitatea de 12 luni, de la data semnării sale, cu prelungirea automată, pentru noi perioade de câte 1 an, dacă nici una din părți nu notifică celeilalte părți, cererea de încetare a valabilității sale, cu minimum 2 luni înaintea expirării perioadei de valabilitate.

Prezentul protocol poate fi modificat sau completat, cu acordul scris al părților semnatare ori de câte ori acestea convin asupra amendamentelor propuse. Partea care are inițiativa amendării prezentului protocol va transmite celeilalte părți, spre analiză, în scris, propunerile respective.

Încheiat la Constanța, astăzi, în 2 exemplare, toate cu valoare de original, câte 1 exemplar pentru fiecare parte.

Instituția inițitoare,  Școala Gimnazială nr. 28 "Dan Barbilian" Str. Decabal Nr. 15, Constanța Tel/Fax: (+40) 0341 405 847 E-mail: sc28cta@yahoo.com www.scoalaadanbarbilianconstanta.ro Reprezentant, Director , Prof. Moraru Constanda	Instituția parteneră, Reprezentant,
---	---

