



INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN VASLUI
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI EMINESCU”, Vaslui
Str. ȘTEFAN CEL MARE, NR.60, 730171
TEL: 0335/412859 SECRETARIAT, 0335/417593 CONTABILITATE, TEL/FAX DIRECTOR: 0335412860
e-mail: scmeminescuvs@yahoo.com

Nr. _____ din _____

CONCURSUL JUDEȚEAN „TE JOCI ȘI ÎNVEȚI CU LEGO”



*„Jocul este cea mai bună introducere în arta de a munci”
(Edouard Claparede)*

ARGUMENT

LEGO a ajuns să fie astăzi mai mult decât un simplu joc pentru cei mici, a devenit un concept educațional care face obiectul studiilor de cercetare comportamentală și de tehnici de învățare. Cu ajutorul seturilor LEGO se predau, în școli și grădinițe, materii diverse, de la matematică și explorarea mediului, geografie sau fizică la educație civică sau dezvoltare personală. Manualele de pedagogie din toată lumea includ tehnici de predare, folosind celebrul joc de construcție.

Astfel,

- capacitățile cognitive și de orientare în spațiu, spiritul de observație și simțul proporțiilor pot fi dezvoltate prin reproducerea, din piese LEGO, a mediului familiar copilului - casa, părculețul de joacă, străzile din jurul casei, grădiniței, școlii, copacii, clădirile mai importante.
- Înțelegerea profundă a mediului civic, a rolului pozitiv al polițistului, al pompierului, al medicului prin transpunerea în fiecare dintre aceste roluri, integrarea personalității copilului în spațiul comunitar de care aparține sunt dezvoltate prin folosirea figurinelor din setul de piese.
- Dezvoltarea personală, socio – emoțională, abilitățile de lucru în echipă, înțelegerea diferențelor dintre oameni se realizează prin implicarea activă în jocul de construcție, mai ales dacă participă mai mulți copii realizându-se astfel platforma psihologică de relaționare cu ceilalți, construită pe respect solicitat și oferit.
- Dezvoltarea limbajului, a creativității, a spiritului de organizare sunt educate în timpul construirii unui proiect LEGO împreună cu un adult.

Jocul imaginației, explorarea formelor în trei dimensiuni, evaluarea proporțiilor, verbalizarea pentru explicarea propriilor idei, îndoieli, nelămuriri sau decizii sunt elemente vizate de orice proces educațional. La toate acestea se adaugă plăcerea și implicarea totală a copiilor în jocul LEGO având ca efect amplificarea efectelor procesului de învățare.

SCURT ISTORIC AL JOCULUI LEGO

Jocul LEGO și-a început cariera în atelierul unui tâmplar sărac din Danemarca. Acesta a început în 1932 să producă mici jucării din lemn, destul de căutate, mai ales din momentul în care i-a venit în ajutor fiul său, de 12 ani, căruia i-a venit ideea vopsirii în culori atractive a jucăriilor și a realizării unor seturi.

Numele firmei a fost ales „LEGO”, din danezul "leg godt", tradus aproximativ „Joacă-te bine!”. În 1947, Ole Kirk și fiul său, au achiziționat o mașină pentru producerea prin injecție a formelor de plastic și Lego a început să producă serii de cărămizi din plastic, care se puteau îmbina pentru a construi diverse forme.

Piesele puteau fi unite, suficient de bine pentru a fi stabile, dar și suficient de ușor pentru a fi demontate. De aici încolo, imaginația producătorilor și dinamica tehnologică a făcut posibilă impunerea pe piață a noului brand și crearea, pas cu pas, a imperiului LEGO.

Pe 7 iunie 1968 s-a deschis parcul LEGOLAND, iar numai în primul an l-au vizitat peste 625.000 de oameni. Noua revoluție, care va schimba radical lumea LEGO, are loc în 1978, când în locul figurinelor destul de anoste sunt lansate mini-figurinele. Cu membre mobile și chipuri pictate în fabrică, acestea aveau diferite roluri: polițiști, medici, eroi - fiind incluși în seturile tematice. Dimensiunile reduse făceau ca un cumpărător să poată construi orașe întregi pe un spațiu redus.

Succesul uriaș al conceptului LEGO are la bază potrivirea pieselor. Un set LEGO din anii '60 poate fi combinat cu unul din 2000, practic, într-un număr nelimitat de soluții, iar în comunitatea virtuală a fanilor are loc schimbul de idei și de proiecte, într-o rețea care crește de la o zi la alta.

REGULAMENT

1) SCOPUL CONCURSULUI

Maximizarea posibilităților deosebite pe care le au jocurile LEGO în dezvoltarea creativității constructive, în formarea unei gândiri ordonate, în educarea obișnuinței de a reacționa prompt la rezolvarea unor probleme în rândul elevilor din ciclul primar.

Concursul își dorește să sprijine educatorii în vederea introducerii jocurilor LEGO în școală, a realizării unor situații de învățare motivante pentru elevi, în acord cu tendințele actuale ale învățământului românesc care vizează predarea integrată și interdisciplinaritatea.

2) TEMATICA CONCURSULUI

Concursul „Te joci și înveți cu LEGO”, ediția 2014 – 2015, are ca temă **„Mijloace de transport din prezent și din viitor”** și se adresează copiilor

din învățământul primar care realizează construcții inedite. Sunt acceptate lucrări originale, care au cel puțin un element care respectă tema (biciclete, motociclete, mașini, trenuri, avioane, nave cosmice, vapoare, bărci, camioane sau creații originale reprezentând un mijloc de transport al viitorului) și sunt realizate numai de către copii.

3) ORGANIZATORUL CONCURSULUI

Organizatorul concursului este Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” din Vaslui, str. Ștefan cel Mare, nr.60, prin intermediul domnului profesor Mîndru Cătălin – Emil. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica prezentul regulament sau de a prelungi perioada concursului pe parcursul derulării acestuia având obligația de a anunța participanții prin orice mijloc.

4) DURATA CONCURSULUI

Concursul începe pe data de 01 decembrie 2014 iar data limită de înscriere este 8 februarie 2015. Câștigătorii vor fi anunțați cel târziu pe data de 1 iunie 2015, prin mail și pe siteul concursului – www.scoala6vaslui/ConcursLego .

5) PARTICIPARE

La acest concurs poate participa orice copil cu vârsta între 6 ani și 10 ani care are calitatea de elev în învățământul preuniversitar de stat sau particular din România. Fiecare participant se poate înscrie în concurs cu o singură lucrare. Fiecare elev trebuie să aibă acordul unuia dintre părinți sau a reprezentantului legal pentru a participa la acest concurs și poate fi înscris de către unul dintre părinți sau de către învățător.

6) ÎNSCRIEREA LA CONCURS

Înscrierea la concurs se face prin completarea FORMULARULUI DE ÎNSCRIERE disponibil online pe siteul concursului – www.scoala6vaslui/ConcursLego. Furnizarea următoarelor date este obligatorie: numele și prenumele elevului, vârstă, adresa de domiciliu, număr de telefon și adresa de mail pentru contact, școala de proveniență, clasa și învățătorul, titlul și descrierea lucrării, datele unuia dintre părinți sau a reprezentantului legal și semnătura acestuia. Reprezentantul legal sau învățătorul își asumă răspunderea pentru corectitudinea datelor furnizate. Datele personale nu vor fi făcute publice în alt scop decât cel al promovării concursului și a rezultatelor lui.

Formularul de înscriere, completat cu toate datele necesare, va fi trimis prin e-mail la adresa concursuljudeteanlego@gmail.com împreună cu 3 – 5 fotografii digitale ale lucrării până cel târziu 8 februarie 2015, ora 24.00. Dimensiunea maximă a unei singure fotografii nu trebuie să fie mai mare de 2 MP. Nu este admisă prelucrarea digitală a fotografiilor, cu excepția ajustării luminii și a contrastului. Prin înscrierea la concurs, participanții își exprimă

acordul pentru ca imaginile trimise să fie publicate de organizator pe siteul concursului. Organizatorul va răspunde prin e-mail fiecărui participant precizând dacă lucrarea îndeplinește condițiile de înscriere în concurs, ce număr de concurs i s-a atribuit sau care sunt aspectele care trebuie îndeplinite pentru validare. Organizatorul nu își asumă răspunderea pentru mailurile expediate dar care nu ajung la adresa concursuljudeteanlego@gmail.com. În cazul în care un participant nu primește niciun răspuns pe e-mail în termen de două zile lucrătoare, poate contacta telefonic organizatorul la numărul 0740162601.

7) DESFĂȘURAREA CONCURSULUI

Lucrarea înscrisă în concurs, construită exclusiv din piese și elemente de construcție LEGO originale, trebuie să respecte tema concursului și nu trebuie să conțină ori să sugereze acte de violență, atitudini imorale ori să încalce normele de bun simț. Lucrarea trebuie să fie creație proprie a participantului și să conțină cel puțin un element care ilustrează tema concursului. Nu sunt admise lucrări colective, lucrări realizate de adulți, lucrări care au mai fost înscrise în alte concursuri sau copii ale modelelor oficiale din seturile LEGO.

Concursul „Te joci și înveți cu LEGO” se desfășoară pe două categorii de vârstă: categoria 6 – 8 ani (neîmpliniți) și categoria 8 – 10 ani și va avea două etape – etapa verde și etapa roșie (finală).

Descrierea mecanismului celor două etape:

Copiii care au vârste cuprinse între 6 ani împliniți și 8 ani neîmpliniți se vor înscrie în categoria 6 – 8 ani. Cei care au vârste cuprinse între 8 ani împliniți și 10 ani împliniți se vor înscrie în categoria 8 – 10 ani.

I) Etapa verde este etapa de creație și construcție ce se va desfășura acasă la fiecare participant sau la școală, cu piese LEGO proprii și se întinde pe o perioadă mai mare de timp. Ea începe pe data de **1 decembrie 2014** și se finalizează, cel mai târziu, pe data de **8 februarie 2015**, odată cu termenul limită de trimitere a formularului de înscriere și a fotografiilor lucrării. Fotografiile trebuie să surprindă momente diferite de construcție a lucrării, să conțină cel puțin o imagine cu lucrarea la final și cu elevul care a creat-o. Imaginea în care apare și elevul nu va fi publicată în niciun mediu de informare sau socializare.

În urma jurizării tuturor lucrărilor declarate valide, separat pe cele două categorii de vârstă, organizatorul va realiza un clasament. Primii zece copii clasați, de la fiecare categorie de vârstă, se vor califica și vor participa la etapa roșie – etapa finală.

Organizatorul se obligă să anunțe clasamentul în urma primei etape, pe mail și pe siteul concursului, cel mai târziu pe data de **01 martie 2015, ora 24.00**.

II) Etapa roșie este etapa de creație și construcție ce se va desfășura pe parcursul a două ore, la sediul organizatorului, cu piesele LEGO puse la dispoziție de organizator, în zile diferite pentru fiecare categorie de vârstă. Pentru categoria 6 – 8 ani, etapa finală se va desfășura în ziua de **9 mai 2015** iar pentru categoria 8 – 10 ani în ziua de **16 mai 2015**.

În această fază nu este permisă folosirea pieselor LEGO personale sau a unor scheme sau modele de niciun fel.

Organizatorul se obligă să asigure aceleași condiții de creație și construcție pentru toți copiii.

La finalul celor două ore organizatorul va fotografia lucrările și va consemna titlul și descrierile acestora. Lucrările vor fi expuse timp de cinci zile lucrătoare în incinta organizatorului, în săptămâna imediată desfășurării etapei, asigurându-se anonimatul acestora, în vederea jurizării lor și de către elevi. Clasamentul realizat de elevi va avea o pondere de 50 % din clasamentul final.

Organizatorul va realiza clasamentul final, separat pe cele două categorii de vârstă și va fi făcut public pe mail, pe site-ul concursului și prin afișare la sediul său cel mai târziu în data de **1 iunie 2015**.

Deciziile juriului sunt definitive și nu pot fi contestate.

8) PREMII OFERITE

În cadrul acestui concurs se vor acorda următoarele diplome și premii:

- Diplomă de participare tuturor elevilor și cadrelor didactice îndrumătoare ale căror lucrări au fost admise în concurs;
- Diplomă de câștigător al primei etape tuturor elevilor și cadrelor didactice care s-au calificat în etapa roșie – etapa finală;
- Diplomă pentru ocupanții locurilor I, II, III, la fiecare categorie de vârstă;
- Premiul I, II și III, la fiecare categorie de vârstă, constând în produse LEGO originale;
- Premiul de creativitate, la fiecare categorie de vârstă, constând în produse LEGO originale;
- Premiul de popularitate, la fiecare categorie de vârstă, constând în produse LEGO originale.
- Adeverință de organizator concurs județean tuturor cadrelor didactice care au însoțit la etapa finală elevul îndrumat.

9) VALIDAREA CÂȘTIGĂTORILOR ȘI ACORDAREA PREMIILOR

Toate lucrările trebuie să se încadreze în tematica de concurs precizată la punctul 3.

Pentru etapa verde, fiecare lucrare validă, va fi punctată cu puncte de la 5 la 0 pentru următoarele aspecte, separat: legătura dintre titlul lucrării și lucrarea propriu-zisă, geometria lucrării (așezare, respectarea proporțiilor, îmbinarea corectă a pieselor), estetica lucrării (cromatică), creativitate, dificultate. Punctajul maxim obținut la această etapă poate fi de 25 puncte. Pentru realizarea unei jurizări corecte (mai ales atunci când există dubii cu privire la o lucrare), organizatorul poate solicita participanților dovezi suplimentare cu privire la activitatea de creație și construcție a lucrării.

În cazul în care două sau mai multe lucrări obțin același punctaj nu se aplică niciun criteriu de departajare. Dacă există două sau mai multe lucrări cu același punctaj care fac obiectul calificării în etapa următoare se va lua în calcul momentul înscrierii în concurs.

Punctajul obținut de fiecare lucrare, în urma etapei verzi, va fi afișat cel mai târziu în ziua de **01 martie 2015, ora 24.00**.

Deciziile juriului sunt definitive și nu pot fi contestate.

Diplomele de participare și cele de câștigător al etapei verzi vor fi trimise prin poștă în termen de treizeci de zile de la afișarea clasamentului.

Pentru etapa roșie – etapa finală fiecare lucrare va fi punctată de către juriul organizatorului - 50 % și de către elevi – 50 %.

Juriul organizatorului va nota cu puncte de la 5 la 0, separat, pentru următoarele aspecte: respectarea tematicii concursului, legătura dintre titlul lucrării și lucrarea propriu-zisă, geometria lucrării (așezare, respectarea proporțiilor, îmbinarea corectă a pieselor), estetica lucrării (cromatică), creativitate, dificultate. Punctajul maxim obținut de la juriul organizatorului, la această etapă poate fi de 30 puncte.

Pentru expunerea lucrărilor în incinta școlii fiecare lucrare va primi un număr. Pe parcursul a cinci zile elevii vor vota sub supravegherea organizatorului lucrarea cea mai reușită. Se vor acorda 30 de puncte lucrării cu cele mai multe voturi, 29 de puncte lucrării următoare, șmd. Punctajul maxim obținut de la juriul elevilor poate fi de 30 puncte.

Punctajul maxim obținut la finalul acestei etape, fiind punctajul final în clasamentul concursului poate fi de 60 de puncte. În cazul în care există două sau mai multe lucrări cu același punctaj se va ține cont, în această ordine, de următoarele criterii de departajare: punctajul obținut de la juriul organizatorului în etapa roșie, punctajul obținut în etapa verde, momentul înscrierii în concurs.

Premiul de creativitate va fi desemnat de către juriul organizatorului dintre lucrările care au primit cel mai mare punctaj la criteriul creativitate din cadrul jurizării în etapa roșie.

Premiul de popularitate va fi desemnat de către juriul organizatorului dintre lucrările care au obținut punctajul cel mai mare la votul elevilor.

Deciziile juriului sunt definitive și nu pot fi contestate.

Un concurent poate câștiga un singur premiu. În cazul în care un concurent obține mai multe premii (premiul I, II sau III împreună cu Premiul de creativitate sau cu Premiul de popularitate) acesta își va exprima preferința, în scris, pentru unul dintre premii urmând ca premiul la care acesta a renunțat să fie acordat următorului clasat.

Diplomele și premiile finale ale concursului se vor ridica după data de 01 iunie 2015 de la sediul organizatorului sau vor fi expediate prin curierat oriunde pe teritoriul României.

10) ALTERNATIVE ALE PREMIILOR

Nu există posibilitatea convertirii premiilor propuse în bani sau alte bunuri.

11) ACCEPTAREA CONDIȚIILOR

Înscrierea la prezentul concurs implică obligativitatea respectării tuturor prevederilor prezentului regulament.

Prin înscrierea la prezentul concurs participanții sunt de acord ca, în cazul în care vor câștiga, numele lor și a îndrumătorului, imaginea lor și școala de proveniență să fie făcute publice și folosite în scopuri de diseminare a exemplului de bună practică, fără alte obligații sau plăți.

12) CONFIDENȚIALITATEA DATELOR

Organizatorul se obligă să păstreze confidențialitatea datelor personale ale participanților la acest concurs în conformitate cu prevederile legii 677/21.11.2001.

Participarea la acest concurs implică acceptul participanților ca datele lor personale să fie păstrate și prelucrate de către organizator în vederea diseminării exemplului de bună practică și pentru informări ulterioare.

La cererea scrisă a participantului, datată și semnată, expediată pe adresa organizatorului, acesta se obligă să înceteze prelucrarea datelor personale ale solicitantului.

13) DREPTURI DE AUTOR

Titlul concursului, sigla precum și toate materialele publicitare sau de diseminare create de către organizator sunt proprietatea acestuia.

Lucrările scrise, produsele finale ale probelor practice devin proprietatea organizatorului și nu vor fi returnate.

14) ÎNCETAREA/SUSPENDAREA CONCURSULUI

Concursul poate înceta în orice moment al desfășurării acestuia în cazul producerii unui eveniment ce constituie forță majoră, inclusiv în cazul imposibilității organizatorului, din motive independente de voința sa, de a asigura fie desfășurarea în bune condiții a concursului fie îndeplinirea scopului pentru care concursul este organizat.

Concursul mai poate înceta în orice moment al desfășurării acestuia ori poate fi suspendat în baza deciziei organizatorului, fără ca prin aceasta să nască vreun drept la despăgubire, cu condiția ca organizatorul să comunice în prealabil o astfel de decizie.

15) LEGEA APLICABILĂ. LITIGII

Prezentul regulament este supus legii române.

Eventualele litigii decurgând din sau în legătură cu acest Regulament se vor rezolva pe cale amiabilă. În cazul în care nu se va ajunge la o înțelegere pe această cale, litigiile vor fi înaintate spre soluționare instanțelor judecătorești competente de la sediul organizatorului.

Coordonator,

Prof. Mîndru Cătălin - Emil

Director,

Prof. Tăune Pavelina

Vaslui, 31 octombrie 2014