



INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN MARAMUREȘ



MINISTERUL EDUCAȚIEI



LICEUL TEORETIC
„EMIL RACOVIȚĂ”,
BAIA MARE
MARAMUREȘ

ANEXA IV

PROIECTUL EXTRACURRICULAR FAȚĂ-N FAȚĂ CU ADEVĂRUL

REGULAMENT ORGANIZARE A

SECȚIUNII – CONCURS DE TIP HACKATHON

Domeniul – Științific

Lansarea și promovarea concursului

- 11 Martie 2024 – 3 Aprilie 2024

Înscrierea elevilor și a profesorilor coordonatori(mentori):

- 25 Martie 2024 – 5 Aprilie 2024

Elaborarea programului de desfășurare a concursului:

- 15 Aprilie – 18 Aprilie 2024

Desfășurarea competiției:

- 20 aprilie 2024

1. TERMINOLOGIE

Hackathon – concurs între mai multe echipe (formate din 2-5 elevi) prin care se propune o soluție ce are la bază aplicații ale tehnologiei IT la diverse probleme/provocări sociale. Competiția se adresează elevilor de liceu (IX-XII/XIII), numărul alocat este de 8 ore, timp în care echipele





INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN MARAMUREȘ



MINISTERUL EDUCAȚIEI



LICEUL TEORETIC
„EMIL RACOVIȚĂ”,
BAIA MARE
MARAMUREȘ

participante încearcă să aducă proiectul (soluția) într-un stadiu cât mai avansat de dezvoltare. La finalul competiției, cele mai bune soluții prezentate vor fi premiate de către un juriu.

Echipa hackathon – echipă formată din mai multe persoane, de obicei cu abilități și cunoștințe complementare, înscrisă într-o competiție de tip hackathon.

Mentor – profesorul coordonator.

Juriu – for decizional compus din mai multe persoane cu prestigiu/recunoaștere profesională care asistă la prezentările echipelor înscrise în competiție și, în baza unei proceduri de evaluare (grile, metodologii etc.), stabilește un clasament al acestora în vederea premierii.

Provocare (challenge) – este o temă de concurs prestabilită de organizatorii hackathon-ului pentru care echipele înscrise trebuie să propună posibile soluții de natură tehnico-economică. Un concurs de tip hackathon poate avea una sau mai multe asemenea provocări (teme).

Soluție – în contextul unui concurs de tip hackathon prin „soluție” se înțelege un complex de măsuri care abordează o problemă în vederea soluționării/ameliorării acesteia. Soluția se va baza pe o tehnologie de programare și/sau de altă natură. De asemenea, soluția propusă trebuie să fie inovativă și să creeze o perspectivă reală de adresare a problemei de la care se pleacă. Soluția trebuie să fie sustenabilă din punct de vedere tehnic, cu alte cuvinte, să prezinte o fundamentare a modelului de implementare care poate fi aplicat.

2. ELIGIBILITATEA ȘI CONDIȚII DE PARTICIPARE

Înscrierile se realizează de către mentorul/ii echipei, completând un formular publicat pe site-ul Liceului Teoretic „Emil Racoviță”, <https://liceulracovita.ro/>.

Formularul va conține numele echipei, numele și prenumele elevilor, școala de proveniență, clasa, împreună cu numele și prenumele, telefonul, adresa de email și școala de proveniență a mentorului/mentorilor.

O echipă poate conține minim 2 și maxim 5 elevi de liceu (IX-XII/XIII), în baza unei metodologii descrise la punctul 5 din regulament, un elev poate aparține unei singure echipe.

Nerespectarea oricăreia dintre condițiile de eligibilitate de mai sus va duce la descalificarea echipei / neadmiterea în competiție.

Baia Mare, Str. bl. Republicii , nr. 8, tel. 0262250309, fax. 0262437287, e-mail: racovita_bm@yahoo.com
Site: liceulracovita.ro





INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN MARAMUREȘ



MINISTERUL EDUCAȚIEI



LICEUL TEORETIC
„EMIL RACOVIȚĂ”,
BAIA MARE
MARAMUREȘ

Soluțiile propuse / dezvoltate trebuie să fie originale, să aparțină echipei, însă nu este obligatoriu ca acestea să fie o premieră, ele putând fi rezultatul unor activități/experiențe anterioare (sau documentare) pe care cel puțin un membru al echipei le-a avut în domeniul respectiv.

Principiul nediscriminării, având la bază egalitatea de șanse, precum și egalitatea de gen, va fi asigurat pentru toți participanții, atât pe durata înscrierilor cât și în timpul derulării concursului de tip hackathon.

Echipele eligibile înscrise vor primi un email sau telefon pentru confirmarea înscrierii în concurs.

3. PREMIILE COMPETIȚIEI

Premiile competiției vor fi acordate primelor 4 echipe clasate, în ordinea descrescătoare, conform punctajelor stabilite de către Juriul competiției.

4. METODOLOGIA DE ÎNSCRIERE ȘI PARTICIPARE LA COMPETIȚIE

Competiția de tip hackathon constă în două etape majore:

- ✓ Etapa 1 – înscriere echipelor
- ✓ Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

4.1. Etapa 1 – înscrierea echipelor

Înscrierea echipelor se va face online, pe site-ul Liceului Teoretic „Emil Racoviță”.

Se vor urmări aspecte privind eligibilitatea pentru concurs, în special în ceea ce privește prevederile legate de proveniența mixtă a echipelor înscrise. După terminarea etapei 1, echipele înscrise vor primi un email sau telefon din partea organizatorului pentru confirmarea înscrierii în concurs.

Înscrierea echipelor la concurs se consideră finalizată în momentul primirii de către participanți (membrii echipei/mentor/mentori) a unui email de confirmare a înscrierii sau contactării telefonice care să confirme participarea la concurs.





INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN MARAMUREȘ



MINISTERUL EDUCAȚIEI



LICEUL TEORETIC
„EMIL RACOVIȚĂ”,
BAIA MARE
MARAMUREȘ

4.2. Etapa 2 – participare efectivă la hackathon

Problematica, contextul și provocarea concursului sunt stabilite de către comisia de concurs.

Derulare hackathon

Concursul se va derula în format fizic la sediul Liceului Teoretic „Emil Racoviță”. Mesajul cu instrucțiunile privind desfășurarea concursului și alte precizări vor fi transmise cu cel puțin 24 de ore înainte de începerea concursului pe adresele de email comunicate de participanți la momentul înscrierii.

Provocarea propusă va fi comunicată în ziua concursului.

Logistica necesară derulării concursului va fi asigurată de către Liceul Teoretic „Emil Racoviță” din Baia Mare, dar participanții pot utiliza laptop-ul/PC-ul, monitorul și conexiunea de internet personală.

Concursul va avea o durată de 8 ore și se va derula pe baza unui calendar stabilit de către comisia de concurs.

Mentorii echipelor pot fi prezenți pe durata derulării hackathon-ului și pot interacționa/îndruma echipele.

Pe durata concursului echipele participante vor trebui să dezvolte soluția propusă din punct de vedere tehnic.

În ultima parte a concursului echipele vor face prezentări ale soluțiilor în fața unui juriu. Durata prezentărilor va fi de maxim 15 minute.

Evaluare și jurizare

Evaluarea proiectelor prezentate va fi făcută de către un juriu al concursului. Componența juriului va fi păstrată confidențială până la data de începere a concursului.

Juriul va fi format din minim 3 și maxim 5 membrii, astfel:

- a. Președinte - un inspector școlar general sau inspector școlar județean adjunct;
- b. Președinte executiv - inspectorul școlar de specialitate din județul Maramureș/profesor metodist;
- c. Vicepreședinte - cadre didactice de prestigiu;





INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN MARAMUREȘ



MINISTERUL EDUCAȚIEI



LICEUL TEORETIC
„EMIL RACOVIȚĂ”,
BAIA MARE
MARAMUREȘ

- d. Membri – profesori de specialitate (și/sau metodiști) cu rezultate deosebite în activitatea profesională;
- e. Secretar – informatician/ profesor cu abilități de operare pe calculator.

Criterii de jurizare:

- Ideea proiectului și includerea în tema aleasă
- Arhitectură, scalabilitate, complexitate
- Funcționalitate
- Originalitate
- Optimizare resurse, sustenabilitate
- Evidențierea propriilor soluții în prezentarea proiectului.

Ierarhizare

Ierarhizarea echipelor se va face în baza prezentărilor pe care acestea le vor face în fața juriului. Fiecare echipă va avea la dispoziție 15 minute pentru prezentarea soluției, iar juriul va avea posibilitatea să adreseze întrebări membrilor echipelor.

După sesiunea de prezentări, juriul deliberează și alcătuiește clasamentul final al competiției.

La acest concurs nu se admit contestații.

4. REZULTATE FINALE ȘI PREMIERE

Rezultatele finale ale hackathon-ului vor fi publicate pe pagina web a Liceului Teoretic „Emil Racoviță”, avizierul școlii, pe platformele media sociale ale Liceului Teoretic „Emil Racoviță”.

Echipele vor fi premiate în cadrul festivității de premiere al concursului.

Echipele premiate vor fi invitate să facă o prezentare a proiectelor/soluțiilor propuse în cadrul unor cercuri pedagogice.





**INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN MARAMUREȘ**



MINISTERUL EDUCAȚIEI



**LICEUL TEORETIC
„EMIL RACOVIȚĂ”,
BAIA MARE
MARAMUREȘ**

Cele mai bune lucrări vor fi premiate la festivitatea de premiere, care va avea loc în aceeași zi cu concursul în cadrul Liceului Teoretic ”Emil Racoviță”.

Nu se percepe taxă de participare și se acordă premii în bani.

Pentru orice alte detalii, întrebări sau nelămuriri puteți să ne contactați la adresa de email concurs@liceulracovita.ro.

Regulament întocmit de

Ptof. Tiță Anca- coordonator proiect Față-n față cu Adevărul

Prof. Muntean Rareș Mircea coordonator proiect- secțiunea Concurs de tip Hackathon

