**GRILA DE EVALUARE**

**Concurs ”Vânătoarea de lectură în biblioteci”**

**Ediția I, an școlar 2021-2022**

**Criterii eliminatorii:**

* Echipa este formată din minimum trei, maximum cinci elevi din aceeași unitate școlară;
* Elevii aparțin aceluiași ciclu de învățământ (primar/ gimnaziu/ liceu);
* Fotografiile sunt clare și reprezentative;
* Cartea și produsul digital au legătură cu mesajul ales.

**Produse finale ale echipelor:**

* Fișa de prezentare (document .pdf)
* Produsul digital (fișier în programul ales de echipe)

**FIȘA DE PREZENTARE**

|  |  |
| --- | --- |
| Denumirea unității școlare și datele de contact ale acesteia |  |
| Categoria: Primar/ Gimnaziu/ Liceu |  |
| Nr. echipă |  |
| Echipa (numele și prenumele elevilor) |  |
| Numele și prenumele profesorului coordonator |  |
| Numele și prenumele profesorului documentarist/ al bibliotecarului |  |
| Clasa/ clasele |  |
| Număr mesaj ales |  |
| Cartea aleasă (autorul, titlul, editura, anul de apariție) |  |
| Scurtă prezentare a legăturii dintre mesajul și cartea alese (maxim 20 de rânduri) |  |
| 5 fotografii ale muncii echipei (cu momente din lectura cărții și realizarea produsului digital) |  |
| Denumirea produsul digital realizat |  |
| Scurtă descriere a bibliotecii (spațiu, oferta de cărți, alte informații relevante) – maximum 30 de rânduri |  |

**Produse digitale**

**Etapa pe școală**

* copertă/ afiș realizată într-o aplicație web de desen: Paint, Photoshop, Canva etc.
* benzi desenate într-o aplicație web;
* prezentare în Prezi/ Canva sau orice altă aplicație digitală;

**Etapa pe sector**

* un cântec cu versuri originale și acompaniament propriu sau cover, realizat într-un program de editare muzică, prin care se argumentează de ce cartea se potrivește cu mesajul;
* un film de maximum 3 minute într-un program de editare video.

**Etapa pe municipiu**

* un jurnal de lectură cu elemente de animație, realizat într-o aplicație web;
* un joc video, creat într-un soft de editare gaming.

1. **Fișa de prezentare – 30 puncte**

*Încercuiți numărul care reprezintă cât mai bine evaluarea fișei echipei.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Criterii** | **F. bine** | **Bine** | **Moderat** | **Slab** | **F. slab** |
|  | Este editată corect, îngrijit | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|  | Conține toate informațiile solicitate | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | Limbajul utilizat este unitar și specific nivelului categoriei de vârstă | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|  | Textul nu conține greșeli | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|  | Fotografiile sunt clare și reprezentative | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|  | TOTAL |  | | | | |

1. **Produsul digital - max 60 puncte**

*Încercuiți numărul care reprezintă cât mai bine evaluarea produsului digital.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Criterii** | **F. bine** | **Bine** | **Moderat** | **Slab** | **F. slab** |
|  | Este realizat într-o aplicație web | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | Conține elemente de originalitate | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | Reflectă faptul că elevii au înțeles mesajul cărții citite | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | Elevii demonstrează competențe digitale pentru aplicații de video, sunet, imagine | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | Cartea aleasă ca suport pentru produsul digital are legătură cu mesajul propus de organizatori | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | Se încadrează în categoria pentru etapa pe școală/ sector/ municipiu | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
|  | TOTAL |  | | | | |

1. **Punctaj oficiu – 10 puncte**

**Total: 100 de puncte**

**PUNCTAJ:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tip produs** | **Punctaj maxim** | **Punctaj**  **minim** |
| **Fișa de prezentare** | **30 de puncte** | **20 de puncte** |
| **Produsul digital** | **60 de puncte** | **40 puncte** |
| **Punctaj din oficiu** | **10 puncte** | **10 puncte** |
| **TOTAL** | **100 puncte** | **70 puncte** |

*Se pot califica în etapa următoare echipele care vor obține cel puțin punctajul minim.*