



MONITORUL OFICIAL AL ROMÂNIEI

Anul 190 (XXXIV) — Nr. 700 bis

PARTEA I
LEGI, DECRETE, HOTĂRĂRI ȘI ALTE ACTE

Miercuri, 13 iulie 2022

SUMAR

	<u>Pagina</u>
Anexa la Ordinul ministrului educației nr. 4.150/2022 pentru aprobarea cadrului de competențe digitale al profesionistului din educație	3–57

ACTE ALE ORGANELOR DE SPECIALITATE ALE ADMINISTRAȚIEI PUBLICE CENTRALE

MINISTERUL EDUCAȚIEI

ORDIN pentru aprobarea cadrului de competențe digitale al profesionistului din educație*)

În conformitate cu prevederile art. 94 și ale art. 236—246 din Legea educației naționale nr. 1/2011, cu modificările și completările ulterioare,

luând în considerare Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 155/2020 privind unele măsuri pentru elaborarea Planului național de redresare și reziliență necesar României pentru accesarea de fonduri externe rambursabile și nerambursabile în cadrul Mecanismului de redresare și reziliență, aprobată prin Legea nr. 230/2021, cu modificările și completările ulterioare,

în acord cu prevederile Ordonanței de urgență a Guvernului nr. 134/2021 pentru aprobarea Acordului de împrumut (Mecanismul de redresare și reziliență) dintre Comisia Europeană și România, semnat la București la 26 noiembrie 2021 și la Bruxelles la 15 decembrie 2021, aprobată prin Legea nr. 114/2022, precum și cu Acordul de tip operațional nr. 12.319/21/ADD, încheiat între România, prin Ministerul Investițiilor și Proiectelor Europene, și Comisia Europeană,

în baza Acordului de finanțare privind implementarea reformelor și/sau investițiilor finanțate prin Planul național de redresare și reziliență nr. 31.394 din 18.03.2022, încheiat între Ministerul Investițiilor și Proiectelor Europene și Ministerul Educației,

în temeiul art. 13 alin. (3) din Hotărârea Guvernului nr. 369/2021 privind organizarea și funcționarea Ministerului Educației, cu modificările și completările ulterioare,

ministrul educației emite prezentul ordin.

Art. 1. — Se aprobă cadrul de competențe digitale al profesionistului din educație — DigCompEdu, prevăzut în anexa care face parte integrantă din prezentul ordin.

Art. 2. — Cadrul de competențe digitale al profesionistului din educație va fi cuprins în profilurile de competență ale cadrului didactic și în orice alt document privind formarea în cariera didactică, începând cu anul școlar 2022—2023.

Art. 3. — Direcția generală pentru implementarea proiectului „România Educată”, Direcția generală învățământ preuniversitar, Direcția generală management resurse umane și rețea școlară, Direcția generală învățământ universitar, unitățile de învățământ preuniversitar și instituțiile de învățământ superior duc la îndeplinire prevederile prezentului ordin.

Art. 4. — Prezentul ordin se publică în Monitorul Oficial al României, Partea I.

Ministrul educației,
Sorin-Mihai Cîmpeanu

București, 29 iunie 2022.
Nr. 4.150.

*) Ordinul nr. 4.150/2022 a fost publicat în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 700 din 13 iulie 2022 și este reprodus și în acest număr bis.

ANEXĂ

Cadrul de competențe digitale al profesionistului din educație**CAPITOLUL I. Dispoziții generale**

Art. 1. (1) Prezentul Ordin reglementează cadrul de competențe digitale al profesionistului din educație - DigCompEdu.

(2) Cadrul DigCompEdu se adresează cadrelor didactice de la toate nivelurile de educație, de la învățământul preșcolar până la învățământul superior și educația adulților, inclusiv educația și formarea generală și profesională, educația adresată persoanelor cu nevoi speciale și educația în contexte de învățare non-formale.

(3) Cadrul DigCompEdu pune la dispoziție un model de progres, pentru a ajuta cadrele didactice să își evalueze și să își dezvolte competențele digitale. Acesta descrie șase niveluri, de la A1 la C2, prin parcurgerea cărora se dezvoltă competențele digitale ale unui cadru didactic. În primele două niveluri, Începător - A1 și Explorator - A2, cadrele didactice asimilează informații noi și își formează practici digitale de bază. În următoarele două niveluri, Integrator - B1 și Expert - B2, aplică, dezvoltă și își structurează practicile digitale. În nivelurile superioare, Lider - C1 și Inovator - C2, pot transmite cunoștințele către alți profesori, în mod critic, pot crea noi practici.

CAPITOLUL II. Domenii

Art. 2. (1) În procesul de evoluție în cariera didactică și în procesul de dezvoltare profesională continuă, corespunzător nivelelor de competență didactică asociate standardelor de formare în cariera didactică se stabilesc 6 domenii și 22 de competențe digitale cheie. Pentru fiecare competență sunt furnizate o denumire și o scurtă descriere, care servesc ca punct principal de referință.

(2) Cadrul DigCompEdu descrie competențele digitale specifice cadrelor didactice, stabilește **22 de competențe cheie**, organizate în **6 domenii**, după cum urmează:

(a) **Domeniul 1** se adresează mediului profesional în sens larg și vizează utilizarea tehnologiilor digitale de către cadrele didactice în interacțiunile lor profesionale cu colegi, antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare, părinți și alte părți interesate, pentru dezvoltarea profesională proprie și în interesul organizației.

(b) **Domeniul 2** abordează competențele necesare pentru utilizarea, crearea și partajarea eficientă și responsabilă a resurselor digitale în cadrul procesului de predare și învățare.

(c) **Domeniul 3** se referă la modul de folosire a tehnologiilor digitale în procesul de predare și învățare.

(d) **Domeniul 4** se referă la utilizarea strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării.

(e) **Domeniul 5** urmărește valorificarea potențialului utilizării tehnologiilor digitale în dezvoltarea strategiilor de predare și învățare centrate pe elev.

(f) **Domeniul 6** detaliază competențele pedagogice necesare pentru a facilita dobândirea competențelor digitale de către antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în stare de învățare.

CAPITOLUL III. Descrierea Competențelor

Secțiunea 1 Competențele din cadrul Domeniului 1: Implicare profesională

Art. 3. Competențele digitale ale cadrelor didactice sunt exprimate prin capacitatea lor de a utiliza tehnologii digitale nu numai pentru a îmbunătăți predarea, ci și pentru interacțiunile lor profesionale cu colegii, antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, părinții și alte părți interesate, pentru dezvoltarea lor profesională, pentru binele colectiv și inovare continuă, atât în cadrul organizației, cât și în cadrul carierei didactice.

Art. 4. (1) Competența 1.1. Comunicare organizațională presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în stare de învățare, părinții, colegii și cu alte părți interesate;

Să contribuie la elaborarea și îmbunătățirea strategiilor de comunicare organizațională, prin colaborare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a pune la dispoziția antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în stare de învățare și a părinților resurse și informații suplimentare de învățare;

b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica procedurile organizatorice antepreșcolari/preșcolariilor/elevilor/studentilor/ altor persoane aflate în stare de învățare și părinților, respectiv reguli, numiri, evenimente;

c) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a informa antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în stare de învățare și părinții în mod individual, respectiv cu privire la progres și la subiecte de interes, precum și alte asemenea;

d) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica eficient cu alți colegi din aceeași organizație și din afara acesteia;

e) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica cu terți relevanți pentru proiectul educațional, respectiv experți care vor fi invitați, instituții care vor fi vizitate, precum și alte asemenea;

f) Comunicarea pe site-ul web al organizației sau prin intermediul tehnologiilor digitale, platformelor sau serviciilor de comunicații contractate;

g) Contribuirea cu conținut la site-ul web al organizației sau la mediul virtual de învățare;

h) Contribuirea la elaborarea și îmbunătățirea, prin colaborare, a strategiilor de comunicare organizațională.

Art. 5. (1) Competența 1.2. Colaborare profesională presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru colaborarea cu alte cadre didactice, pentru împărtășirea și schimbul de cunoștințe și experiență și pentru inovarea practicilor pedagogice.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a colabora cu alte cadre didactice, la un anumit

proiect sau la o sarcină de lucru;

b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a face schimb și a împărtăși cunoștințe, resurse și experiențe cu colegii;

c) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru elaborarea în colaborare a resurselor educaționale;

d) Utilizarea rețelelor profesionale de colaborare pentru a explora și a reflecta asupra noilor practici și metode pedagogice;

e) Utilizarea rețelelor profesionale de colaborare ca sursă pentru propria dezvoltare profesională.

Art. 6. (1) Competența 1.3. Practici reflexive presupune ca profesionistul în educație:

Să reflecteze la nivel individual și colectiv, să evalueze critic și să dezvolte în mod activ practicile pedagogice digitale proprii și din comunitatea educațională.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Reflecția critică asupra propriei practici digitale și pedagogice;

b) Identificarea deficitului de competențe și a domeniilor ce necesită îmbunătățire;

c) Solicitarea ajutorului altora în vederea îmbunătățirii practicilor digitale și pedagogice;

d) Identificarea unor oportunități de formare specifică și folosirea acestora pentru dezvoltarea profesională continuă;

e) Manifestarea preocupării pentru extinderea și ameliorarea continuă a practicilor pedagogice cu suport digital;

f) Îndrumarea altor cadre didactice în vederea dezvoltării competențelor pedagogice digitale ale acestora;

g) Reflecția critică la nivel organizațional, asupra politicilor și practicilor digitale și furnizarea de feedback;

h) Contribuirea în mod activ la dezvoltarea continuă a practicilor și politicilor organizaționale privind utilizarea tehnologiilor digitale.

Art. 7. (1) Competența 1.4. Dezvoltare profesională continuă folosind tehnologii digitale presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze sursele și resursele digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea internetului pentru a identifica oportunități adecvate de formare și dezvoltare profesională;

b) Utilizarea internetului pentru a actualiza propriile competențe de specialitate;

c) Utilizarea internetului pentru a identifica mai multe metode și strategii pedagogice noi;

d) Utilizarea internetului pentru a căuta și a identifica resurse digitale care susțin dezvoltarea profesională;

e) Utilizarea schimburilor în comunități profesionale digitale, ca sursă de dezvoltare profesională;

f) Utilizarea oportunităților de formare online, respectiv tutoriale video, MOOC-uri, seminarii web, precum și alte asemenea;

g) Utilizarea tehnologiilor și a mediilor digitale pentru a oferi oportunități de formare pentru colegi.

Art. 8. Descrierea modului în care aceste competențe se manifestă la diferite niveluri de competență se află în ANEXA 2.

Secțiunea 2 Competențele din cadrul Domeniului 2: Resurse digitale

Art. 9. În prezent, cadrele didactice au la dispoziție o multitudine de resurse educaționale digitale pe care le pot utiliza în procesul de predare. Una dintre competențele cheie pe care orice cadru didactic trebuie să o dezvolte ține de abilitatea de a lucra cu resurse diverse și de abilitatea de a identifica resursele potrivite în acord cu obiectivele de învățare, de a adapta resursele la grupul de elevi și la stilul de predare, de a structura materialele pe care le are la dispoziție, de a elabora, modifica, completa, dezvolta resurse digitale proprii pentru susținerea procesului de predare și învățare.

În același timp, trebuie să cunoască modul de utilizare și de gestionare a conținutului digital. Cadrele didactice trebuie să respecte regulile privind drepturile de autor atunci când folosesc, modifică și partajează resurse și să protejeze conținutul și datele sensibile, în cazul examenelor digitale sau rezultatele evaluărilor elevilor.

Art. 10. (1) Competența 2.1. Selectarea resurselor digitale presupune ca profesionistul în educație:

Să identifice, să evalueze și să selecteze resursele digitale pentru predare și învățare;

Să selecteze resursele digitale și să planifice utilizarea acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Stabilirea strategiilor de căutare adecvate pentru identificarea resurselor digitale pentru predare și învățare;

b) Selectarea resurselor digitale adecvate pentru predare și învățare, având în vedere contextul specific și scopul învățării;

c) Evaluarea critică a credibilității și a fiabilității surselor și resurselor digitale;

d) Luarea în considerare a posibilelor restricții la utilizarea sau reutilizarea resurselor digitale, respectiv drepturi de autor, tip de fișier, cerințe tehnice, dispoziții legale, accesibilitate;

e) Evaluarea utilității resurselor digitale în raport cu scopul învățării, cu nivelul de pregătire al grupului de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/de alte persoane aflate în proces de învățare, precum și cu abordarea pedagogică aleasă.

Art. 11. (1) Competența 2.2. Crearea și modificarea resurselor digitale presupune ca profesionistul în educație:

Să extindă și să modifice resursele existente cu licență deschisă și alte resurse atunci când acest lucru este permis;

Să creeze noi resurse educaționale digitale, individual sau în colaborare;

Să conceapă resurse digitale și să planifice utilizarea acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Modificarea și editarea resurselor digitale existente, acolo unde este permis;

b) Combinarea și mixarea resurselor digitale existente sau părți ale acestora, acolo unde este permis;

c) Crearea de noi resurse educaționale digitale;

d) Crearea unor noi resurse educaționale digitale individual sau în colaborare;

- e) Conceperea resurselor digitale și planificarea utilizării acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare;
- f) Înțelegerea diferitelor licențe atribuite resurselor digitale și implicațiile pentru reutilizarea lor.

Art. 12. (1) Competența 2.3. Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale presupune ca profesionistul în educație:

Să organizeze conținutul digital și să îl pună la dispoziția antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, părinților și altor profesori;

Să protejeze eficient conținutul digital sensibil;

Să respecte și să aplice corect normele privind confidențialitatea și drepturile de autor;

Să înțeleagă modalitățile de utilizare, creare și alocare adecvată a licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Partajarea resurselor folosind link-uri sau fișiere atașate, respectiv la e-mailuri;
- b) Partajarea resurselor pe platforme online sau pe site-uri/bloguri personale sau ale unor organizații;
- c) Partajarea propriilor arhive de resurse, gestionând drepturile de acces la acestea ale altor utilizatori, după caz;
- d) Respectarea posibilelor restricții privind drepturile de autor la utilizarea, reutilizarea și modificarea resurselor digitale;
- e) Trimiterea adecvată la surse în cazul partajării sau al publicării resurselor care fac obiectul dreptului de autor;
- f) Atribuirea de licențe/licențe deschise unor resurse proprii;
- g) Luarea de măsuri pentru protejarea datelor și resurselor sensibile, respectiv rezultatele evaluărilor antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, examene;
- h) Partajarea datelor administrative legate de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare, cu colegii, părinții și alte părți interesate, după caz.

Art. 13. Descrierea modului în care aceste competențe se manifestă la diferite niveluri de competență se află în ANEXA 3.

Secțiunea 3 Competențe din cadrul Domeniului 3: Predare și învățare

Art. 14. Tehnologiile digitale pot îmbunătăți și perfecționa strategiile de predare și de învățare în diverse moduri. Cu toate acestea, indiferent de strategia sau de demersul pedagogical, competențele digitale ale cadrelor didactice constau în utilizarea eficientă a tehnologiilor digitale în diferite etape ale procesului de predare și învățare.

Competența de a asigura consiliere pentru a spori eficiența și competența de susținere a învățării autoreglate completează competența ce vizează predarea, subliniind că potențialul real al tehnologiilor digitale constă în reorientarea procesului de predare, de la un proces condus de cadru didactic la un proces centrat pe elev. Astfel, rolul unui cadru didactic cu competențe digitale este de a fi un îndrumător și un ghid pentru antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare, în

eforturile lor de învățare din ce în ce mai autonome. De aceea, cadrele didactice trebuie să fie capabile să elaboreze noi metode, susținute de tehnologiile digitale, să asigure îndrumare și asistență elevilor, individual și colectiv și să inițieze, să sprijine și să monitorizeze atât activitățile de învățare autoreglată, cât și activitățile de învățare prin colaborare.

Art. 15. (1) Competența 3.1. Predare presupune ca profesionistul în educație:

Să planifice și să utilizeze dispozitive și resurse digitale în procesul de predare, astfel încât să sporească eficiența activităților didactice;

Să gestioneze și să dirijeze în mod adecvat strategiile digitale de predare;

Să experimenteze și să conceapă noi modalități de organizare și metode pentru predare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor pentru a spori eficiența procesului de predare, respectiv table electronice, dispozitive mobile;

b) Structurarea lecției în așa fel încât diferitele activități digitale -conduse de profesor și conduse de antepreșcolar/ preșcolar/elev/student/altă persoană aflată în proces de învățare- să consolideze împreună scopul învățării;

c) Organizarea de sesiuni de învățare, activități și interacțiuni într-un mediu digital;

d) Structurarea și gestionarea conținutului, colaborării și interacțiunii într-un mediu digital;

e) Luarea în considerare a modului în care intervențiile digitale conduse de profesor - față în față sau într-un mediu digital - pot susține cel mai bine scopul învățării;

f) Reflecția asupra eficacității și adecvării strategiilor pedagogice digitale alese și ajustarea, în mod flexibil, a metodelor și a strategiilor;

g) Experimentarea și conceperea de noi modalități de organizare și metode pentru predare, respectiv flipped classroom, precum și alte asemenea.

Art.16. (1) Competența 3.2. Consiliere presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile și serviciile digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, la nivel individual și la nivel colectiv/de grup, în cadrul și în afara contextelor de învățare.

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a asigura consiliere și orientare în timp util și adaptată nevoilor beneficiarilor.

Să experimenteze și să dezvolte noi forme și formate digitale, în vederea oferirii de consiliere și suport.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea instrumentelor de comunicare digitală pentru a răspunde prompt la întrebările și nevoile antepreșcolarelor/preșcolarelor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, respectiv cu privire la teme pentru acasă, precum și alte asemenea;

b) Crearea de activități de învățare în medii digitale, având în vedere nevoile de consiliere și de asistență ale antepreșcolarelor/preșcolarelor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare;

c) Interacțiunea cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, în medii digitale de colaborare;

d) Monitorizarea digitală a comportamentului în clasă al antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare și oferirea de îndrumare atunci când este nevoie;

e) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a monitoriza de la distanță progresul antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare și pentru a interveni atunci când este necesar, permițând în același timp autoreglarea;

f) Experimentarea și dezvoltarea de noi forme și formate pentru a asigura consiliere și suport folosind tehnologii digitale

Art. 17. (1) Competența 3.3. Învățare prin colaborare presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a promova și a îmbunătăți colaborarea dintre antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/alte persoane aflate în proces de învățare;

Să încurajeze antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare pentru a utiliza tehnologiile digitale în sarcini de lucru, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării și a lucrului în echipă în vederea dobândirii de cunoștințe.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Implementarea de activități de învățare prin colaborare, în care sunt utilizate dispozitive digitale, resurse sau strategii de informare digitală;

b) Implementarea de activități de învățare prin colaborare, într-un mediu digital, respectiv folosind bloguri, wiki-uri, sisteme de gestionare a învățării, precum și alte asemenea;

c) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru schimbul de cunoștințe între antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare;

d) Monitorizarea și îndrumarea antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în stare de învățare în procesul de dobândire a cunoștințelor, în medii digitale, prin colaborare;

e) Solicitarea antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare să își prezinte digital activitățile de colaborare și asigurarea de asistență acestora în acest sens;

f) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea colegilor și ca suport pentru autoreglarea prin colaborare și învățarea colegială;

g) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a experimenta noi formate și metode pentru învățarea prin colaborare.

Art. 18. (1) Competența 3.4. Învățare autoreglată presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată la nivelul antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare, altfel spus pentru a le permite acestora să planifice, să monitorizeze și să reflecteze asupra propriei lor învățări, să pună la dispoziție dovezi ale progresului lor, să împărtășească ideile lor și să găsească soluții creative.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor digitale, respectiv bloguri, jurnale, instrumente de planificare, precum și alte asemenea pentru a permite antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare să își planifice propriile activități de învățare;

b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite antepreșcolarilor/preșcolarilor/

elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să strângă dovezi și să documenteze progresul obținut, respectiv înregistrări audio sau video, fotografii, precum și alte asemenea;

c) Utilizarea tehnologiilor digitale, respectiv e-portofolii, bloguri, precum și alte asemenea pentru a permite antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să își documenteze și să își prezinte activitatea;

d) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să reflecteze și să își autoevalueze procesul de învățare.

Art. 19. Descrierea modului în care aceste competențe se manifestă la diferite niveluri de competență se află în ANEXA 4.

Secțiunea 4 Competențe din cadrul Domeniului 4: Evaluare

Art. 20. Evaluarea poate să fie un factor care facilitează sau care îngreunează inovarea în educație. La integrarea tehnologiilor digitale în procesele de predare și învățare se va lua în considerare modul în care acestea pot îmbunătăți strategiile de evaluare. În același timp, se va lua în considerare și modul în care acestea pot fi utilizate pentru a crea sau a facilita abordări inovative în evaluare.

Utilizarea tehnologiilor digitale în educație pentru predare, învățare, evaluare sau în scopuri administrative generează o gamă largă de date despre comportamentul de învățare al fiecărui elev. Analiza și interpretarea acestor date, precum și utilizarea lor în sprijinul deciziilor bazate pe dovezi devine din ce în ce mai importantă, fiind completată de analiza dovezilor clasice privind comportamentul elevului.

De asemenea, tehnologiile digitale pot contribui direct la monitorizarea progresului elevilor, la facilitarea feedback-ului și pot permite cadrelor didactice să își evalueze și să își adapteze propriile strategii de predare.

Art. 21. (1) Competența 4.1. Strategii de evaluare presupune ca profesionistul în educație: Să utilizeze tehnologiile digitale pentru evaluarea formativă și evaluarea sumativă; Să crească diversitatea și relevanța metodelor și instrumentelor de evaluare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea instrumentelor digitale de evaluare pentru a monitoriza procesul de învățare și pentru a obține informații despre progresul antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare;

b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți strategiile de evaluare formativă, respectiv folosind sisteme de răspuns la clasă, teste, jocuri, precum și alte asemenea;

c) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți evaluarea sumativă în cadrul testelor, respectiv prin teste pe computer, utilizarea fișierelor audio sau video - în învățarea limbilor străine, precum și alte asemenea, folosind simulări sau tehnologii digitale specifice disciplinei;

d) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a stabili structura temelor pentru antepreșcolarii/preșcolarii/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare și pentru a le evalua, respectiv prin e-portofolii, precum și alte asemenea;

e) Utilizarea de diferite formate digitale și non-digitale de evaluare și conștientizarea beneficiilor și dezavantajelor acestora;

f) Reflecția în manieră critică asupra gradului de adecvare al metodelor și instrumentelor de evaluare digitală și adaptarea corespunzătoare a strategiilor de evaluare.

Art. 22. (1) Competența 4.2. Analiza dovezilor presupune ca profesionistul în educație: Să genereze, să selecteze, să analizeze critic și să interpreteze dovezile digitale privind activitatea, performanța și progresul antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, pentru a documenta procesul de predare și învățare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Elaborarea și implementarea activităților de învățare care generează date despre activitatea și performanța antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare;

b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a înregistra, compara și sintetiza informații despre progresul antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare;

c) Conștientizarea faptului că activitatea antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare în medii digitale generează informații care pot fi utilizate pentru a documenta predarea și învățarea;

d) Analizarea și interpretarea dovezilor disponibile privind activitatea și progresul antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, inclusiv a informațiilor generate de tehnologiile digitale utilizate.

Art. 23. (1) Competența 4.3. Feedback și planificare presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a oferi un feedback individualizat și prompt antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare;

Să adapteze strategii de predare și să asigure îndrumare individualizată, pe baza dovezilor generate de tehnologiile digitale utilizate;

Să faciliteze înțelegerea de către antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare și părinți a dovezilor furnizate de tehnologiile digitale și utilizarea acestora pentru luarea deciziilor.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a acorda note/calificative și feedback cu privire la temele transmise electronic;

b) Utilizarea sistemelor de gestionare a evaluării pentru a îmbunătăți eficacitatea feedback-ului;

c) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a monitoriza progresul antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare și pentru a oferi sprijin atunci când este nevoie;

d) Adaptarea strategiilor de predare și de evaluare, pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate;

e) Furnizarea de feedback personalizat și de sprijin diferențiat pentru antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate;

- f) Îndrumarea antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare pentru a putea aprecia și interpreta rezultatele evaluărilor formative, sumative, ale autoevaluărilor și ale evaluărilor colegiale;
- g) Sprijinirea antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare pentru a identifica aspectele ce necesită îmbunătățire și pentru a elabora în comun planuri viitoare de învățare;
- h) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare și/sau părinților să fie la curent cu progresele și să facă alegeri în cunoștință de cauză cu privire la disciplinele opționale, la următoarele priorități de învățare sau etape de studiu.

Art. 24. Descrierea modului în care aceste competențe se manifestă la diferite niveluri de competență se află în ANEXA 5.

Secțiunea 5 Competențele din cadrul Domeniului 5: Implicarea elevilor

Art. 25. Unul dintre punctele forte ale tehnologiilor digitale în educație este reprezentat de potențialul acestora de a sprijini strategiile pedagogice centrate pe elev și de a stimula participarea activă a elevilor în procesul de învățare și reflecția asupra acestuia. De exemplu, tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a încuraja implicarea activă și creativă a elevilor pentru a explora un subiect, a experimenta diferite opțiuni sau soluții, a înțelege diferitele conexiuni, a identifica soluții creative.

Tehnologiile digitale pot fi un instrument în asigurarea unui parcurs personalizat în învățare, punând la dispoziție activități de învățare adaptate nivelului de cunoștințe, intereselor și nevoilor de învățare ale fiecărui elev. Trebuie urmărit să nu adâncească inegalitățile deja existente, privind accesul la tehnologii digitale sau legate de nivelul de competențe digitale și să se asigure accesul tuturor elevilor.

Art. 26. (1) Competența 5.1. Accesibilitate și incluziune presupune ca profesionistul în educație:

Să asigure accesul la resurse și activități de învățare pentru toți antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentșii/alte persoane aflate în proces de învățare, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale;

Să analizeze și să exprime reacții adecvate față de așteptările, abilitățile, utilizările și concepțiile greșite ale antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare față de tehnologiile digitale, precum și față de constrângerile contextuale, fizice sau cognitive legate de utilizarea acestora.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Asigurarea accesului echitabil la tehnologii și resurse digitale adecvate, respectiv verificând că toți antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentșii/alte persoane aflate în proces de învățare au acces la tehnologiile digitale utilizate, precum și alte asemenea;
- b) Selectarea și utilizarea strategiilor pedagogice digitale care răspund contextului digital al antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentșilor/altor persoane aflate în proces de învățare, respectiv constrângeri legate de existența tehnologiilor, abilități, așteptări, atitudini, concepții greșite și utilizări eronate, precum și alte asemenea;
- c) Utilizarea tehnologiilor și a strategiilor digitale, respectiv tehnologii asistive, precum și alte asemenea pentru antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentșii/alte persoane aflate în

proces de învățare care au nevoie de asistență specială, respectiv cei cu limitări fizice sau mintale, cu tulburări de învățare, precum și alte asemenea;

d) Analizarea și exprimarea unor reacții adecvate la problemele potențiale legate de selectarea, modificarea sau elaborarea de resurse digitale și punerea la dispoziție a unor abordări și instrumente alternative sau compensatorii pentru antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare cu nevoi speciale;

e) Folosirea unor principii de proiectare/design a resurselor și mediilor digitale utilizate în predare pentru a crește nivelul de accesibilitate a acestora;

f) Monitorizarea și reflecția continuă asupra măsurilor de îmbunătățire a accesibilității și adaptarea corespunzătoare a strategiilor.

Art. 27. (1) Competența 5.2. Diferențiere și personalizare presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare ale antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, permițându-le acestora să progreseze la niveluri și în ritmuri diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde cerințelor educaționale speciale ale antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, respectiv elevi cu dislexie, cu ADHD, supradotați, precum și alte asemenea;

b) Proiectarea, selectarea și implementarea activităților digitale de învățare pentru a permite antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare modalități, niveluri și ritmuri diferite de învățare;

c) Elaborarea unor planuri individuale de învățare și utilizarea tehnologiilor digitale pentru a le implementa.

Art. 28. (1) Competența 5.3. Implicarea activă a antepreșcolarii/preșcolarii/ elevilor/studentilor/ altor persoane aflate în proces de învățare presupune ca profesionistul în educație:

Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, în cazul unei discipline de studiu;

Să utilizeze tehnologiile digitale ca parte a strategiilor didactice care promovează competențele transversale, reflecția aprofundată și exprimarea creativă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare;

Să deschidă învățarea către contexte noi, din lumea reală, care implică participarea antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare la activități practice, de cercetare științifică, la rezolvarea problemelor complexe.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

a) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a vizualiza și a explica noile concepte într-un mod motivant și antrenant, respectiv prin utilizarea de animații sau videoclipuri, precum și alte asemenea;

b) Utilizarea unor medii digitale atractive și a activităților de învățare motivante și antrenante, respectiv jocuri, teste, precum și alte asemenea;

- c) Centrarea procesului educațional pe utilizarea activă a tehnologiilor digitale de către antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare;
- d) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să se implice activ în subiectul tratat, respectiv prin folosirea diferitelor simțuri, prin manipularea obiectelor virtuale, prin modificarea ipotezei pentru a cerceta o temă/situație, precum și alte asemenea;
- e) Selectarea tehnologiilor digitale adecvate pentru a încuraja învățarea activă într-un context de învățare dat sau pentru un anumit scop al învățării;
- f) Reflecția cu privire la gradul de adecvare a tehnologiilor digitale utilizate pentru a crește implicarea activă în învățare a antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare și adaptarea corespunzătoare a strategiilor.

Art. 29. Descrierea modului în care aceste competențe se manifestă la diferite niveluri de competență se află în ANEXA 6.

Secțiunea 6 Competențele din cadrul Domeniului 6: Facilitarea dobândirii competențelor digitale de către antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare

Art. 30. Competențele digitale sunt incluse în categoria competențelor transversale pe care cadrele didactice trebuie să le dezvolte la nivelul antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare.

Astfel, capacitatea cadrelor didactice de a facilita dezvoltarea competențelor digitale a antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare a devenit o parte integrantă a competențelor pedagogice generale.

Art. 31. (1) Competența 6.1. Informare și alfabetizare media presupune ca profesionistul în educație:

Să integreze activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare: să își formuleze nevoile de informare; să găsească informații și resurse în medii digitale; să organizeze, să proceseze, să analizeze și să interpreteze informațiile; să compare și să evalueze în mod critic credibilitatea și exactitatea informațiilor și a surselor acestora.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare:

- a) Să își formuleze nevoile de informare, să caute date, informații și conținut în medii digitale, pentru a le accesa și pentru a naviga printre ele;
- b) Să creeze și să actualizeze strategiile personale de căutare;
- c) Să adapteze strategiile de căutare în funcție de calitatea informațiilor găsite;
- d) Să analizeze, să compare și să evalueze critic credibilitatea și nivelul de încredere al surselor de date, informațiilor și conținutului digital;
- e) Să organizeze, să stocheze și să preia date, informații și conținut în medii digitale;
- f) Să organizeze și să prelucreze informațiile într-un mediu structurat.

Art. 32. (1) Competența 6.2. Comunicare digitală și colaborare presupune ca profesionistul în educație:

Să integreze activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare:

- a) Să interacționeze prin intermediul diverselor tehnologii digitale
- b) Să înțeleagă ce înseamnă comunicarea digitală adecvată într-un context dat;
- c) Să partajeze date informații și conținut digital cu alții, utilizând tehnologii digitale adecvate;
- d) Să cunoască practicile de citare și trimiteri bibliografice pentru indicarea surselor;
- e) Să utilizeze serviciile digitale publice și private disponibile la nivelul societății;
- f) Să caute oportunități de dezvoltare a autonomiei și a cetățeniei participative prin intermediul tehnologiilor digitale adecvate;
- g) Să utilizeze tehnologiile digitale pentru colaborare și pentru crearea și dezvoltarea în comun a resurselor și a cunoștințelor;
- h) Să cunoască normele de comportament și modalitățile practice de utilizare autorizată a tehnologiilor digitale, la interacțiunea în medii digitale;
- i) Să adapteze strategiile de comunicare la un anumit public și să fie conștienți de diversitatea culturală și a generațiilor din mediile digitale;
- j) Să creeze și să gestioneze una sau mai multe identități digitale;
- k) Să își protejeze propria imagine, în mediul digital;
- l) Să proceseze datele care sunt produse prin diverse tehnologii, medii și servicii digitale.

Art. 33. (1) Competența 6.3. Crearea de conținut digital presupune ca profesionistul în educație:

Să integreze activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să se exprime prin intermediul mijloacelor digitale, să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate;

Să instruiască antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare privind modul în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru conținutul digital, modul în care se realizează trimiterea la referințele bibliografice pentru indicarea surselor și modul în care se alocă licențele.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare:

- a) Să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate;
- b) Să se exprime prin intermediul mijloacelor digitale;
- c) Să modifice, să îmbunătățească și să integreze informații și conținut în bagajul de cunoștințe existent;

- d) Să creeze conținut și cunoștințe noi, originale și relevante;
- e) Să înțeleagă modul în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru date, informații și conținut digital;
- f) Să planifice și să elaboreze o succesiune de instrucțiuni inteligibile pentru un sistem de calcul pentru a rezolva o problemă dată sau pentru a efectua o anumită sarcină.

Art. 34. (1) Competența 6.4. Utilizarea responsabilă presupune ca profesionistul în educație:

Să instituie măsuri pentru asigurarea bunăstării fizice, psihologice și sociale a antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare în contextul folosirii tehnologiilor digitale;

Să implice activ pe antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare în vederea gestionării riscurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

Formarea unei atitudini pozitive față de tehnologiile digitale la nivelul antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, încurajând utilizarea lor creativă și în mod critic;

Acordarea de sprijin antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare:

- a) Să protejeze dispozitivele și conținutul digital și să înțeleagă riscurile și amenințările din mediile digitale;
- b) Să înțeleagă măsurile de siguranță și securitate;
- c) Să protejeze datele personale și să asigure confidențialitatea în mediile digitale;
- d) Să înțeleagă modul de folosire și de partajare a informațiilor cu caracter personal, să se protejeze pe sine și pe ceilalți împotriva pericolelor din mediul digital;
- e) Să înțeleagă faptul că serviciile digitale utilizează o „Politică de confidențialitate” cu privire la modul în care sunt utilizate datele personale;
- f) Să evite riscurile pentru sănătate și amenințările la bunăstarea fizică și psihologică în timpul utilizării tehnologiilor digitale;
- g) Să se protejeze pe sine și pe ceilalți de pericolele posibile din mediile digitale, respectiv cyberbullying, precum și alte asemenea;
- h) Să fie conștienți de existența tehnologiilor digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială;
- i) Să fie conștienți de impactul pe care tehnologiile digitale și utilizarea acestora îl au asupra mediului.

Monitorizarea comportamentului antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare în medii digitale pentru a proteja bunăstarea acestora;

Intervenția imediată și eficientă atunci când bunăstarea antepreșcolărilor/preșcolărilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare este amenințată în medii digitale, respectiv cyberbullying, precum și alte asemenea.

Art. 35. (1) Competența 6.5. Rezolvarea problemelor de natură digitală presupune ca profesionistul în educație:

Să integreze activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/ preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ, în situații noi.

(2) Listă de activități specifice acestei competențe:

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare:

- a) Să identifice și să rezolve problemele tehnice legate de funcționarea dispozitivelor și de utilizarea mediilor digitale;
- b) Să adapteze și să personalizeze mediile digitale la propriile nevoi;
- c) Să identifice, să evalueze, să selecteze și să utilizeze tehnologiile digitale și posibilele soluții tehnologice pentru rezolvarea unei anumite teme sau probleme date;
- d) Să utilizeze tehnologiile digitale în moduri inovatoare pentru crearea de cunoștințe;
- e) Să înțeleagă punctele în care competențele lor digitale trebuie îmbunătățite sau actualizate;
- f) Să acorde sprijin altor persoane în dezvoltarea abilităților lor digitale;
- g) Să caute oportunități pentru autodezvoltare și să țină pasul cu evoluția digitală.

Art. 36. Descrierea modului în care aceste competențe se manifestă la diferite niveluri de competență se află în ANEXA 7.

CAPITOLUL IV. Dispoziții finale

Art. 37. Prezentul cadru de competențe digitale stă la baza descrierii profilului de competențe al profesionistului în educație.

Art.38. Termenii și expresiile utilizate în cuprinsul prezentului ordin sunt definiți în ANEXA 1 care face parte integrantă din prezentul ordin.

ANEXA 1

LISTA
definițiilor termenilor și a expresiilor utilizate în cuprinsul ordinului

1. Descriptor de competență

Denumirea și o scurtă descriere succintă, concisă și completă a competenței în cauză. Această descriere reprezintă principala referință. Orice activitate care poate fi subsumată în baza acestei descrieri ar trebui considerată o formulare a acestei competențe. Orice activitate care nu poate fi subsumată descrierii nu intră în sfera acestei competențe.

2. Activități

O listă de activități care pun în valoare/demonstrează competența. Această listă este folosită pentru a indica și exemplifica ce tipuri de activități sunt acoperite de competența respectivă. Totuși, această listă nu este exhaustivă: ea ilustrează orientarea și sfera competenței, fără a o limita. În plus, pe măsură ce tehnologiile și modelele utilizate evoluează, unele dintre activitățile enumerate pot înceta să mai fie aplicabile sau ar putea fi necesară adăugarea altora.

3. Progres

O descriere generică a modului în care o competență se manifestă la diferite niveluri de dezvoltare. Progresul este cumulativ, în sensul că fiecare descriptor de nivel superior include toți descriptorii de nivel inferior. Progresul urmărește logica internă a succesiunii dezvoltării competenței în cauză, care poate fi diferită de cea a altor competențe.

4. Afirmații privind nivelul de competență

O serie de afirmații referitoare la competență, care ilustrează activități tipice la fiecare nivel de dezvoltare. Această listă a afirmațiilor este supusă revizuirii continue și ar trebui privită doar ca un mijloc de ilustrare a evoluției competențelor. Întrucât progresul nivelurilor de competență este cumulativ, o persoană cu competențe de un nivel avansat, cu excepția celui mai scăzut nivel - A1, ar trebui să poată desfășura activități la acest nivel și toate nivelurile inferioare.

5. Implicare profesională

Competența digitală a cadrelor didactice este exprimată prin capacitatea de a utiliza tehnologii digitale nu numai pentru a îmbunătăți predarea, ci și pentru interacțiunile profesionale cu colegii, antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/ alte persoane aflate în proces de învățare, părinții și alte părți interesate, pentru dezvoltarea lor profesională și pentru binele colectiv și inovare continuă, atât în cadrul organizației, cât și în cadrul profesiei/carierei didactice.

6. Comunicare organizațională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/ alte persoane aflate în proces de învățare, părinții și cu alte părți interesate. Contribuie la elaborarea și îmbunătățirea strategiilor de comunicare, prin colaborare.

7. Colaborare profesională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru colaborare cu alți profesori, pentru împărtășirea

și schimbul de cunoștințe și experiență și pentru inovarea practicilor pedagogice.

8. Practici reflexive

Reflecția la nivel individual și colectiv, evaluarea critică și dezvoltarea practicilor pedagogice digitale proprii și din comunitatea educațională, în mod activ.

Dezvoltare profesională continuă folosind tehnologii digitale.

Utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.

9. Selectarea resurselor digitale

Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale pentru predare și învățare.

Selectarea resurselor digitale și planificarea utilizării acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare.

10. Crearea și modificarea resurselor

Extinderea și modificarea resurselor existente cu licență deschisă și a altor resurse, atunci când acest lucru este permis. Crearea unor noi resurse educaționale, digitale individual sau în colaborare. Conceperea resurselor digitale și planificarea utilizării acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare .

11. Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale

Organizarea conținutului digital și punerea acestuia la dispoziția antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, a părinților și a altor profesori. Protejarea eficientă a conținutului digital sensibil.

Respectarea și aplicarea corectă a normelor privind confidențialitatea și drepturile de autor. Înțelegerea modalităților de utilizare, creare și alocare adecvată a licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise.

12. Predare

Planificarea și utilizarea dispozitivelor și a resurselor digitale în procesul de predare, astfel încât să sporească eficiența activităților didactice. Gestionarea și dirijarea/coordonarea în mod adecvat a strategiilor digitale de predare. Experimentarea și conceperea de noi modalități de organizare și metode pentru predare.

13. Consiliere

Utilizarea tehnologiilor și a serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/ alte persoane aflate în proces de învățare, la nivel individual și colectiv/de grup, în cadrul și în afara contextelor de învățare. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a asigura consiliere și orientare pe parcurs și ghidată către nevoile beneficiarilor. Experimentarea și dezvoltarea de noi forme și formate în vederea oferirii de consiliere și suport.

14. Învățare prin colaborare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova și a îmbunătăți colaborarea dintre antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare. Încurajarea antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/ altor persoane aflate în proces de învățare de a utiliza tehnologiile digitale în sarcini de lucru, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării și lucrului în echipă în vederea dobândirii de cunoștințe.

15. Învățare autoreglată

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată de către cursanți,

altfel spus, pentru a le permite antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să planifice, să monitorizeze și să reflecteze asupra propriei învățări, să pună la dispoziție dovezi ale progresului, să împărtășească idei și să găsească soluții creative.

16. Strategii de evaluare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă. Creșterea diversității și a relevanței metodelor și instrumentelor de evaluare.

17. Analiza dovezilor

Generarea, selectarea, analiza critică și interpretarea dovezilor digitale privind activitatea, performanța și progresul antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, pentru a documenta procesul de predare și învățare.

18. Feedback și planificare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare un feedback individualizat și prompt. Adaptarea strategiilor de predare și asigurarea de îndrumare individualizată, pe baza dovezilor generate de tehnologiile digitale utilizate.

Facilitarea înțelegerii de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare și părinți a dovezilor furnizate de tehnologiile digitale și utilizarea acestora pentru luarea deciziilor.

19. Accesibilitate și incluziune

Asigurarea accesului la resursele și activitățile de învățare pentru toți antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale.

Luarea în considerare și oferirea de răspunsuri la așteptările și abilitățile digitale ale antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, la utilizările greșite sau la constrângerile contextuale - fizice sau cognitive - legate de utilizarea tehnologiilor digitale de către aceștia

20. Diferențiere și personalizare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde nevoilor de învățare ale antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare, permițându-le acestora să progreseze la niveluri și în ritmuri diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.

21. Implicarea activă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare în cazul unui subiect dat. Utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a strategiilor didactice care promovează competențele transversale, reflecția aprofundată și exprimarea creativă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare.

Deschiderea spre învățarea în contexte noi, din lumea reală, care implică antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare în activități practice, de cercetare științifică, de rezolvare de probleme sau în alte contexte care asigură implicarea activă în teme complexe.

22. Informare și alfabetizare media

Integrarea de activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să își formuleze nevoile de informare; să găsească informații și resurse în medii digitale; să organizeze, proceseze, analizeze și interpreteze informațiile; să compare și să evalueze în mod critic credibilitatea și exactitatea informațiilor și a surselor acestora.

23. Comunicare digitală și colaborare

Includerea de activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.

24. Crearea de conținut digital

Includerea de activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să se exprime prin intermediul mijloacelor digitale, să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate.

Instruirea antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/ altor persoane aflate în proces de învățare privind modul în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru conținut digital, modul în care se realizează trimiterea la surse și modul în care se alocă licențele.

25. Utilizarea responsabilă

Instituirea de măsuri pentru asigurarea bunăstării fizice, psihologice și sociale a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare în contextul folosirii tehnologiilor digitale.

Implicarea activă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare în vederea gestionării riscurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.

26. Rezolvarea problemelor de natură digitală

Includerea de activități de învățare, teme și evaluări care solicită antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ, în situații noi.

27. Politica de utilizare acceptabilă (PUA)

Document care definește un set de reguli ce trebuie urmate de utilizatori/clienti ai unor resurse digitale care pot fi rețele de calculatoare, site-uri web sau sisteme informatice extinse.

PUA precizează utilizatorului în mod clar ce îi este permis să facă sau nu, cu aceste resurse.

28. Tehnologie asistivă

Tehnologia asistivă (TA) reprezintă un termen generic utilizat pentru a face referire la un grup de dispozitive software sau hardware prin care persoanele cu dizabilități pot accesa computerele. Acestea pot fi dispozitive special dezvoltate și comercializate sau pot fi produse comerciale care au fost modificate. Tehnologiile asistive pot include dispozitive precum tastaturi și mouse-uri alternative, programe de recunoaștere a vocii, software de mărire a ecranului, joystick-uri cu comutatoare multiple și dispozitive de

comunicare de tip „text-to-speech”.

29. Dezvoltare profesională continuă (DPC)

Reprezintă mijlocul prin care persoanele dintr-o profesie își mențin, îmbunătățesc și extind cunoștințele și abilitățile și își dezvoltă calitățile personale solicitate în viața lor profesională. DPC se realizează, de obicei, prin programe de formare de scurtă și de lungă durată, unele oferind și acreditare. Această educație și formare profesională continuă legată de locul de muncă se referă la toate activitățile de educație și formare cu caracter organizat, sistematic, la care persoanele participă pentru a dobândi cunoștințe și/sau pentru a învăța noi abilități pentru locul de muncă actual sau viitor.

30. Date

Secvențe de simboluri care capătă semnificație prin unul sau mai multe acte specifice de interpretare.

Conceptul general de date se referă la faptul că anumite informații sau cunoștințe existente sunt reprezentate sau codificate într-o formă adecvată pentru o mai bună utilizare sau prelucrare. Datele sunt măsurate, colectate, raportate și apoi analizate, după care pot fi vizualizate folosind grafice, imagini sau alte instrumente de analiză.

31. Comunicare digitală

Reprezintă comunicarea realizată cu suport digital. Există diferite moduri de comunicare, comunicare sincronă - comunicare în timp real, prin skype, video chat sau bluetooth - și asincronă - fără comunicare simultană, respectiv e-mail, sms, precum și alte asemenea, moduri de comunicare de tip unu la unu/ unul la mai mulți/ mai mulți la mai mulți.

32. Competență digitală

Competența digitală poate fi definită drept utilizarea sigură, imperativă și creativă a tehnologiei digitale pentru atingerea obiectivelor legate de muncă, capacitatea de inserție profesională, învățare, pentru informare, comunicare și soluționarea problemelor în toate domeniile vieții sociale.

33. Conținut digital

Orice tip de conținut în format digital, codificat astfel încât să poată fi citit/accesat de către un dispozitiv hardware/mașină și care poate fi creat, vizualizat, distribuit, modificat și stocat folosind tehnologii digitale. Exemple de conținut digital: pagini web și site-uri web, social media, date și baze de date, fișiere digitale audio, precum mp3-uri și cărți electronice, imagini digitale, video-uri digitale, jocuri video, programe de calculator și software fără a se limita la acestea.

34. Mediul digital

Un context sau „loc”, la care accesul este posibil prin tehnologie și dispozitive digitale, transmis deseori prin Internet sau prin alte mijloace digitale, respectiv prin rețeaua de telefonie mobilă, precum și alte asemenea. Mediile digitale sunt utilizate pentru a interacționa cu alți utilizatori și pentru a publica și accesa conținut creat de utilizator. Înregistrările și dovezile interacțiunii unei persoane cu un mediu digital formează amprenta digitală a respectivei persoane.

35. Servicii digitale

Servicii care pot fi furnizate prin comunicare digitală, respectiv internet, rețea de telefonie mobilă, precum și alte asemenea, ce poate include furnizarea de informații digitale, respectiv date, conținut, precum și alte asemenea și/sau servicii de

tranzacționare. Acestea pot fi publice sau private, respectiv e-guvernare, e-banking, comerț electronic, precum și alte asemenea, servicii de muzică, respectiv Spotify, precum și alte asemenea, servicii de filme/televiziune, respectiv Netflix precum și alte asemenea.

36. Tehnologie digitală

Orice produs sau serviciu care poate fi utilizat pentru crearea, vizualizarea, distribuirea, modificarea, stocarea, preluarea, transmiterea și primirea informațiilor în formă digitală. În acest context, termenul „tehnologii digitale” este folosit ca cel mai general concept, incluzând:

- rețele de calculatoare, respectiv internet, fără a se limita la acestea și orice servicii online susținute de acestea, respectiv site-uri web, rețele sociale, biblioteci online, fără a se limita la acestea;
- orice tip de software, respectiv programe, aplicații, medii virtuale, jocuri, fără a se limita la acestea, indiferent dacă sunt în rețea sau sunt instalate local;
- orice tip de hardware sau dispozitiv electronic/digital, respectiv calculatoare personale, dispozitive mobile, table digitale, precum și alte asemenea și orice tip de conținut digital, respectiv fișiere, știri, date fără a se limita la acestea.

În sensul cadrului DigCompEdu, categoria tehnologiilor digitale este împărțită în următoarele domenii: dispozitive digitale, resurse digitale - fișiere digitale și software și servicii online, date.

37. Resurse digitale

Termenul se referă la orice conținut publicat în format ce poate fi citit/accesat de calculator. În contextul DigCompEdu, se face distincție între resurse digitale și date. În acest sens, resursele digitale includ orice tip de conținut digital care poate fi înțeles imediat de către un utilizator uman, în timp ce datele trebuie analizate, prelucrate și/sau interpretate pentru a fi utilizate de cadrele didactice.

38. Conținut educațional

Conținut/conținut digital relevant în context educațional. Acest termen este mai larg decât cel al „resurselor educaționale” prin aceea că include și conținut aferent procesului de predare, respectiv comunicarea cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, părinții, colegii, conținut cu caracter administrativ fără a se limita la acestea.

39. Resurse educaționale deschise

Materiale didactice, de învățare și de cercetare în orice mediu digital sau de alt tip, care sunt în domeniul public sau care au fost puse în circulație în baza unei licențe deschise ce permite accesul, utilizarea, adaptarea și redistribuirea gratuită de către alții fără restricții sau cu restricții limitate.

40. Resurse educaționale

Resurse - digitale sau de altă natură - elaborate și destinate a fi utilizate în scopuri educaționale.

41. Profesionistul din educație

În contextul DigCompEdu, se referă generic la persoana implicată în procesul de predare sau de transmitere a cunoștințelor. În particular, se referă la cadre didactice de la toate nivelurile de educație formală - antepreșcolar, preșcolar, primar și secundar, învățământul superior, respectiv profesori universitarifără a ne limita la aceștia - și formatorii implicați în formarea profesională continuă și în educația adulților.

42. E-Portofolii

Colecții de lucrări de tip portofoliul antepreșcolarului/preșcolarului/elevului/studentului/altei persoane aflate în proces de învățare care includ căi și modalități digitale de organizare, arhivare, afișare și reflectare a muncii lor, cu ajutorul cărora aceștia își pot îmbunătăți modul de a învăța.

E-portofoliile reprezintă atât dovezi ale abilităților utilizatorilor, cât și platforme pentru autoprezentare și pentru publicarea de conținut personal.

43. Evaluare formativă

Evaluarea formativă se referă la diverse metode pe care cadrele didactice le folosesc pentru a face evaluări ale antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare cu privire la nivelurile de înțelegere, nevoile de învățare și progresul academic pe parcursul unei lecții, unități de învățare sau curs. Obiectivul general al evaluării formative este de a colecta informații detaliate care pot fi utilizate pentru a optimiza procesul de predare-învățare pe măsură ce acesta se derulează.

44. Analitica învățării/ Learning Analytics (LA)

Este un instrument educațional care vizează îmbunătățirea proceselor de învățare, a rezultatelor și a contextelor în care acestea se desfășoară, prin măsurarea, colectarea, analizarea și feedback-ul cu privire la datele de urmărire a antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare.

Analitica învățării reprezintă măsurarea, colectarea, analizarea și raportarea datelor despre elevi/studenti, cu scopul de a înțelege și de a optimiza învățarea și mediile în care aceasta se desfășoară.

45. Rezultatele învățării

Conform art. 345 alin 1. lit. a) rezultatele învățării reprezintă ceea ce o persoană cunoaște, înțelege și este capabilă să facă la finalizarea procesului de învățare și sunt definite sub formă de cunoștințe, abilități și competențe.

Rezultatele învățării sunt definite drept cunoștințele, abilitățile și atitudinile pe care persoanele le-au dobândit ca urmare a învățării și care pot fi demonstrate, dacă este necesar, ca parte a unui proces de recunoaștere. Conform Cadrului European al Calificărilor (EQF), rezultatele învățării sunt afirmații despre ceea ce un elev/student cunoaște, înțelege și este capabil să facă în urma unui proces de învățare.

46. Evaluarea colegială

Evaluarea colegială reprezintă un proces prin care antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare își acordă unii altora aprecieri/note/calificative pentru modul de rezolvare a unor sarcini de lucru sau teste, pe baza criteriilor stabilite de cadrul didactic. Această practică este folosită pentru a eficientiza activitatea cadrelor didactice din punctul de vedere al timpului alocat, pentru a crește nivelul de înțelegere a suporturilor învățării de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, precum și pentru a îmbunătăți abilitățile/deprinderile lor metacognitive. Evaluarea colegială poate implica activ antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare să își asume responsabilități privind propria învățare și gestionarea acesteia; permite antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să învețe, să evalueze și să își dezvolte competențele

de evaluare; intensifică procesul de învățare, prin diseminarea cunoștințelor și prin schimb de idei; îi motivează pe antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare să se angajeze în aprofundarea suporturilor de învățare.

47. Autoevaluarea

Autoevaluarea presupune capacitatea de a evalua în mod realist propria performanță. Susținătorii autoevaluării sugerează că aceasta are multe avantaje, respectiv: oferă feedback rapid și eficient și permite antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare să își evalueze rapid propria învățare; permite cadrelor didactice să înțeleagă și să ofere feedback rapid despre învățare; promovează integritatea academică prin raportarea antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare la propriul progres de învățare; încurajează practicile reflexive și de autocontrol; dezvoltă învățarea autoreglată; mărește motivația antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare; îmbunătățește satisfacția participării la un mediu de învățare prin colaborare; îi ajută pe antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare să dezvolte o serie de abilități personale și transferabile pentru a răspunde așteptărilor viitorilor angajatori.

48. Instrument de autoevaluare

Un instrument de autoevaluare reprezintă un instrument care ajută profesioniștii să se autoevalueze, adică să evalueze eficacitatea performanței proprii în toate domeniile de responsabilitate și să stabilească îmbunătățirile necesare. Termenul este utilizat pentru a face referire la programe de testare online care permit cadrelor didactice să își evalueze propriile competențe digitale pe baza unui set de întrebări. De obicei, se oferă feedback sub forma unui raport, în care sunt identificate punctele tari și zonele care trebuie dezvoltate.

49. Învățare autodeterminată

Un proces în care antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare iau inițiativa pentru identificarea nevoilor proprii de învățare, formularea obiectivelor învățării, identificarea resurselor de învățare, aplicarea strategiilor de rezolvare a problemelor și reflecția asupra proceselor de învățare, pentru a chestiona ipotezele existente și pentru a mări capacitățile de învățare.

Acest concept este corelat cu conceptele de învățare autodirijată și învățare autoreglată. Dintre acestea trei, învățarea autodeterminată solicită autonomia antepreșcolariilor/preșcolariilor/elevilor/studentilor în cea mai mare măsură. Deoarece un nivel de autonomie așa de ridicat poate fi prea ambițios pentru anumite contexte de învățare și predare sau pentru anumite grupuri de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare, în DigCompEdu este preferat conceptul de învățare autoreglată deoarece celelalte două pot fi prea ambițioase pentru anumite contexte de învățare și predare sau grupuri de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare.

50. Învățare autoreglată

Se referă la învățarea ghidată de metacogniție, gândire despre propria gândire, acțiune strategică, adică planificare, monitorizare și evaluare a progresului personal în raport cu un standard și motivație de a învăța. Termenul „autoreglat” descrie un proces de

preluare a controlului și de evaluare a propriei învățări și a propriului comportament. Acest concept este corelat cu conceptele de învățare autodirijată și învățare autodeterminată. Deoarece ultimele două solicită un grad mai mare de autonomie, care nu este posibil în toate contextele educaționale, în DigCompEdu este preferat conceptul de învățare autoreglată.

51. Învățare autodirijată

Describe un proces în care persoanele iau inițiativa, cu sau fără ajutorul altora, pentru a-și evalua nevoile de învățare, a formula obiective de învățare, a identifica resurse umane și materiale pentru învățare, alegând și aplicând strategii de învățare adecvate și evaluând rezultatele învățării.

Acest concept este corelat cu conceptele de învățare autodirijată și învățare autoreglată. Autonomia antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare este solicitată în cea mai mică măsură de învățarea autoreglată și în cea mai mare măsură de învățarea autodeterminată.

În DigCompEdu este preferat conceptul de învățare autoreglată, deoarece celelalte două pot fi prea ambițioase pentru anumite contexte de învățare și predare sau pentru anumite grupuri de antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare.

52. Profesor/Cadru didactic

Un profesor este o persoană care educă și învață antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, ca parte a educației formale, în cadrul unei instituții de învățământ. Deoarece acest termen este adesea folosit pentru a se referi doar la educația școlară, adică ISCED 1-3, în DigCompEdu este utilizat profesionistul din educație.

Conform ART. 357 din Legea educației nr. 1/2011

(1) Personalul care lucrează în domeniul educației permanente poate ocupa următoarele funcții: cadru didactic, cadru didactic auxiliar, formator, instructor de practică, evaluator de competențe, mediator, facilitator al învățării permanente, consilier, mentor, facilitator/tutore on-line, profesor de sprijin și alte funcții asociate activităților desfășurate în scopul educației permanente.

53. Evaluare sumativă

Evaluările sumative sunt utilizate pentru a evalua rezultatele învățării, dobândirea de cunoștințe, abilități, competențe ale antepreșcolarilor/preșcolarilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare la sfârșitul unei perioade de instruire definite - de obicei la sfârșitul unui proiect, a unei unități, a unui curs, semestru sau an școlar.

Rezultatele evaluărilor sumative sunt adesea înregistrate ca note, calificative sau feedback, care sunt incluse apoi în rezultatele învățării ale fiecărui antepreșcolar/preșcolar/elev/student/altă persoană aflată în proces de învățare.

54. MVI (mediu virtual de învățare)

Un mediu virtual de învățare (MVI) este o platformă bazată pe web având în vedere aspectele digitale ale programelor de studiu, de regulă în cadrul instituțiilor de învățământ. MVI-urile permit participanților să fie organizați în cohorte, grupuri și roluri; prezentarea resurselor, activităților și interacțiunilor în cadrul cursului; prevederea diferitelor etape ale evaluării; raportarea privind participarea. MVI-urile au

un anumit nivel de integrare cu alte sisteme instituționale.

55. Wiki

Un site web sau o bază de date dezvoltată în colaborare de o comunitate de utilizatori, care permite oricărui utilizator să adauge și să editeze conținutul.

56. Flipped classroom

Este un tip de învățare mixtă în care elevii sunt inițiați în conținut acasă și exersează la școală. Aceasta este invers față de practica obișnuită de a introduce un nou conținut la școală, apoi de a le da elevilor teme și proiecte pe care să le realizeze în mod independent acasă.

ANEXA 2

I. Domeniul: IMPLICARE PROFESIONALĂ						
Competența 1.1 Comunicare organizațională						
Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în stare de învățare, părinții, colegii și cu alte părți interesate. Contribuirea la elaborarea și îmbunătățirea strategiilor de comunicare organizațională, prin colaborare.						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmații privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru comunicare	Cunoașterea și utilizarea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru comunicare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, într-un mod eficient și responsabil	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, într-un mod structurat și responsabil	Evaluarea și discutarea strategiilor de comunicare	Evaluarea și discutarea strategiilor de comunicare și re proiectarea acestora	Afirmații privind nivelul de competență
Utilizez rar tehnologiile digitale pentru comunicare	Utilizez tehnologiile digitale pentru comunicare respectiv cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în stare de învățare, părinții, colegii sau personalul auxiliar	Utilizez diferite canale și instrumente de comunicare digitală, în funcție de scopul și contextul comunicării. Comunic responsabil și etic, folosind tehnologiile digitale, respectiv respectând regulile comunicării online și politicile de utilizare acceptabilă PUA	Aleg canalul, formatul și stilul cel mai potrivit pentru un anumit scop și context de comunicare. Îmi adaptez strategiile de comunicare la publicul țintă.	Evaluez, reflectez și discut în grup despre modalitățile de utilizare eficientă a tehnologiilor digitale pentru comunicare organizațională și personală. Utilizez tehnologiile digitale pentru a asigura transparența procedurilor administrative pentru antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în stare de învățare și părinți și pentru a le permite să facă alegeri informate cu privire la	Contribui la elaborarea unei viziuni sau strategii coerente privind utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, în mod eficient și responsabil.	

										prioritățile de învățare viitoare.	
Competența 1.2. Colaborare profesională											
Utilizarea tehnologiilor digitale pentru colaborarea cu alte cadre didactice, pentru împărtășirea și schimbul de cunoștințe și experiență și pentru inovarea practicilor pedagogice											
A1	A2	B1	B2	C1	C2						
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru colaborare	Cunoașterea și utilizarea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru colaborare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a împărtăși și a face schimb de practici	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a explora noi resurse sau metode pedagogice și pentru a obține idei noi. Utilizez tehnologii digitale pentru a împărtăși și a schimba resursele pe care le folosesc, cunoștințele și opiniile mele, cu colegii din organizația mea și din afara acesteia.	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a dobândirea de cunoștințe prin colaborare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a face schimb de idei și pentru a dezvolta resurse digitale, în colaborare	Utilizez comunitățile digitale în mod activ, pentru a face schimb de idei și pentru a dezvolta resurse digitale, în colaborare	Utilizez comunitățile digitale în mod activ, pentru a face schimb de idei și pentru a dezvolta resurse digitale, în colaborare	Utilizez cunoștințele și resursele generate în rețelele de colaborare din care fac parte, pentru a obține feedback asupra competențelor și pentru a îmbunătăți, pentru a-mi îmbunătăți practicile digitale	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a facilita practicile inovatoare	Utilizez comunitățile digitale pentru a ajuta alți profesori să își dezvolte competențele digitale și pedagogice. Utilizez comunitățile digitale pentru a colabora cu colegii la elaborarea de practici pedagogice inovatoare.	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a facilita practicile inovatoare

Competența 1.3. Practici reflexive									
Reflecția la nivel individual și colectiv, evaluarea critică și dezvoltarea în mod activ a practicilor pedagogice digitale proprii și din comunitatea educațională									
A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Incertitudine cu privire la nevoile proprii de dezvoltare	Certitudine cu privire la nevoile de dezvoltare	Utilizarea experimentării și a învățării de la egal la egal ca surse pentru dezvoltare	Utilizarea unei game de resurse pentru dezvoltarea propriilor practici digitale și pedagogice	Reflecții asupra practicii or pedagogice și îmbunătățirea cercetării în practica mea.	Inovarea politicilor și practicilor educaționale	Caut în mod activ cele mai bune practici, cursuri sau alte sfaturi pentru a-mi îmbunătăți competențele pedagogice digitale, respectiv competențele digitale în sens larg.	Reflectez și discut cu colegii despre cum pot folosi tehnologiile digitale pentru a inova și a îmbunătăți practicile educaționale	Urmăresc cercetările actuale privind predarea inovatoare și integrez rezultatele cercetării în practica mea. Evaluez, reflectez și discut, în colaborare, despre politicile și practicile organizaționale privind utilizarea tehnologiilor digitale. Ți ajut pe alții în vederea dezvoltării competențelor pedagogice digitale ale acestora.	Dezvolt, individual sau în colaborare cu colegii, o viziune sau o strategie pentru îmbunătățirea practicilor educaționale prin utilizarea tehnologiilor digitale. Reflectez și evaluez împreună cu colegii și/sau cu cercetătorii diferite practici, metode și politici digitale, în vederea dezvoltării metodelor inovatoare.

Competența 1.4. Dezvoltare profesională continuă folosind tehnologii digitale

Utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă

A1	Afirmatii privind nivelul de competență	A2	Afirmatii privind nivelul de competență	B1	Afirmatii privind nivelul de competență	B2	Afirmatii privind nivelul de competență	C1	Afirmatii privind nivelul de competență	C2	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Utilizarea la nivel redus a internetului pentru actualizarea cunoștințelor	Utilizez internetul de loc, pentru a-mi actualiza cunoștințele sau abilitățile	Utilizarea internetului pentru actualizarea cunoștințelor	Utilizez internetul pentru a-mi actualiza cunoștințele specifice disciplinei pe care o predau sau pe cele pedagogice	Utilizarea internetului pentru a identifica oportunități de dezvoltare profesională continuă	Utilizez internetul pentru a identifica cursuri de pregătire adecvate și alte oportunități de dezvoltare profesională, respectiv conferințe, precum și alte asemenea	Explorarea oportunităților online privind dezvoltarea profesională continuă	Utilizez internetul pentru dezvoltarea profesională respectiv prin participarea la cursuri online, webinarii sau prin consultarea materialelor digitale de formare și a tutorialelor video, precum și alte asemenea. Realizez schimburi formale sau mai puțin formale de informații și practici în comunitățile profesionale online, ca sursă pentru dezvoltarea mea profesională.	Utilizar ea critică și strategică a internet ului pentru dezvoltarea profesio nală continuă	Consult o serie de oportunități de formare online și le selectez pe cele care se potrivesc cel mai bine nevoilor mele de dezvoltare, stilului de învățare și constrângerilor de timp. Particip activ și contribuim la îmbunătățirea oportunităților de formare online, ofer feedback și îndrum alți colegi în luarea de decizii adecvate.	Utilizarea internetului pentru a oferi dezvoltare profesională continuă pentru colegi	Utilizez tehnologiile digitale pentru a sfătui colegii cu privire la practicile didactice inovatoare respectiv în comunități profesionale, prin bloguri personale sau prin elaborarea de materiale de formare digitale, precum și alte asemenea.

ANEXA 3

II. Domeniul: Resurse digitale							
Competența 2.1. Selectarea resurselor digitale							
Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale pentru predare și învățare.							
Selectarea resurselor digitale și planificarea utilizării acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare.							
A1	A2	B1	B2	Afirmatii privind nivelul de competență	C1	C2	
Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Progres	
Utilizarea la nivel redus a internetului pentru a găsi resurse	Cunoașterea și folosirea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru a găsi resurse	Identificarea și evaluarea resurselor adecvate folosind criteriile de bază	Identificarea și evaluarea resurselor adecvate folosind criteriile de bază	Îmi adaptez strategiile de căutare pe baza rezultatelor obținute. Filtrez rezultatele pentru a găsi resurse adecvate, folosind criteriile adecvate. Evaluatez calitatea resurselor digitale pe baza unor criterii de bază, cum ar fi, respectiv locul publicării, autorul, feedback-ul altor utilizatori precum și altele. Selectez resurse pe care antepreșcolari/preșcolarii/ elevii/ studenții mei / alte persoane aflate în proces de învățare le pot considera interesante, cum ar fi videoclipurile.	Identificarea și evaluarea completă a resurselor adecvate, luând în considerare toate aspectele relevante	Promovarea utilizării resurselor digitale în educație	
Identificarea și evaluarea resurselor digitale pentru a găsi resurse pentru predare și învățare	Cunoașterea și folosirea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru a găsi resurse pentru predare și învățare	Identificarea și evaluarea resurselor adecvate folosind criteriile de bază	Identificarea și evaluarea resurselor adecvate folosind criteriile de bază	Îmi adaptez strategiile de căutare pentru a identifica resurse pe care le pot modifica și adapta, respectiv căutarea și filtrarea după licență, denumirea fișierului, dată, feedback-ul utilizatorilor precum și alte aplicații și/sau jocuri pe care le pot utiliza antepreșcolari/preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare. Evaluatez nivelul de încredere al resurselor digitale și adecvarea acestora la grupul meu de antepreșcolari/preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare și la obiectivul specific de învățare. Ofer feedback și recomandări cu privire la resursele	Identificarea și evaluarea completă a resurselor adecvate, luând în considerare toate aspectele relevante	Pe lângă motoarele de căutare, folosesc o varietate de alte surse, respectiv platforme de colaborare, arhive oficiale precum și alte asemenea. Evaluatez nivelul de încredere și adecvarea conținutului pe baza unei combinații de criterii, verificând și corectitudinea și neutralitatea acestuia. Când folosesc resurse în clasă, le pun în context pentru antepreșcolari/pr	Ofertă îndrumări colegilor cu privire la strategiile de căutare eficiente și la arhive și resurse adecvate. Mi-am creat propriul director de resurse (link-uri către), adnotat și clasificat în mod corespunzător și îl pun la dispoziția altor colegi spre folosire.

							pe care le folosesc.					
Competența 2.2. Crearea și modificarea resurselor digitale												
Extinderea și modificarea resurselor existente cu licență deschisă și a altor resurse atunci când acest lucru este permis. Crearea unor noi resurse educaționale digitale individuale sau în colaborare. Conceperea resurselor digitale și planificarea utilizării acestora, având în vedere scopul învățării, contextul, abordarea pedagogică și specificul grupului de antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare.												
A1	A2	B1	B2	C1	C2							
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență
Abținerea de la modificarea resurselor digitale	Crearea și modificarea resurselor folosind instrumente și strategii de bază	Crearea și modificarea resurselor folosind unele funcții avansate	Adaptarea resurselor digitale avansate la un context concret de învățare	Crearea, individual și în colaborare, și modificarea resurselor în funcție de contextul de învățare, colaborare folosind o serie de strategii avansate	Crearea de resurse digitale complexe și interactive	Când creez resurse digitale respectiv (prezentări), integrez câteva animații, link-uri, elemente multimedia sau elemente interactive. Fac câteva modificări de bază la resursele digitale de învățare pe care le folosesc pentru a le adapta contextului de învățare, respectiv editarea sau ștergerea anumitor părți, adaptarea setărilor generale, precum și alte asemenea. Abordez un obiectiv specific de învățare atunci când selectez, și creez resurse de învățare digitale.	Integrez o serie de elemente și jocuri interactive în resursele de instruire create de mine. Modific și combin resursele existente pentru a crea activități de învățare adaptate unui context și obiectiv concret de învățare și caracteristicilor grupului de antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare.	Crearea, individual și în colaborare, și modificarea resurselor în funcție de contextul de învățare, colaborare folosind o serie de strategii avansate	Crează și modifică activități de învățare digitală complexă și interactivă, respectiv fișe de lucru interactive, evaluări online, activități de învățare prin colaborare online respectiv wiki-uri, bloguri), jocuri, aplicații, vizualizări, precum și altele. Creez în colaborare cu colegii resurse de învățare.	Crearea de resurse digitale complexe și interactive	Îmi creez propriile aplicații sau jocuri pentru a mi susține obiectivele educative	

Competența 2.3. Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale

Organizarea conținutului digital și punerea sa la dispoziția antepreșcolarii/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare, părinților și altor profesori.

Protejarea eficientă a conținutului digital sensibil.

Respectarea și aplicarea corectă a normelor privind confidențialitatea și drepturile de autor.

Înțelegerea modalităților de utilizare, creare și alocare adecvată a licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise.

A1	A2	Afirmatii privind nivelul de competență	B1	Afirmatii privind nivelul de competență	B2	Afirmatii privind nivelul de competență	C1	Afirmatii privind nivelul de competență	C2	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Stochez și organizez resurse digitale pentru utilizarea ulterioară	Partajarea și protejarea eficientă a resurselor folosind strategii de bază	Partajez conținut educațional prin fișiere atașate la e-mail sau prin link-uri. Am cunoștință că unele resurse distribuite pe internet sunt protejate de drepturi de autor.	Partajarea în manieră profesională a resurselor	Partajez resurse înglobându-le în medii digitale. Protejez eficient datele personale și sensibile și restricționez accesul la resurse, după caz. Fac trimiteri corecte la resursele vizate de drepturile de autor.	Publicare a digitală a resurselor auto-create	Compilare directoare complete de conținut digital și le pun la dispoziția antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare sau a altor profesori. Aplic licențe la resursele pe care le public online.	Progres profesională de conținut digital auto-creat	Adnotez resursele pe care le partajez digital și le permit altora să comenteze, să le modifice, să le rearanjeze sau să le adauge.

ANEXA 4

III. Domeniul: Predare și învățare

Competența 3.1. Predare

Planificarea și utilizarea dispozitivelor și a resurselor digitale în procesul de predare, astfel încât să sporească eficiența activităților didactice.

Gestionarea și dirijarea în mod adecvat a strategiilor digitale de predare.

Experimentarea și conceperea de noi modalități de organizare și metode pentru predare.

A1	A2	B1	B2	C1	C2
Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Progres
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru predare	Utilizarea la un nivel de bază a tehnologiilor digitale disponibile pentru predare	Integrarea în manieră pertinentă a tehnologiilor digitale disponibile în procesul de predare	Folosirea în mod special a tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea strategiilor pedagogice	Gestionarea, monitorizarea și adaptarea flexibilității utilizării tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea strategiilor pedagogice	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova strategiile de predare
Utilizez la un nivel redus tehnologiile digitale pentru predare	Folosesc tehnologiile disponibile în clasă, respectiv table digitale, proiectoare, PC-uri, precum și altele asemenea. Aleg tehnologiile digitale în funcție de obiectivul și contextul de învățare.	Organizez și gestionez integrarea dispozitivelor digitale respectiv tehnologiile din dotarea clasei, dispozitivele antepreșcolari/ preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în procesul de învățare și predare în învățare. Gestionez integrarea conținutului digital, respectiv videoclipuri, activități interactive, în procesul de	Am în vedere tipul de clasă și adecvarea modului de interacțiune atunci când integrez tehnologiile digitale. Folosesc tehnologiile digitale în predare pentru a favoriza diversificarea metodelor. Organizez sesiuni de învățare sau alte interacțiuni într-un mediu digital.	Structurez sesiunea de învățare în așa fel încât diferitele activități digitale (conduse de profesor și conduse de copil/ elev/ student/ alte persoane aflate în proces de învățare) să consolideze împreună obiectivul învățării. Structurez și gestionez conținutul, colaborarea și interacțiunea într-un mediu digital. Evaluez continutul eficiența strategiilor de predare îmbunătățite digital și le revizuiesc în consecință.	Afirmații privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru predare	Utilizarea la un nivel de bază a tehnologiilor digitale disponibile pentru predare	Integrarea în manieră pertinentă a tehnologiilor digitale disponibile în procesul de predare	Folosirea în mod special a tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea strategiilor pedagogice	Gestionarea, monitorizarea și adaptarea flexibilității utilizării tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea strategiilor pedagogice	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova strategiile de predare
Utilizez la un nivel redus tehnologiile digitale pentru predare	Folosesc tehnologiile disponibile în clasă, respectiv table digitale, proiectoare, PC-uri, precum și altele asemenea. Aleg tehnologiile digitale în funcție de obiectivul și contextul de învățare.	Organizez și gestionez integrarea dispozitivelor digitale respectiv tehnologiile din dotarea clasei, dispozitivele antepreșcolari/ preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în procesul de învățare și predare în învățare. Gestionez integrarea conținutului digital, respectiv videoclipuri, activități interactive, în procesul de	Am în vedere tipul de clasă și adecvarea modului de interacțiune atunci când integrez tehnologiile digitale. Folosesc tehnologiile digitale în predare pentru a favoriza diversificarea metodelor. Organizez sesiuni de învățare sau alte interacțiuni într-un mediu digital.	Structurez sesiunea de învățare în așa fel încât diferitele activități digitale (conduse de profesor și conduse de copil/ elev/ student/ alte persoane aflate în proces de învățare) să consolideze împreună obiectivul învățării. Structurez și gestionez conținutul, colaborarea și interacțiunea într-un mediu digital. Evaluez continutul eficiența strategiilor de predare îmbunătățite digital și le revizuiesc în consecință.	Afirmații privind nivelul de competență

						predare și învățare.														
<p>Competența 3.2. Consiliere Utilizarea tehnologiilor și serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare, la nivel individual și colectiv/ de grup, în cadrul și în afara contextelor de învățare. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a asigura consiliere și orientare în timp util și adaptată nevoilor beneficiarilor. Experimentarea și dezvoltarea de noi forme și formate în vederea oferirii de consiliere și suport.</p>																				
A1							B1			B2			C1			C2				
Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Folosesc un canal comun de comunicare digitală cu antepreșcolarii/îmbunătăți	Progres	Folosesc tehnologii digitale, respectiv e-mail sau chat, pentru a îmbunătăți interacțiunea	Folosesc un canal comun de comunicare digitală cu antepreșcolarii/îmbunătăți	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studentii/alte persoane	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale în mod	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova	Afirmații privind nivelul de competență	Elaborez noi forme și formate pentru a asigura
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru interacțiunea	Nu comunic sau comunic foarte rar cu antepreșcolarii/preșcolarii/ele	Utilizarea strategiilor digitale de bază pentru interacțiunea	Folosesc tehnologii digitale, respectiv e-mail sau chat, pentru a îmbunătăți interacțiunea	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea	Folosesc un canal comun de comunicare digitală cu antepreșcolarii/îmbunătăți	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale în mod	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova	Afirmații privind nivelul de competență	Elaborez noi forme și formate pentru a asigura	

cu antepreșcolari/ preșcolarii/ele vii/ studenții/alte persoane aflate în proces de învățare prin mijloace digitale, respectiv e- mail, precum și altele asemenea	cu antepreșcolari/ preșcolarii/ele vii/ studenții/alte persoane aflate în proces de învățare	pentru a răspunde la întrebările sau incertitudinile antepreșcolari/ preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ alte persoane aflate în proces de învățare, respectiv cu privire la temele pentru acasă.	interacțiunea cu antepreșcolari/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare pentru a răspunde la întrebările și incertitudinile lor. Sunt în contact frecvent cu antepreșcolari/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare și ascult problemele și întrebările lor.	monitorizar ea și îndrumarea	aflate în proces de învățare din mediile digitale de colaborare pe care le folosesc, monitorizând comportamentul acestora și oferind consilieri și orientare individualizată, după caz. Experimentez noi forme și formate pentru a asigura consilieri și suport folosind tehnologii digitale.	strategic și cu scop pentru a oferi consilieri și suport	eșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare de îndrumare și de asistență, respectiv cu ajutorul unei secțiuni de ajutor sau al unor întrebări frecvente sau folosind tutoriale video, precum și altele asemenea. Când implementez activități de învățare digitală în clasă, mă asigur că pot să monitorizez (digital) comportamentul antepreșcolariilor/ preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare, astfel încât să pot oferi îndrumări când este nevoie.	asigurarea de îndrumare	și asistență, folosind tehnologii digitale.	
Competența 3.3 Învățare prin colaborare											
Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova și a îmbunătăți colaborarea dintre antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare.											
Încurajarea antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare de a utiliza tehnologiile digitale în sarcini de lucru, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării și lucrului în echipă în vederea dobândirii de cunoștințe.											
A1	A2	B1	B2	C1	C2						
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Progres	Afirmații privind nivelul de competență

Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale în învățare prin colaborare	Nu consider sau iau în considerare foarte rar modul în care antepreșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare ar putea folosi tehnologiile digitale în activitățile sau la temele efectuate prin colaborare.	Încurajarea antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile lor de colaborare	La implementarea activităților sau a proiectelor efectuate prin colaborare, îi încurajez pe antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile lor de colaborare	Implementarea tehnologiilor digitale în elaborarea activităților de colaborare	Proiectez și implementez activități de colaborare în care tehnologiile digitale sunt utilizate de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare pentru generarea de cunoștințe, prin colaborare, de către aceștia, de cunoștințe, respectiv pentru furnizare și schimb de informații. Solicit antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare să își documenteze activitățile de colaborare folosind tehnologii digitale, respectiv prezentări digitale, videoclipuri, postări pe blog, precum și altele asemenea.	Utilizarea mediilor digitale pentru a sprijini învățarea prin colaborare	Organizez activități de colaborare într-un mediu digital, respectiv bloguri, wiki-uri, moodle, medii virtuale de învățare, precum și altele asemenea. Monitorizez și îndrum interacțiunea antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare atunci când colaborează în medii digitale. Folosesc tehnologii digitale pentru a permite antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare să partajeze cunoștințele cu ceilalți și să primească feedback de la colegi și cu	Utilizarea mediilor digitale pentru generarea de cunoștințe și evaluarea colegilor, prin colaborare, de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/altor persoane aflate în proces de învățare	Proiectez și gestionez diverse activități de învățare prin colaborare, în care antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare folosesc diverse tehnologii pentru a efectua împreună cercetări, a documenta rezultatele și a reflecta asupra învățării lor, atât în mediile de învățare fizice, cât și în cele virtuale. Folosesc tehnologii digitale pentru evaluarea colegilor și ca suport pentru autoreglarea prin colaborare și pentru învățarea colegială.	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova colaborarea dintre antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare	Folosesc tehnologii digitale pentru a inventa noi formate pentru învățarea prin colaborare
---	--	---	--	--	---	--	--	--	--	---	--

							privire la temele individuale															
Competența 3.4. Învățare autoreglată Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată la nivelul antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ alte persoane, altfel spus, pentru a le permite acestora să planifice, să monitorizeze și să reflecteze asupra propriei lor învățări, să pună la dispoziție dovezi ale progresului lor, să împărtășească ideile lor și să găsească soluții creative.																						
A1	Progres		Afirmatii privind nivelul de competență	A2	Progres		Afirmatii privind nivelul de competență	B1	Progres		Afirmatii privind nivelul de competență	B2	Progres		Afirmatii privind nivelul de competență	C1	Progres		Afirmatii privind nivelul de competență	C2	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență

Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru învățarea autoreglată	Nu consider sau iau în considerare foarte rar modul în care antepreșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de învățare autoreglată	Încurajarea antepreșcolarii/elevilor/studenților /altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de învățare autoreglată	Încurajez antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologii digitale pentru a-și susține activitățile și temele individuale de învățare, respectiv pentru preluarea informațiilor sau prezentarea rezultatelor.	Aplicarea tehnologiilor digitale în desfășurarea activităților de învățare autoreglată	Încurajez antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologii digitale pentru a colecta dovezi și a înregistra progresul, respectiv pentru a produce înregistrări audio sau video, fotografii, texte, precum și altele asemenea. Folosesc tehnologii digitale respectiv e-portofolii, blogurile antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare pentru a permite utilizarea autoreglată	Utilizarea mediilor digitale pentru a sprijini în manieră extinsă învățarea autoreglată	Folosesc tehnologii sau medii digitale respectiv e-portofolii, bloguri, jurnale, instrumente de planificare) pentru a permite antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să gestioneze și să documenteze toate etapele învățării lor, respectiv pentru planificare, preluare de informații, documentare, reflecție și autoevaluare. Ajut antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să dezvolte, să aplice și să revizuiască criterii adecvate pentru autoevaluare, cu sprijinul tehnologiilor digitale.	Reflecție critică asupra strategiilor digitale utilizate pentru încurajarea învățării autoreglate	Reflectez la relevanța strategiilor mele digitale promovarea învățării autoreglate și le îmbunătățesc constant.	Elaborarea de noi formate digitale și/sau de abordări pedagogice pentru învățarea autoreglată	Elaborez noi formate digitale și/sau abordări pedagogice pentru a încuraja învățarea autoreglată.
--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---

ANEXA 5

IV. Domeniul: Evaluare

Competența 4.1. Strategii de evaluare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă.
Cresterea diversității și a relevanței metodelor și instrumentelor de evaluare.

A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru evaluare	Integrarea tehnologiilor digitale în strategiile tradiționale de evaluare	Utilizarea și modificarea instrumentelor și formatele digitale de evaluare existente	Utilizarea strategică a unei game de formate de evaluare digitală	Selectarea, elaborarea și adaptarea în manieră extinsă și imperativă a formatei de evaluare digitală	Elaborarea de formate inovatoare de evaluare, folosind tehnologii digitale	Afirmatii privind nivelul de competență
Nu folosesc sau folosesc doar foarte rar formate de evaluare digitală	Folosesc tehnologii digitale pentru a elabora teme de evaluare care sunt apoi prezentate în format tipărit spre a fi efectuate. Planific utilizarea de către antepreșcolari/preșcolari/elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare a tehnologiilor digitale în cadrul temelor de evaluare, respectiv pentru a fi de folos la rezolvarea temelor.	Folosesc câteva tehnologii digitale existente pentru evaluare formativă sau sumativă, respectiv teste digitale, e-portofolii, jocuri precum și altele asemenea. Adaptez instrumentele de evaluare digitală pentru a-mi susține obiectivul specific de evaluare, respectiv prin elaborarea unui test folosind un sistem digital de testare.	Folosesc câteva tehnologii digitale existente pentru evaluare formativă sau sumativă, respectiv teste digitale, e-portofolii, jocuri precum și altele asemenea. Adaptez instrumentele de evaluare digitală pentru a-mi susține obiectivul specific de evaluare, respectiv prin elaborarea unui test folosind un sistem digital de testare.	Folosesc diferite formate digitale și non-digitale, alinate la standardele de conținut și tehnologie și cunosc beneficiile și dezavantajele acestora. Reflectez în manieră critică la utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluare și îmi adaptez strategiile în consecință.	Elaborez noi formate digitale de evaluare, care reflectă abordări pedagogice inovatoare și permit evaluarea abilităților transversale.	Afirmatii privind nivelul de competență

Competența 4.2. Analiza dovezilor						
Generarea, selectarea, analiza critică și interpretarea dovezilor digitale privind activitatea, performanța și progresul antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare pentru a documenta procesul de predare și învățare						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a datelor digitale pentru monitorizarea progresului	Evaluarea datelor de bază privind activitatea și performanța antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Evaluarea unei game de date digitale pentru a documenta procesul de predare și învățare	Utilizarea strategică a instrumentului digital pentru generarea de date	Utilizarea datelor digitale pentru a reflecta asupra modelelor de învățare și a strategiilor de predare	Inovare în generarea și evaluarea datelor	Afirmatii privind nivelul de competență
Nu apelez sau rar la datele înregistrate digital pentru a evalua nivelul la care se află antepreșcolari/ele școlare/ii/alte persoane aflate în proces de învățare	Evaluez datele administrative respectiv prezența) și datele privind performanța antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare respectiv note) pentru feedback individual și intervenții personalizate. Am cunoștință de faptul că instrumentele digitale de evaluare respectiv chestionare, sisteme de vot) pot fi utilizate în cadrul procesului de predare pentru a-mi oferi feedback în timp util cu privire la progresul antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate	Evaluez datele rezultate din evaluările digitale pentru a documenta învățarea și predarea. Am cunoștință de faptul că datele cu privire la activitatea antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare. Folosesc instrumentele de analiză a datelor furnizate de mediile digitale pe care le utilizez pentru a monitoriza și vizualiza activitatea. Interpretez datele și dovezile disponibile pentru a înțelege mai bine nevoile de asistență pentru fiecare copil/ elev/student/ alte persoane aflate în proces de învățare în parte.	Evaluez datele rezultate din evaluările digitale pentru a documenta învățarea și predarea. Am cunoștință de faptul că datele cu privire la activitatea antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare. Folosesc instrumentele de analiză a datelor furnizate de mediile digitale pe care le utilizez pentru a monitoriza și vizualiza activitatea. Interpretez datele și dovezile disponibile pentru a înțelege mai bine nevoile de asistență pentru fiecare copil/ elev/student/ alte persoane aflate în proces de învățare în parte.	Folosesc tehnologii digitale respectiv chestionare, sisteme de vot, jocuri) în cadrul procesului de predare pentru a avea feedback în timp util cu privire la progresul antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare. Folosesc instrumentele de analiză a datelor furnizate de mediile digitale pe care le utilizez pentru a monitoriza și vizualiza activitatea. Interpretez datele și dovezile disponibile pentru a înțelege mai bine nevoile de asistență pentru fiecare copil/ elev/student/ alte persoane aflate în proces de învățare în parte.	Monitorizez în mod continuu activitatea digitală și reflectez periodic asupra datelor înregistrate digital despre antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare pentru a identifica și reacționa în timp util la comportamente critice și la probleme individuale. Evaluez și sintetizez datele generate de diferitele tehnologii digitale pe care le folosesc pentru a reflecta asupra eficacității și adecvării diferitelor strategii de predare și a activităților de învățare, în general și pentru anumite grupuri de antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în	Aplic metode avansate de generare și vizualizare a datelor în activitățile digitale pe care le folosesc, respectiv pe baza analiticii învățării. Evaluez și discut în mod critic valoarea și validitatea diferitelor surse de date, precum și adecvarea metodelor stabilite pentru analiza datelor.

ANEXA 6

V. Domeniul: Implicarea activă a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare						
Competența 5.1. Accesibilitate și incluziune						
Asigurarea accesului la resursele și activitățile de învățare pentru toți antepreșcolari/preșcolarii/ elevii/ studenții/cursanți, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale. Analizarea și exprimarea unor reacții adecvate față de așteptările, abilitățile, utilizările și concepțiile greșite ale antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare față de tehnologiile digitale, precum și față de constrângerile contextuale, fizice sau cognitive legate de utilizarea acestora						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres
Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență
Preocupare față de accesibilitate și incluziune	Cunoașterea problemelor privind accesibilitatea și incluziunea	Abordarea accesibilității și a incluziunii	Facilitarea accesibilității și a incluziunii	Îmbunătățirea accesibilității și incluziunii	Inovarea strategiilor privind accesibilitatea și incluziunea	Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile privind accesul egal și incluziunea în educația digitală.
Mă tem că utilizarea tehnologiilor digitale în procesul de predare va face și mai dificilă participarea și menținerea ritmului cu ceilalți a antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare deja dezavantajați.	Înțeleg importanța asigurării pentru toți antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare a accesului egal la tehnologiile digitale utilizate. Am cunoștință de faptul că tehnologiile digitale pot împiedica sau îmbunătăți accesibilitatea.	Abordarea accesibilității și a incluziunii	Facilitarea accesibilității și a incluziunii	Îmbunătățirea accesibilității și incluziunii	Inovarea strategiilor privind accesibilitatea și incluziunea	Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile privind accesul egal și incluziunea în educația digitală.
		Înțeleg modul în care accesul la tehnologia digitală creează diferențe și modul în care condițiile sociale și economice ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare, respectiv timp limitat de utilizare, tip de dispozitiv disponibil, precum și altele. Iau în considerare și răspund la probleme posibile privind accesibilitatea la selectarea,	Facilitarea accesibilității și a incluziunii	Îmbunătățirea accesibilității și incluziunii	Inovarea strategiilor privind accesibilitatea și incluziunea	Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile privind accesul egal și incluziunea în educația digitală.

							de vedere sau de auz precum și alte asemenea.).					
Competența 5.2. Diferențiere și personalizare												
Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare ale antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților, permițându-le acestora să progreseze la niveluri și în ritmuri diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.												
A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Nesiguranță cu privire la potențialul tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare	Cunoașterea potențialului tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare	Utilizarea strategică a unei game de tehnologii digitale pentru diferențiere și personalizare	Aplicarea a în manieră extinsă și imperativă a învățării diferențiate și personalizate	La elaborarea activităților de învățare și evaluare, folosesc o serie de tehnologii digitale diferite, pe care le adaptez și le ajustez în funcție de nevoile, ritmul și preferințele existente. Când ordonez și pun în aplicare	La elaborarea activităților de învățare și evaluare, folosesc o serie de tehnologii digitale diferite, pe care le adaptez și le ajustez în funcție de nevoile, ritmul și preferințele existente. Când ordonez și pun în aplicare	La elaborarea activităților de învățare și evaluare, folosesc o serie de tehnologii digitale diferite, pe care le adaptez și le ajustez în funcție de nevoile, ritmul și preferințele existente. Când ordonez și pun în aplicare	Aplicarea a în manieră extinsă și imperativă a învățării diferențiate și personalizate	Elaborez, în colaborare cu antepreșcolarii/ pr eșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare și/sau cu părinții, planuri de învățare personalizate care permit tuturor antepreșcolarii/ pr eșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să își urmeze nevoile și	Inovarea strategiilor pentru diferențiere și personalizare folosind tehnologii digitale	Elaborez, în colaborare cu antepreșcolarii/ pr eșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare și/sau cu părinții, planuri de învățare personalizate care permit tuturor antepreșcolarii/ pr eșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să își urmeze nevoile și	Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru personalizarea educației prin utilizarea tehnologiilor digitale.

							ritmuri diferite, selectez diferite niveluri de dificultate și/sau repet activități care anterior nu au fost rezolvate în mod adecvat.			activitățile de învățare, iau în considerare diferite căi, niveluri și ritmuri de învățare și îmi adaptez flexibil strategiile la condițiile sau la nevoile în continuă schimbare.		preferințele individuale de învățare, cu ajutorul resurselor digitale adecvate. Reflectez la eficiența cu care strategiile de predare utilizate promovează diferențierea și personalizarea și îmi adaptez strategiile de predare și activitățile digitale în consecință.		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Competența 5.3. Implicarea activă a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare
 Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare în cazul unei discipline de studiu.
 Utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a strategiilor didactice care promovează competențele transversale, reflecția aprofundată și exprimarea creativă a antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare.
 Deschiderea învățării către contexte noi, din lumea reală, care implică participarea antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare la activități practice, de cercetare științifică, la rezolvarea problemelor complexe.

A1	A2	B1	B2	C1	C2
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres
Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență
Rareori folosesc sau nu folosesc tehnologii digitale pentru a motiva sau angaja antepreșcolarii/ elevii/ studenții/ altor persoane	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a implica antepreșcolarii/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea utilizării în mod activ de către antepreșcolarii/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare a	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru implicarea activă a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane	Aplicare a în manieră extinsă și imperativă a strategiilor de învățare activă	Inovarea strategiilor digitale pentru învățarea activă
Folosesc tehnologiile digitale pentru a vizualiza și a explica noile concepte într-un mod motivant și antrenant, respectiv prin utilizarea de animații sau videoclipuri.	Folosesc tehnologiile digitale pentru a vizualiza și a explica noile concepte într-un mod motivant și antrenant, respectiv prin utilizarea de animații sau videoclipuri.	Plasez în centrul procesului educațional utilizarea în mod activ a tehnologiilor digitale de către antepreșcolarii/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare. Selectez instrumentul cel mai potrivit	Folosec o serie de tehnologii digitale pentru a crea un mediu de învățare digital relevant, bogat și eficient, respectiv abordând diferite canale senzoriale, stiluri și strategii de învățare, modificând	Selectez, elaboriez, angajez și dirijez utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a procesului de învățare în funcție de potențialul antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare pentru a încuraja implicarea activă.	Reflectez, discut, reelaborez și inoviez strategiile pedagogice pentru implicarea activă a antepreșcolarii/ elevilor/ studenților/
Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru implicarea antepreșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a implica antepreșcolarii/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea utilizării în mod activ de către antepreșcolarii/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare a	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru implicarea activă a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane	Aplicare a în manieră extinsă și imperativă a strategiilor de învățare activă	Inovarea strategiilor digitale pentru învățarea activă
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres

	aflate în proces de învățare.		Folosesc medii digitale sau activități de învățare care sunt motivante și antrenante, respectiv. jocuri, teste, precum și altele asemenea	tehnologiilor digitale	pentru a promova implicarea activă a copilului/elevului/studentului/altor persoane aflate în proces de învățare, într-un context de învățare dat sau pentru un obiectiv specific de învățare.	aflate în proces de învățare în subiectul abordat	metodologic tipurile de activități și structura grupurilor. Reflectez la eficiența strategiilor de predare folosite pentru a mări nivelul de implicare și de învățare activă al antepreșcolari/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare.		creativă și imperativă a acestora în ceea ce privește subiectul în discuție. Reflectez la adecvarea diferitelor tehnologii digitale pe care le folosesc pentru a crește nivelul de învățare activă al antepreșcolari/preșcolariilor/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare și îmi adaptez strategiile și alegerile în consecință.	altor persoane aflate în proces de învățare.
--	-------------------------------	--	---	------------------------	---	---	---	--	---	--

VI. Domeniul: Facilitarea dobândirii competențelor digitale de către antepreșcolari/preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare									
Competența 6.1. Informare și alfabetizare media									
Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/altor persoane aflate în proces de învățare: să își formuleze nevoile de informare; să găsească informații și resurse în medii digitale; să organizeze, proceseze, analizeze și să interpreteze informațiile; să compare și să evalueze în mod critic credibilitatea și exactitatea informațiilor și a surselor acestora									
A1	A2	A3	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care promovează abilitatea de informare a antepreșcolari/preșcolari/elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea antepreșcolari/preșcolari/elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de preluare a informațiilor	Încurajez antepreșcolari/preșcolari/elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de preluare a informațiilor, respectiv la efectuarea temelor	Implementarea activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea informării și alfabetizării media a antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite pentru a permite antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/studentilor/ altor persoane aflate în proces de învățare folosesc tehnologii digitale pentru preluarea informațiilor. Îmi învăț pe antepreșcolari/preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare cum să găsească informații, cum să evalueze nivelul de încredere al acestora, cum să compare și să combine	Progresul activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Progresul activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Progresul activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Progresul activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a antepreșcolari/preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare

					informațiile din diferite surse.				învățare să citeze sursele în mod corect.				
Competența 6.2. Comunicare digitală și colaborare													
Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/ studenților/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.													
A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres
Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care promovează comunicarea și colaborarea digitală a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/	Încurajarea antepreșcolari/preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile	Implementarea activităților care promovează comunicarea și colaborarea digitală a antepreșcolari/preșcolarii/	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea comunicării și colaborării digitale a	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a comunicării și colaborării	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/	Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite în care antepreșcolari/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare folosesc tehnologii	Implementarea activităților care promovează comunicarea și colaborarea digitală a antepreșcolari/preșcolarii/	Includ temele și activitățile de învățare care solicită antepreșcolari/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze eficient	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a antepreșcolari/preșcolarii/ elevilor/	Reflectez, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a antepreșcolari/preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să utilizeze eficient	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență	Progres

Utilizarea la un nivel redus a a strategiilor care promovează crearea de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea antepreșcolari/ preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale pentru crearea de conținut	Încurajez antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să se exprime folosind tehnologii digitale, respectiv prin crearea de texte, imagini, videoclipuri, precum și alte asemenea	Implementarea activităților care încurajează crearea de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Aplic activități de învățare în care antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare folosesc tehnologii digitale pentru a crea conținut digital, respective sub formă de text, proces de fotografii, alte imagini, videoclipuri precum și alte asemenea. Încurajez antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să publice și să partajeze creațiile digitale proprii.	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite pentru a permite antepreșcolari/ preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să se exprime digital, respectiv contribuind la wiki-uri sau bloguri, folosind e-portofoliile pentru creațiile lor digitale, precum și alte asemenea. Îi ajut pe antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare să înțeleagă conceptul de drepturi de autor și licențe și cum să reutilizeze în mod corespunzător conținutul digital.	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Detectez și combat plagiatul, respectiv prin folosirea de tehnologii digitale. Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pentru încurajarea exprimării digitale creative a antepreșcolari/ preșcolari/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare și îmi adaptez strategiile în consecință.	Utilizarea de inovatoare pentru promovarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Îndrum antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare în elaborarea, publicarea și acordarea de licențe pentru produse digitale complexe, respectiv crearea de site-uri web, bloguri, jocuri sau aplicații, precum și alte asemenea. Reflectez, discut, reeaboroz și inovez strategiile pedagogice pentru promovarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare.
--	--	---	---	--	---	--	---	--	--	--

Competența 6.4. Utilizarea responsabilă

Instituirea de măsuri pentru asigurarea bunăstării fizice, psihologice și sociale a antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare în contextul folosirii tehnologiilor digitale. Implicarea activă a antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare în vederea gestionării riscurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.						
A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmații privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres
Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență	Afirmații privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care încurajează starea de bine a antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare în mediul digital	Încurajarea antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în mod sigur și responsabil	Aplicarea măsurilor care să asigure bunăstarea antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să conștientizeze efectele pozitive și negative ale tehnologiilor digitale asupra sănătății și bunăstării, respectiv îi încurajează să identifice comportamente (proprii sau ale celorlalți) care îi fac fericiți sau triști. Încurajează antepreșcolari/preșcolariilor/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare să	Pun la dispoziție sfaturi practice și bazate pe experiență privind protejerea confidențialității și a datelor, respectiv folosind parole, reglând setările pentru rețelele de socializare. Acord asistență antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Dezvoltarea în manieră strategică și critică a utilizării responsabile și sigure a tehnologiilor digitale de către antepreșcolari/preșcolariilor/ elevii/ studenții/ altor persoane aflate în proces de învățare, în vederea utilizării tehnologiilor digitale pentru a asigura starea de bine a antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Elaborarea unor abordări inovatoare pentru dezvoltarea capacității antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare de a utiliza tehnologiile digitale pentru propria bunăstare	Facilitez antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare de identitate, fraudă, hărțuirea, phishing-ul și reacționarea în mod adecvat. Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru favorizarea bunăstării digitale a antepreșcolari/preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane

Competența 6.5. Rezolvarea problemelor de natură digitală

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ, în situații noi

A1	A2	B1	B2	C1	C2	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care încurajează rezolvarea problemelor de natură digitală ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale pentru a-și rezolva problemele folosind abordarea de tip „testare și eroare”. Încurajez antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare	Aplicarea activităților care încurajează rezolvarea problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare folosind abordarea de tip „testare și eroare”. Încurajez antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să se ajute reciproc în dezvoltarea competenței digitale.	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să își aplice competența digitală în situații noi sau în contexte noi. Încurajez antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să reflecteze asupra limitelor competenței lor digitale și îi ajută să identifice strategii adecvate pentru dezvoltarea ulterioară a acesteia	Încurajarea în manieră extinsă și imperativă a rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să exploreze oportunitățile și avantajele acestora și să găsească, în mod critic și creativ, o nouă soluție sau un nou produs. Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru încurajarea competenței digitale a antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare și largesc repertoriul lor de strategii digitale și îmi adaptez strategiile în consecință.	Utilizarea de formate inovatoare pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să își aplice competența digitală în moduri neconvenționale în situații noi și să găsească noi soluții sau produse noi în mod creativ. Reflectez, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare.	Afirmatii privind nivelul de competență
Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Progres	Afirmatii privind nivelul de competență
Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care încurajează rezolvarea problemelor de natură digitală ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale pentru a-și rezolva problemele folosind abordarea de tip „testare și eroare”. Încurajez antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare	Aplicarea activităților care încurajează rezolvarea problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare folosind abordarea de tip „testare și eroare”. Încurajez antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să se ajute reciproc în dezvoltarea competenței digitale.	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să își aplice competența digitală în situații noi sau în contexte noi. Încurajez antepreșcolari/preșcolarii/elevii/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să reflecteze asupra limitelor competenței lor digitale și îi ajută să identifice strategii adecvate pentru dezvoltarea ulterioară a acesteia	Încurajarea în manieră extinsă și imperativă a rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să exploreze oportunitățile și avantajele acestora și să găsească, în mod critic și creativ, o nouă soluție sau un nou produs. Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru încurajarea competenței digitale a antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare și largesc repertoriul lor de strategii digitale și îmi adaptez strategiile în consecință.	Utilizarea de formate inovatoare pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare să își aplice competența digitală în moduri neconvenționale în situații noi și să găsească noi soluții sau produse noi în mod creativ. Reflectez, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolari/preșcolarii/elevilor/studentii/altor persoane aflate în proces de învățare.	Afirmatii privind nivelul de competență

EDITOR: PARLAMENTUL ROMÂNIEI — CAMERA DEPUTAȚILOR



„Monitorul Oficial” R.A., Str. Parcului nr. 65, sectorul 1, București; 012329
C.I.F. RO427282, IBAN: RO55RNCB0082006711100001 BCR
și IBAN: RO12TREZ7005069XXX000531 DTCPMB (alocat numai persoanelor juridice bugetare)
Tel. 021.318.51.29/150, fax 021.318.51.15, e-mail: marketing@ramo.ro, www.monitoruloficial.ro

Adresa Biroului pentru relații cu publicul este:
Str. Parcului nr. 65, intrarea A, sectorul 1, București; 012329.
Tel. 021.401.00.73, e-mail: concursurifp@ramo.ro, convocariaga@ramo.ro
Pentru publicări, încărcați actele pe site, la: <https://www.monitoruloficial.ro/brp/>

