



**Ministerul Educației și Cercetării
al Republicii Moldova**

ORDIN

04.09.2023 nr. 1110

mun. Chișinău

**Cu privire la aprobarea cadrului de competențe
digitale al cadrelor didactice din educație**

În conformitate cu art.140 din Codul Educației nr. 152/2014 și în temeiul art. 7, lit. 6¹) și 6²) din Hotărârea Guvernului nr. 146/2021 cu privire la organizarea și funcționarea Ministerului Educației și Cercetării, Ministrul Educației și Cercetării emite prezentul

ORDIN:

1. Se aprobă cadrul de competențe digitale al cadrelor didactice din educație – *DigCompEdu*, conform anexei.
2. Cadrul de competențe digitale al cadrelor didactice din educație va fi inclus în profilurile de competență ale cadrului didactic și în orice alt document privind formarea în carieră didactică, începând cu anul 2024.
3. Direcția politici în domeniul învățământului general și învățare pe tot parcursul vieții, Direcția învățământ profesional tehnic, Direcția politici în domeniul învățământului superior vor:
 - 3.1. informa instituțiile de învățământ general, profesional tehnic și superior cu prevederile prezentului ordin;
 - 3.2. asigura realizarea prezentului ordin.
4. Se abrogă Standardele de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general, aprobate prin ordinul Ministerului Educației nr. 862/2015.
5. Controlul executării prezentului ordin se pune în sarcina dnei Valentina Olaru, Secretar de stat.
6. Prezentul ordin se publică în Monitorul Oficial al Republicii Moldova.

Ministru

Dan PERCIUN

CADRUL DE COMPETENȚE DIGITALE AL CADRELOR DIDACTICE DIN EDUCAȚIE

Capitolul I. Dispoziții generale

1. Prezentul Ordin reglementează cadrul de competențe digitale al cadrelor didactice din educație - *DigCompEdu*¹.
2. Cadrul *DigCompEdu* se adresează cadrelor didactice de la toate nivelurile și ciclurile sistemului de învățământ, 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.
4. Instituțiile prestatoare de servicii de formare inițială și continuă a cadrelor didactice pot completa/dezvolta lista competențelor digitale specifice reieșind din noile tehnologii/inovații digitale.

Capitolul II. Domenii

5. Cadrul *DigCompEdu* descrie competențele digitale specifice cadrelor didactice și stabilește 22 de competențe cheie, organizate în 6 domenii, după cum urmează:
 - 1) **Domeniul 1: Implicare profesională.** Se adresează mediului profesional în sens larg și vizează utilizarea tehnologiilor digitale de către cadrele didactice în interacțiunile lor profesionale cu antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare (în continuare denumiți - cursanți), colegi, părinți și alte părți interesate, pentru dezvoltarea profesională proprie și în interesul organizației.
 - 2) **Domeniul 2: Resurse digitale.** Abordează competențele necesare pentru utilizarea, crearea și partajarea eficientă și responsabilă a resurselor digitale în cadrul procesului de predare și învățare.
 - 3) **Domeniul 3: Predare și învățare.** Se referă la modul de folosire a tehnologiilor digitale în procesul de predare și învățare.
 - 4) **Domeniul 4: Evaluare.** Se referă la utilizarea strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării.
 - 5) **Domeniul 5: Implicarea cursanților.** Urmărește valorificarea potențialului utilizării tehnologiilor digitale în dezvoltarea strategiilor de predare și învățare centrate pe elev, îmbunătățirea incluziunii, personalizarea și implicarea activă a cursanților.
 - 6) **Domeniul 6: Facilitarea dobândirii competențelor digitale de către cursanți.** Detaliază competențele pedagogice necesare pentru a facilita dobândirea competențelor digitale de către cursanți și utilizarea tehnologiilor digitale în mod creativ și responsabil pentru informare, comunicare, creare de conținut, bunăstare și rezolvarea problemelor.

¹ Publicat pentru prima dată, în limba engleză, în 2017, ca „Cadru european pentru competența digitală a educatorilor: DigCompEdu” de către Centrul Comun de Cercetare al Comisiei Europene, EUR 28775 EN, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466, <http://europa.eu/!gt63ch>

Capitolul III. Competențe

Secțiunea 1

Competențele din cadrul Domeniului 1: Implicare profesională

6. **Obiectivul Domeniului 1.** 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, cursanții, 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.
7. **Competența 1.1. Comunicare organizațională** presupune utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu cursanții, părinții, colegii și cu alte părți interesate. Contribuie la elaborarea și îmbunătățirea strategiilor de comunicare organizațională, prin colaborare.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a pune la dispoziția cursanților și a părinților resurse și informații suplimentare de învățare;
 - Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica procedurile organizatorice cursanților și părinților, respectiv reguli, numiri, evenimente;
 - Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a informa cursanții și părinții în mod individual, respectiv cu privire la progres și la subiecte de interes, precum și alte asemenea;
 - Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica eficient cu alți colegi din aceeași organizație și din afara acesteia;
 - 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;
 - Comunicarea pe site-ul web al organizației sau prin intermediul tehnologiilor digitale, platformelor sau serviciilor de comunicații contractate;
 - Contribuirea cu conținut la site-ul web al organizației sau la mediul virtual de învățare;
 - Contribuirea la elaborarea și îmbunătățirea, prin colaborare, a strategiilor de comunicare organizațională.
8. **Competența 1.2. Colaborare profesională** presupune utilizarea tehnologiilor digitale pentru colaborarea cu alte cadre didactice, pentru împărtășirea, schimbul de cunoștințe, experiență și pentru inovarea practicilor pedagogice.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a colabora cu alte cadre didactice, la un anumit proiect sau la o sarcină de lucru;
 - Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a face schimb și a împărtăși cunoștințe, resurse și experiențe cu colegii;
 - Utilizarea tehnologiilor digitale pentru elaborarea în colaborare a resurselor educaționale;
 - Utilizarea rețelelor profesionale de colaborare pentru a explora și a reflecta asupra noilor practici și metode pedagogice;
 - Utilizarea rețelelor profesionale de colaborare ca sursă pentru propria dezvoltare profesională.
9. **Competența 1.3. Practici reflexive** presupun reflecție la nivel individual și colectiv, evaluare critică și dezvoltare în mod activ a practicii pedagogice digitale proprii și din comunitatea educațională.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- Reflecția critică asupra propriei practici digitale și pedagogice;
- Identificarea deficitului de competențe și a domeniilor ce necesită îmbunătățire;
- Solicitarea ajutorului altora în vederea îmbunătățirii practicilor digitale și pedagogice;
- 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.

10. Competența 1.4. Dezvoltare profesională continuă (digitală) presupune utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.

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.

11. Descrierea modului în care competențele se manifestă la diferite niveluri de competență sunt descrise în Anexa 2.

Secțiunea 2

Competențele din cadrul Domeniului 2: Resurse digitale

12. Obiectivul Domeniului 2. Dezvoltarea abilității cadrelor didactice de a lucra cu resurse diverse și 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; utilizarea și gestionarea conținutului digital; respectarea regulilor privind drepturile de autor atunci când folosesc, modifică și partajează resurse; protejarea conținutului și a datelor sensibile, în cazul examenelor digitale sau rezultatele evaluărilor elevilor.

13. Competența 2.1. Selectarea resurselor digitale presupune 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 cursanți.

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 cursanți, precum și cu abordarea pedagogică aleasă.

14. Competența 2.2. Crearea și modificarea resurselor digitale presupune extinderea și modificarea resurselor existente cu licență deschisă și alte resurse atunci când acest lucru este permis; crearea de 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 cursanți.

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 cursanți;
- f) Înțelegerea diferitelor licențe atribuite resurselor digitale și implicațiile pentru reutilizarea lor.

15. Competența 2.3. Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale presupune organizarea de către cadru didactic a conținutului digital și punerea la dispoziția cursanților, părinților și altor profesori; protejarea eficientă a conținutului digital sensibil; respectarea și aplicarea corectă a normelor privind confidențialitatea și drepturile de autor; înțelegerea modalității de utilizare, creare și alocare adecvată a licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise.

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 cursanților, examene;
- h) Partajarea datelor administrative legate de cursanți, cu colegii, părinții și alte părți interesate, după caz.

16. Descrierea modului în care competențele se manifestă la diferite niveluri de competență sunt descrise în Anexa 3.

Secțiunea 3

Competențe din cadrul Domeniului 3: Predare și învățare

17. Obiectivul Domeniului 3. Îmbunătățirea și perfecționarea strategiilor de predare și de învățare în diverse moduri prin: utilizarea eficientă a tehnologiilor digitale în diferite etape ale procesului de predare și învățare; reorientarea procesului de predare, de la un proces condus de cadru didactic la un proces centrat pe elev; elaborarea de noi metode, susținute de tehnologiile digitale; asigurarea consilierii pentru a spori eficiența și competența de susținere a învățării autoreglate; îndrumarea și asistența elevilor, individual și colectiv; sprijinirea și monitorizarea activităților de învățare autoreglată, cât și a activităților de învățare prin colaborare.

18. Competența 3.1. Predare presupune planificarea și utilizarea de către cadrul didactic a dispozitivelor și 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.

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 cursanți - 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.

19. Competența 3.2. Consiliere/îndrumare presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor și serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, la nivel individual și la nivel 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 digitale, în vederea oferirii de consiliere și suport.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Utilizarea instrumentelor de comunicare digitală pentru a răspunde prompt la întrebările și nevoile cursanților, 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 cursanților;
- c) Interacțiunea cu cursanții, în medii digitale de colaborare;
- d) Monitorizarea digitală a comportamentului în clasă al cursanților și oferirea de îndrumare atunci când este nevoie;
- e) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a monitoriza de la distanță progresul cursanților 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

20. Competența 3.3. Învățare prin colaborare presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor digitale pentru a promova și a îmbunătăți colaborarea dintre cursanți; încurajarea cursanților pentru a utiliza tehnologiile digitale în activitatea de colaborare, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării și a lucrului în echipă în vederea dobândirii de cunoștințe.

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 cursanți;
- d) Monitorizarea și îndrumarea cursanți în procesul de dobândire a cunoștințelor, în medii digitale, prin colaborare;
- e) Solicitarea cursanților 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.

21. Competența 3.4. Învățare autoreglată presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată la nivelul cursanților, adică 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.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Utilizarea tehnologiilor digitale, respectiv bloguri, jurnale, instrumente de planificare, precum și alte asemenea pentru a permite cursanților să își planifice propriile activități de învățare;
- b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților 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 cursanților să își documenteze și să își prezinte activitatea;
- d) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților să reflecteze și să își autoevalueze procesul de învățare.

22. Descrierea modului în care competențele se manifestă la diferite niveluri de competență sunt descrise în Anexa 4.

Secțiunea 4

Competențe din cadrul Domeniului 4: Evaluare

23. **Obiectivul Domeniului 4.** Îmbunătățirea strategiilor de evaluare prin integrarea tehnologiilor digitale în procesele de predare și învățare, și utilizarea tehnologiilor digitale pentru crearea sau facilitarea abordări inovative în evaluare; utilizarea tehnologiilor digitale la monitorizarea progresului elevilor, la facilitarea feedback-ului în vederea adaptării propriile strategii de predare; în analiza și interpretarea datelor despre comportamentul de învățare al fiecărui elev, precum și utilizarea acestor date în sprijinul deciziilor bazate pe dovezi, analiza dovezilor clasice privind comportamentul elevului.

24. **Competența 4.1. Strategii de evaluare** presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și evaluarea sumativă; creșterea diversității și relevanței metodelor și instrumentelor de evaluare.

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 cursanților;
- 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 cursanți 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.

25. **Competența 4.2. Analiza dovezilor** presupune generarea, selectarea, analiza critică și interpretarea de către cadru didactic a dovezilor digitale privind activitatea, performanța și progresul cursanților, pentru a documenta procesul de predare și învățare.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Elaborarea și implementarea activităților de învățare care generează date despre activitatea și performanța cursanților;
- b) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a înregistra, compara și sintetiza informații despre progresul cursanților;
- c) Conștientizarea faptului că activitatea cursanților 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 cursanților, inclusiv a informațiilor generate de tehnologiile digitale utilizate.

26. Competența 4.3. Feedback și planificare presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor digitale pentru a oferi un feedback individualizat și prompt cursanților; adaptarea strategiilor de predare și asigurarea îndrumării individualizate, pe baza dovezilor generate de tehnologiile digitale utilizate; facilitarea înțelegerii de către cursanți și părinți a dovezilor furnizate de tehnologiile digitale și utilizarea acestora pentru luarea deciziilor.

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 cursanților 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 cursanți pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate;
- f) Îndrumarea cursanților pentru a putea aprecia și interpreta rezultatele evaluărilor formative, sumative, ale autoevaluărilor și ale evaluărilor colegiale;
- g) Sprijinirea cursanților pentru a identifica aspectele ce necesită îmbunătățire și pentru a elabora în comun planuri viitoare de învățare;
- h) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților 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.

27. Descrierea modului în care competențele se manifestă la diferite niveluri de competență sunt descrise în Anexa 5.

Secțiunea 5

Competențele din cadrul Domeniului 5: Implicarea cursanților

28. Obiectivul Domeniului 5. Utilizarea tehnologiilor digitale în educație pentru sprijinirea strategiilor pedagogice centrate pe elev și stimularea participării active a elevilor în procesul de învățare și reflecția asupra acestuia; asigurarea unui parcurs personalizat în învățare, punând la dispoziție activități de învățare adaptate nivelului de cunoștințe, intereselor și nevoilor de învățare ale fiecărui elev.

29. Competența 5.1. Accesibilitate și incluziune presupune asigurarea din partea cadrului didactic a accesului la resurse și activități de învățare pentru toți cursanții, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale; analiza și exprimarea de reacții adecvate față de așteptările, abilitățile, utilizările și concepțiile greșite ale cursanților față de tehnologiile digitale, precum și față de constrângerile contextuale, fizice sau cognitive legate de utilizarea acestora.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Asigurarea accesului echitabil la tehnologii și resurse digitale adecvate, respectiv verificând că toți cursanții au acces la tehnologiile digitale utilizate, precum și alte asemenea;
- b) Selectarea și utilizarea strategiilor pedagogice digitale care răspund contextului digital al cursanților, 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 cursanți 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 cursanții 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.

30. Competența 5.2. Diferențiere și personalizare presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor digitale pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare ale cursanților, permițându-le acestora să progreseze la niveluri și în ritmuri diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.

Listă de activități specifice acestei competențe:

- a) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde cerințelor educaționale speciale ale cursanților, respectiv elevi cu dislexie, cu ADHD, supradotați, precum și alte asemenea;
- b) Proiectarea, selectarea și implementarea activităților digitale de învățare pentru a permite cursanților modalități, niveluri și ritmuri diferite de învățare;
- c) Elaborarea unor planuri individuale de învățare și utilizarea tehnologiilor digitale pentru a le implementa.

31. Competența 5.3. Implicarea activă a cursanților presupune utilizarea de către cadru didactic a tehnologiilor digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a cursanților, în cazul unei discipline de studiu; utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a strategiilor didactice care promovează competențele transversale, reflecția aprofundată și exprimarea creativă a cursanților; deschiderea învățării către contexte noi, din lumea reală, care implică participarea cursanților la activități practice, de cercetare științifică, la rezolvarea problemelor complexe.

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 cursanți;
- d) Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților 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 cursanților și adaptarea corespunzătoare a strategiilor.

32. Descrierea modului în care competențele se manifestă la diferite niveluri de competență sunt descrise în Anexa 6.

Secțiunea 6

Competențele din cadrul Domeniului 6: Facilitarea dobândirii competențelor digitale de către cursanți

33. Obiectivul Domeniului 6. Competențele digitale sunt incluse în categoria competențelor transversale pe care cadrele didactice trebuie să le dezvolte la nivelul cursanților. Astfel, capacitatea cadrelor didactice de a facilita dezvoltarea competențelor digitale cursanților devine o parte integrantă a competențelor pedagogice generale.

34. Competența 6.1. Informare și alfabetizare media presupune integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților: 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.

Listă de activități specifice acestei competențe: Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- 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.

35. Competența 6.2. Comunicare digitală și colaborare presupune includerea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.

Listă de activități specifice acestei competențe: Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- 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.

36. Competența 6.3. Crearea de conținut digital presupune includerea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să se exprime prin intermediul mijloacelor digitale, să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate; instruirea cursanților 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.

Listă de activități specifice acestei competențe: Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- 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.

37. Competența 6.4. Utilizarea responsabilă presupune instituirea de către cadru didactic a măsurilor pentru asigurarea bunăstării fizice, psihologice și sociale a cursanților în contextul folosirii tehnologiilor digitale; implicarea activă a cursanților în vederea gestionării riscurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.

Listă de activități specifice acestei competențe: Formarea unei atitudini pozitive față de tehnologiile digitale la nivelul cursanților, încurajând utilizarea lor creativă și în mod critic; Acordarea de sprijin cursanților:

- 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 cursanților în medii digitale pentru a proteja bunăstarea acestora; Intervenția imediată și eficientă atunci când bunăstarea cursanților este amenințată în medii digitale, respectiv cyberbullying, precum și alte asemenea.

38. Competența 6.5. Rezolvarea problemelor digitale presupune integrarea de către cadru didactic a activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ, în situații noi.

Listă de activități specifice acestei competențe: Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- 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.

39. Descrierea modului în care competențele se manifestă la diferite niveluri de competență sunt descrise în Anexa 7.

Capitolul IV Dispoziții finale

40. Prezentul cadru de competențe digitale stă la baza descrierii profilului de competențe al cadrului didactic din educație.

41. Evaluarea nivelului de competențe digitale se realizează în baza Metodologiei de evaluare a competențelor digitale a personalului didactic în educație, aprobată de Ministerul Educației și Cercetării.

GLOSAR DE TERMENI TEHNICI FOLOSIȚI ÎN CADRUL DigCompEdu

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.

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.

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.

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.

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.

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".

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 (de ex. Spotify), precum și alte asemenea, servicii de filme/televiziune (de ex. Netflix), precum și alte asemenea.

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, servicii online, date.

Instrumente digitale

Tehnologii digitale utilizate pentru un anumit scop sau pentru îndeplinirea unei anumite funcții, de ex. prelucrarea informațiilor., comunicare, creare de conținut, securitate sau rezolvarea problemelor.

Conținut educațional

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.

Resurse educaționale

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

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.

E-Portofolii

Colecții de lucrări (ale antepreșcolarului/preșcolarului /elevului/studentului/altei persoane aflate în proces de învățare) de tip portofoliul 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.

Evaluare formativă

Evaluarea formativă se referă la diverse metode pe care cadrele didactice le folosesc pentru a face evaluări ale antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ 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.

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.

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.

Rezultatele învățării

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.

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/elevi/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 antepreșcolarii/preșcolarii/elevi/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare să se angajeze în aprofundarea suporturilor de învățare.

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 antepreșcolarilor/preșcolarilor /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 antepreșcolarilor/preșcolarilor /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 antepreșcolarilor/preșcolarilor /elevilor/studentilor/altor persoane aflate în proces de învățare; îmbunătățește satisfacția participării la un mediu de învățare prin colaborare; îi ajută pe antepreșcolarii/preșcolarii /elevi/studentii/alte persoane aflate în proces de învățare să dezvolte o serie de abilități personale și transferabile pentru a răspunde așteptărilor viitorilor angajatori.

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.

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.

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.

Învățare autodirijată

Descrie un proces în care persoanele iau inițiativa, cu sau fără ajutorul altora, pentru ași 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 antepreșcolariilor/preșcolariilor /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.

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.

Domeniul 1: IMPLICARE PROFESIONALĂ

Nivel	Competența 1.1. Comunicare organizațională	Competența 1.2. Colaborare profesională	Competența 1.3. Practici reflexive	Competența 1.4. Dezvoltare profesională continuă folosind tehnologii digitale
A1	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru comunicare	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru colaborare	Incertitudine cu privire la nevoile proprii de dezvoltare	Utilizarea la nivel redus a internetului pentru actualizarea cunoștințelor
A2	Cunoașterea și utilizarea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru comunicare	Cunoașterea și utilizarea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru colaborare	Certitudine cu privire la nevoile de dezvoltare	Utilizarea internetului pentru actualizarea cunoștințelor
B1	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, într-un mod eficient și responsabil	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a împărtăși și a face schimb de practici	Utilizarea experimentării și învățării de la egal la egal ca surse pentru dezvoltare	Utilizarea internetului pentru a identifica oportunități de dezvoltare profesională continuă
B2	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, într-un mod structurat și responsabil	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru dobândirea de cunoștințe prin colaborare	Utilizarea unei game de resurse pentru dezvoltarea propriilor practici digitale și pedagogice	Explorarea oportunităților online privind dezvoltarea profesională continuă
C1	Evaluarea și discutarea strategiilor de comunicare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a reflecta asupra practicilor și competențelor și pentru a le îmbunătăți	Reflecții a asupra practicii orpedagogice și îmbunătățirea acestora, prin colaborare	Utilizarea critică și strategică a internetului pentru dezvoltarea profesională continuă
C2	Reflecția asupra strategiilor de comunicare și reproiectare a acestora	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a facilita practicile inovatoare	Inovarea politicilor și practicilor educaționale	Utilizarea internetului pentru a oferi dezvoltare profesională continuă pentru colegi

Domeniul 2: Resurse digitale

	Competența 2.1. Selectarea resurselor digitale	Competența 2.2. Crearea și modificarea resurselor digitale	Competența 2.3. Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale
A1	Utilizarea la nivel redus a internetului pentru a găsi resurse	Abținerea de la modificarea resurselor digitale	Neutilizarea strategiilor de partajare a resurselor
A2	Cunoașterea și folosirea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru găsirea resurselor	Crearea și modifica reasurselor folosind instrumente și strategii de bază	Gestionarea resurselor folosind strategii de bază
B1	Identificarea și evaluarea resurselor adecvate folosind criterii de bază	Crearea și modificarea resurselor folosind unele funcții avansate	Partajarea și protejarea eficientă a resurselor folosind strategii de bază
B2	Identificarea și evaluarea resurselor adecvate folosind criterii complexe	Adaptarea resurselor digitale avansate la un context concret de învățare	Partajarea în manieră profesională a resurselor
C1	Identificarea și evaluarea completă a resurselor adecvate, luând în considerare toate aspectele relevante	Crearea, individual și în colaborare, și modificarea resurselor în funcție de contextul de învățare, folosind o serie de strategii avansate	Publicare a digitală a resurselor auto create
C2	Promovarea utilizării resurselor digitale în educație	Crearea de resurse digitale complexe și interactive	Publicarea profesională de conținut digital auto-creat

Domeniul 3: Predare si învățare

	Competența 3.1. Predare	Competența 3.2. Consiliere/îndrumare	Competența 3.3. Învățare prin colaborare	Competența 3.4. Învățare autoreglată
A1	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru predare	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru interacțiunea cu antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale în activitățile de învățare prin colaborare	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru învățarea autoreglată
A2	Utilizarea la un nivel de bază a tehnologiilor digitale disponibile pentru predare	Utilizarea strategiilor digitale de bază pentru interacțiunea cu antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/ studenților/altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile lor de colaborare	Încurajarea antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de învățare autoreglată
B1	Integrarea în manieră pertinentă a tehnologiilor digitale disponibile în procesul de predare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu antepreșcolarii/ preșcolarii / elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Implementarea tehnologiilor digitale în elaborarea activităților de colaborare	Aplicarea tehnologiilor digitale în desfășurarea activităților de învățare autoreglată
B2	Folosirea în mod special a tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea strategiilor pedagogice	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți monitorizarea și îndrumarea	Utilizarea mediilor digitale pentru a sprijini învățarea prin colaborare	Utilizarea mediilor digitale pentru a sprijini în manieră extinsă învățarea autoreglată
C1	Gestionarea, monitorizarea și adaptare flexibilă a utilizării tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți strategiile pedagogice	Utilizarea tehnologiilor digitale în mod strategic și cu scop pentru a oferi consiliere și suport	Utilizarea mediilor digitale pentru generarea de cunoștințe și evaluarea colegilor, prin colaborare, de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/alte persoane aflate în proces de învățare	Reflecție critică asupra strategiilor digitale utilizate pentru încurajarea învățării autoreglate

C2	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova strategiile de predare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova asigurarea de îndrumare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a inova colaborarea dintre antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Elaborarea de noi formate digitale și/sau de abordări pedagogice pentru învățarea autoreglată
----	---	--	--	---

Anexa nr. 5

Domeniul 4: Evaluare

	Competența 4.1. Strategii de evaluare	Competența 4.2. Analiza dovezilor	Competența 4.3. Feedback și planificare
A1	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru evaluare	Utilizarea la un nivel redus a datelor digitale pentru monitorizarea progresului	Utilizarea la un nivel redus a datelor digitale pentru feedback și planificare
A2	Integrarea tehnologiilor digitale în strategiile tradiționale de evaluare	Evaluarea datelor de bază privind activitatea și performanța antepreșcolari/ preșcolariilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a documenta feedback-ul
B1	Utilizarea și modificarea instrumentelor și formatelor digitale de evaluare existente	Evaluarea unei game de date digitale pentru a documenta procesul de predare și învățare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a furniza feedback
B2	Utilizarea strategică a unei game de formate de evaluare digitală	Utilizarea strategică a instrumentului digital pentru generarea de date	Utilizarea datelor digitale pentru a îmbunătăți eficacitatea feedback-ului și a asistenței acordate
C1	Selectarea, elaborarea și adaptarea în manieră extinsă și imperativă a formatelor de evaluare digitală	Utilizarea datelor digitale pentru a reflecta asupra modelelor de învățare și strategiilor lor de predare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a personaliza feedback-ul și asistența
C2	Elaborarea de formate inovatoare de evaluare, folosind tehnologii digitale	Inovare în generarea și evaluarea datelor	Utilizarea datelor digitale pentru evaluarea și îmbunătățirea predării

Domeniul 5: Implicarea activă a antepreșcolarii/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare

	Competența 5.1. Accesibilitate și incluziune	Competența 5.2. Diferențiere și personalizare	Competența 5.3. Implicarea activă a antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare
A1	Preocupare față de accesibilitate și incluziune	Nesiguranță cu privire la potențialul tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare	Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale pentru implicarea antepreșcolarii/preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare
A2	Cunoașterea problemelor privind accesibilitatea și incluziunea	Cunoașterea potențialului tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a implica antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare
B1	Abordarea accesibilității și a incluziunii	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare	Încurajarea utilizării în mod activ de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevii/studenți/alte persoane aflate în proces de învățare a tehnologiilor digitale
B2	Facilitarea accesibilității și a incluziunii	Utilizarea strategică a unei game de tehnologii digitale pentru diferențiere și personalizare	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru implicarea activă a antepreșcolarii/ preșcolarii/elevilor/studenților/altor persoane aflate în proces de învățare în subiectul abordat
C1	Îmbunătățirea accesibilității și a incluziunii	Aplicarea în manieră extinsă și imperativă a învățării diferențiate și personalizate	Aplicarea în manieră extinsă și imperativă a strategiilor de învățare activă
C2	Inovarea strategiilor privind accesibilitatea și incluziunea	Inovarea strategiilor pentru diferențiere și personalizare folosind tehnologii digitale	Inovarea strategiilor digitale pentru învățarea activă

Domeniul 6: Facilitarea dobândirii competențelor digitale de către antepreșcolarii/preșcolarii/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare

	Competența 6.1. Informare și alfabetizare media	Competența 6.2. Comunicare digitală și colaborare	Competența 6.3. Crearea de conținut digital	Competența 6.4. Utilizarea responsabilă	Competența 6.5. Rezolvarea problemelor de natură digitală
A1	Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care promovează abilitatea de informare a antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care promovează comunicarea și colaborarea digitală a antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care promovează crearea de conținut digital de către antepreșcolarii/preșcolarii/elevi/studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care încurajează starea de bine a antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare în mediul digital	Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care încurajează rezolvarea problemelor de natură digitală ale antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare
A2	Încurajarea antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de preluare a informațiilor	Încurajarea antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale pentru comunicare și colaborare	Încurajarea antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale pentru crearea de conținut	Încurajarea antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale în mod sigur și responsabil	Încurajarea antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare să utilizeze tehnologiile digitale pentru a-și rezolva problemele
B1	Implementarea activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor	Implementarea activităților care promovează comunicarea și colaborarea digitală a antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor	Implementarea activităților care încurajează crearea de conținut digital de către antepreșcolarii/ preșcolarii/ elevi/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Aplicarea măsurilor care să asigure bunăstarea antepreșcolarii/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Aplicarea activităților care încurajează rezolvarea problemelor digitale ale antepreșcolarii/preșcolarii/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare

	persoane aflate în proces de învățare	persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea informării și alfabetizării media a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea comunicării și colaborării digitale a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Asistență pedagogică la utilizarea tehnologiilor digitale de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare pentru a le asigura starea de bine	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare
B2	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea informării și alfabetizării media a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea comunicării și colaborării digitale a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenți/ alte persoane aflate în proces de învățare	Dezvoltarea în manieră strategică și critică a utilizării responsabile și sigure a tehnologiilor digitale de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea strategică a unei game de strategii pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare
C1	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a informării și alfabetizării media a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a comunicării și colaborării digitale a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Dezvoltarea în manieră strategică și critică a utilizării responsabile și sigure a tehnologiilor digitale de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Încurajarea în manieră extinsă și imperativă a rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare
C2	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea informării și alfabetizării media a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Utilizarea de formate inovatoare pentru promovarea creării de conținut digital de către antepreșcolari/ preșcolari/ elevii/ studenții/ alte persoane aflate în proces de învățare	Elaborarea unor abordări inovatoare pentru a dezvolta capacitatea antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare de a utiliza tehnologiile digitale pentru propria bunăstare	Utilizarea de formate inovatoare pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale antepreșcolarilor/ preșcolarilor/ elevilor/ studenților/ altor persoane aflate în proces de învățare