

# Cadrul european pentru **Competența digitală a profesorilor:**

DigCompEdu

Traducere și adaptare în limba română:

Fundatia EOS România și Coalitia pentru Educatie Digitala

Christine Redecker (autor)

Yves Punie (editor)





Coaliția  
pentru  
Educație  
Digitală

# Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor: DigCompEdu

Traducere și adaptare în limba română:  
**Fundația EOS România și Coalitia pentru Educație Digitală**

Publicat prima dată, în limba engleză, în 2017, sub titlul  
**„European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu”**  
de către Centrul Comun de Cercetare al Comisiei Europene.

## **Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor: DigCompEdu**

Titlul original al raportului tradus:  
*European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*

Publicat de: Centrul Comun de Cercetare al Comisiei Europene – © European Union, 2017.

Autor: Christine Redecker

Editor: Yves Punie

Traducere și adaptare în limba română: Fundația EOS România și Coaliția pentru Educație Digitală

Grafică: Geometria Mundi



Această operă este autorizată sub licența Creative Commons Atribuire-Necomercial-Partajare în Condiții Identice 4.0 Internațional.

Ediția originală în limba engleză a fost publicată în 2017 de Centrul Comun de Cercetare al Comisiei Europene sub numele “European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu”  
– © European Union, 2017

Responsabilitatea pentru această traducere aparține Fundației EOS România și a Coaliției pentru Educație Digitală. Comisia Europeană nu este responsabilă pentru această traducere și nu poate fi trasă la răspundere pentru consecințele care decurg din utilizarea acestui document.

Grafica și toate imaginile sunt protejate prin marca comercială © Uniunea Europeană, autorul graficii: Prodigioso Volcán SL, 2017

### **Rezumat**

Deoarece educatorii se confruntă cu cerințe profesionale care se schimbă cu rapiditate, este necesar ca aceștia să posede un set de competențe ce devine mai extins și sofisticat ca niciodată. În particular, omniprezența dispozitivelor digitale și obligația educatorilor de a ajuta cursanții să dobândească competență digitală face necesară dezvoltarea propriilor abilități digitale de către primii.

La nivel internațional și național au fost dezvoltate o serie de cadre, instrumente de autoevaluare și programe de formare pentru a descrie caracteristicile competenței digitale necesară educatorilor și pentru a-i ajuta pe aceștia să își evaluateze abilitățile, să le identifice nevoile de instruire și să le ofere cursuri de pregătire orientate. Pe baza analizării și comparării acestor instrumente, prezentul raport prezintă un cadru european comun pentru competența digitală a educatorilor (DigCompEdu). DigCompEdu este un cadru de referință creat pe baze științifice, care ajută la definirea politicilor și care poate fi adaptat direct în vederea utilizării instrumentelor și programelor de formare regionale și naționale. În plus, acesta pune la dispoziție o terminologie și o abordare comună, care vor fi de folos dialogului și schimbului de bune practici la nivel transfrontalier.

Cadrul DigCompEdu se adresează educatorilor 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 celor cu nevoi speciale și contextelor de învățare non-formale. Acestea își propune să pună la dispoziție un cadru general de referință creatorilor de modele de competență digitală, adică Statelor Membre, guvernelor regionale, agenților naționale și regionale relevante, organizațiilor educaționale și organizațiilor de formare profesională publice sau private.

# Cuprins

<b>Cuvânt înainte</b>	06
<b>Rezumat executiv</b>	08
<b>Mulțumiri</b>	10
Introducere	12
DigCompEdu pe scurt	14
DigCompEdu explicitat	18
01 Implicare profesională	19
02 Resurse digitale	20
03 Predare și învățare	20
04 Evaluare	21
05 Capacitarea cursanților	22
06 Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale	23
07 Prezentare generală	24
DigCompEdu în detaliu	26
01 Implicare profesională	32
02 Resurse digitale	42
03 Predare și învățare	50
04 Evaluare	60
05 Capacitarea cursanților	68
06 Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale	76
<b>Glosar</b>	88
<b>Lista figurilor</b>	93
<b>Lista tabelelor</b>	93



# Cuvânt înainte

Fundația EOS România ([www.eos.ro](http://www.eos.ro)) și Coalitia pentru Educație Digitală ([www.educatiedigitala.net](http://www.educatiedigitala.net)) sunt organizațiile care au tradus și adaptat cadrul European DigCompEdu în limba română, având convingerea că această inițiativă va susține procesul de dezvoltare profesională a profesorilor și educatorilor din școlile și instituțiile de formare din România.

Competențele digitale sunt competențe cheie atât pentru profesori cât și pentru elevi și studenți, iar DigCompEdu este un document foarte important atunci când vine vorba despre aplicarea unor metode pedagogice moderne și a educației noilor generații de studenți în secolul XXI.

Acest studiu prezintă un cadru pentru dezvoltarea competenței digitale a educatorilor din Europa. Lucrarea își propune să sprijine Statele Membre în eforturile lor de a promova competența digitală a cetățenilor lor și de a stimula inovația în educație. Cadrul este destinat să sprijine eforturile naționale, regionale și locale în dezvoltarea competenței digitale a educatorilor, oferind un cadru de referință comun, cu o terminologie și o logică comune.

Cercetarea realizată în cadrul JRC (Centrul Comun de Cercetare) privind învățarea și abilitățile pentru era digitală a început în anul 2005. Scopul acesteia a fost de a oferi Comisiei Europene un ghid bazat pe dovezi, pentru a valorifica potențialul tehnologiilor digitale de a încuraja inovarea în educație și în practicile de formare, pentru a îmbunătăți accesul la învățare pe tot parcursul vieții și pentru a transmite noile abilități (digitale) și competențe necesare la angajare, pentru dezvoltare personală și incluziune socială. Au fost efectuate peste 20 de studii importante cu privire la aceste aspecte, ce au condus la apariția a peste 120 de publicații.

Activitățile recente privind consolidarea capacitaților pentru transformarea digitală a educației și a învățării și privind cerințele – în schimbare – referitoare la abilități și competențe s-au concentrat pe elaborarea cadrelor de competență digitală pentru cetățeni (DigComp), organizații educationale (DigCompOrg) și consumatori (DigCompConsumers). De asemenea, în 2016 a fost publicat un cadru pentru deschiderea instituțiilor de învățământ superior (OpenEdu), precum și un cadru de competențe pentru antreprenoriat (EntreComp). Unele dintre aceste cadre sunt însoțite de instrumente de (auto)evaluare. S-au efectuat cercetări suplimentare privind analiza învățării, MOOC-uri (MOOCKnowledge, MOOCs4inclusion), gândire computațională (Computhink) și privind politicile de integrare și utilizare inovatoare a tehnologiilor digitale în educație (DigEduPol). De asemenea, în curs de desfășurare este și un studiu cu privire la blockchain.

Mai multe informații cu privire la toate aceste studii pot fi găsite pe site-ul Centrului Științific al JRC:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/learning-and-skills>.

**Yves Punie**

Responsabil Adjunct al Unității  
Direcția Generală JRC Capital Uman și Angajări  
Comisia Europeană

# Rezumat Executiv

Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor (DigCompEdu) răspunde la creșterea gradului de conștientizare în rândul multora dintre Statele Membre europene că educatorii au nevoie de un set de competențe digitale specifice profesiei lor pentru a putea profita de potențialul tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea și inovarea educației.

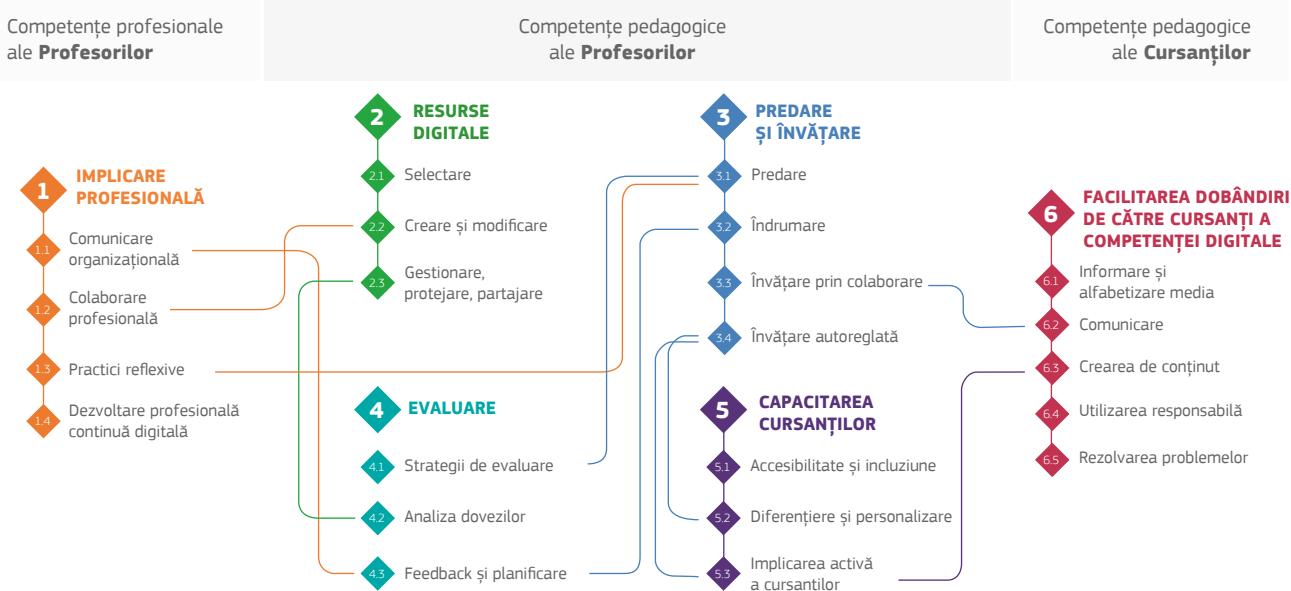


FIGURA 1: CADRUL DIGCOMPEDU



Cadrul DigCompEdu își propune să surprindă și să descrie aceste abilități digitale specifice profesorilor, propunând 22 de abilități elementare organizate în 6 domenii (*Figura 1*): Domeniul 1 se adresează mediului profesional în sens larg, adică utilizarea tehnologiilor digitale de către profesori în interacțiunile lor profesionale cu colegi, cursanți, părinți și alte părți interesate, pentru dezvoltarea profesională proprie și pentru binele colectiv al organizației. Domeniul 2 abordează abilitățile necesare pentru utilizarea eficientă și responsabilă, pentru crearea și partajarea resurselor digitale pentru învățare. Domeniul 3 este dedicat gestionării și orchestrării utilizării tehnologiilor digitale în predare și în învățare. Domeniul 4 se referă la utilizarea strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării. Domeniul 5 se concentrează pe potențialul tehnologiilor digitale pentru strategiile de predare și învățare centrate pe cursant. Domeniul 6 detaliază competențele pedagogice specifice necesare pentru a facilita dobândirea de către cursanți a competenței digitale. Pentru fiecare competență sunt furnizate o denumire și o scurtă descriere, care servesc ca punct principal de referință (*Tabelul 7*, p. 15).

Cadrul pune la dispoziție, de asemenea, un model de progres pentru a ajuta profesorii să își evalueze și să își dezvolte competența digitală. Acesta descrie șase etape diferite prin care se dezvoltă în mod obișnuit competența digitală a unui profesor, astfel încât să îi ajute pe aceștia să identifice și să decidă cu privire la măsurile specifice pe care trebuie să le ia pentru a-și consolida competența în etapa în care se află în prezent. În primele două etape, Începător (începător) (A1) și Explorator (explorator) (A2),

educatorii asimilează informații noi și își formează practici digitale de bază; în următoarele două etape, *Integrator* (integrator) (B1) și *Expert* (expert) (B2), aplică, dezvoltă și își structurează practicile digitale, iar în etapele superioare, Lider (lider) (C1) și Pionier (pionier) (C2), pot transmite cunoștințele, critica practicile existente și crea noi practici.

Cadrul DigCompEdu sintetizează eforturile naționale și regionale de a cuprinde abilitățile digitale specifice ale educatorilor. Acesta își propune să pună la dispoziție un cadru general de referință pentru dezvoltatorii de modele de abilități digitale, adică Statele Membre, guvernele regionale, agențiile naționale și regionale relevante, organizațiile educaționale și de formare profesională publice sau private. Se adresează educatorilor 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 celor cu nevoi speciale și contextelor de învățare non-formale. Invită și încurajează adaptarea și modificarea sa la contexte și scopuri specifice.

Cadrul se bazează pe activitatea desfășurată de Centrul Comun de Cercetare (JRC) al Comisiei Europene, în numele Direcției Generale pentru Educație, Tineret, Sport și Cultură (DG EAC).

# Multumiri



Cadrul DigCompEdu reprezintă rezultatul colaborării a numeroase persoane, care au intervenit în modelarea și perfectionarea acestuia în diferitele sale etape. Dorim să exprimăm gratitudinea noastră față de toți.

Nu cunoaștem numele tuturor persoanelor cărora le sunt adresate mulțumirile noastre. Prin urmare, trebuie să mulțumim celor peste 100 de profesori care au participat la una dintre cele trei sesiuni de ateliere dedicate care au avut loc în cadrul conferinței eTwinning de la Atena în octombrie 2016. Ați supus propunerea noastră inițială la o analiză bazată pe realitate, fapt ce ne-a permis să remodelăm cadrul pentru a-l adapta la nevoile educatorilor. De asemenea, dorim să mulțumim celor 72 de participanți la consultările online cu părțile interesate. Pe baza contribuțiilor și a feedback-ului dvs., am reușit să punem la dispoziție o versiune cu un impact mai puternic și durabil al cadrului.

Grupul de experți europeni care a participat la atelierul de experți DigCompEdu reprezintă cel mai extins grup care ne-a oferit asistență (cunoaștem numele membrilor) și care a jucat un rol cheie în elaborarea cadrului. Experiența dvs. ne-a ajutat să remodelăm și recreionăm competențele și domeniile competențelor pentru a asigura consecvență și coerență. Vă mulțumim pentru discuțiile antrenante purtate și pentru soluțiile inteligente care au apărut: Igor Balaban, University of Zagreb, Croația; Anja Balanskat, European Schoolnet (EUN); Helen Beetham, UK; Jeroen Bottema, Inholland University, Țările de Jos; Vincent Carabott, Ministerul Educației și al Muncii, Malta; Maria Jesús García, Ministerul Educației, Spania; Michael Hallissy, H2 Learning, Irlanda; Marijana Kelentic, Centre for ICT in Education, Norvegia; Katrin Kiilaspää, HITSA Information Technology Foundation for Education, Estonia; Seamus Knox, Ministerul Educației, Irlanda; Alvida Lozdienė, Education Development Centre, Lituania;



Margarida Lucas, CIDTFF, University of Aveiro, Portugalia; Iain Mac Labhrainn (MacLaren), National University of Ireland, Galway, Irlanda; Mario Mäeots, University of Tartu, Estonia; Frank Mockler, ECDL Foundation; Lise Möller, University College Copenhagen (UCC), Danemarca; Christina Papazisi, Ministerul Educației, Grecia; Bram Pynoo, Vrije Universiteit Bruxelles (VUB), Belgia; Daniela Ruzickova, National Institute for Education, Education Counselling Centre and Centre for Continuing Education of Teachers, Republica Cehia; Joao Sousa, Ministerul Educației, Portugalia; Jens Tiburski, Institute of Education of Saxony, Germania; Jarmo Viteli, University of Tampere, Finlanda; Stephan Waba, Ministerul Educației, Austria; Marta Zuvic, University of Rijeka, Croația.

Suntem deosebit de recunoscători grupului restrâns de experți care s-au oferit voluntari pentru a pune în discuție, revizui și perfecționa unele detalii mai complexe ale cadrului, punând la dispoziție experiența proprie pentru îmbunătățirea substanțială a acestuia: Josie Fraser, Wikimedia, UK; Regina Obexer, MCI Management Center Innsbruck, Austria; Cristóbal Suárez-Guerrero, Universitat de València, Spania.

De asemenea, dorim să le mulțumim tuturor celor care au îmbogățit lucrarea cu comentariile și observațiile lor: Alessandro Brolopi, ETF, Torino, Italia; Martina Emke, Servicestelle Offene Hochschule Niedersachsen gGmbH; Germania; Radovan Krajnc, National Education Institute, Slovenia; Nives Kreuh, National Education Institute, Slovenia; Niki Lambropoulos, Grecia; Carlos Marcelo, Universidad de Sevilla, Spania; Stephan Müller, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Germania; Jennifer Tiede, Universität Würzburg, Germania; Nicola Brocca, Heidelberg School of Education, Germania.

Mulțumiri speciale membrilor Grupului de lucru european pentru formare 2020 privind abilitățile și competențele digitale (ET 2020 DSC). Dintr-o perspectivă națională diferită, ne-ați ajutat să înțelegem cum să perfecționăm cadrul pentru a asigura adaptarea sa universală.

Suntem profund îndatorați colegilor noștri de la Direcția Generală pentru Educație, Tineret, Sport și Cultură (DG EAC) care au însotit și au susținut elaborarea cadrului în toate etapele sale: Georgi Dimitrov, Hannah Grainger Clemson, Deirdre Hodson, Konstantin Scheller și Nicolai Skafte. În cadrul JRC, am primit și sprijin logistic și administrativ semnificativ din partea lui Maria Dolores Romero Lopez, Emiliano Bruno, Patricia Farrer și Tanja Acuna. La nivel științific, dorim să mulțumim echipei „TIC pentru învățare și abilități” pentru comentariile valoroase și pentru implicarea lor: Margherita Bacigalupo, Stephanie Carretero, Andreia Inamorato dos Santos, Panagiotis Kampylis, Margarida Rodrigues și Riina Vuorikari.

La final, dorim să adresăm mulțumiri Rafaelei Campani de la Prodíosco Volcán SL. Graficele și imaginile sale frumoase conferă acestui raport o notă specială și atrăgătoare.



# Introducere

Omniprezența tehnologiilor digitale a schimbat profund aproape toate aspectele vieții noastre: modul în care comunicăm, modul în care lucrăm, modul în care ne bucurăm de timpul liber, modul în care ne organizăm viața și modul în care dobândim cunoștințe și informații. Acestea au schimbat modul în care gândim și modul în care ne comportăm. Copiii și adolescenții cresc într-o lume în care tehnologiile digitale sunt omniprezente. Ei nu știu și nu pot să ști că lucrurile pot sta și altfel. Aceasta nu înseamnă însă că sunt înzestrați în mod natural cu abilitățile necesare pentru a utiliza eficient și cu conștiințiozitate tehnologiile digitale.

Politicele naționale și europene recunosc necesitatea „echipării” tuturor cetățenilor cu competențele necesare pentru a utiliza în mod critic și creativ tehnologiile digitale. Cadrul european de competență digitală (DigComp), actualizat în intervalul 2016/2017, răspunde acestei necesități, punând la dispoziție o structură care permite cetățenilor europeni să înțeleagă mai bine ce înseamnă ca o persoană să fie competentă digital și să evalueze și să dezvolte în continuare propria competență digitală.

Pentru elevii și studenții din învățământul obligatoriu, o gamă largă de inițiative la nivel european, național și regional oferă linii directoare și sfaturi despre modul în care pot tinerii să își dezvolte competența digitală, adesea cu accent pe abilitățile critice și cetățenia digitală. În majoritatea Statelor Membre europene, programele de studiu corespunzătoare au fost sau sunt dezvoltate pentru a se asigura că generația tânără este capabilă să participe creativ, critic și productiv la societatea digitală.

La nivel internațional, european, național și regional, există, prin urmare, un interes considerabil în dotarea cadrelor didactice cu abilitățile necesare pentru a exploata pe deplin potențialul tehnologiilor digitale, în vederea îmbunătățirii predării și a învățării și pentru pregătirea în mod adecvat a elevilor pentru a trăi și a munci într-o societate digitală. Numeroase State Membre europene au dezvoltat deja sau sunt în proces de elaborare și revizuire a cadrelor, instrumentelor de autoevaluare și a programelor de instruire pentru a ghida educația cadrelor didactice și dezvoltarea profesională continuă în acest domeniu.

Scopul cadrului DigCompEdu propus în acest raport este de a reflecta asupra instrumentelor existente pentru competența digitală a educatorilor și de a le sintetiza într-un model coerent, care să permită educatorilor de la toate nivelurile de învățământ să evalueze în mod exhaustiv și să dezvolte competența lor digitală pedagogică.

Cadrul DigCompEdu nu este menit să submineze eforturile naționale, regionale și locale de a capta abilitățile digitale ale educatorilor. Împotriva, diversitatea abordărilor din diferite State Membre contribuie la o dezbatere productivă și continuă și aceasta este binevenită. Cadrul își propune să ofere un teren comun pentru această dezbatere, cu un limbaj și o logică comună, ca punct de plecare pentru elaborarea, compararea și discutarea diferitelor instrumente pentru dezvoltarea competenței digitale a educatorilor, la nivel național, regional sau local.

**Astfel, valoarea adăugată a cadrului DigCompEdu este că acesta prevede:**

- o bază solidă care poate ghida politica la toate nivelurile;
- un model care permite părților interesate locale să treacă rapid la elaborarea unui instrument concret, adecvat nevoilor lor, fără a fi nevoie să dezvolte o bază conceptuală pentru această lucrare;
- un limbaj și o logică comună, care pot facilita discuțiile și schimbul de bune practici la nivel transfrontalier;
- un punct de referință pentru Statele Membre și alte părți interesate pentru a valida caracterul complet și abordarea propriilor instrumente și a cadrelor existente și viitoare.

Cadrul DigCompEdu este rezultatul unor serii de discuții și deliberări cu experți și practicieni, bazate pe o revizuire inițială a literaturii de specialitate și pe sinteza instrumentelor existente la nivel local, național, european și internațional. Scopul acestor discuții a fost de a ajunge la un consens asupra principalelor domenii și elemente ale competenței digitale a educatorilor, de a decide cu privire la elementele centrale și marginale și asupra logicii progresului obținut în competența digitală în fiecare domeniu.

Modelul propus ar fi putut lua o formă și o orientare diferite. Nu este menit să submineze sau să pună sub semnul întrebării validitatea și relevanța modelelor similare care respectă abordări alternative. Mai degrabă este menit să îmbrățișeze această diversitate ca o modalitate de stimulare a dezbatelii privind continua schimbare a cerințelor privind competența digitală educatorilor.

Cadrul se bazează pe activitatea desfășurată de Centrul Comun de Cercetare al Comisiei Europene (JRC), în numele Direcției Generale pentru Educație, Tineret, Sport și Cultură (DG EAC).



DigCompEdu  
pe scurt

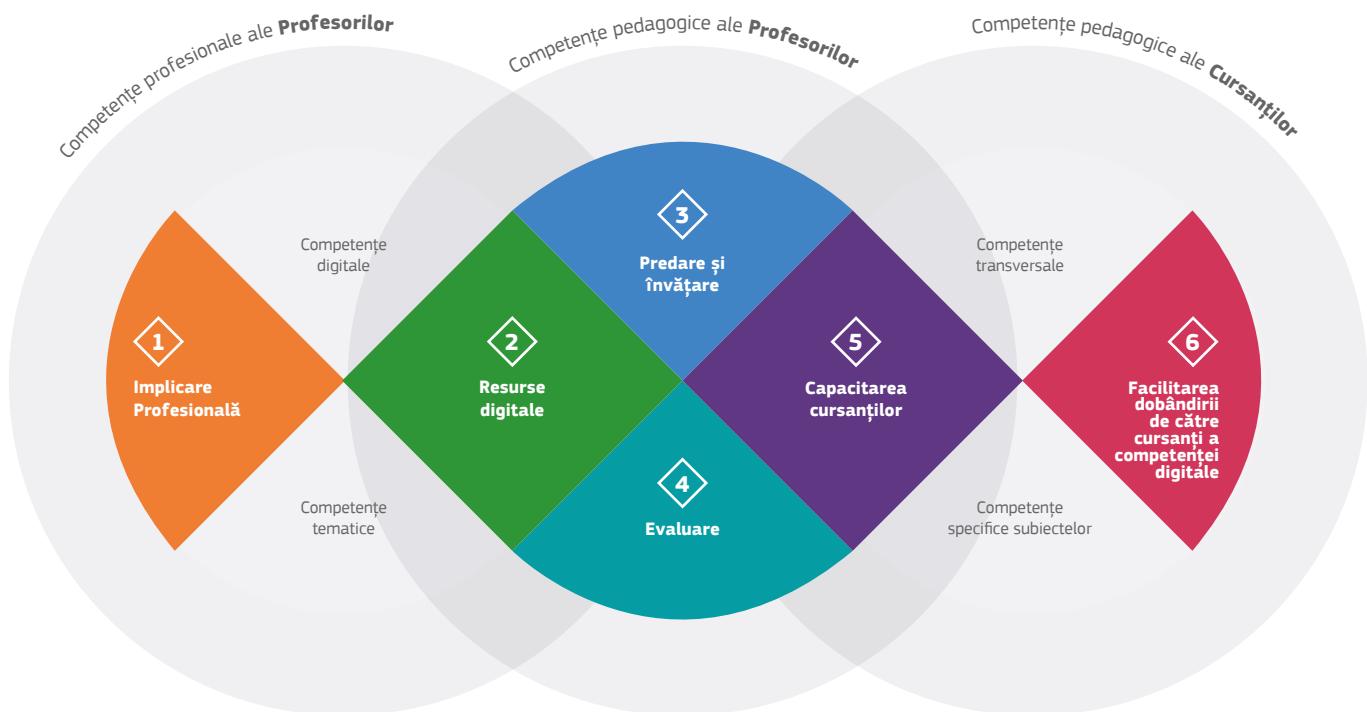


FIGURA 2: DOMENII ȘI SFERA DE APLICARE ALE DIGCOMPEDU

Educatorii reprezintă modele de urmat pentru următoarea generație. Prin urmare, este esențial ca aceștia să fie înzestrăți cu competență digitală, toți cetățenii trebuind să fie în măsură să participe în mod activ într-o societate digitală. Cadrul European al Competenței Digitale pentru Cetățeni (DigComp) prevede aceste abilități. DigComp a devenit un instrument acceptat pe scară largă pentru măsurarea și certificarea competenței digitale și a fost utilizat ca bază pentru pregătirea profesorilor și dezvoltarea profesională din întreaga Europă și în afara acestoria. În calitate de cetățeni, profesorii trebuie să fie înzestrăți cu aceste abilități pentru a fi participanți activi în societate, atât în plan personal, cât și în plan profesional. În calitate de modele de urmat, aceștia trebuie să poată să își demonstreze în mod clar abilitățile digitale în fața cursanților și să le transmită utilizarea creativă și imperativă a tehnologiilor digitale.

Cu toate acestea, educatorii nu reprezintă doar modele de urmat. Aceștia sunt, în primul rând, cei care facilitează învățarea, sau mai simplu: profesori. În calitate de profesioniști dedicați predării, aceștia au nevoie, pe lângă competență digitală generală pentru viață și muncă, de competențe digitale specifice educatorului, pentru a putea utiliza eficient tehnologiile digitale pentru predare. Scopul cadrului DigCompEdu este reprezentat de cuprinderea și descrierea acestor competențe digitale specifice profesorilor.

Cadrul DigCompEdu distinge șase domenii diferenți în care competență digitală a educatorilor este exprimată folosind un total de 22 de competențe (a se vedea Figura 3, p. 16).

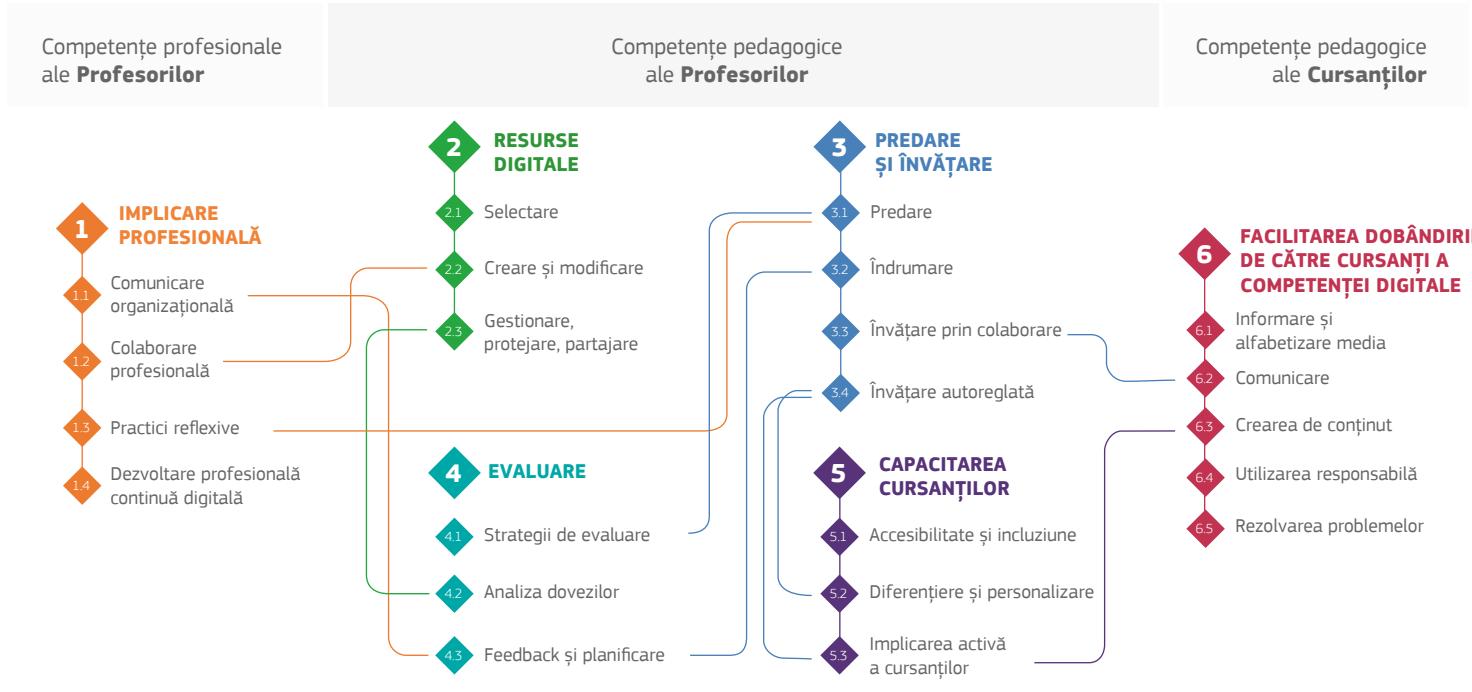


FIGURA 3: COMPETENȚELE DIGCOMPEDU ȘI CONEXIUNILE DINTRE ACESTEAE

Cele șase domenii DigCompEdu se concentrează pe diferite aspecte ale activităților profesionale ale educatorilor:

#### Domeniul 1: Implicare profesională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, colaborare și dezvoltare profesională

#### Domeniul 2: Resurse digitale

Căutarea, crearea și partajarea resurselor digitale

#### Domeniul 3: Predare și învățare

Gestionarea și orchestrarea utilizării tehnologiilor digitale în predare și în învățare

#### Domeniul 4: Evaluare

Utilizarea tehnologiilor și strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării

#### Domeniul 5: Capacitatea cursanților

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți incluziunea, personalizarea și implicarea activă a cursanților

#### Domeniul 6: Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale

Permiterea cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în mod creativ și responsabil pentru informare, comunicare, creare de conținut, bunăstare și rezolvarea problemelor

Nucleul cadrului DigCompEdu este definit de Domeniile 2 până la 5. Împreună, aceste domenii explică competența pedagogică digitală a profesorilor, adică competența digitală de care aceștia au nevoie pentru a promova strategii de predare și de învățare eficiente, inclusive și inovatoare. Domeniile 1, 2 și 3 sunt încorporate în etapele caracteristice ale oricărui proces de predare, indiferent dacă sunt susținute de tehnologie sau nu. Competențele enumerate în aceste domenii detaliază modul de utilizare eficientă și inovatoare a tehnologiilor digitale în planificare (Domeniul 2), aplicare (Domeniul 3) și evaluarea (Domeniul 4) predării și a învățării. Domeniul 5 se concentrează pe potențialul tehnologiilor digitale pentru strategiile de predare și învățare centrate pe cursant. Acest domeniu este transversal Domeniilor 2, 3 și 4, deoarece conține un set de principii directoare relevante și complementare pentru competențele specificate în aceste domenii.

Pentru a da un exemplu, profesorii calificați în Domeniul 2 vor selecta, crea și adapta resursele digitale în funcție de obiectivul de învățare și nivelul de competență existent al grupului de cursanți. În mod ideal, vor alege și/sau compila activități de învățare care îi ajută pe cursanții lor să atingă în mod eficient un obiectiv de învățare dat. Un profesor cu competență în Domeniul 5 va selecta, crea și adapta resursele digitale pentru a capacita cursanții. În acest sens, acesta va face ca resursele să fie accesibile tuturor cursanților, va planifica căi de învățare diferite și personalizate și va proiecta resursele astfel încât să angajeze și să implice activ toți cursanții. Este evident că un profesor cu competență digitală trebuie să țină cont de ambele seturi de obiective, adică de abordarea obiectivului concret de învățare (Domeniul 2) și de capacitatea cursanților (Domeniul 5). În timp ce primul este specific procesului de selecție sau creare, cel de-al doilea se aplică în mod generic tuturor abilităților din Domeniile 2 până la 4.

Acest nucleu pedagogic al cadrului este completat de Domeniile 1 și 6. Domeniul 1 se adresează mediului profesional în sens larg, adică utilizarea tehnologiilor digitale de către profesori în interacțiunile lor profesionale cu colegi, cursanți, părinți și alte părți interesante, pentru dezvoltarea profesională individuală și pentru binele colectiv al organizației. Domeniul 6 detaliază competențele pedagogice specifice necesare pentru a facilita dobândirea de către cursanți a competenței digitale.

Ambele domenii confirmă următoarele: competența digitală a profesorilor depășește utilizarea concretă a tehnologiilor digitale în predare și învățare. Educatorii cu competență digitală trebuie să țină cont și de mediul - în ansamblul său - în care au loc procesele de predare și de învățare. Prin urmare, reprezintă o parte a competenței digitale a profesorilor permiterea cursanților să participe activ la viață și la muncă într-o eră digitală. De asemenea, este de competența lor să profite de tehnologiile digitale pentru a îmbunătăți practicile de predare și strategiile organizaționale.



A black and white photograph showing a group of approximately six children, both boys and girls, sitting around a table. They are all looking down at a tablet device that one child is holding. The children appear to be in a classroom or a similar educational setting. The image has a blue-toned overlay.

# DigCompEdu explicat

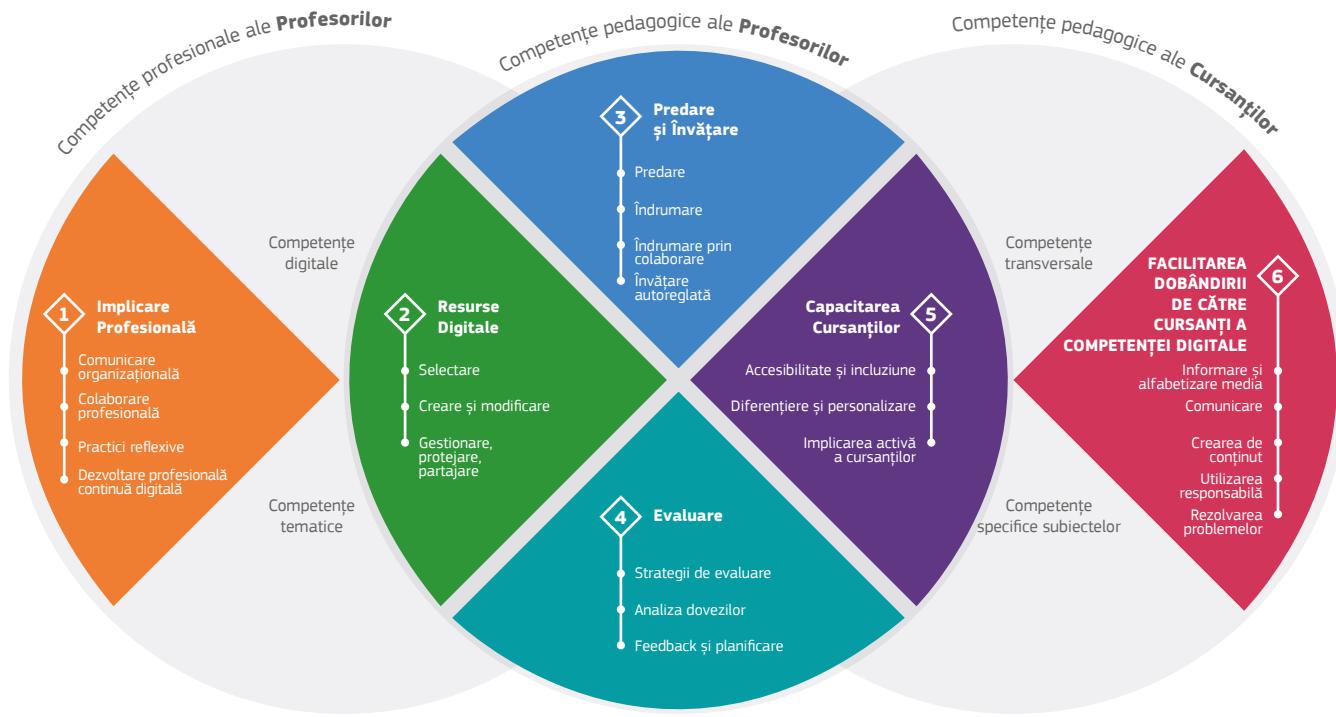


FIGURA 4: SINTEZA CADRULUI DIGCOMPEDU

## 01 Implicare profesională

Competența digitală a educatorilor este exprimată 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 individuală și pentru binele colectiv și inovare continuă, atât în cadrul organizației, cât și în cadrul profesiunii didactice. Acesta reprezintă obiectivul Domeniului 1.

### Implicit profesională

<b>Comunicare organizațională</b> <p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu elevii, părinții și cu terțe părți. Contribuie la elaborarea și îmbunătățirea, prin colaborare, a strategiilor de comunicare organizațională.</p>	<b>Colaborare profesională</b> <p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru angajarea în colaborări cu alți profesori, pentru împărtășirea și schimbarea de cunoștințe și experiență și inovarea, prin colaborare, a practicilor pedagogice.</p>	<b>Practici reflexive</b> <p>Reflectie la nivel individual și colectiv, evaluare critică și elaborare, în mod activ, a propriei practici pedagogice digitale și a celei din comunitatea educațională.</p>	<b>Dezvoltare profesională continuă digitală (DPC)</b> <p>Utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.</p>
---	---	---	--

Tabelul 1: Domeniul 1 - Implicit profesională

## 02 Resurse digitale

În prezent, educatorii au la dispoziție o multitudine de resurse digitale (educaționale) pe care le pot utiliza în predare. Una dintre competențele cheie pe care orice profesor trebuie să o dezvolte este să accepte această diversitate, să identifice în mod eficient resursele care se potrivesc cel mai bine cu obiectivele de învățare, cu grupul său de cursanți și cu stilul propriu de predare, să structureze materialul bogat pe care îl are la dispoziție, să stabilească conexiuni și să modifice, să completeze și să dezvolte resurse digitale proprii pentru a preda.

În același timp, trebuie să cunoască modul de utilizare și de gestionare a conținutului digital. Profesorii trebuie să respecte regulile privind drepturile de autor atunci când folosesc, modifică și partajează resurse și să protejeze conținutul și datele sensibile, cum ar fi examenele digitale sau notele cursanților.

### Resurse digitale



#### Selectarea resurselor digitale

Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale pentru predare și învățare. Luarea în considerare, la selectarea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora, a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți.



#### Crearea și modificarea resurselor digitale

Modificarea și utilizarea resurselor existente cu licență deschisă și a altor resurse atunci când acest lucru este permis. Crearea sau crearea în colaborare a unor noi resurse educaționale digitale. Luarea în considerare, la conceperea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora, a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți



#### Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale

Organizarea conținutului digital și punerea sa 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. Întelegerea utilizării și a creației licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise, inclusiv alocarea adecvată a acestora.

**Tabelul 2: Domeniul 2 – Resurse digitale**

## 03 Predare și învățare

Tehnologiile digitale pot îmbunătăți și perfeționa strategiile de predare și de învățare în diverse moduri. Cu toate acestea, indiferent de strategia sau de demersul pedagogic ales, competența digitală specifică a profesorului constă în orchestrarea eficientă a utilizării tehnologiilor digitale în diferitele etape și cadre ale procesului de învățare. Competența fundamentală în acest domeniu - și poate și întregului cadru - este 3.1: Predarea. Această competență se referă la proiectarea, planificarea și implementarea utilizării tehnologiilor digitale în diferitele etape ale procesului de învățare.

Competențele de la 3.2 la 3.4 completează această competență, subliniind că potențialul real al tehnologiilor digitale constă în reorientarea procesului de predare, de la un proces condus de profesor la un proces centrat pe cursant. Astfel, rolul unui profesor cu competență digitală este de a fi un îndrumător și un ghid pentru cursanți în activitățile de învățare din ce în ce mai independente ale acestora. În acest sens, educatorii cu competență digitală trebuie să fie capabili să elaboreze noi metode, susținute de tehnologiile digitale, să asigure îndrumare și asistență cursanților, individual și colectiv (3.2) și să inițieze, să sprijine și să monitorizeze atât activitățile de învățare autoreglată (3.4), cât și activitățile de învățare prin colaborare (3.3).

## Predare și Învățare



### Predare

Planificarea și implementarea dispozitivelor și a resurselor digitale în procesul de predare, astfel încât să sporească eficiența activităților de predare. Gestionarea și orchestrarea în mod adecvat a strategiilor de educație digitală. Experimentarea cu și conceperea de noi formate și metode pedagogice pentru predare.



### Îndrumare

Utilizarea tehnologiilor și a serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, la nivel individual și colectiv, în cadrul și în afara sesiunii de învățare. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a pune la dispoziție asistență și consiliere în timp util și orientată. Experimentarea cu și conceperea de noi forme și formate pentru a oferi indicații și asistență.



### Învățare prin colaborare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova și a îmbunătăți colaborarea dintre cursanți. Facilitarea cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în activitatea de colaborare, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării și colaborării și a dobândirii de cunoștințe prin colaborare.



### Învățare autoreglată

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată de către cursanți, adică pentru a le permite cursanților 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.

**Tabelul 3: Domeniul- 3 - Predare și Învățare**

## 04 Evaluare

Evaluarea poate reprezenta un factor care facilitează sau care blochează inovarea în educație. La integrarea tehnologiilor digitale în procesele de învățare și de predare, se va lua în considerare modul în care tehnologiile digitale pot îmbunătăți strategiile de evaluare existente. În același timp, se va lua în considerare și modul în care acestea pot fi utilizate pentru a crea sau a facilita abordări de evaluare inovatoare. Educatorii cu competență digitală trebuie să poată utiliza tehnologiile digitale în procesul de evaluare ținând cont de ambele obiective.

În plus, utilizarea tehnologiilor digitale în educație, fie pentru evaluare, învățare, administrare sau altfel, pune la dispoziție o gamă largă de date despre comportamentul de învățare al fiecărui cursant. Analiza și interpretarea acestor date și utilizarea lor pentru a sprijini luarea deciziilor devine din ce în ce mai importantă, fiind completată de analiza dovezilor clasice privind comportamentul cursantului.

În același timp, tehnologiile digitale pot contribui direct la monitorizarea progresului cursanților, pot facilita feedback-ul și pot permite educatorilor să își evaluateze și să își adapteze strategiile de predare.

## Evaluare



### Strategii de evaluare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă. Consolidarea diversității și a relevanței formelor și abordărilor de evaluare.



### Analiza dovezilor

Generarea, selectarea, analizarea și interpretarea în mod critic a dovezilor digitale privind activitatea, performanța și progresul cursanților, pentru a documenta predarea și învățarea.



### Feedback și planificare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi cursanților un feedback direcțional și oportun. Adaptarea strategiilor de predare și asigurarea de asistență țintită, pe baza dovezilor generate de tehnologiile digitale utilizate. Facilitarea înțelegerii de către cursanți și părinți a dovezilor furnizate de tehnologiile digitale și utilizarea acestora la luarea deciziilor.

**Tabelul 4: Domeniul 4 - Evaluare digitală**

## 05 Capacitarea cursanților

Unul dintre punctele forte ale rolului tehnologiilor digitale în educație este reprezentat de potențialul acestora de a sprijini strategiile pedagogice centrate pe cursant și de a stimula participarea activă a acestora în procesul de învățare și stăpânirea acestuia. Astfel, tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a facilita implicarea activă a cursanților, de ex. atunci când studiază un subiect, când experimentează diferite opțiuni sau soluții, la înțelegerea conexiunilor, la găsirea unor soluții creative sau atunci când creează un obiect și reflectează asupra acestuia.

Tehnologiile digitale pot ajuta suplimentar la diferențierea în clasă și la asigurarea unui învățământ personalizat, punând la dispoziție activități de învățare adaptate nivelului de cunoștințe, intereselor și nevoilor de învățare ale fiecărui cursant. În același timp, se va proceda cu atenție pentru a nu exacerbă inegalitățile existente (de ex. în accesul la tehnologii digitale sau la abilități digitale) și pentru a asigura accesul tuturor cursanților, inclusiv al celor cu nevoi educaționale speciale.

### Capacitatea cursanților



#### Accesibilitate și incluziune

Asigurarea accesului la resursele și activitățile de învățare tuturor cursanților, inclusiv celor cu nevoi speciale. Luarea în considerare și reacționarea la așteptările, abilitățile, utilizările și concepțiile (digitale) greșite ale cursanților, precum și la constrângerile contextuale, fizice sau cognitive legate de utilizarea de către aceștia a tehnologiilor digitale.



#### Diferențiere și personalizare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a satisface nevoile diverse de învățare ale cursanților, permitându-le acestora să progresseze la diferite niveluri și cu viteze diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.



#### Implicarea activă a cursanților

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a cursanților în cazul unui subiect dat. Utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a strategiilor pedagogice care promovează competențele transversale, reflectă aprofundată și exprimarea creativă a cursanților. Deschidere spre învățarea unor contexte noi, din lumea reală, care implică participarea cursanților la activități practice, cercetare științifică sau rezolvarea complexă a problemelor, sau care, într-un alt mod, îmbunătățesc participarea activă a cursanților în cazul unor subiecte complexe.

**Tabelul 5: Domeniul 5 - Capacitatea cursanților**



## 06 Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale

Competența digitală reprezintă una dintre competențele transversale pe care educatorii trebuie să o insuflă cursanților. Deși promovarea altor competențe transversale reprezintă doar o parte a competenței digitale a profesorilor, deoarece tehnologiile digitale sunt folosite pentru a face acest lucru, capacitatea de a facilita dobândirea competenței digitale de către cursanți face parte integrantă din competența digitală a profesorilor. Din această cauză, această competență are un domeniu dedicat în cadrul DigCompEdu.

Competența digitală a cursanților este luată în considerare de Cadrul European al Competențelor Digitale pentru Cetățeni (DigComp). Astfel, domeniul DigCompEdu urmează aceeași logică și detaliază cinci competențe aliniate cu DigComp în ce privește conținutul și descrierea. Denumirile au fost, însă, adaptate, pentru a sublinia dimensiunea pedagogică și punctul central din cadrul acestui cadru de competențe.



### Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale



#### Informare și alfabetizare media

Includerea 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; organizarea, procesarea, analizarea și interpretarea informațiilor; și compararea și evaluarea în mod critic a credibilității și a exactității informațiilor și a surselor acestora.



#### Comunicare digitală și colaborare

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.



#### Crearea de conținut digital

Includerea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să se exprime prin mijloace digitale, să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate. Învățarea cursanților a modului în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru conținutul digital, a modului în care se fac trimiteri la surse și a modului de alocare a licențelor.



#### Utilizarea responsabilă

Luarea de măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a cursanților la folosirea de către aceștia a tehnologiilor digitale. Capacitatea cursanților în vederea gestionării risurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.



#### Rezolvarea problemelor digitale

Includerea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să identifice și să rezolve probleme tehnice sau transferul cunoștințelor tehnologice în mod creativ în cazul unor situații noi.

Tabelul 6: Domeniul 6 - Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale

## 07 Prezentare generală

### 1. Implicare profesională

#### 1.1 Comunicare organizațională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu cursanți, cu părinți și cu terțe părți. Contribuirea la elaborarea și îmbunătățirea, prin colaborare, a strategiilor de comunicare organizațională.

#### 1.2 Colaborare profesională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru implicarea în colaborări cu alți profesori, pentru împărtășirea și schimbarea de cunoștințe și experiență și inovarea, prin colaborare, a practicilor pedagogice.

#### 1.3 Practici reflexive

Reflectie la nivel individual și colectiv, evaluare critică și elaborare, în mod activ, a propriei practici pedagogice digitale și a celei din comunitatea educațională.

#### 1.4 Dezvoltare profesională continuă digitală (DPC)

Utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.

### 2. Resurse digitale

#### 2.1 Selectarea resurselor digitale

Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale pentru predare și învățare. Luarea în considerare a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți, la selectarea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora.

#### 2.2 Crearea și modificarea resurselor digitale

Modificarea și utilizarea resurselor existente cu licență deschisă și a altor resurse atunci când acestea sunt permise. Crearea sau crearea în colaborare de noi resurse educaționale digitale. Luarea în considerare a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți, la conceperea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora.

#### 2.3 Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale

Organizarea conținutului digital și punerea sa 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 utilizării și creării licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise, inclusiv alocarea adecvată a acestora.

### 3. Predare și învățare

#### 3.1 Predare

Planificarea și utilizarea dispozitivelor și a resurselor digitale în procesul de predare, astfel încât să se îmbunătățească eficiența intervențiilor didactice. Gestionarea și orchestrarea în mod adecvat a intervențiilor de predare asistată digital. Experimentarea cu și conceperea de noi formate și metode didactice pentru predare.

#### 3.2 Îndrumare

Utilizarea tehnologiilor și a serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, individual și colectiv, în cadrul și în afara sesiunii de învățare. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a pune la dispoziție asistență și consiliere în timp util și orientată. Experimentarea cu și conceperea de noi forme și formate pentru a oferi indicații și asistență.

#### 3.3 Învățare prin colaborare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova și îmbunătăți colaborarea dintre cursanți. Permiterea cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în activitatea de colaborare, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării, colaborării și dobândirii de cunoștințe prin colaborare.

#### 3.4 Învățare autoreglată

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată, adică pentru a le permite cursanților 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.

## 4. Evaluare

### 4.1 Strategii de evaluare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă. Consolidarea diversității și a relevanței formatelor și abordărilor de evaluare.

### 4.2 Analiza dovezilor

Generarea, selectarea, analizarea și interpretarea în mod critic a dovezilor digitale privind activitatea, performanța și progresul cursanților, pentru a documenta predarea și învățarea.

### 4.3 Feedback și planificare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi cursanților un feedback direcțional și oportun. Adaptarea strategiilor de predare și asigurarea de asistență țintită, pe baza dovezilor generate de tehnologiile digitale utilizate. Facilitarea înțelegерii de către cursanți și părinți a dovezilor furnizate de tehnologiile digitale și utilizarea acestora la luarea deciziilor.

## 5. Capacitarea cursanților

### 5.1 Accesibilitate și incluziune

Asigurarea accesului la resursele și activitățile de învățare tuturor cursanților, inclusiv celor cu nevoi speciale. Luarea în considerare și reacționarea la așteptările, abilitățile, utilizările și concepțiile (digitale) greșite ale cursanților, precum și la constrângerile contextuale, fizice sau cognitive legate de utilizarea de către aceștia a tehnologiilor digitale.

### 5.2 Diferențiere și personalizare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a satisface nevoile diverse de învățare ale cursanților, permitându-le să progreseze la diferite niveluri și cu viteze diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.

### 5.3 Implicarea activă a cursanților

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova implicarea activă și creativă a cursanților în cazul unui subiect dat. Utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a strategiilor pedagogice care promovează competențele transversale, reflecția aprofundată și exprimarea creativă a cursanților. Deschidere spre învățarea unor contexte noi, din lumea reală, care implică participarea cursanților la activități practice, cercetare științifică sau rezolvarea complexă a problemelor sau care, într-un alt mod, îmbunătățesc participarea activă a cursanților în cazul unor subiecte complexe.

## 6. Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale

### 6.1 Informare și alfabetizare media

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; organizarea, procesarea, analizarea și interpretarea informațiilor; și compararea și evaluarea în mod critic a credibilității și a exactității informațiilor și a surselor acestora.

### 6.2 Comunicare digitală și colaborare

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.

### 6.3 Crearea de conținut digital

Includerea activităților de învățare, a temelor și evaluărilor care solicită cursanților să se exprime prin mijloace digitale, să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate. Învățarea cursanților a modului în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru conținutul digital, a modului în care se fac trimiteri la surse și a modului de alocare a licențelor.

### 6.4. Utilizarea responsabilă

Luarea de măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a cursanților la folosirea de către aceștia a tehnologiilor digitale. Capacitarea cursanților în vederea gestionării riscurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.

### 6.5 Rezolvarea problemelor digitale

Includerea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să identifice și să rezolve probleme tehnice sau transferul cunoștințelor tehnologice în mod creativ în cazul unor situații noi.



# DigCompEdu în detaliu

## Cum pot educatorii să își dezvolte competența digitală?

Acest capitol descrie mai detaliat ce înseamnă pentru educatori alfabetizarea digitală. Pentru fiecare din cele 22 de competențe elementare, descriptorul de competențe este completat de o listă de activități specifice. Se propune un model de progres cu șase niveluri, pentru care, în vederea autoevaluării, este pusă la dispoziție o rubrică cu caracterizarea fiecărei competențe.

## Terminologie

### **Descriptor de competență**

Denumirea și o scurtă descriere. Descrierea succintă poate consta dintr-una sau mai multe propoziții. Aceasta își propune să ofere o descriere 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 intră în sfera descrierilor nu intră în sfera acestei competențe.



### **Activități**

O listă de activități care reprezintă exemple ale acestei competențe. Această listă este folosită pentru a indica utilizatorilor cadrului ce tipuri de activități sunt acoperite de competență respectivă. Totuși, această listă nu este exhaustivă: ea ilustrează orientarea și sfera competenței, fără a o delimita. În plus, pe măsură ce tehnologiile digitale și modelele de utilizare evoluează, unele dintre activitățile enumerate pot începe să mai fie aplicabile, sau ar putea fi necesară adăugarea altora.

### **Progres**

O descriere generică a modului în care această competență se manifestă la diferite niveluri de competență. Progresul este cumulativ, în sensul că fiecare descriptor de nivel superior include toți descriptorii de nivel inferior. Progresul urmărește logica inherentă 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 abilitate. 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 ar trebui să poată desfășura activități la acest nivel și toate nivelurile inferioare, cu excepția celui mai scăzut nivel (A1).

### **Tehnologii digitale**

În cadrul tabelelor, conceptul de „tehnologii digitale” este utilizat ca termen umbrelă pentru resurse și dispozitive digitale, incluzând, astfel, orice intrare de tip digital: software (inclusiv aplicații și jocuri), hardware (de ex. tehnologii sau dispozitive mobile utilizate în clasă) sau conținut/date digitale (adică orice fișier, inclusiv imagini, sunet și video). Pentru informații detaliate despre terminologia utilizată în prezentul raport, consultați glosarul.

## Model de progres

Modelul de progres propus este destinat să ajute educatorii să își înțeleagă propriile puncte tari și puncte slabe, prin descrierea diferitelor etape sau niveluri de dezvoltare a competenței digitale. Pentru ușurința trimiterilor, aceste etape de competență sunt legate de cele șase niveluri de competență utilizate de Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi (CEFR), variind de la A1 la C2.

Există mai multe avantaje ale utilizării clasificării CEFR: deoarece nivelurile CEFR sunt cunoscute și utilizate pe scară largă, este ușor pentru educatori să înțeleagă și să aprecieze nivelul propriu de competență digitală. În plus, utilizarea acestor niveluri stabilite conferă coerență cadrelor europene. Din punct de vedere practic, acest lucru înseamnă că, atunci când indică nivelul propriu al competenței digitale în CV-ul lor, educatorii se pot referi la aceleași niveluri, la fel ca în cazul competențe lingvistice. Mai important, întrucât educatorii știu că nivelul lor de competență a limbii poate差别 atunci când compară, de ex. abilitățile lor de ascultare, vorbire și scriere, este firesc pentru aceștia să accepte că este necesară evaluarea competenței digitale pe domenii și că aceasta poate fi extrem de diferită de la un domeniul la altul. Acest lucru le va facilita axarea pe nevoile proprii de perfecționare. În cele din urmă, din punct de vedere conceptual, CEFR organizează cele șase niveluri în trei blocuri, ceea ce reflectă faptul că, în timp ce nivelurile A1 și A2, B1 și B2 și C1 și C2 sunt strâns legate, există un salt cognitiv între A2 și B1 și, respectiv, B2 și C1. Acest lucru este valabil și pentru progresul în ce privește competențele în cadrul DigCompEdu.

Cu toate acestea, marele dezavantaj al acestor niveluri este că ar putea fi văzute ca amenințătoare. Principalul obiectiv al modelului de progres propus de DigCompEdu este acela de a sprijini dezvoltarea profesională continuă. Acesta nu este conceput ca un cadru normativ sau ca un instrument de evaluare a performanței. Din contră, cele 22 de competențe sunt explicate în șase etape, pentru a informa educatorii cu privire la stadiul la care au ajuns, cu privire la ce au realizat deja și care ar fi următorii pași, dacă ar dori să continue perfecționarea competenței în cauză. Afirmațiile referitoare la competențele sunt concepute pentru a sărbători realizările și pentru a încuraja educatorii să își dezvolte abilitățile, indicând pași mici de urmat care le vor extinde treptat încrederea și competența. Ideea principală a progresului în cazul competențelor este de a face expuse diferențele etape prin care se dezvoltă de obicei fiecare abilitate elementară, pentru a ajuta educatorii să identifice și să decidă asupra măsurilor specifice pe care trebuie să le ia pentru a-și perfecționa competența în etapa în care se află în prezent.

Astfel, pentru a încuraja educatorii să folosească cadrul DigCompEdu ca instrument pentru dezvoltarea lor profesională, s-a decis cuplarea nivelurilor CEFR cu descriptori de rol motivatori, ce variază de la Începător (A1) până la Pionier (C2). Acești descriptori au scopul de a motiva educatorii, indiferent de nivelul la care se află, să aprecieze pozitiv realizările lor și să continue să se perfecționeze.



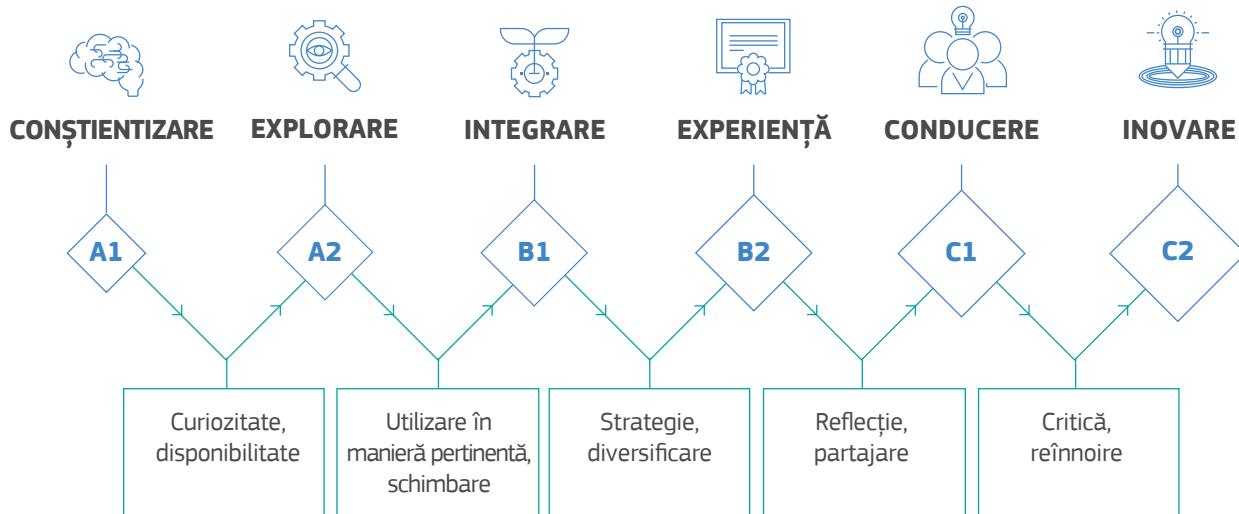


FIGURA 5: MODEL DE PROGRES DIGCOMPEDU

Acstea etape și logica progresului sunt inspirate de clasificarea revizuită a lui Bloom.<sup>1</sup> Este unanim acceptat că această clasificare explică etapele cognitive ulterioare ale oricărui progres în învățare, de la „Amintire” și „Înțelegere”, la „Aplicare” și „Analizare” și, în final, la „Evaluare” și „Creare”. Similar, în primele două etape ale DigCompEdu, Începător (A1) și Explorator (A2), educatorii asimilează informații noi și dobândesc practici digitale de bază; în următoarele două etape, Integrator (B1) și Expert (B2), educatorii aplică, perfecționează în continuare și reflectă asupra practicilor lor digitale; iar la ultimele etape, Lider (C1) și Pionier (C2), educatorii își transmit cunoștințele, critică practicile existente și elaborează noi practici.

Etichetele pentru fiecare nivel de competență au fost selectate pentru a surprinde accentul deosebit pe utilizarea tehnologiei digitale caracteristice nivelului competenței în cauză. De ex. a fi, să spunem, la nivelul Integrator (B1) în ceea ce privește practicile de predare (Domeniul 3), înseamnă că dezvoltarea actuală a competenței profesorului este axată pe integrarea unei game de tehnologii digitale în activitățile de predare și de învățare. Acest lucru implică faptul că următorul pas pentru

dezvoltarea competenței digitale a acestei persoane ar fi să treacă la nivelul Expert (B2), adică să dobândească mai multă încredere, să înțeleagă mai bine ce, când și de ce funcționează, și să găsească soluții adecvate și inovatoare, inclusiv pentru situații dificile.

În acest sens, descriptorii se referă, de asemenea, la punctele tari și la rolurile relative ale unui profesor în cadrul unei comunități profesionale. De ex. în cadrul unei echipe de profesori care colaborează la un proiect, un nivel Integrator (B1) este ideal pentru a găsi idei și instrumente noi, în timp ce colegul de nivel Expert (B2) poate fi mai pricuput la modul de aplicare al acestora, în timp ce colegul de nivel Explorator (A2) poate identifica mai bine problemele posibile pe care le pot întâmpina cursanții în utilizarea tehnologiilor digitale în cauză, iar rolul de nivel Lider (C1) sau Pionier (C2) în echipă ar fi acela de a „creiona” proiectul pentru a profita de potențialul inovator al tehnologiilor digitale în vederea îmbunătățirii învățării și capacitatii cursanților.

1. Anderson, L.W., and D. Krathwohl (Eds.) (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Longman, New York.

# Niveluri de competență

În general, diferențele niveluri de competență sunt caracterizate astfel:

## **Începător (newcomer) (A1)**

Nou-sosiții au cunoștință de potențialul tehnologiilor digitale în îmbunătățirea practicilor pedagogice și profesionale. Cu toate acestea, au avut foarte puțin contact cu tehnologiile digitale și le folosesc în principal pentru pregătirea lecției, pentru administrare sau comunicare organizațională. Nou-sosiții au nevoie de îndrumări și încurajări pentru a-și extinde repertoriul și pentru a-și aplica competența digitală curentă în educație.

## **Explorator (explorer) (A2):**

Exploratorii au cunoștință de potențialul tehnologiilor digitale și sunt interesați să le exploreze pentru a îmbunătăți practicile pedagogice și profesionale. Au început să folosească tehnologiile digitale în anumite domenii ale competenței digitale, fără a respecta, totuși, o abordare cuprinzătoare sau coerentă. Exploratorii trebuie încurajați, informați și inspirați, de ex. prin exemplul și îndrumările colegilor, toate înglobate într-un schimb, prin colaborare, de practici.

## **Integrator (integrator) (B1):**

Integratorii experimentează tehnologiile digitale în diferite contexte și în diverse scopuri, integrându-le în multe dintre practicile lor. Aceștia le folosesc în mod creativ, pentru a îmbunătăți diverse aspecte ale activității lor profesionale. Sunt dorinci să își extindă repertoriul de practici. Cu toate acestea, încă se străduiesc să înceleagă care sunt instrumentele care funcționează cel mai bine în care situații și să adapteze tehnologiile digitale la strategiile și metodele pedagogice. Integratorii au nevoie doar de ceva mai mult timp pentru experimentare și reflecție, completate de schimb de încurajări și de cunoștințe, prin colaborare, pentru a deveni Experți.

## **Expert (expert) (B2):**

Experții folosesc o serie de tehnologii digitale cu încredere, creativitate și gândire critică pentru a-și îmbunătăți activitățile profesionale. Aceștia selectează în mod deliberat tehnologiile digitale pentru situații particulare și încearcă să înceleagă avantajele și dezavantajele diferitelor strategii digitale. Sunt curioși și deschiși la idei noi, știind că există multe pe care nu le-au experimentat încă. Utilizează experimentarea ca o modalitate de extindere, structurare și consolidare a repertoriului de strategii. Experții reprezintă coloana vertebrală a oricărei organizații educaționale atunci când este vorba de practici inovatoare.

## **Lider (leader) (C1):**

Liderii au o abordare coerentă și cuprinzătoare în ce privește utilizarea tehnologiilor digitale în vederea îmbunătățirii practicilor pedagogice și profesionale. Se bazează pe un repertoriu extins de strategii digitale, din care știu să le aleagă pe cele mai potrivite pentru o anumită situație. Ei reflectă constant asupra practicilor lor și le dezvoltă. Prin schimburi de idei cu colegii, se mențin la curent cu noile evoluții și idei. Aceștia reprezintă o sursă de inspirație pentru alții, cărora le transmit cunoștințele.

## **Pionier (pioneer) (C2):**

Pionierii pun sub semnul întrebării caracterul adecvat al practicilor digitale și pedagogice contemporane, pentru care ei însăși sunt Lideri. Sunt preocupăți de constrângerile sau dezavantajele acestor practici și sunt conduceți de impulsul de a inova și mai mult în educație. Pionierii experimentează tehnologii digitale extrem de inovatoare și complexe și/sau dezvoltă noi abordări pedagogice. Pionierii reprezintă o specie unică și rară. Ei sunt în fruntea inovațiilor și reprezintă un model pentru tinerii profesori.

Pentru toate abilitățile, progresul nivelurilor de competență este cumulativ, în sensul că fiecare descriptor de nivel superior include toți descriptorii de nivel inferior, cu excepția primului nivel, Începător (A1). De ex. a fi Expert (B2) înseamnă posibilitatea de a adera la toate afirmațiile de la nivelurile A2 până la B2, dar nu și la cele de la nivelurile C1 și C2. Nivelul Începător (A1) este descris, în mare măsură, prin absența anumitor competențe, adică cunoștințe, abilități sau atitudini, existente la nivelurile A2 sau superioare. Astfel, Exploratori (A2) sunt cei care au depășit preocupările sau îndoielile existente la nivelul Începător (A1).

Pentru fiecare competență se aplică un anumit progres, în funcție de caracteristicile competenței în cauză și de modul în care evoluează în general atunci când se atinge un nivel superior de competență. Cu toate acestea, unele cuvinte cheie sunt comune aceluiasi nivel de competență în toate abilitățile dintr-un domeniu. Acestea sunt indicate în Tabelul 8.

		DIGICOMPEDU ÎN DETALIU					
		1	2	3	4	5	6
Niveluri	C2 Pionier	Inovare în practica profesională	Promovarea utilizării resurselor digitale	Inovarea predării	Inovarea evaluării	Inovarea implicării cursanților	Utilizarea de formate inovatoare pentru încurajarea competenței digitale a cursanților
	C1 Lider	Discutarea și reînnoirea practicii profesionale	Utilizarea extinsă a strategiilor și a resurselor avansate	Reînnoirea strategică și intenționată a practicii didactice	Reflecție critică asupra strategiilor de evaluare digitală	Capacitarea holistică a cursanților	Promovarea în manieră extinsă și imperativă a competenței digitale a cursanților
	B2 Expert	Îmbunătățirea practicii profesionale	Utilizarea strategică a resurselor interactive	Îmbunătățirea activităților de predare și a celor de învățare	Utilizarea strategică și eficientă a evaluării digitale	Utilizarea strategică a unei game de instrumente pentru capacitate	Promovarea strategică a competenței digitale a cursanților
	B1 Integrator	Extinderea practicii profesionale	Adaptarea resurselor digitale la contextul învățării	Integrarea în manieră pertinentă a resurselor digitale	Îmbunătățirea evaluării tradiționale	Abordarea capacitării cursanților	Implementarea activităților pentru încurajarea competenței digitale a cursanților
	A2 Explorator	Explorarea opțiunilor digitale	Explorarea resurselor digitale	Explorarea strategiilor digitale de predare și învățare	Explorarea strategiilor de evaluare digitală	Explorarea strategiilor centrate pe cursant	Încurajarea cursanților în utilizarea tehnologiilor digitale
	A1 Începător	Conștientizare; incertitudine; utilizare de bază	Conștientizare; incertitudine; utilizare de bază	Conștientizare; incertitudine; utilizare de bază	Conștientizare; incertitudine; utilizare de bază	Conștientizare; incertitudine; utilizare de bază	Conștientizare; incertitudine; utilizare de bază
		1	2	3	4	5	6
IMPLICARE PROFESSIONALĂ		RESURSE DIGITALE	PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE	EVALUARE	CAPACITAREA CURSANȚILOR	FACILITAREA DOBÂNDIRII DE CĂtre CURSANȚI A COMPETENȚEI DIGITALE	

Tabelul 8: Progresul privind competențele DigCompEdu (pe domenii)



A photograph of a group of diverse young people laughing and having fun at a concert. A woman with long curly hair is in the foreground, smiling broadly. In the background, other people are visible, some holding up phones to take pictures. The scene is lit with warm, orange-toned stage lights.

01

# Implicare profesională



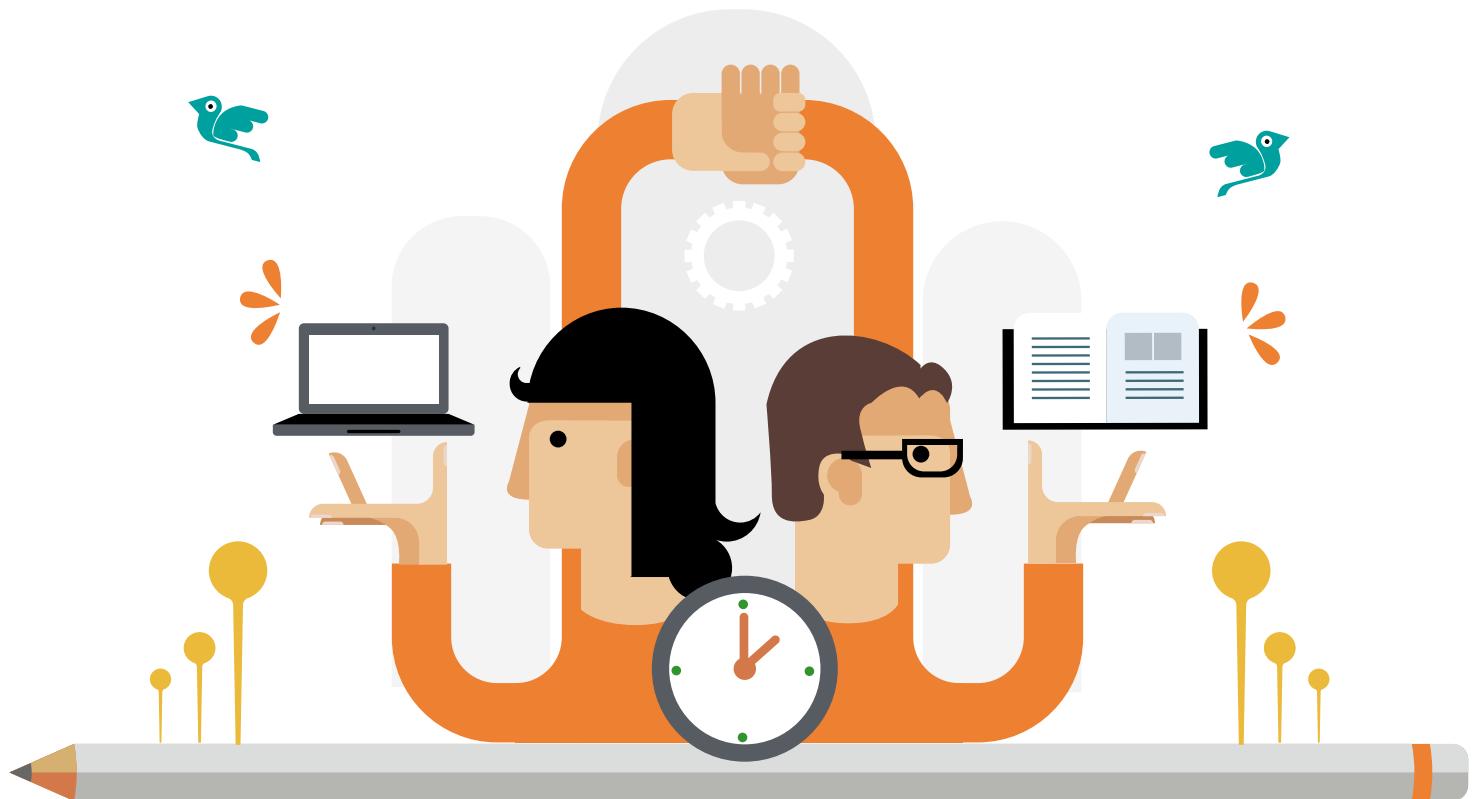
## Comunicare organizațională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu cursanții, părinții și terții. Contribuirea la elaborarea și îmbunătățirea, prin colaborare, a strategiilor de comunicare organizațională.

### Activități

- ◆ 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, de ex. reguli, numiri, evenimente
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a informa cursanții și părinții în mod individual, de ex. cu privire la progres și la subiecte de interes
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica cu colegii din aceeași organizație și din afara acesteia
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a comunica cu terți relevanți pentru proiectul educațional, de ex. experți care vor fi invitați, locuri care vor fi vizitate
- ◆ Comunicarea pe site-ul web al organizației sau prin intermediul tehnologiilor digitale, platformelor sau serviciilor de comunicare ale companiei 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

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru comunicare
<b>Explorator (A2)</b> 	Cunoașterea și folosirea <b>la nivel de bază</b> a tehnologiilor digitale pentru comunicare
<b>Integrator (B1)</b> 	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare <b>într-un mod eficient și responsabil</b>
<b>Expert (B2)</b> 	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare <b>într-un mod structurat și responsabil</b>
<b>Lider (C1)</b> 	<b>Evaluarea și discutarea</b> strategiilor de comunicare
<b>Pionier (C2)</b> 	Reflecție asupra și <b>reprojectarea</b> strategiilor de comunicare



## Colaborare profesională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru angajarea în colaborări cu alți profesori, pentru împărtășirea și schimbarea de cunoștințe și experiență și inovarea, prin colaborare, a practicilor pedagogice.

### Activități

- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a colabora cu alți profesori, la un anumit proiect sau o sarcină dedicată
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a împărtăși și schimba cunoștințe, resurse și experiențe cu colegii și cei asemenei
- ◆ 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

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru colaborare</p> <p>Utilizez rar tehnologiile digitale pentru a colabora cu colegii.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Cunoașterea și folosirea <b>la nivel de bază</b> a tehnologiilor digitale pentru colaborare</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru a colabora cu colegii din organizația mea, de ex. la un proiect comun dedicat sau pentru schimbul de conținut, de cunoștințe și de opinii.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>împărtăși și face schimb</b> de practici</p> <p>Folosesc comunitățile digitale pentru a explora noi resurse sau metode pedagogice și pentru a obține idei noi.</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru a împărtăși și schimba resursele pe care le folosesc, cunoștințele și părerile mele, cu colegii din organizația mea și din afara acesteia.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru <b>dobândirea de cunoștințe prin colaborare</b></p> <p>Folosesc în mod activ comunitățile digitale pentru a face schimb de idei și a dezvolta în colaborare resurse digitale.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>reflecta la și a îmbunătăți</b> practicile și competențele</p> <p>Folosesc informațiile și resursele generate în rețelele de colaborare din care fac parte pentru a obține feedback asupra competențelor și pentru a mi le îmbunătăți și pentru a-mi extinde repertoriul de practici digitale.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>facilita practica inovatoare</b></p> <p>Folosesc comunitățile digitale pentru a colabora cu colegii la elaborarea de practici pedagogice inovatoare.</p> <p>Folosesc comunitățile digitale pentru a ajuta alți profesori să își dezvolte competențele digitale și pedagogice.</p>



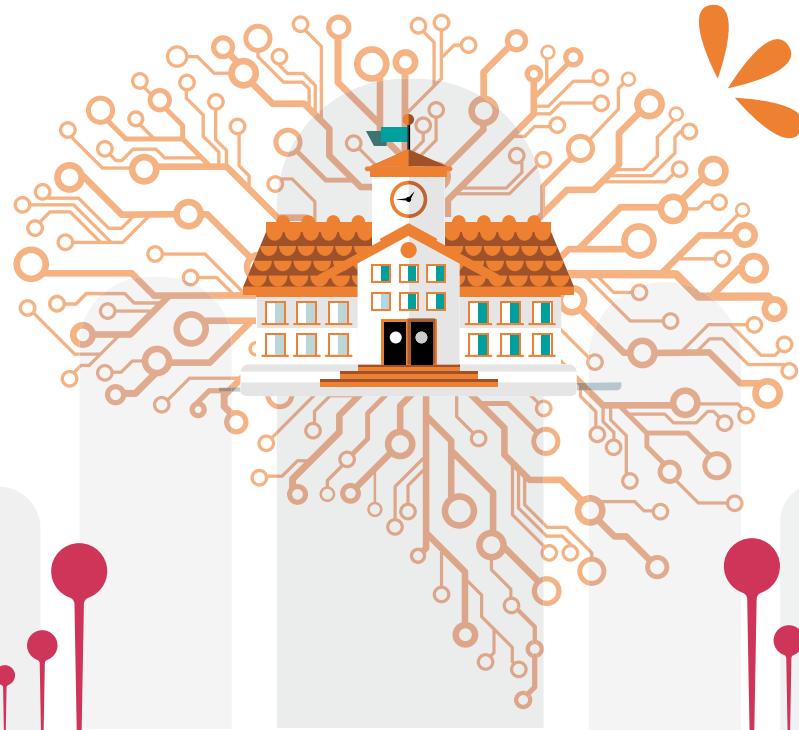
## Practici reflexive

Reflecție la nivel individual și colectiv, evaluare critică și elaborare, în mod activ, a propriei practici pedagogice digitale și a celei din comunitatea educațională.

### Activități

- ◆ Reflecție critică asupra propriei practici digitale și pedagogice
- ◆ Identificarea lacunelor de competență și a domeniilor ce necesită îmbunătățire
- ◆ Solicitarea ajutorului altora în vederea îmbunătățirii practicii digitale și pedagogice
- ◆ Căutarea formării orientate și folosirea oportunităților pentru dezvoltarea profesională continuă
- ◆ Căutarea extinderii și îmbunătățirii continue a repertoriului practicilor pedagogice digitale
- ◆ Ajutarea altora în vederea dezvoltării competenței pedagogice digitale a acestora
- ◆ La nivel organizațional, reflecție asupra și furnizarea de feedback critic cu privire la politicile și practicile digitale
- ◆ Contribuirea în mod activ la elaborarea în continuare a practicilor organizaționale, a politicilor și vizunilor privind utilizarea tehnologiilor digitale

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<b>Incertitudine</b> cu privire la nevoile de dezvoltare ale unei persoane <p>Ştiu că trebuie să îmi îmbunătățesc abilitățile digitale, dar nu sunt sigur cum și de unde să încep.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<b>Certitudine</b> cu privire la nevoile de dezvoltare ale unei persoane <p>Sunt conștient de limitele propriei mele competențe digitale și de nevoile mele de formare.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<b>Utilizarea experimentării și a învățării de la egal la egal</b> ca sursă pentru dezvoltare <p>Încerc să îmi îmbunătățesc și actualizez competența pedagogică digitală prin experimentare și învățare de la egal la egal.</p> <p>Experimentez creativ și reflectez asupra noilor abordări pedagogice, permise de tehnologiile digitale.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	Utilizarea unei game de resurse pentru elaborarea <b>propriilor</b> practici digitale și pedagogice <p>Caut în mod activ cele mai bune practici, cursuri sau alte sfaturi pentru a-mi îmbunătăți propriile competențe pedagogice digitale și pe cele digitale în sens mai larg.</p> <p>Evaluez, reflectez și discut cu colegii despre cum să folosesc tehnologiile digitale pentru a inova și a îmbunătăți practicile educaționale.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	Reflecție, în colaborare, asupra și îmbunătățirea <b>practicii pedagogice în general</b> <p>Urmăresc cercetările curente privind predarea inovatoare și integrez rezultatele cercetării în practica mea.</p> <p>Evaluez, reflectez și discut, în colaborare, despre politicile și practicile organizaționale privind utilizarea tehnologiilor digitale.</p> <p>Îi ajut pe alții în vederea dezvoltării competenței pedagogice digitale a acestora.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<b>Inovarea</b> politicilor și practicilor educaționale <p>Dezvolt, individual sau în colaborare cu colegii, o viziune sau o strategie pentru îmbunătățirea practicilor educaționale prin utilizarea tehnologiilor digitale.</p> <p>Reflectez și evaluez împreună cu colegii și/sau cu cercetătorii diferite practici, metode și politici digitale, în vederea dezvoltării metodelor inovatoare.</p>



## Dezvoltare profesională continuă digitală (CPD)

Utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.

### Activități

- ◆ Utilizarea internetului pentru a identifica oportunități adecvate de formare și dezvoltare profesională
- ◆ Utilizarea internetului pentru a actualiza competențele specifice subiectului
- ◆ Utilizarea internetului pentru a afla mai multe metode și strategii pedagogice noi
- ◆ Utilizarea internetului pentru a căuta și identifica resurse digitale care susțin dezvoltarea profesională
- ◆ Utilizarea schimburilor în comunități profesionale digitale ca sursă de dezvoltare profesională
- ◆ Utilizarea oportunităților de formare online, de ex. tutoriale video, MOOC-uri, seminarii web etc.
- ◆ Utilizarea tehnologilor și a mediilor digitale pentru a oferi oportunități de formare colegilor

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la nivel redus</b> a internetului pentru actualizarea cunoștințelor</p> <p>Doar rareori folosesc internetul sau nu îl folosesc deloc pentru a-mi actualiza cunoștințele sau abilitățile.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Utilizarea internetului pentru <b>actualizarea cunoștințelor</b></p> <p>Folosesc internetul pentru a-mi actualiza cunoștințele specifice subiectului sau pe cele pedagogice.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p>Utilizarea internetului pentru a <b>identifica oportunități</b> pentru DPC</p> <p>Folosesc internetul pentru a identifica cursuri de pregătire adecvate și alte oportunități de dezvoltare profesională (de ex. conferințe).</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p><b>Explorarea oportunităților privind DPC</b> online</p> <p>Folosesc internetul pentru dezvoltare profesională, de ex. prin participarea la cursuri online, webinarii sau consultarea materialelor de instruire digitale și a tutorialelor video.</p> <p>Folosesc schimburi formale și informale în comunitățile online profesionale ca sursă pentru dezvoltarea mea profesională.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Utilizarea <b>imperativă</b> și <b>strategică</b> a internetului pentru <b>DPC</b></p> <p>Consult o serie de posibilități de instruire online și le selectez pe cele care se potrivesc cel mai bine nevoilor mele de dezvoltare, stilului de învățare și constrângerilor de timp.</p> <p>Particip activ la oportunitățile de formare online și contribui la îmbunătățirea acestora și îi îndrum pe ceilalți în luarea de decizii adecvate, oferind feedback.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea internetului pentru a <b>asigura DPC</b> colegilor</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru a sfătuvi colegii cu privire la practicile didactice inovatoare, de ex. în comunități profesionale, prin bloguri personale sau prin elaborarea de materiale de instruire digitale aferente acestora.</p>



A photograph of a woman with long brown hair, wearing a polka-dot dress, smiling and holding a tablet. A small white rectangular box is overlaid on the bottom right of the image, containing the number "02".

02

# Resurse digitale

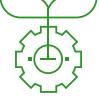


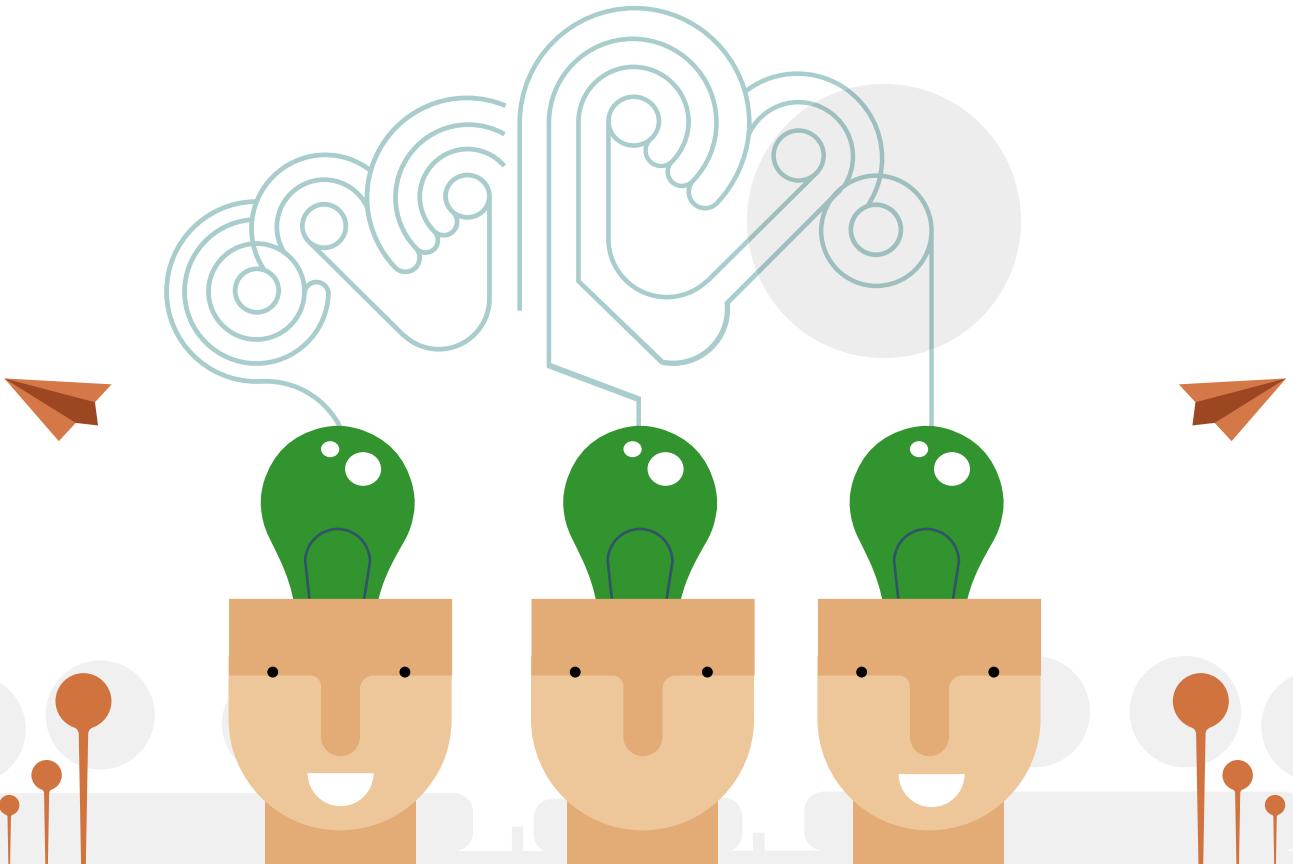
## Selectarea resurselor digitale

Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale pentru a sprijini și îmbunătăți predarea și învățarea. Luarea în considerare a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți la selectarea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora.

### Activități

- ◆ Formularea strategiilor de căutare adecvate pentru identificarea resurselor digitale pentru predare și învățare
- ◆ Selectarea resurselor digitale adecvate pentru predare și învățare, având în vedere contextul specific de învățare și obiectivul de învățare
- ◆ Evaluarea critică a credibilității și a nivelului de încredere al surselor și resurselor digitale
- ◆ Luarea în considerare a posibilelor restricții la utilizarea sau reutilizarea resurselor digitale (de ex. drepturi de autor, tip de fișier, cerințe tehnice, dispoziții legale, accesibilitate)
- ◆ Evaluarea utilității resurselor digitale în abordarea obiectivului învățării, a nivelurilor de competență ale grupului de cursanți existenți, precum și în abordarea pedagogică aleasă

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p><b>Utilizarea la nivel redus a internetului pentru a găsi resurse</b></p> <p>Doar rareori folosesc internetul sau nu îl folosesc deloc pentru a găsi resurse pentru predare și învățare.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Cunoașterea și folosirea la nivel de bază a tehnologiilor digitale pentru <b>găsirea resurselor</b></p> <p>Folosesc strategii simple de căutare pe internet pentru a identifica conținutul digital relevant pentru predare și învățare.</p> <p>Cunosc platforme educaționale comune care furnizează resurse educaționale.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p>Identificarea și <b>evaluarea</b> resurselor adecvate folosind <b>criterii de bază</b></p> <p>Îmi adaptez strategiile de căutare pe baza rezultatelor obținute.</p> <p>Filtrez rezultatele pentru a găsi resurse adecvate, folosind criterii adecvate.</p> <p>Evaluez calitatea resurselor digitale pe baza unor criterii de bază, cum ar fi, de ex. locul publicării, autorul, feedback-ul altor utilizatori.</p> <p>Selectez resurse pe care cursanții mei le pot considera interesante, cum ar fi videoclipuri.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Identificarea și <b>evaluarea</b> resurselor adecvate folosind <b>criterii complexe</b></p> <p>Îmi adaptez strategiile de căutare pentru a identifica resurse pe care le pot modifica și adapta, de ex. căutarea și filtrarea după licență, denumirea fișierului, data, feedback-ul utilizatorilor etc.</p> <p>Găsesc aplicații și/sau jocuri pe care le pot utiliza cursanții mei.</p> <p>Evaluez nivelul de încredere al resurselor digitale și adevararea acestora la grupul meu de cursanți și la obiectivul specific de învățare.</p> <p>Ofer feedback și recomandări cu privire la resursele pe care le folosesc.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Identificarea și evaluarea <b>completă</b> a resurselor adecvate, luând în considerare toate aspectele relevante</p> <p>Pe lângă motoarele de căutare, folosesc o varietate de alte surse, de ex. platforme de colaborare, arhive oficiale etc.</p> <p>Evaluez nivelul de încredere și adevararea conținutului pe baza unei combinații de criterii, verificând și corectitudinea și neutralitatea acestuia.</p> <p>Când folosesc resurse în clasă, le pun în context pentru cursanți, de ex. subliniind sursa și posibilele opinii părtințioare.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p><b>Promovarea</b> utilizării resurselor digitale în educație</p> <p>Ofer îndrumări colegilor cu privire la strategiile de căutare eficiente și la arhive și resurse adecvate.</p> <p>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.</p>



## Crearea și modificarea resurselor digitale

Modificarea și utilizarea resurselor existente cu licență deschisă și a altor resurse atunci când acestea sunt permise. Crearea sau crearea în colaborare de noi resurse educaționale digitale. Luarea în considerare a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți la conceperea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora.

### Activități

- ◆ Modificarea și editarea resurselor digitale existente, acolo unde este permis
- ◆ Combinarea și mixarea resurselor digitale existente sau părți ale acestora, acolo unde este permis
- ◆ Crearea de noi resurse educaționale digitale
- ◆ Crearea împreună cu alții de resurse educaționale digitale
- ◆ Luarea în considerare a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a grupului de cursanți, la adaptarea sau la conceperea resurselor digitale de învățare
- ◆ Înțelegerea diferitelor licențe atribuite resurselor digitale și implicațiile pentru reutilizarea lor

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<b>Abținerea</b> de la modificarea resurselor digitale <p>Este posibil să folosesc resurse digitale, dar de obicei nu le modific și nu îmi creez propriile resurse.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	Crearea și modificarea resurselor folosind <b>instrumente</b> și <b>strategii de bază</b> <p>Folosesc programe informaticе de birou pentru a proiecta și modifica de ex. fișe de lucru și teste.</p> <p>Creez prezentări digitale în scop instructiv.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	Crearea și modificarea resurselor folosind <b>unele funcții avansate</b> <p>Când creez resurse digitale (de ex. prezentări), integrez câteva animații, link-uri, elemente multimedia sau elemente interactive.</p> <p>Fac câteva modificări de bază la resursele digitale de învățare pe care le folosesc pentru a le adapta contextului de învățare, de ex. editarea sau ștergerea anumitor părți, adaptarea setărilor generale.</p> <p>Abordez un obiectiv specific de învățare atunci când selectez, modific, combin și creez resurse de învățare digitale.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	Adaptarea <b>resurselor digitale avansate</b> la un context concret de învățare <p>Integrez o serie de elemente și jocuri interactive în resursele de instruire create de mine.</p> <p>Modific și combin resursele existente pentru a crea activități de învățare adaptate unui context și obiectiv concret de învățare și caracteristicilor grupului de cursanți.</p> <p>Înțeleg diferite licențe atribuite resurselor digitale și cunosc permisiunile care mi se acordă în ceea ce privește modificarea resurselor.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	Crearea, co-crearea și modificarea resurselor în funcție de <b>contextul de învățare</b> , folosind o <b>serie de strategii avansate</b> <p>Creez și modific activități de învățare digitală complexă și interactivă, de ex. fișe de lucru interactive, evaluări online, activități de învățare prin colaborare online (de ex. wiki-uri, bloguri), jocuri, aplicații, vizualizări</p> <p>Creez în colaborare cu colegii resurse de învățare.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	Crearea de resurse digitale <b>complexe și interactive</b> <p>Îmi creez propriile aplicații sau jocuri pentru a-mi susține obiectivele educative.</p>



## Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale

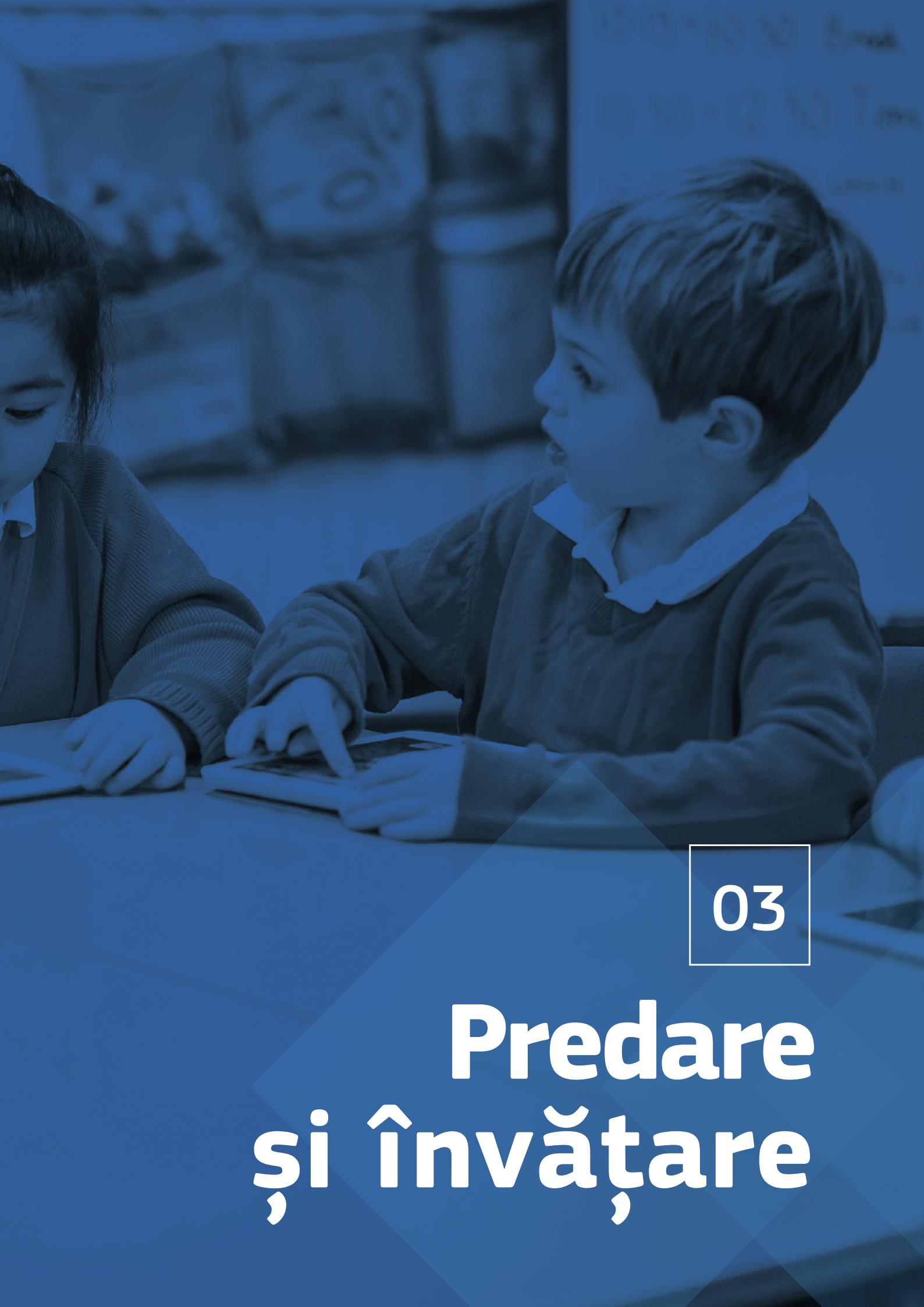
Organizarea conținutului digital și punerea sa la dispoziția cursanților, părinților și altor profesori. Protejarea eficientă a conținutului digital sensibil. Respectarea și aplicarea corectă a normelor privind confidențialitatea și drepturile de autor. Înțelegerea utilizării și creării licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise, inclusiv alocarea adecvată a acestora.

### Activități

- ◆ Partajarea resurselor folosind link-uri sau fișiere atașate, de ex. la e-mailuri
- ◆ Partajarea resurselor pe platforme online sau pe site-uri/bloguri personale sau ale organizațiilor
- ◆ Partajarea propriilor arhive de resurse cu alții, gestionându-le accesul și drepturile, după caz
- ◆ Respectarea posibilelor restricții privind drepturile de autor la utilizarea, reutilizarea și modificarea resurselor digitale
- ◆ Conceperea de trimitere adecvate la surse în cazul partajării sau al publicării resurselor care fac obiectul drepturilor de autor
- ◆ Atribuirea de licențe (deschise) unor resurse autoco create
- ◆ Luarea de măsuri pentru protejarea datelor și resurselor sensibile (de ex. notele cursanților, examene)
- ◆ Partajarea datelor administrative și legate de cursanți cu colegii, cursanții și părinții, după caz

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<b>Neutilizarea</b> strategiilor de partajare a resurselor <p>Stochez și organizez resurse digitale pentru propria utilizare viitoare.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<b>Gestionarea</b> resurselor folosind <b>strategii de bază</b> <p>Partajez conținut educațional prin fișiere atașate la e-mail sau prin link-uri.</p> <p>Am cunoștință că unele resurse distribuite pe internet sunt protejate de drepturi de autor.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<b>Partajarea</b> și protejarea <b>eficientă</b> a resurselor folosind <b>strategii de bază</b> <p>Partajez conținut educațional în medii virtuale de învățare sau prin încărcarea, legarea sau încorporarea acestuia, de ex. pe un site web sau blog de curs.</p> <p>Protejez eficient conținutul sensibil, de ex. examene, rapoarte privind cursanții.</p> <p>Înțeleg regulile de copyright care se aplică resurselor digitale pe care le folosesc în scopuri școlare (imagini, text, audio și film).</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<b>Partajarea</b> în manieră <b>profesională</b> a resurselor <p>Partajez resurse înglobându-le în medii digitale.</p> <p>Protejez eficient datele personale și sensibile și restricționez accesul la resurse, după caz.</p> <p>Fac trimiteri corecte la resursele vizate de drepturile de autor.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<b>Publicarea</b> digitală a resurselor auto-create <p>Compilez directoare complete de conținut digital și le pun la dispoziția cursanților sau a altor profesori.</p> <p>Aplic licențe la resursele pe care le public online.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<b>Publicarea profesională</b> de conținut digital auto-creat <p>Adnotez resursele pe care le partajez digital și le permit altora să le comenteze, să le modifice, să le rearanjeze sau să le adauge.</p>





03

# Predare și învățare



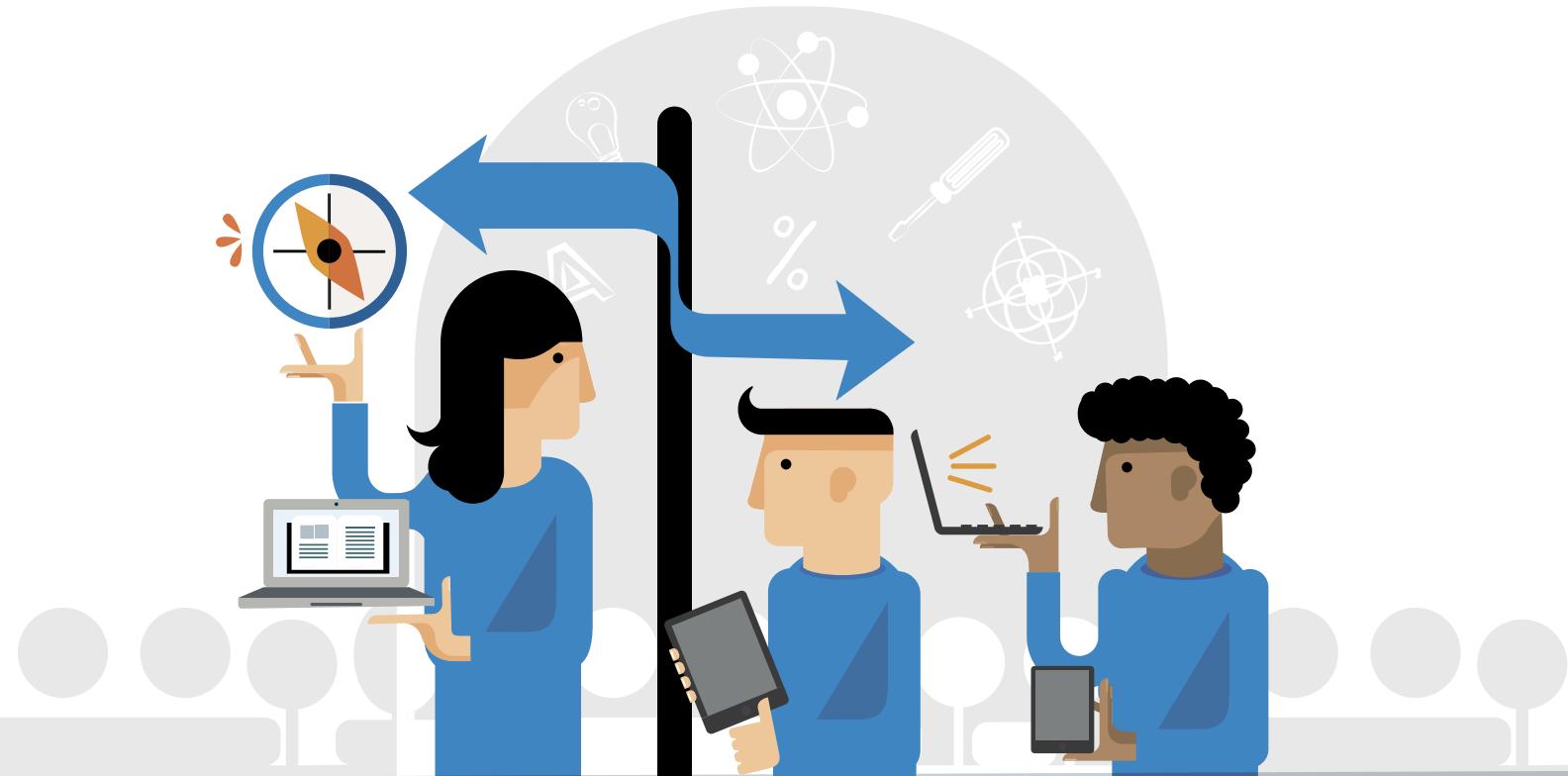
## Predare

Planificarea și utilizarea dispozitivelor și a resurselor digitale în procesul de predare în vederea îmbunătățirii eficienței intervențiilor didactice. Gestionarea și orchestrarea în mod adecvat a intervențiilor de predare asistată digital. Experimentarea cu și conceperea de noi formate și metode didactice pentru predare.

### Activități

- ◆ Utilizarea tehnologiilor pentru clasă pentru a sprijini predarea, de ex. table electronice, dispozitive mobile
- ◆ Structurarea lecției în aşa fel încât diferitele activități digitale (conduse de profesor și conduse de cursant) să consolideze împreună obiectivul învățării
- ◆ Organizarea de sesiuni de învățare, activități și interacțiuni într-un mediu digital
- ◆ Structurarea și gestionarea conținutului, colaborării și interacțiunii într-un mediu digital
- ◆ Luarea în considerare a modului în care intervențiile digitale conduse de profesor - fie față în față sau într-un mediu digital - pot susține cel mai bine obiectivul învățării
- ◆ Reflecție asupra eficacității și adecvării strategiilor pedagogice digitale alese și ajustarea în mod flexibil a metodelor și a strategiilor
- ◆ Experimentarea cu și conceperea de noi formate și metode educaționale pentru predare (de ex. clasă inversată)

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru predare</p> <p>Nu folosesc sau folosesc doar foarte rar dispozitive digitale sau conținut digital în predarea mea.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel de bază</b> a tehnologiilor digitale disponibile pentru predare</p> <p>Folosesc tehnologiile disponibile în clasă, de ex. table digitale, proiectoare, PC-uri.</p> <p>Aleg tehnologiile digitale în funcție de obiectivul și contextul de învățare.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Integrarea în manieră pertinentă</b> a tehnologiilor digitale disponibile în procesul de predare</p> <p>Organizez și gestionez integrarea dispozitivelor digitale (de ex. tehnologiile la clasă, dispozitivele cursanților) în procesul de predare și învățare.</p> <p>Gestionez integrarea conținutului digital, de ex. videoclipuri, activități interactive, în procesul de predare și învățare.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Folosirea în mod special a tehnologiilor digitale pentru <b>îmbunătățirea strategiilor pedagogice</b></p> <p>Tinând cont de cadrele sociale și de modurile adecvate de interacțiune atunci când integrez tehnologiile digitale.</p> <p>Folosesc tehnologiile digitale în predare pentru a favoriza variațiile metodologiei.</p> <p>Organizez sesiuni de învățare sau alte interacțiuni într-un mediu digital.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p><b>Orchestrare, monitorizare</b> și <b>adaptare</b> flexibilă a utilizării tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți strategiile pedagogice</p> <p>Structurez sesiunea de învățare în aşa fel încât diferitele activități digitale (conduse de profesor și conduse de cursant) să consolideze împreună obiectivul învățării.</p> <p>Structurez și gestionez conținutul, colaborarea și interacțiunea într-un mediu digital.</p> <p>Evaluez continuu eficiența strategiilor de predare îmbunătățite digital și îmi revizuiesc strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>înova strategiile de predare</b></p> <p>Predau cursuri sau module de învățare complete într-un mediu digital de învățare.</p> <p>Experimentez cu și concep noi formate și metode pedagogice de predare.</p>



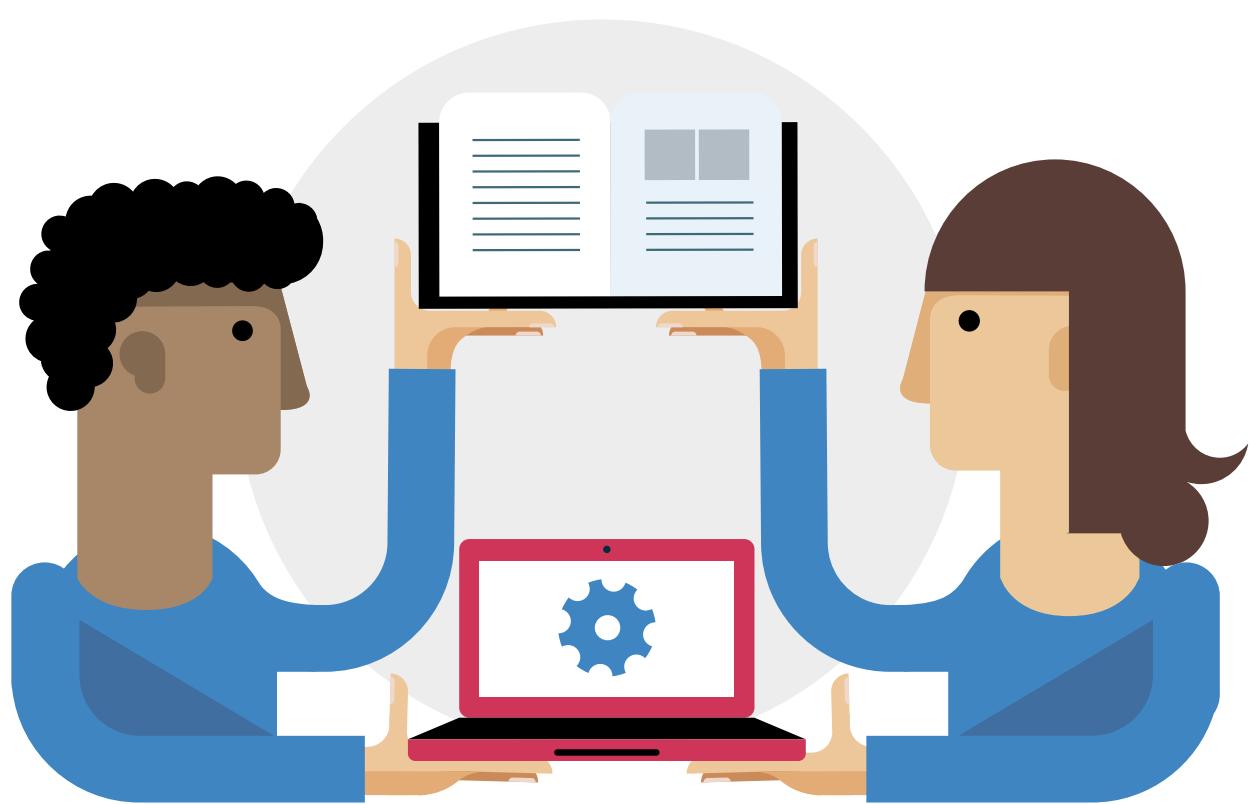
## Îndrumare

Utilizarea tehnologiilor și a serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, individual și colectiv, în cadrul și în afara sesiunii de învățare. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a pune la dispoziție asistență și consiliere în timp util și orientată. Experimentarea cu și conceperea de noi forme și formate pentru a oferi indicații și asistență.

### Activități

- ◆ Utilizarea instrumentelor de comunicare digitală pentru a răspunde prompt la întrebările și îndoielile cursanților, de ex. cu privire la temele pentru acasă
- ◆ Crearea de activități de învățare în medii digitale, având în vedere nevoile de îndrumare și de asistență ale cursanților
- ◆ Interacțiune cu cursanții în medii digitale de colaborare
- ◆ Monitorizarea digitală a comportamentului cursanților în clasă și oferirea de îndrumare atunci când este nevoie
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a monitoriza de la distanță progresul cursanților și pentru a interveni atunci când este necesar, permitând în același timp autoreglarea
- ◆ Experimentarea cu și conceperea de noi forme și formate pentru a asigura îndrumare și asistență folosind tehnologii digitale

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru interacțiunea cu cursanții</p> <p>Nu comunic sau comunica doar foarte rar cu cursanții prin mijloace digitale, de ex. e-mail.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Utilizarea strategiilor digitale <b>de bază</b> pentru interacțiunea cu cursanții</p> <p>Folosesc tehnologii digitale, de ex. e-mail sau chat, pentru a răspunde la întrebările sau îndoielile cursanților, de ex. cu privire la temele pentru acasă.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți <b>interacțiunea</b> cu cursanții</p> <p>Folosesc un canal comun de comunicare digitală cu cursanții mei pentru a răspunde la întrebările și îndoielile lor.</p> <p>Sunt în contact frecvent cu cursanții și ascult problemele și întrebările lor.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți <b>monitorizarea și îndrumarea</b></p> <p>Interacționez cu cursanții din mediile digitale de colaborare pe care le folosesc, monitorizând comportamentul acestora și oferind îndrumare și asistență individuale, după caz.</p> <p>Experimentez noi forme și formate pentru a asigura îndrumare și asistență folosind tehnologii digitale.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale în mod <b>strategic</b> și cu <b>scop</b> pentru a oferi îndrumare și asistență</p> <p>Când stabilesc activități de învățare în medii digitale, prevăd nevoile cursanților de îndrumare și de asistență, de ex. cu ajutorul unei secțiuni de ajutor sau al unor întrebări frecvente sau folosind tutoriale video.</p> <p>Când implementez activități de învățare digitală în clasă, mă asigur că pot să monitorizez (digital) comportamentul cursanților, astfel încât să pot oferi îndrumări când este nevoie.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>inova</b> <b>asigurarea de îndrumare</b></p> <p>Elaborez noi forme și formate pentru a asigura îndrumare și asistență, folosind tehnologii digitale.</p>



## Învățare prin colaborare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova și îmbunătăți colaborarea dintre cursanți. Permiterea cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în activitatea de colaborare, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării, colaborării și dobândirii de cunoștințe prin colaborare.

### Activități

- ◆ Implementarea de activități de învățare prin colaborare în care sunt utilizate dispozitive digitale, resurse sau strategii de informare digitală
- ◆ Implementarea de activități de învățare prin colaborare într-un mediu digital, de ex. folosind bloguri, wiki-uri, sisteme de gestionare a învățării
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru schimbul de cunoștințe prin colaborare între cursanți
- ◆ Monitorizarea și îndrumarea cursanților în generarea prin colaborare a cunoștințelor în medii digitale
- ◆ Solicitarea cursanților să își prezinte digital activitățile de colaborare și asigurarea de asistență acestora în acest sens
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea colegilor și ca suport pentru autoreglarea prin colaborare și învățarea de la egal la egal
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a experimenta noi formate și metode pentru învățarea prin colaborare.

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p><b>Utilizarea la un nivel redus a tehnologiilor digitale</b> în activitățile de învățare prin colaborare</p> <p>Nu consider, sau iau în considerare foarte rar, modul în care cursanții ar putea folosi tehnologiile digitale în activitățile sau la temele efectuate prin colaborare.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile lor de colaborare</p> <p>La implementarea activităților sau a proiectelor efectuate prin colaborare, îi încurajez pe cursanți să utilizeze tehnologii digitale pentru a-și susține munca, de ex. pentru căutare pe internet sau pentru a-și prezenta rezultatele.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Implementarea</b> tehnologiilor digitale în elaborarea activităților de colaborare</p> <p>Proiectez și implementez activități de colaborare în care tehnologiile digitale sunt utilizate de către cursanți pentru generarea de către aceștia, prin colaborare, de cunoștințe, de ex. pentru furnizare și schimb de informații.</p> <p>Solicit cursanților să își documenteze activitățile de colaborare folosind tehnologii digitale, de ex. prezentări digitale, videoclipuri, postări pe blog.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p><b>Utilizarea mediilor digitale</b> pentru a sprijini învățarea prin colaborare</p> <p>Organizez activități de colaborare într-un mediu digital, de ex. bloguri, wiki-uri, moodle, medii virtuale de învățare.</p> <p>Monitorizez și îndrum interacțiunea cursanților atunci când colaborează în medii digitale.</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru a permite cursanților să partajeze cunoștințele cu ceilalți și să primească feedback de la colegi și cu privire la temele individuale.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p><b>Utilizarea mediilor digitale</b> pentru <b>generarea de cunoștințe și evaluarea colegilor, prin colaborare</b>, de către cursanți</p> <p>Proiectez și gestionez diverse activități de învățare prin colaborare, în care cursanții 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.</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru evaluarea colegilor și ca suport pentru autoreglarea prin colaborare și pentru învățarea de la egal la egal.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p><b>Utilizarea tehnologiilor digitale</b> pentru a <b>inova</b> colaborarea dintre cursanți</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru a inventa noi formate pentru învățarea prin colaborare.</p>



## Învățare autoreglată

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea autoreglată, adică pentru a le permite cursanților 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.

### Activități

- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale (de ex. bloguri, jurnale, instrumente de planificare) pentru a permite cursanților să își planifice propriile activități de învățare
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților să strângă dovezi și să documenteze progresul obținut, de ex. înregistrări audio sau video, fotografii
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale (de ex. e-portofolii, blogurile cursanților) pentru a permite cursanților să își documenteze și să își prezinte activitatea
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților să reflecteze și să își autovalueze procesul de învățare

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p><b>Utilizarea la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru învățarea autoreglată</p> <p>Nu consider, sau iau în considerare foarte rar, modul în care cursanții ar putea folosi tehnologiile digitale în activitățile sau la temele autoreglate.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de învățare autoreglată</p> <p>Încurajez cursanții să utilizeze tehnologii digitale pentru a-și susține activitățile și temele individuale de învățare, de ex. pentru preluarea informațiilor sau prezentarea rezultatelor.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Aplicarea</b> tehnologiilor digitale în elaborarea activităților de învățare autoreglată</p> <p>Încurajez cursanții să utilizeze tehnologii digitale pentru a colecta dovezi și a înregistra progresul, de ex. pentru a produce înregistrări audio sau video, fotografii, texte. Folosesc tehnologii digitale (de ex. e-portofolii, blogurile cursanților) pentru a permite cursanților să documenteze și să își prezinte activitatea.</p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru autoevaluarea cursanților.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea mediilor digitale pentru a sprijini <b>în manieră extinsă</b> învățarea autoreglată</p> <p>Folosesc tehnologii sau medii digitale (de ex. e-portofolii, bloguri, jurnale, instrumente de planificare) pentru a permite cursanților să gestioneze și să documenteze toate etapele învățării lor, de ex. pentru planificare, preluare de informații, documentare, reflecție și autoevaluare. Ajut cursanții să dezvolte, să aplice și să revizuiască criterii adecvate pentru autoevaluare, cu sprijinul tehnologiilor digitale.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p><b>Reflecție critică</b> asupra strategiilor digitale utilizate pentru încurajarea învățării autoreglate</p> <p>Reflectez la relevanța strategiilor mele digitale pentru promovarea învățării autoreglate și îmi îmbunătățesc constant strategiile.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Elaborarea de noi formate digitale și/sau de <b>abordări pedagogice</b> pentru învățarea autoreglată</p> <p>Elaborez noi formate digitale și/sau abordări pedagogice pentru a încuraja învățarea autoreglată.</p>





04

# Evaluare



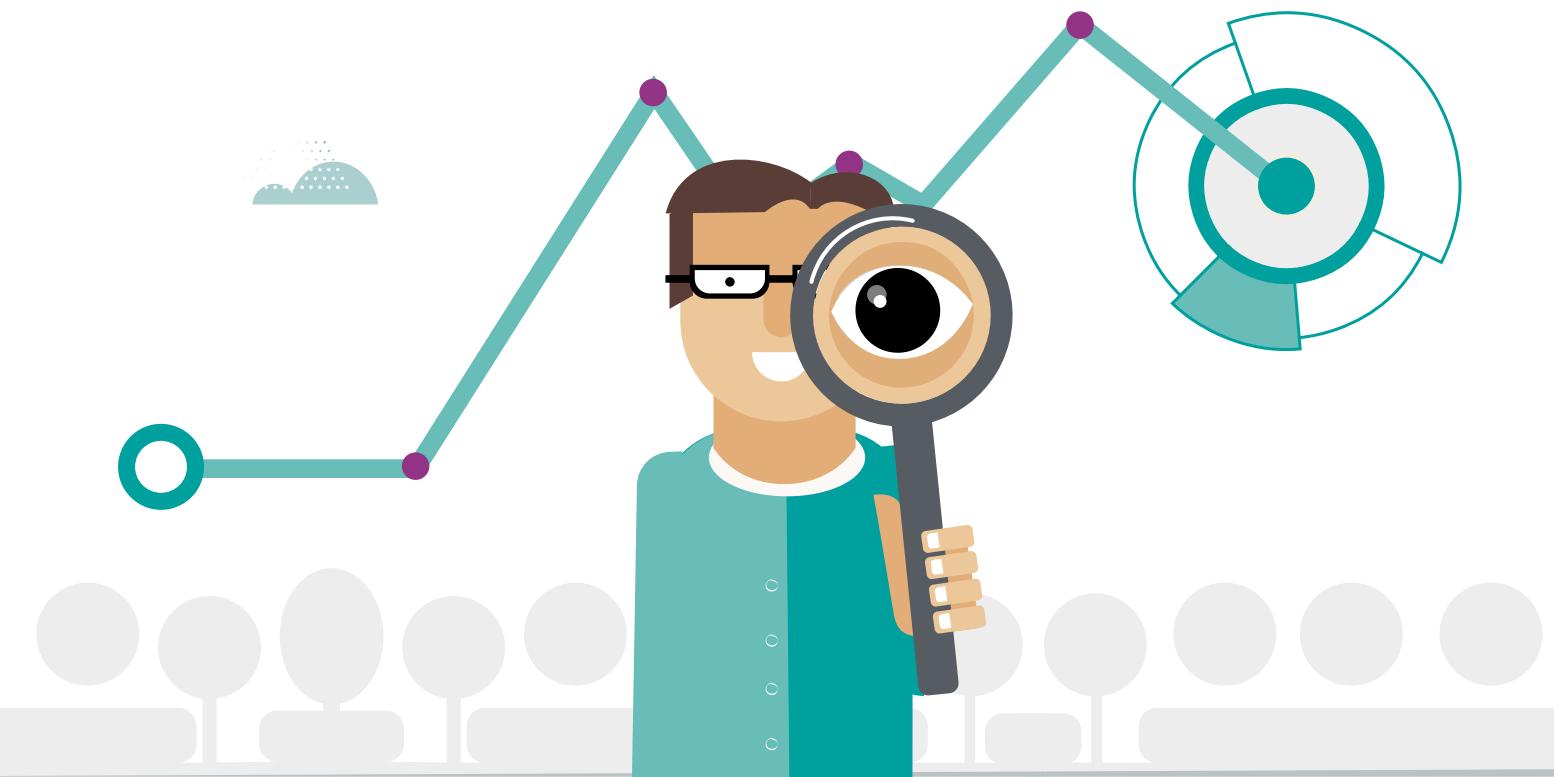
## Strategii de evaluare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă. Consolidarea diversității și a relevanței formelor și abordărilor de evaluare.

### Activități

- ◆ Utilizarea instrumentelor digitale de evaluare pentru a monitoriza procesul de învățare și pentru a obține informații despre progresul cursanților
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți strategiile de evaluare formativă, de ex. folosind sisteme de răspuns la clasă, teste, jocuri
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți evaluarea sumativă în cadrul testelor, de ex. prin teste pe computer, utilizarea fișierelor audio sau video (de ex. în învățarea limbilor străine), folosind simulări sau tehnologii digitale specifice subiectului ca medii de testare
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a elabora temele cursanților și pentru evaluarea acestora, de ex. prin e-portofolii
- ◆ Utilizarea de diferite formate de evaluare digitale și non-digitale și conștientizarea beneficiilor și dezavantajelor acestora
- ◆ Reflecție în manieră critică asupra caracterului adecvat al abordărilor de evaluare digitală și adaptarea, în consecință, a strategiilor

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru evaluare</p> <p>Nu folosesc sau folosesc doar foarte rar formate de evaluare digitală.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Integrarea <b>tehnologiilor digitale</b> în strategiile <b>traditionale de evaluare</b></p> <p>Folosesc tehnologii digitale pentru a elabora teme de evaluare care sunt apoi prezentate în format tipărit spre a fi efectuate.</p> <p>Planific utilizarea de către cursanți a tehnologiilor digitale în cadrul temelor de evaluare, de ex. pentru a fi de folos în cadrul temelor.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Utilizarea și modificarea</b> instrumentelor și formatelor digitale de evaluare existente</p> <p>Folosesc câteva tehnologii digitale existente pentru evaluare formativă sau sumativă, de ex. teste digitale, e-portofolii, jocuri.</p> <p>Adaptez instrumentele de evaluare digitală pentru a-mi susține obiectivul specific de evaluare, de ex. prin elaborarea unui test folosind un sistem digital de testare.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a unei <b>game</b> de formate de evaluare digitală</p> <p>Pentru evaluarea formativă, folosesc o gamă largă de software, instrumente și abordări de evaluare electronice, pentru ca acestea să poată fi utilizate de către cursanți atât în clasă, cât și după școală.</p> <p>Selectez, din diferite formate de evaluare, pe cel care reflectă cel mai bine natura rezultatului învățării care trebuie evaluat.</p> <p>Elaborez evaluări digitale care sunt bine întemeiate și de încredere.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Selectare, elaborare și adaptare în manieră <b>extinsă și imperativă</b> a formateelor de evaluare digitală</p> <p>Folosesc diferite formate de evaluare digitale și non-digitale, aliniate la standardele de conținut și tehnologie, și am cunoștiință de beneficiile și de dezavantajele acestora.</p> <p>Reflectez în manieră critică la utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluare și îmi adaptez strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Elaborarea de formate <b>inovatoare</b> de evaluare, folosind tehnologii digitale</p> <p>Elaborez noi formate digitale de evaluare, care reflectă abordări pedagogice inovatoare și permit evaluarea abilităților transversale.</p>



## Analiza dovezilor

Generarea, selectarea, analizarea și interpretarea în mod critic a dovezilor digitale privind activitatea, performanța și progresul cursanților, pentru a documenta predarea și învățarea.

### Activități

- ◆ Elaborarea și implementarea activităților de învățare care generează date despre activitatea și performanța cursantului
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a înregistra, compara și sintetiza informații despre progresul cursanților
- ◆ Cunoașterea faptului că activitatea cursanților în medii digitale generează informații care pot fi utilizate pentru a documenta predarea și învățarea
- ◆ Analizarea și interpretarea dovezilor disponibile privind activitatea și progresul cursanților, inclusiv a informațiilor generate de tehnologiile digitale utilizate
- ◆ Luarea în considerare, combinarea și evaluarea diferitelor surse de dovezi cu privire la progresul și performanța cursanților
- ◆ Evaluarea critică a dovezilor disponibile pentru a documenta predarea și învățarea

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a datelor digitale pentru monitorizarea progresului</p> <p>Nu apelez sau apelez foarte rar la datele înregistrate digital pentru a evalua nivelul la care se află cursanții.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Evaluarea <b>datelor de bază</b> privind activitatea și performanța cursanților</p> <p>Evaluez datele administrative (de ex. prezență) și datele privind performanța cursanților (de ex. note) pentru feedback individual și intervenții țintite.</p> <p>Am cunoștință de faptul că instrumentele digitale de evaluare (de ex. chestionare, sisteme de vot) pot fi utilizate în cadrul procesului de predare pentru a-mi oferi feedback în timp util cu privire la progresul cursanților.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p>Evaluarea unei <b>game</b> de <b>date</b> digitale pentru documentarea predării</p> <p>Evaluez datele rezultate din evaluările digitale pentru a documenta învățarea și predarea.</p> <p>Am cunoștință de faptul că datele cu privire la activitatea cursanților, astfel cum sunt înregistrate în mediile digitale pe care le folosesc, mă pot ajuta să le monitorizez progresul și să le ofer feedback și asistență în timp util.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a instrumentului digital pentru <b>generarea de date</b></p> <p>Folosesc tehnologii digitale (de ex. chestionare, sisteme de vot, jocuri) în cadrul procesului de predare pentru a avea feedback în timp util cu privire la progresul cursanților. Folosesc instrumentele de analiză a datelor furnizate de mediile digitale pe care le utilizez pentru a monitoriza și vizualiza activitatea.</p> <p>Interpretez datele și dovezile disponibile pentru a înțelege mai bine nevoile de asistență pentru fiecare cursant în parte.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Utilizarea datelor digitale pentru a <b>reflecta</b> asupra <b>modelelor</b> de învățare și a strategiilor de predare</p> <p>Monitorizez în mod continuu activitatea digitală și reflectez periodic asupra datelor înregistrate digital despre cursanți pentru a identifica și reacționa în timp util la comportamente critice și la probleme individuale.</p> <p>Evaluez și sintetizez datele generate de diferitele tehnologii digitale pe care le folosesc pentru a reflecta asupra eficacității și adevării diferitelor strategii de predare și a activităților de învățare, în general și pentru anumite grupuri de cursanți.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p><b>Inovare</b> în generarea și evaluarea datelor</p> <p>Aplic metode avansate de generare și vizualizare a datelor în activitățile digitale pe care le folosesc, de ex. pe baza analiticii învățării.</p> <p>Evaluez și discut în mod critic valoarea și validitatea diferitelor surse de date, precum și adevăra metodelor stabilite pentru analiza datelor.</p>



## Feedback și planificare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi cursanților un feedback direcționat și oportun. Adaptarea strategiilor de predare în consecință și asigurarea de asistență întintă, pe baza dovezilor generate de tehnologiile digitale utilizate. Facilitarea înțelegerii de către cursanți și părinți a dovezilor furnizate de tehnologiile digitale și utilizarea acestora la luarea deciziilor.

### Activități

- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a acorda note și feedback cu privire la temele transmise electronic
- ◆ Utilizarea sistemelor de gestionare a evaluării pentru a îmbunătăți eficacitatea feedback-ului
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a monitoriza progresul cursanților și pentru a oferi asistență atunci când este nevoie
- ◆ Adaptarea practicilor de predare și de evaluare, pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate
- ◆ Furnizarea de feedback personal și de asistență diferențiată cursanților, pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate
- ◆ Permiterea cursanților să evalueze și să interpreteze rezultatele evaluărilor formative, sumative, a autoevaluărilor și a recenziilor colegilor
- ◆ Asistarea cursanților în identificarea domeniilor ce necesită îmbunătățire și la elaborarea în comun a planurilor de învățare pentru a aborda respectivele domenii
- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților și/sau părinților să rămână la curent cu progresele și să facă alegeri în cunoștință de cauză cu privire la prioritățile de învățare viitoare, la disciplinele optionale sau la studiile viitoare

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a datelor digitale pentru feedback și planificare  Nu am cunoștință de modul în care tehnologiile digitale mă pot ajuta să ofer feedback cursanților sau să îmi adaptez strategiile de predare.
<b>Explorator (A2)</b> 	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>documenta feedback-ul</b>  Folosesc tehnologiile digitale pentru a elabora o descriere de ansamblu privind progresul cursanților, care servește ca bază pentru a acorda feedback și asistență.
<b>Integrator (B1)</b> 	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>furniza feedback</b>  Folosesc tehnologiile digitale pentru a acorda note și feedback cu privire la temele transmise electronic.  Ajut cursanții și/sau părinții să acceseze informații referitoare la performanțele cursanților folosind tehnologii digitale.
<b>Expert (B2)</b> 	Utilizarea datelor digitale pentru a îmbunătăți <b>eficacitatea</b> feedback-ului și a asistenței acordate  Adaptez practicile de predare și de evaluare, pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate de mine. Acord feedback personal și asistență diferențiată cursanților, pe baza datelor generate de tehnologiile digitale utilizate.  Folosesc tehnologii digitale pentru a permite cursanților și/sau părinților să rămână la curent cu progresele și să facă alegeri în cunoștință de cauză cu privire la prioritățile de învățare viitoare, la disciplinele opționale sau la studiile viitoare.
<b>Lider (C1)</b> 	Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>personaliza</b> feedback-ul și asistența  Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a personaliza feedback-ul și asistența. Asist cursanții la identificarea domeniilor ce necesită îmbunătățire și la elaborarea în comun a planurilor de învățare pentru a aborda respectivele domenii, pe baza dovezilor disponibile. Folosesc datele generate de tehnologiile digitale pentru a mă gândi la ce strategii de predare funcționează adecvat pentru ce tip de cursanți.
<b>Pionier (C2)</b> 	Utilizarea datelor digitale pentru <b>evaluarea și îmbunătățirea predării</b>  Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile de predare, ca răspuns la dovezile digitale pe care le găsesc cu privire la preferințele și nevoile cursanților, precum și la eficacitatea diferitelor intervenții didactice și a formatelor de învățare.



A black and white photograph of a man and a woman sitting at a table, looking at a laptop screen together. They are both smiling. The man has a beard and is wearing a striped shirt. The woman has short hair and is wearing a denim jacket over a patterned top. There are some plants in the background.

05

# Capacitarea cursanților



## Accesibilitate și incluziune

Asigurarea accesului la resursele și activitățile de învățare tuturor cursanților, inclusiv celor cu nevoi speciale. Luarea în considerare și reacționarea la așteptările, abilitățile, utilizările și concepțiile (digitale) greșite ale cursanților, precum și la constrângerile contextuale, fizice sau cognitive legate de utilizarea de către aceștia a tehnologiilor digitale.

### Activități

- ◆ Asigurarea de acces echitabil la tehnologii și resurse digitale adecvate, de ex. verificând că toți cursanții au acces la tehnologiile digitale utilizate
- ◆ Selectarea și utilizarea strategiilor pedagogice digitale care răspund contextului digital al cursanților, de ex. constrângerile contextuale la utilizarea de către aceștia a tehnologiilor (de ex. disponibilitate), abilități, așteptări, atitudini, concepții greșite și utilizări eronate
- ◆ Utilizarea tehnologiilor și a strategiilor digitale, de ex. tehnologii de asistență, concepute pentru cursanții care au nevoie de asistență specială (de ex. cursanți cu limitări fizice sau psihice, cursanți cu dizabilități de învățare)
- ◆ Luarea în considerare și răspuns la posibile probleme privind accesibilitatea la selectarea, modificarea sau elaborarea de resurse digitale și punerea la dispoziție a unor instrumente sau abordări alternative sau compensatorii pentru cursanții cu nevoi speciale
- ◆ Utilizarea principiilor de elaborare pentru a îmbunătăți accesibilitatea la resursele digitale și la mediile utilizate în predare
- ◆ Monitorizarea și reflecție continuă asupra adevarării măsurilor aplicate pentru îmbunătățirea accesibilității și adaptarea strategiilor în consecință

Progres		Afirmări privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<b>Preocupare</b> față de accesibilitate și incluziune	Mă tem că utilizarea tehnologiilor digitale în procesul de predare va face și mai dificilă participarea și înerea pasului cu ceilalți a cursanților deja dezavantajați.
<b>Explorator (A2)</b> 	<b>Cunoașterea</b> problemelor privind accesibilitatea și incluziunea	Înțeleg importanța asigurării pentru toți cursanții a accesului egal la tehnologiile digitale utilizate.  Am cunoștință de faptul că tehnologiile digitale pot împiedica sau îmbunătăți accesibilitatea.
<b>Integrator (B1)</b> 	<b>Abordarea</b> accesibilității și a incluziunii	Înțeleg modul în care accesul la tehnologia digitală creează diferențe și modul în care condițiile sociale și economice ale cursanților influențează modul în care este utilizată tehnologia. Mă asigur că toți cursanții au acces la tehnologiile digitale pe care le folosesc. Am cunoștință de faptul că, pentru cursanții care au nevoie de asistență specială, pot fi folosite tehnologii digitale compensatorii (de ex. cursanți cu limitări fizice sau psihice, cursanți cu dizabilități de învățare).
<b>Expert (B2)</b> 	<b>Facilitarea</b> accesibilității și a incluziunii	Selectez strategii pedagogice digitale care se adaptează contextelor digitale ale cursanților, de ex. timp limitat de utilizare, tip de dispozitiv disponibil.  Iau în considerare și răspund la posibile probleme privind accesibilitatea la selectarea, modificarea sau elaborarea de resurse digitale și pun la dispoziție instrumente sau abordări alternative sau compensatorii pentru cursanții cu nevoi speciale.  Folosesc tehnologii și strategii digitale, de ex. tehnologii asistive, pentru remedierea problemelor de accesibilitate ale fiecărui cursant, de ex. deficiențe de vedere sau de auz.
<b>Lider (C1)</b> 	<b>Îmbunătățirea</b> accesibilității și a incluziunii	Selectez și folosesc strategii pedagogice digitale adaptate utilizărilor, abilităților, așteptărilor, atitudinilor, concepțiilor greșite și utilizărilor eronate cu privire la tehnologia digitală ale cursanților. Folosesc principii de elaborare pentru creșterea accesibilității la resursele și la mediile digitale utilizate în predare, de ex. în ceea ce privește fontul, dimensiunea, culorile, limba, aspectul, structura. Monitorizez și reflectez continuu asupra adevării măsurilor aplicate pentru îmbunătățirea accesibilității și îmi adaptez strategiile în consecință.
<b>Pionier (C2)</b> 	<b>Inovarea</b> strategiilor privind accesibilitatea și incluziunea	Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile privind accesul egal și incluziunea în educația digitală.



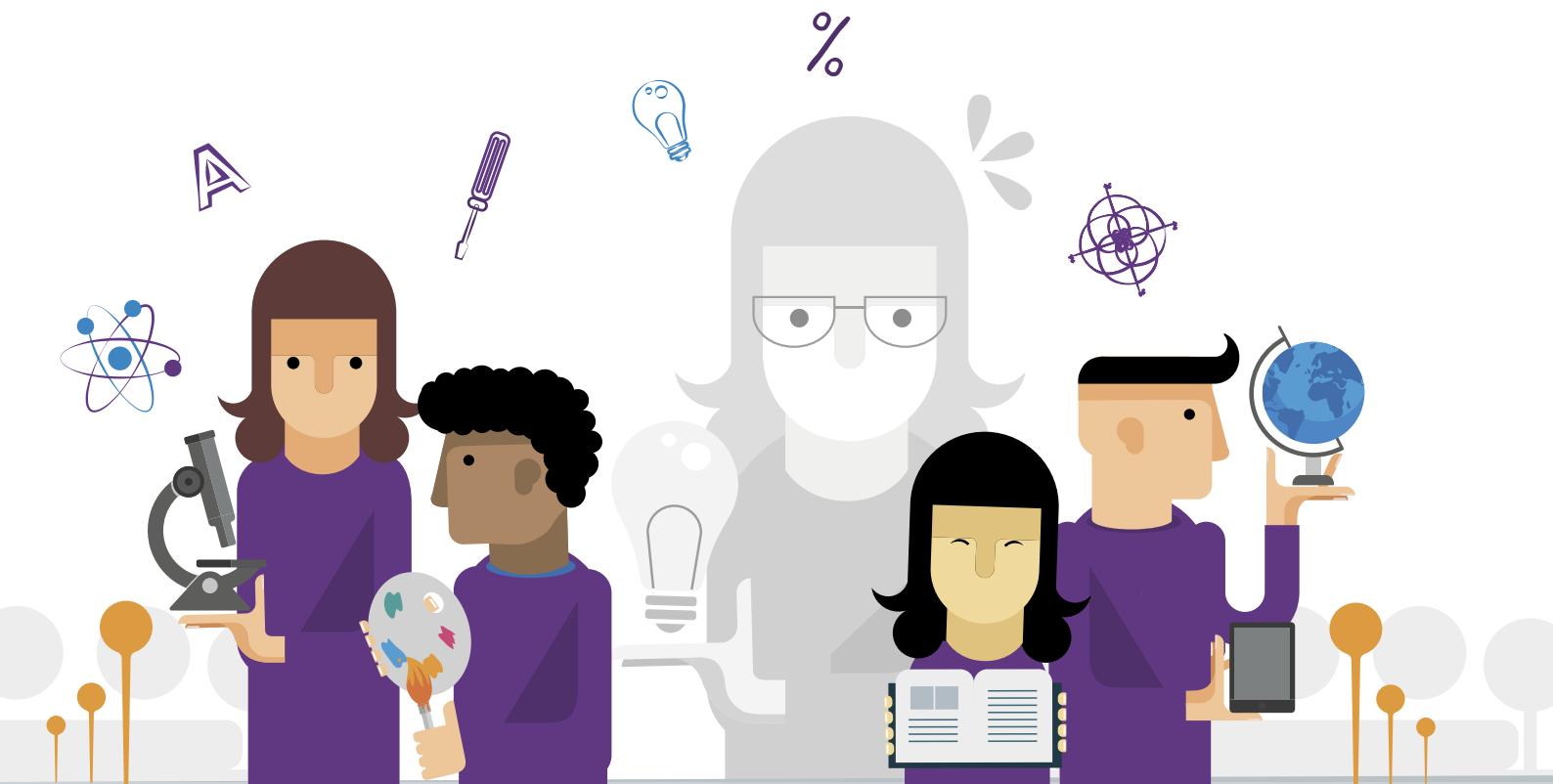
## Diferențiere și personalizare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a aborda nevoile diverse de învățare ale cursanților, permitându-le să progreseze la diferite niveluri și cu viteze diferite și să urmeze căi și obiective individuale de învățare.

### Activități

- ◆ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde nevoilor speciale ale fiecărui cursant (de ex. dislexie, ADHD, supraperformanță), cu ajutorul tehnologiilor digitale
- ◆ Permiterea unor căi, niveluri și viteze diferite de învățare la elaborarea, selectarea și aplicarea activităților de învățare digitală
- ◆ Elaborarea unor planuri individuale de învățare și utilizarea tehnologiilor digitale pentru a le susține

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p><b>Nesiguranță</b> cu privire la potențialul tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare</p> <p>Nu cunosc modul în care tehnologiile digitale mă pot ajuta să pun la dispoziție oportunități de învățare personalizate.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Cunoașterea</b> potențialului tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare</p> <p>Am cunoștință de faptul că tehnologiile digitale pot susține diferențierea și personalizarea, de ex. prin asigurarea de activități la diferite niveluri și viteze.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Utilizarea</b> tehnologiilor digitale pentru diferențiere și personalizare</p> <p>Selectez și folosesc unele activități de învățare, de ex. teste sau jocuri, care permit cursanților să lucreze la viteze diferite, selectez diferite niveluri de dificultate și/sau repet activități care anterior nu au fost rezolvate în mod adecvat.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a unei <b>game</b> de tehnologii digitale pentru diferențiere și personalizare</p> <p>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, nivelurile, viteza și preferințele existente.</p> <p>Când ordonez și pun în aplicare activitățile de învățare, iau în considerare diferite căi, niveluri și viteze de învățare și îmi adaptez flexibil strategiile la condițiile sau la nevoie în continuă schimbare.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Aplicarea <b>în manieră extinsă și imperativă</b> a învățării diferențiate și personalizate</p> <p>Elaborez, în colaborare cu cursanții și/sau cu părinții, planuri de învățare personalizate care permit tuturor cursanților să își urmeze nevoile și preferințele individuale de învățare, cu ajutorul resurselor digitale adecvate.</p> <p>Reflectez la eficiența cu care strategiile de predare utilizate promovează diferențierea și personalizarea și îmi adaptez strategiile de predare și activitățile digitale în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p><b>Inovarea</b> strategiilor pentru diferențiere și personalizare folosind tehnologii digitale</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru personalizarea educației prin utilizarea tehnologiilor digitale.</p>



## Implicarea activă a cursanților

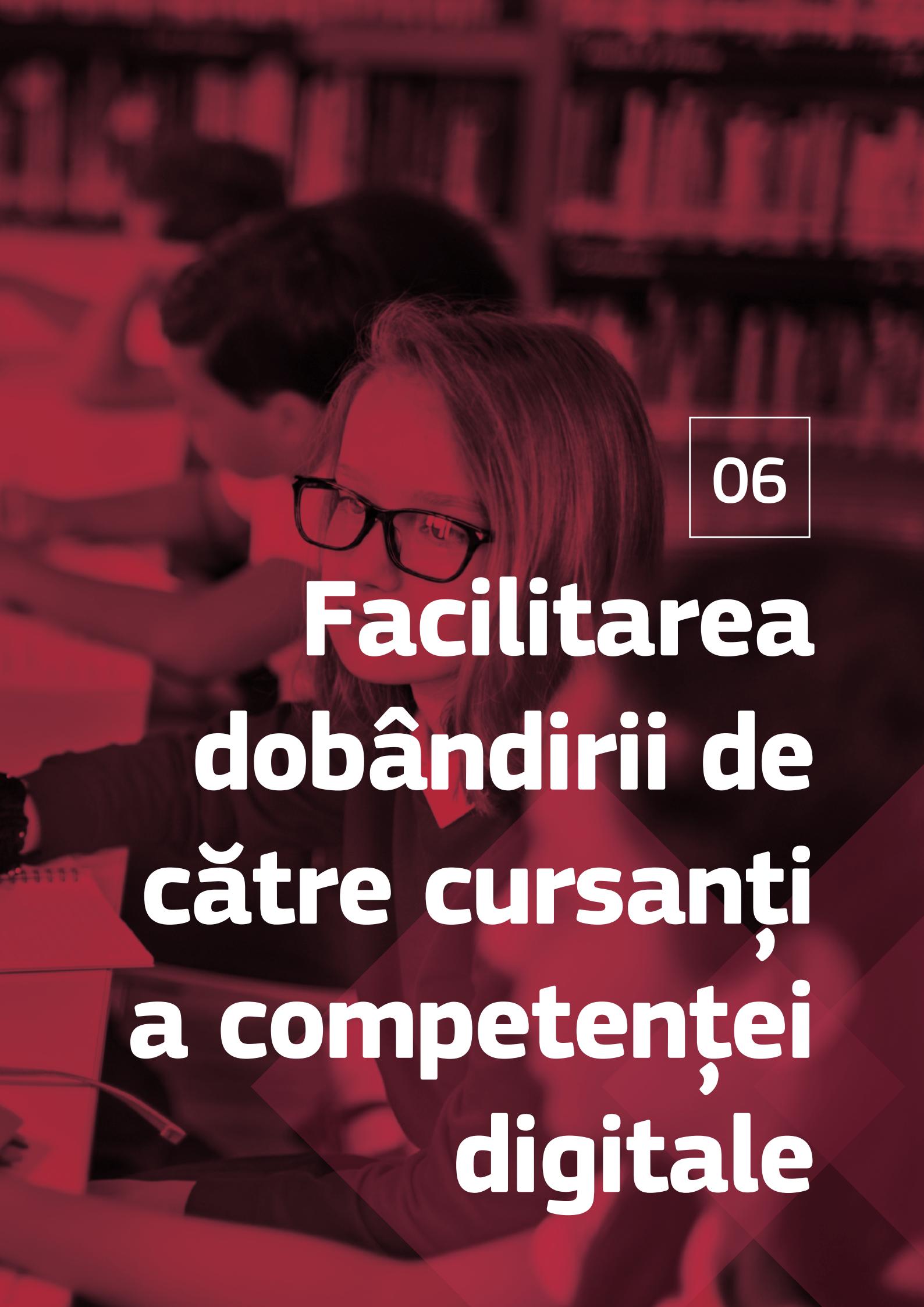
Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a promova implicarea activă și creativă a cursanților în cazul unui subiect dat. Utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a strategiilor pedagogice care promovează competențele transversale, reflecția aprofundată și exprimarea creativă a cursanților. Deschidere spre învățarea unor contexte noi, din lumea reală, care implică participarea cursanților la activități practice, cercetare științifică sau rezolvarea complexă a problemelor sau care, într-un alt mod, îmbunătățesc participarea activă a cursanților în cazul unor subiecte complexe.

### Activități

- ♦ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a vizualiza și a explica noile concepțe într-un mod motivant și antrenant, de ex. prin utilizarea de animații sau videoclipuri
- ♦ Utilizarea de medii digitale sau de activități de învățare care sunt motivante și antrenante, de ex. jocuri, teste
- ♦ Plasarea utilizării în mod activ a tehnologiilor digitale de către cursanți în centrul procesului educațional
- ♦ Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a permite cursanților să se implice activ în subiectul tratat, de ex. prin folosirea diferitelor simțuri, prin manipularea obiectelor virtuale, prin modificarea problemei prezentate pentru a studia structura acesteia etc.
- ♦ Selectarea tehnologiilor digitale adecvate pentru a încuraja învățarea activă într-un context de învățare dat sau pentru un anumit obiectiv de învățare
- ♦ Reflecție la adecvararea diferitelor tehnologii digitale utilizate pentru a mări nivelul de învățare activă al cursanților și adaptarea strategiilor și a alegerilor în consecință

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a tehnologiilor digitale pentru implicarea cursanților</p> <p>Doar rareori folosesc, sau nu folosesc deloc, tehnologii digitale pentru a motiva sau angaja cursanții.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a <b>implica</b> cursanții</p> <p>Folosesc tehnologiile digitale pentru a vizualiza și a explica noile concepte într-un mod motivant și antrenant, de ex. prin utilizarea de animații sau videoclipuri.</p> <p>Folosesc medii digitale sau activități de învățare care sunt motivante și antrenante, de ex. jocuri, teste.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p>Încurajarea <b>utilizării în mod activ</b> de către cursanți <b>a tehnologiilor digitale</b></p> <p>Plasez utilizarea în mod activ a tehnologiilor digitale de către cursanți în centrul procesului educațional. Selectez instrumentul cel mai potrivit pentru a promova implicarea activă a cursantului într-un context de învățare dat sau pentru un obiectiv specific de învățare.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea tehnologiilor digitale pentru <b>implicarea activă a cursanților în subiectul abordat</b></p> <p>Folosesc o serie de tehnologii digitale pentru a crea un mediu de învățare digital relevant, bogat și eficient, de ex. abordând diferite canale senzoriale, stiluri și strategii de învățare, modificând metodologic tipurile de activități și structura grupurilor.</p> <p>Reflectez la eficiența strategiilor de predare folosite pentru a mări nivelul de implicare și de învățare activă al cursanților.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Aplicarea <b>în manieră extinsă și imperativă</b> a strategiilor de învățare activă</p> <p>Selectez, elaborez, angajez și orchestrez utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a procesului de învățare în funcție de potențialul cursanților pentru a încuraja implicarea activă, creativă și imperativă a acestora în ceea ce privește subiectul în discuție.</p> <p>Reflectez la adevararea diferitelor tehnologii digitale pe care le folosesc pentru a mări nivelul de învățare activă al cursanților și îmi adaptez strategiile și alegerile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p><b>Inovarea</b> strategiilor digitale pentru învățarea activă</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru implicarea activă a cursanților.</p>



A blurred background image of a young woman with long brown hair and glasses, wearing a dark hoodie, looking down at a laptop screen. The image has a red and black color palette.

06

# Facilitarea dobândirii de către cursanți, a competenței digitale



## Informare și alfabetizare media

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; organizarea, procesarea, analizarea și interpretarea informațiilor; și compararea și evaluarea în mod critic a credibilității și a exactității informațiilor și a surselor acestora.

### Activități

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- ◆ Să își formuleze nevoile de informare, să caute date, informații și conținut în medii digitale, pentru a le accesa și pentru a naviga între ele
- ◆ Să creeze și să actualizeze strategiile personale de căutare
- ◆ Să adapteze strategiile de căutare bazate pe calitatea informațiilor găsite
- ◆ Să analizeze, compare și evaluateze critic credibilitatea și nivelul de încredere al surselor de date, informații și conținut digital
- ◆ Să organizeze, stocheze și preia date, informații și conținut în medii digitale
- ◆ Să organizeze și proceseze informațiile într-un mediu structurat

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a strategiilor care promovează abilitatea de informare a cursanților</p> <p>Nu am în vedere sau am în vedere doar foarte rar modul în care aş putea încuraja informarea și alfabetizarea media a cursanților.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de preluare a informațiilor</p> <p>Încurajez cursanții să utilizeze tehnologiile digitale în activitățile de preluare a informațiilor, de ex. la efectuarea temelor.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Implementarea</b> activităților care încurajează informarea și alfabetizarea media a cursanților</p> <p>Aplic activități de învățare în care cursanții folosesc tehnologii digitale pentru preluarea informațiilor.</p> <p>Îi învăț pe cursanți cum să găsească informații, cum să evaluateze nivelul de încredere al acestora, cum să compare și să combine informațiile din diferite surse.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a unei <b>game</b> de strategii pedagogice pentru încurajarea informării și alfabetizării media a cursanților</p> <p>Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite pentru a permite cursanților să compare în mod critic și să combine în manieră pertinentă informațiile din diferite surse.</p> <p>Îi învăț pe cursanți să citeze sursele în mod corect.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Promovarea <b>în manieră extinsă și imperativă</b> a informării și alfabetizării media a cursanților</p> <p>Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru promovarea informării și alfabetizării media a cursanților și îmi adaptez strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea de <b>formate inovatoare</b> pentru promovarea informării și alfabetizării media a cursanților</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru promovarea informării și alfabetizării media a cursanților.</p>



## Comunicare digitală și colaborare

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.

### Activități

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- ◆ Să interacționeze prin diverse tehnologii digitale
- ◆ Să înțeleagă mijloacele de comunicare digitală adecvate pentru un context dat
- ◆ Să partajeze datele, informațiile și conținutul digital cu alții, utilizând tehnologii digitale adecvate
- ◆ Să cunoască practicile de a face trimiteri și pe cele de atribuire
- ◆ Să participe în societate prin utilizarea serviciilor digitale publice și private
- ◆ Să caute oportunități de dobândire a autonomiei și a cetățeniei participative prin intermediul tehnologiilor digitale adecvate

- ◆ Să utilizeze tehnologiile digitale în procesele de colaborare și pentru construirea și fundamentarea prin colaborare a resurselor și a cunoștințelor
- ◆ Să cunoască normele de comportament și de know-how la utilizarea tehnologiilor digitale și la interacțiunea în medii digitale
- ◆ Să adapteze strategiile de comunicare la un anumit public și să dobândească cunoștințe referitoare la diversitatea culturală și generațională din mediile digitale
- ◆ Să creeze și să gestioneze una sau mai multe identități digitale
- ◆ Să protejeze propria reputație
- ◆ Să proceseze datele care sunt produse prin diverse tehnologii, medii și servicii digitale.

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a strategiilor care promovează comunicarea și colaborarea digitală a cursanților</p> <p>Nu am în vedere sau am în vedere doar foarte rar modul în care aş putea încuraja comunicarea și colaborarea digitală a cursanților.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale pentru comunicare și colaborare</p> <p>Încurajez cursanții să utilizeze tehnologiile digitale pentru a interacționa cu alți cursanți, cu profesorii lor, cu personalul de conducere și cu terțe persoane.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Implementarea</b> activităților care promovează comunicarea și colaborarea digitală a cursanților</p> <p>Aplic activități de învățare în care cursanții folosesc tehnologii digitale pentru comunicare.</p> <p>Îndrum cursanții să respecte normele de comportament, să selecteze în mod corespunzător strategiile și canalele de comunicare și să cunoască diversitatea culturală și socială din mediile digitale.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a unei <b>game</b> de strategii pedagogice pentru încurajarea comunicării și colaborării digitale a cursanților</p> <p>Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite în care cursanții utilizează tehnologii digitale pentru comunicare și colaborare.</p> <p>Suștin și încurajez cursanții să utilizeze tehnologiile digitale pentru a participa la discursuri publice și să utilizeze tehnologiile digitale în mod activ și conștient în participarea civică.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Promovarea în manieră <b>extinsă și imperativă</b> a comunicării și colaborării digitale a cursanților</p> <p>Includ temele și activitățile de învățare care solicită cursanților să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare, dobândire de cunoștințe, creare prin colaborare și participare civică.</p> <p>Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a cursanților și îmi adaptez strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea de <b>formate inovatoare</b> pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a cursanților</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru promovarea comunicării și colaborării digitale a cursanților.</p>



## Crearea de conținut digital

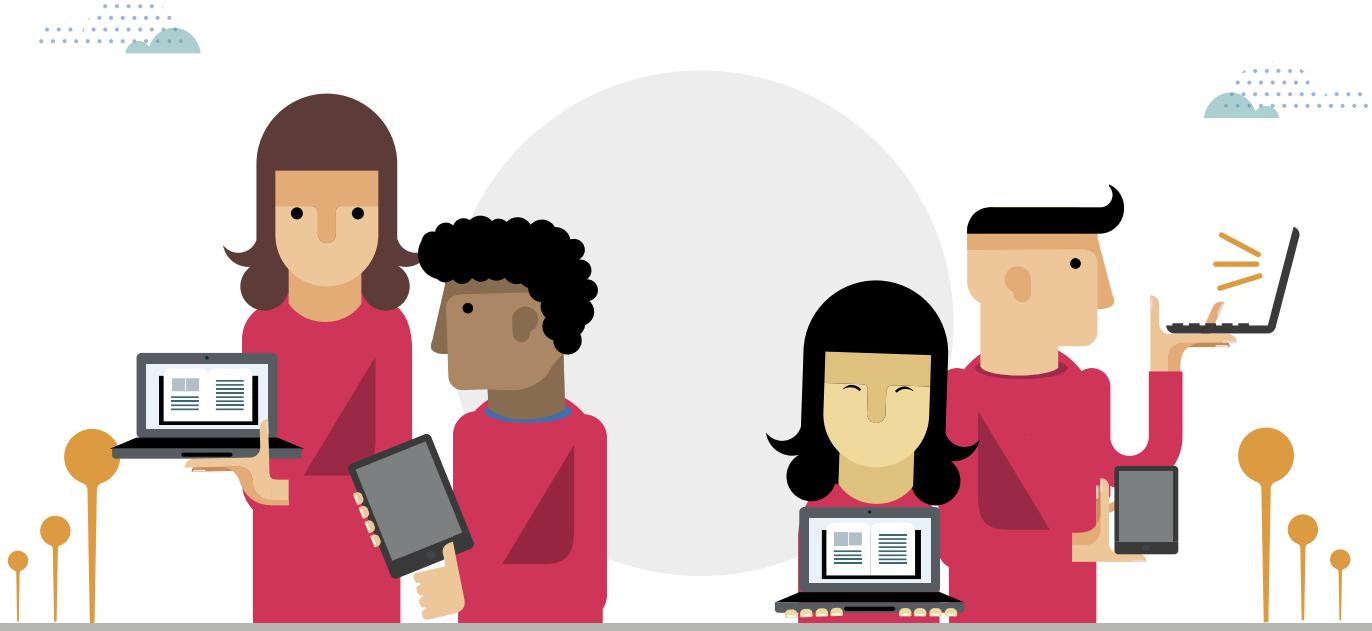
Includerea activităților de învățare, a temelor și evaluărilor care solicită cursanților să se exprime prin mijloace digitale, să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate. Învățarea cursanților a modului în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru conținutul digital, a modului în care se fac trimiteri la surse și a modului de alocare a licențelor.

### Activități

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- ◆ Să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate
- ◆ Să se exprime prin mijloace digitale
- ◆ Să modifice, perfecționeze, îmbunătățească și integreze informațiile și conținutul într-un corp existent de cunoștințe
- ◆ Să creeze conținut și cunoștințe noi, originale și relevante
- ◆ Să înțeleagă modul în care se aplică drepturile de autor și licențele pentru date, informații și conținut digital
- ◆ 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

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a strategiilor care promovează crearea de conținut digital de către cursanți</p> <p>Nu am în vedere sau am în vedere doar foarte rar modul în care aş putea încuraja crearea de conținut digital de către cursanți.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale pentru crearea de conținut</p> <p>Încurajez cursanții să se exprime folosind tehnologii digitale, de ex. prin crearea de texte, imagini, videoclipuri.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Implementarea</b> activităților care încurajează crearea de conținut digital de către cursanți</p> <p>Aplic activități de învățare în care cursanții folosesc tehnologii digitale pentru a crea conținut digital, de ex. sub formă de text, fotografii, alte imagini, videoclipuri etc.</p> <p>Încurajez cursanții să publice și să partajeze creațiile digitale proprii.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a unei <b>game</b> de strategii pedagogice pentru încurajarea creării de conținut digital de către cursanți</p> <p>Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite pentru a permite cursanților să se exprime digital, de ex. contribuind la wiki-uri sau bloguri, folosind e-portofoliile pentru creațiile lor digitale.</p> <p>Îi ajut pe cursanți să înțeleagă conceptul de drepturi de autor și licențe și cum să reutilizeze în mod corespunzător conținutul digital.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Promovarea <b>în manieră extinsă și imperativă</b> a creării de conținut digital de către cursanți</p> <p>Detectez și combat plagiatul, de ex. prin folosirea de tehnologii digitale.</p> <p>Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru încurajarea exprimării digitale creative a cursanților și îmi adaptez strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea de <b>formate inovatoare</b> pentru promovarea creării de conținut digital de către cursanți</p> <p>Îndrum cursanții în elaborarea, publicarea și acordarea de licențe pentru produse digitale complexe, de ex. crearea de site-uri web, bloguri, jocuri sau aplicații.</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru promovarea creării de conținut digital de către cursanți.</p>



## Utilizarea responsabilă

Luarea de măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a cursanților la folosirea de către aceștia a tehnologiilor digitale. Capacitarea cursanților în vederea gestionării riscurilor și utilizării tehnologiilor digitale în siguranță și în mod responsabil.

### Activități

Transmiterea către cursanți a unei atitudini pozitive față de tehnologiile digitale, încurajând utilizarea lor creativă și imperativă

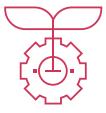
Acordarea de asistență cursanților:

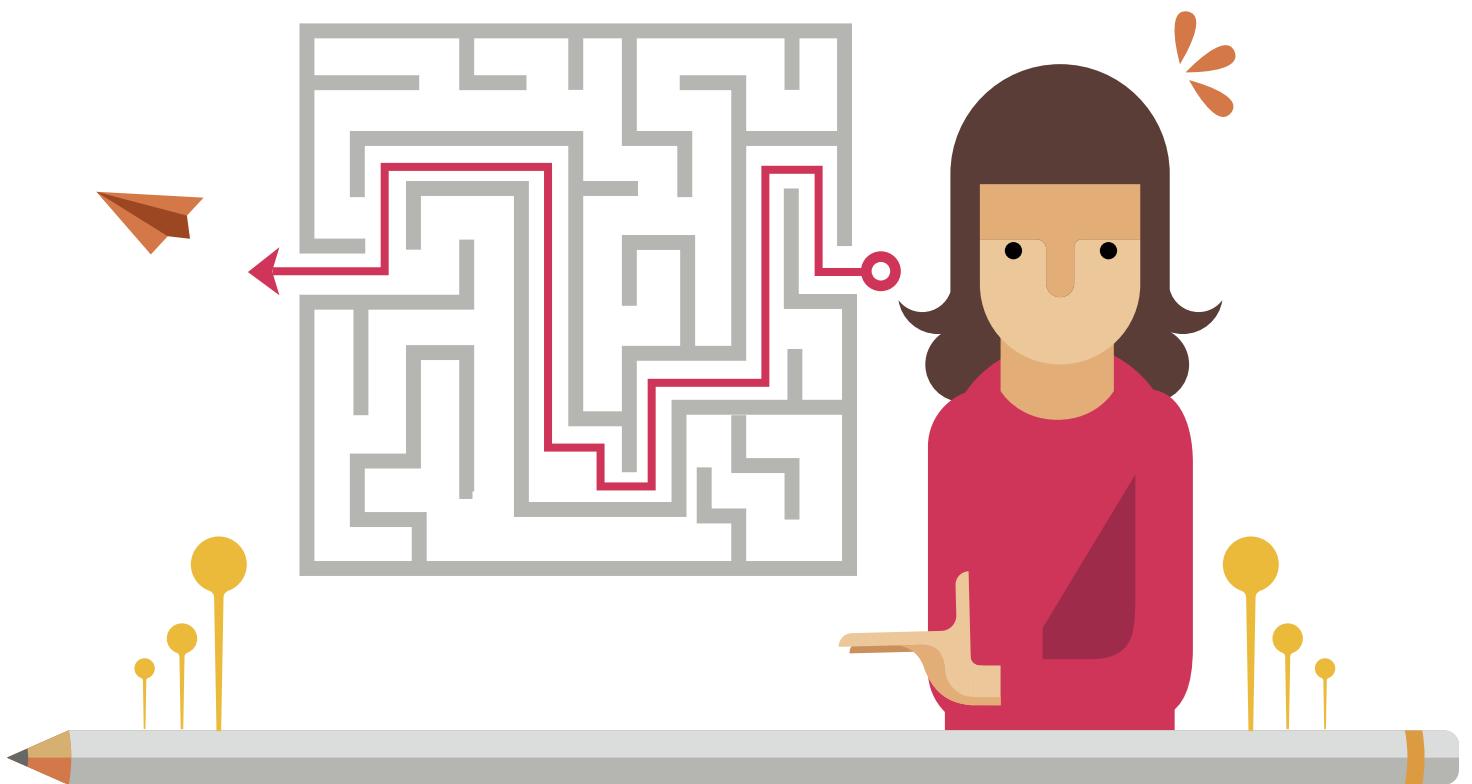
- ◆ Să protejeze dispozitivele și conținutul digital și să înțeleagă risurile și amenințările din mediile digitale
- ◆ Să înțeleagă măsurile de siguranță și securitate
- ◆ Să protejeze datele personale și confidențialitatea în mediile digitale
- ◆ Să înțeleagă modul de folosire și de partajare a informațiilor personale, protejând – în același timp – pe sine și pe ceilalți împotriva pericolelor
- ◆ Să înțeleagă faptul că serviciile digitale utilizează o „Politică de confidențialitate” cu

- ◆ privire la modul în care sunt utilizate datele personale
- ◆ Să evite riscurile pentru sănătate și amenințările la bunăstarea fizică și psihologică în timpul utilizării tehnologiilor digitale
- ◆ Să se protejeze pe sine și pe ceilalți de pericolele posibile din mediile digitale (de ex. cyberbullying)
- ◆ Să cunoască tehnologiile digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială
- ◆ Să cunoască impactul asupra mediului al tehnologiilor digitale și al utilizării acestora

Monitorizarea comportamentului cursanților în mediile digitale pentru a-și proteja bunăstarea

Reacționarea în manieră imediată și eficientă atunci când bunăstarea cursanților este amenințată în mediile digitale (de ex. cyberbullying)

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p><b>Utilizarea la un nivel redus a strategiilor care încurajează bunăstarea digitală a cursanților</b></p> <p>Am cunoștință de faptul că tehnologiile digitale pot afecta pozitiv și negativ bunăstarea cursanților.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în mod sigur și responsabil</p> <p>Încurajez cursanții să conștientizeze efectele pozitive și negative ale tehnologiilor digitale asupra sănătății și bunăstării, de ex. încurajându-i să identifice comportamente (proprii sau ale celorlalți) care îi fac fericiți sau triști.</p> <p>Încurajez cursanții să conștientizeze beneficiile și dezavantajele caracterului deschis al internetului.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Aplicarea măsurilor</b> care să asigure bunăstarea cursanților</p> <p>Pun la dispoziție sfaturi practice și bazate pe experiență privind protejarea confidențialității și a datelor, de ex. folosind parole, reglând setările pentru rețelele de socializare.</p> <p>Acord asistență cursanților pentru a-și proteja identitatea digitală și pentru a-și gestiona amprenta digitală.</p> <p>Îndrum cursanții cu privire la măsuri eficiente pentru a limita sau contracara impactul comportamentului necorespunzător (propriu sau pe cel al colegilor lor).</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p><b>Asistență pedagogică</b> la utilizarea tehnologiilor digitale de către cursanți pentru a le</p> <p>Elaborez strategii pentru prevenirea, identificarea și reacția la comportamentele digitale care afectează negativ sănătatea și bunăstarea cursanților (de ex. cyberbullying).</p> <p>Încurajez cursanții să adopte o atitudine pozitivă față de tehnologiile digitale, fiind conștienți de riscurile și limitele posibile, dar fiind, de asemenea, conviși că le pot gestiona pentru a profita de beneficiile acestora.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Dezvoltarea în manieră strategică și critică a <b>utilizării responsabile și sigure</b> a tehnologiilor digitale <b>de către cursanți</b></p> <p>Facilitez cursanților înțelegerea riscurilor și a amenințărilor din mediile digitale (de ex. furtul de identitate, frauda, hărțuirea, phishing-ul) și reacționarea în mod adecvat.</p> <p>Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru favorizarea bunăstării digitale a cursanților și îmi adaptez strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Elaborarea unor <b>abordări inovatoare</b> pentru a dezvolta capacitatea cursanților de a utiliza tehnologiile digitale pentru propria bunăstare</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru dezvoltarea capacității cursanților de a utiliza tehnologiile digitale pentru propria bunăstare.</p>



## Rezolvarea problemelor digitale

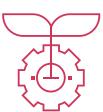
Includerea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care solicită cursanților să identifice și să rezolve probleme tehnice sau transferul cunoștințelor tehnologice în mod creativ în cazul unor situații noi.

### Activități

Integrarea activităților de învățare, a temelor și a evaluărilor care încurajează și solicită cursanților:

- ◆ Să identifice și să rezolve problemele tehnice legate de funcționarea dispozitivelor și de utilizarea mediilor digitale
- ◆ Să adapteze și să personalizeze mediile digitale la propriile nevoi
- ◆ Să identifice, evalueze, selecteze și utilizeze tehnologiile digitale și răspunsurile tehnologice posibile pentru rezolvarea unei anumite teme sau probleme

- ◆ Să utilizeze tehnologiile digitale în moduri inovatoare pentru dobândirea de cunoștințe
- ◆ Să înțeleagă punctele în care competența lor digitală trebuie îmbunătățită sau actualizată
- ◆ Să acorde asistență altora în dezvoltarea abilităților lor digitale
- ◆ Să caute oportunități pentru autodezvoltare și să țină pasul cu evoluția digitală

Progres	Afirmații privind nivelul de competență
<b>Începător (A1)</b> 	<p>Utilizarea <b>la un nivel redus</b> a strategiilor care încurajează rezolvarea problemelor digitale ale cursanților</p> <p>Nu am în vedere sau am în vedere doar foarte rar modul în care aş putea încuraja rezolvarea problemelor digitale ale cursanților.</p>
<b>Explorator (A2)</b> 	<p><b>Încurajarea</b> cursanților să utilizeze tehnologiile digitale pentru a-și rezolva problemele</p> <p>Încurajez cursanții să rezolve problemele tehnice folosind abordarea de tip „testare și eroare”.</p> <p>Încurajez cursanții să își transfere competența digitală în situațiile noi ce apar.</p>
<b>Integrator (B1)</b> 	<p><b>Aplicarea</b> activităților care încurajează rezolvarea problemelor digitale ale cursanților</p> <p>Aplic activități de învățare în care cursanții folosesc în mod creativ tehnologii digitale, extinzându-și cunoștințele tehnice.</p> <p>Încurajez cursanții să se ajute reciproc în dezvoltarea competenței digitale.</p>
<b>Expert (B2)</b> 	<p>Utilizarea <b>strategică</b> a unei <b>game</b> de strategii pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale cursanților</p> <p>Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite pentru a permite cursanților să își aplice competența digitală în situații noi sau în contexte noi.</p> <p>Încurajez cursanții să reflecteze asupra limitelor competenței lor digitale și îi ajut să identifice strategii adecvate pentru dezvoltarea ulterioară a acesteia.</p>
<b>Lider (C1)</b> 	<p>Încurajarea <b>în manieră extinsă și imperativă</b> a rezolvării problemelor digitale ale cursanților</p> <p>Încurajez cursanții să caute soluții tehnologice diferite la o problemă, să exploreze avantajele și dezavantajele acestora și să găsească, în mod critic și creativ, o nouă soluție sau un nou produs.</p> <p>Reflectez în mod critic la cât de adecvate sunt strategiile mele pedagogice pentru încurajarea competenței digitale a cursanților și lărgesc repertoriul lor de strategii digitale și îmi adaptez strategiile în consecință.</p>
<b>Pionier (C2)</b> 	<p>Utilizarea de <b>formate inovatoare</b> pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale cursanților</p> <p>Ajut cursanții să își aplice competența digitală în moduri neconvenționale în situații noi și să găsească noi soluții sau produse noi în mod creativ.</p> <p>Reflectez asupra, discut, reelaborez și inovez strategiile pedagogice pentru încurajarea rezolvării problemelor digitale ale cursanților.</p>

# Glosar

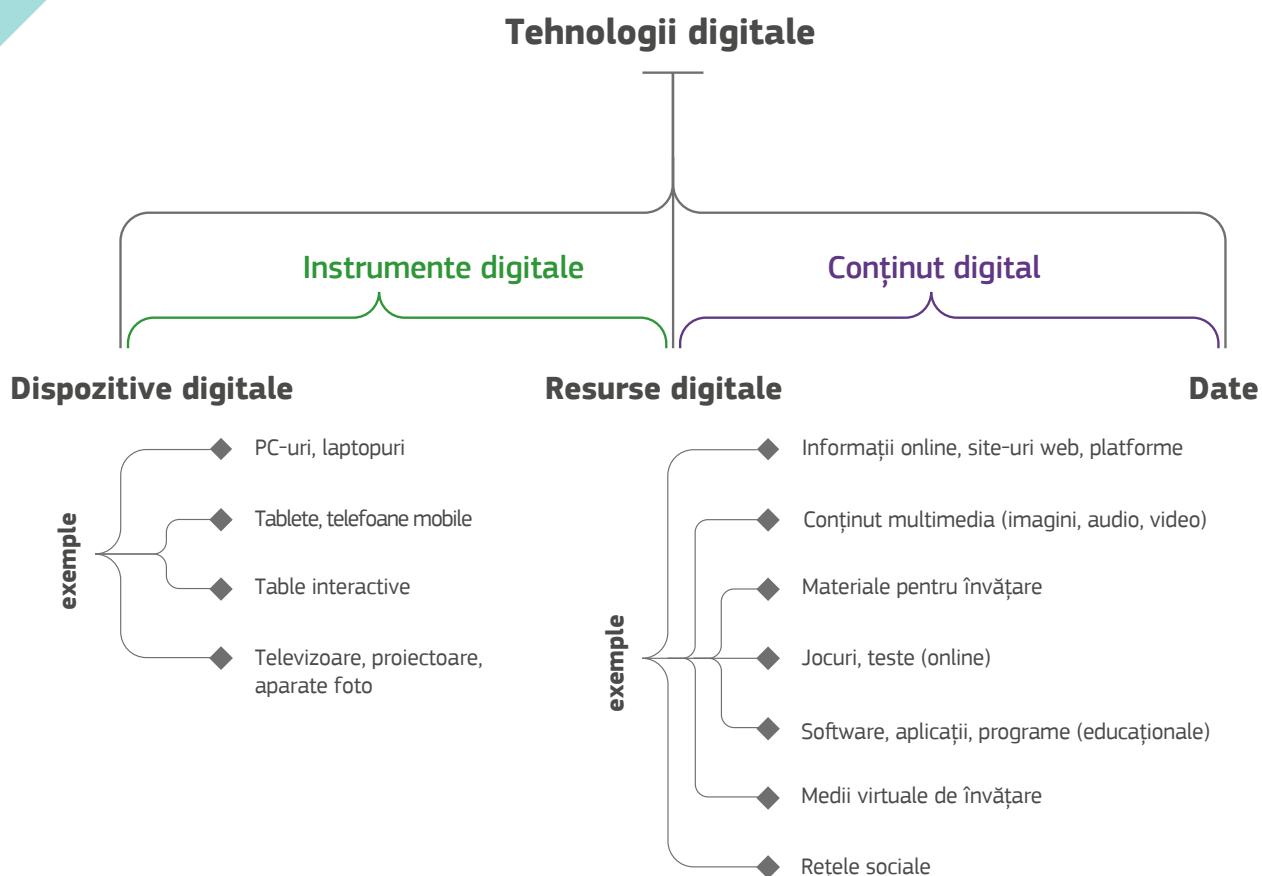


FIGURA 6: PREZENTARE GENERALĂ A CONCEPTELOR CHEIE UTILIZATE ÎN DIGCOMPED

## **Politica de utilizare acceptabilă (PUA)**

Politica de utilizare acceptabilă (PUA) reprezintă un document care definește un set de reguli ce trebuie urmate de utilizatorii sau clienții unui set de resurse informaționale, care poate fi o rețea de calculatoare, un site web sau un sistem informatic extins. O PUA precizează în mod clar ce este permis și ce nu este permis unui utilizator să facă cu aceste resurse.

**Sursa:** <https://www.techopedia.com/definition/2471/acceptable-use-policy-aup>

## **Tehnologie asistivă**

Tehnologia asistivă (TA) reprezintă un termen umbrelă 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”.

**Sursa:** <http://www.webopedia.com>

## **Dezvoltare profesională continuă (DPC)**

DPC este mijlocul prin care membrii unei profesii își mențin, își îmbunătățesc și își extind cunoștințele și abilitățile și își dezvoltă calitățile personale cerute în viața profesională, de obicei printr-o serie de programe de instruire de scurtă și lungă durată, unele dintre ele oferind și acreditare. Această educație și formare profesională continuă legată de un loc de muncă se referă la toate activitățile de formare și instruire organizate sistematic, la care persoanele participă pentru a dobândi cunoștințe și/sau pentru a învăța noi abilități legate de un loc de muncă curent sau viitor.

**Adaptare din** <http://www.umultirank.org/#!/glossary?trackType=home&sightMode=undefined&section=undefined>

**Adaptare din** <http://creativecommons.org/about>

## **Date**

O secvență de unul sau mai multe simboluri a căror semnificație este dată de 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 potrivită pentru o mai bună utilizare sau prelucrare. Datele sunt măsurate, colectate și raportate și apoi analizate, după care pot fi vizualizate folosind grafice, imagini sau alte instrumente de analiză (Wikipedia).

## **Comunicare digitală**

Comunicare folosind tehnologia digitală. Există diferite moduri de comunicare, de ex. comunicare sincronă (comunicare în timp real, de ex. prin skype, video chat sau bluetooth) și asincronă (fără comunicare simultană, de ex. e-mail, sms) folosind, de ex., moduri de comunicare de tip unu la unu, unul la mulți sau mai mulți la mai mulți.

## **Competență digitală**

Competența digitală poate fi definită în general ca utilizarea sigură, imperativă și creativă a TIC pentru atingerea obiectivelor legate de muncă, angajabilitate, învățare, timp liber, incluziune și/sau participare în societate.

**Sursa:** Cadrul DigComp <https://ec.europa.eu/jrc/digcomp>

## **Conținut digital**

Orice tip de conținut care există sub formă de date digitale codate într-un format care poate fi citit automat și care poate fi creat, vizualizat, distribuit, modificat și stocat folosind tehnologii digitale. Exemple de conținut digital includ: pagini web și site-uri web, medii sociale, 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. Pentru cadrul DigCompEdu, conținutul digital este împărțit în resurse și date digitale.

## **Mediu digital**

Un context sau „loc”, la care accesul este posibil prin tehnologie și dispozitive digitale, transmis deseori pe internet sau prin alte mijloace digitale, de ex. prin rețea de telefonie mobilă. Mediile digitale sunt de obicei utilizate pentru a interacționa cu alți utilizatori și pentru a accesa și publica 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 de obicei la orice conținut publicat în format citibil de computer. 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 pentru un utilizator uman, în timp ce datele trebuie analizate, prelucrate și/sau interpretate pentru a fi utile profesorilor.

## **Servicii digitale**

Servicii care pot fi furnizate prin comunicare digitală, de ex. internet, rețea de telefonie mobilă, care poate include furnizarea de informații digitale (de ex. date, conținut) și/sau servicii tranzacționale. Acestea pot fi publice sau private, de ex. e-guvernare, bancă digitală, comerț electronic, servicii de muzică (de ex. Spotify), servicii de filme/televiziune (de ex. Netflix).

## **Tehnologie digitală**

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

- ◆ rețele de computere (de ex. internet) și orice servicii online susținute de acestea (de ex. site-uri web, rețele sociale, biblioteci online etc.);
- ◆ orice tip de software (de ex. programe, aplicații, medii virtuale, jocuri), indiferent dacă sunt în rețea sau sunt instalate local;
- ◆ orice tip de hardware sau „dispozitiv” (de ex. computere personale, dispozitive mobile, table digitale); și
- ◆ orice tip de conținut digital, de ex. fișiere, știri, date.

În sensul cadrului DigCompEdu, categoria tehnologiilor digitale este împărțită în următoarele domenii: dispozitive digitale; resurse digitale (= fișiere digitale + 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 într-un fel sau altul în context educațional. Acest termen este mai larg decât cel al „resurselor educationale” prin aceea că include și conținut anex procesului de predare, de ex. comunicarea cu elevii, părinții, colegii; conținut administrativ etc.

## Resurse educaționale

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

## Educator

În contextul DigCompEdu, termenul „educator” este folosit pentru a se referi generic la orice persoană implicată în procesul de predare sau de transmitere a cunoștințelor. În particular, se referă la cadre didactice de la toate nivelurile de educație formală, de la învățământul preșcolar, primar și secundar, la învățământul superior (de ex. profesori universitari), la formare profesională și educația adulților și incluzând formarea inițială și dezvoltarea profesională continuă. Prin analogie, poate fi folosit și pentru a descrie persoanele implicate în predare în medii non-formale și informale, de ex. lucrători sociali, personalul bibliotecilor, părinți care asigură școlarizare la domiciliu etc.

## e-portofolii

Colecții de lucrări (ale cursanților) care pot accelera și îmbunătăți învățarea, oferindu-le acestora o modalitate de organizare, arhivare, afișare și reflecție asupra activității lor. e-portofoliile reprezintă atât dovezi ale abilităților utilizatorilor, cât și platforme pentru propria exprimare.

## Evaluare formativă

Evaluarea formativă se referă la diverse metode pe care educatorii le folosesc pentru a face evaluări în timp ale înțelegerii, nevoilor de învățare și progresului academic în timpul unei lecții, unități sau curs. Obiectivul general al evaluării formative este de a colecta informații detaliate care pot fi utilizate pentru a îmbunătăți predarea și învățarea de către cursanți pe măsură ce aceasta are loc.

**Sursa:** Glosar privind reforma învățământului  
<http://edglossary.org/formative-assessment/>

## Analitică învățării

Analitică învățării reprezintă măsurarea, colectarea, analizarea și raportarea datelor despre cursanți și contextele acestora, cu scopul de a înțelege și de a optimiza învățarea și mediile în care aceasta se desfășoară.

**Sursa:** Definiție adoptată la prima conferință internațională privind analitică învățării.  
[http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning\\_analytics](http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning_analytics)

## Rezultatele învățării

Rezultatele învățării sunt definite drept cunoștințele, abilitățile și competențele pe care persoanele le-au

dobândit ca urmare a învățării lor și care pot fi demonstrează, dacă este necesar, ca parte a unui proces de recunoaștere. Conform Cadrelui European al Calificărilor (EQF), rezultatele învățării sunt afirmații despre ceea ce un cursant cunoaște, înțelege și este capabil să facă ca urmare a unui proces de învățare.

**Sursa:** [http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD\\_RNFIFL2010\\_Werquin.pdf](http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD_RNFIFL2010_Werquin.pdf)

## Resurse educaționale deschise

Materiale didactice, de învățare și 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, care permite accesul, utilizarea, adaptarea și redistribuirea gratuită de către alții fără restricții sau cu restricții limitate.

**Sursa:** Definiția UNESCO <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/>

## Evaluare colegială

Evaluarea colegială reprezintă un proces prin care cursanții punctează temele sau testele altora, pe baza criteriilor stabiliți de profesor. Această practică este folosită pentru a economisi timpul profesorilor și pentru a îmbunătăți înțelegerea de către cursanți a materialelor de curs, precum și pentru a îmbunătăți abilitățile lor metacognitive. Evaluarea colegială poate capacita cursanții în vederea asumării responsabilității privind propria învățare și gestionarea acesteia; permite cursanților să învețe să evaluateze și să dezvolte abilități de evaluare de-a lungul vieții; îmbunătățește învățarea de către cursanți, prin diseminarea cunoștințelor și prin schimb de idei; și motivează pe cursanți să se implice mai mult în materialele de curs.

**Sursa:** Adaptare din Wikipedia

Cornell University Centre for Teaching Excellence,  
<http://www.cte.cornell.edu/>

## Autoevaluare

Autoevaluarea implică capacitatea de a evalua în mod realist propria performanță. Susținătorii autoevaluării sugerează că aceasta are multe avantaje, de ex.: oferă feedback rapid și eficient și permite cursanților să își evaluateze rapid propria învățare; permite instructorilor să înțeleagă și să ofere feedback rapid despre învățare; promovează integritatea academică prin autoevaluarea de către cursanți a progreselor lor de învățare; încurajează abilitățile de practici reflexive și autocontrol; dezvoltă învățarea autoreglată; mărește motivația cursanților;

îmbunătășește satisfacția participării la un mediu de învățare prin colaborare; îi ajută pe cursanți să dezvolte o serie de abilități personale și transferabile pentru a răspunde așteptărilor viitorilor angajatori.

**Sursa:** Cornell University Centre for Teaching

Excellence <http://www.cte.cornell.edu/>

### Instrument de autoevaluare

Un instrument de autoevaluare reprezintă un instrument care ajută profesioniștii să se autovalueze, adică să evalueze eficacitatea performanței lor în toate domeniile de responsabilitate și să stabilească care sunt îmbunătășirile necesare (**Adaptare din:** <http://www.businessdictionary.com/definition/self-assessment.html>). În prezentul raport, termenul este utilizat pentru a face referire la programe de testare online care permit profesorilor să își evalueze competența digitală folosind un set de întrebări. De obicei, se oferă feedback sub forma unui raport, identificând punctele tari și domeniile care necesită îmbunătățire.

### Învățare autodeterminată

„Un proces în care cursanții iau inițiativa în ce privește identificarea nevoilor de învățare, formularea obiectivelor învățării, identificarea resurselor de învățare, aplicarea strategiilor de rezolvare a problemelor și reflecție la procesele de învățare pentru a contesta ipotezele existente și pentru a mări capacitatele de învățare”. (Blaschke, 2012; <http://www.rtschuetz.net/2014/12/self-directed-vs-self-determined.html>)

Acest concept este legat de conceptele de învățare autodirijată și învățare autoreglată. Dintre acestea trei, este cea mai solicitantă în ceea ce privește autonomia cursanților. Întrucât un astfel de nivel de autonomie poate fi prea ambicioș pentru anumite contexte de învățare și predare sau pentru anumite grupuri de cursanți, în DigCompEdu este preferat conceptul de învățare autoreglată.

### Învățare autodirijată

Descrie „un proces în care persoanele iau inițiativa, cu sau fără ajutorul altora, pentru a-și evalua nevoie de învățare, pentru a formula obiective de învățare, pentru a identifica resurse umane și materiale pentru învățare, alegând și aplicând strategii de învățare adecvate și evaluând rezultatele învățării. (Knowles, 1975, p. 18; <http://infed.org/mobi/self-directed-learning/>). Acest concept este legat de conceptele de învățare autoreglată și învățare autodeterminată. În ceea ce privește nivelul de autonomie al cursanților, învățarea autoreglată este mai puțin solicitantă, în timp ce învățarea autodeterminată este mai solicitantă. Pentru DigCompEdu, conceptul de învățare autoreglată este

preferat, deoarece celelalte două pot fi prea ambițioase pentru anumite contexte de învățare și predare sau grupuri de cursanți.

### Învățare autoreglată

Se referă la învățare ghidată de meta-cunoaștere (gândire despre propria gândire), acțiune strategică (planificare, monitorizare și evaluare a progresului personal în raport cu un standard) și motivația de a învăța. Termenul „autoreglat” descrie un proces de preluare a controlului și de evaluare a propriei învățări și a propriului comportament. (Wikipedia) Acest concept este legat de conceptele de învățare autodirijată și învățare autodeterminată. Întrucât ultimele două necesită un grad mai mare de autonomie, fapt ce nu este realizabil în toate contextele educaționale, în cadrul DigCompEdu este preferat conceptul de „învățare autoreglată”.

### Profesor

Un profesor este o persoană care predă cursanților ca parte a educației formale, adică 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 termenul umbrelă „educator”.

### Evaluare sumativă

Evaluările sumative sunt utilizate pentru a evalua învățarea, dobândirea de abilități și performanța academică a cursanților la sfârșitul unei perioade de instruire definite - de obicei la sfârșitul unui proiect, unitate, curs, semestrul, program sau an școlar. Rezultatele evaluărilor sumative sunt adesea înregistrate ca note sau punctaje, care sunt incluse apoi în rezultatele la învățătură ale cursantului.

**Sursa:**

Glosar privind reforma învățământului

<http://edglossary.org/summative-assessment/>

### MVI (mediu virtual de învățare)

Un mediu virtual de învățare (MVI) este o platformă de internet privind aspectele digitale ale programelor de studiu, de obicei în cadrul instituțiilor de învățământ. În general, MVI-urile permit organizarea participanților în cohorte, grupuri și roluri; prezentarea resurselor, activităților și a interacțiunilor în cadrul unei structuri de curs; prevederea diferitelor etape ale evaluării; raportarea privind participarea; și prezentarea unui anumit nivel de integrare cu alte sisteme instituționale. (Wikipedia)

**Tabelul 9: Glosar de termeni tehnici folosiți în cadrul DigCompEdu**

## Lista figurilor

<b>Figura 1:</b> Cadrul DigCompEdu	7
<b>Figura 2:</b> Prezentare grafică a cadrului DigCompEdu	14
<b>Figura 3:</b> Prezentare generală a cadrului DigCompEdu	16
<b>Figura 4:</b> Sinteza cadrului DigCompEdu	18
<b>Figura 5:</b> Model de progres	28
<b>Figura 6:</b> Prezentare generală a conceptelor cheie utilizate în DigCompEdu	87

## Lista tabelelor

<b>Tabelul 1:</b> Domeniul 1 - Implicare profesională	18
<b>Tabelul 2:</b> Domeniul 2 - Resurse digitale	19
<b>Tabelul 3:</b> Domeniul 3 - Predare și învățare	19
<b>Tabelul 4:</b> Domeniul 4 - Evaluare digitală	20
<b>Tabelul 5:</b> Domeniul 5 - Capacitarea cursanților	21
<b>Tabelul 6:</b> Domeniul 6 - Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale	22
<b>Tabelul 7:</b> Prezentare generală a cadrului DigCompEdu	23
<b>Tabelul 8:</b> Cuvinte cheie pentru progresul privind competențele DigCompEdu	30
<b>Tabelul 9:</b> Glosar de termeni tehnici folosiți în cadrul DigCompEdu	88



