



**Ministerul Educației și Cercetării
al Republicii Moldova**

ORDIN

17 12 2024 nr. 1834

mun. Chișinău

**Cu privire la aprobarea Cadrului de referință al
curriculumului pentru cursul de formare profesională
continuă a cadrelor didactice în baza standardelor
DigCompEdu**

În conformitate cu art. 140 din Codul educației nr. 152/2014 și a Planului de acțiuni al Ministerului Educației și Cercetării pentru anul 2024, în scopul implementării eficiente a Ordinului MEC nr. 1110/2023 cu privire la aprobarea cadrului de competențe digitale al cadrelor didactice din educație, Ministrul Educației și Cercetării emite prezentul

ORDIN :

1. A aproba *Cadrul de referință al curriculumului pentru cursul de formare profesională continuă a cadrelor didactice în baza standardelor DigCompEdu* (Anexă).
2. Prestatorii de servicii de formare, în baza acestui Cadru de referință, vor elabora *Curriculumul pentru cursul de formare profesională continuă a cadrelor didactice* în funcție de specificul disciplinelor predate de cei înscriși la formare și de nivelul lor inițial de pregătire digitală .
3. Certificarea competențelor digitale se va realiza în corespundere cu acest Cadru de referință, în baza Metodologiei aprobate de Minister.
4. Direcția generală politici în învățământul general va aduce la cunoștința instituțiilor de formare inițială și continua a cadrelor didactice și manageriale prevederile prezentului ordin.
5. Controlul executării prezentului ordin se pune în seama dnei Valentina OLARU, Secretar de stat.

Ministru

Dan PERCIUN

Ex. A.Prisăcaru, 022-232785

**CADRUL DE REFERINȚĂ
AL CURRICULUMULUI PENTRU CURSUL DE FORMARE PROFESIONALĂ
CONTINUĂ A CADRELOR DIDACTICE ÎN BAZA STANDARDDELOR DIGCOMPEDU**

I. PRELIMINARII

În contextul evoluției rapide a tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC), integrarea digitală în educație devine o necesitate esențială pentru asigurarea unei educații de calitate și adaptate cerințelor societății contemporane. În acest sens, Obiectivul general nr. 6 din Strategia de dezvoltare „Educația 2030” este setat pe îmbunătățirea funcționalității sistemului educațional prin implementarea eficientă a tehnologiilor digitale pentru asigurarea calității și sustenabilității educației.

Astfel, Cadrul de referință al curriculumului pentru formarea profesională continuă a cadrelor didactice în baza standardelor DigCompEdu, este un document de politici educaționale pentru dezvoltarea curriculumului pentru formarea profesională continuă a cadrelor didactice, recomandat de Ministerul Educației și Cercetării și are drept scop ghidarea prestatorilor de servicii de formare, care vor dezvolta curriculumuri pentru cursurile de formare continuă. Aceste curriculumuri vor fi concepute ținând cont de specificul disciplinelor predate de participanți și de nivelul lor inițial de pregătire digitală. Astfel, prestatorii de formare vor putea adapta programele educaționale pentru a răspunde necesităților cadrelor didactice, asigurându-se că acestea dobândesc competențele digitale necesare integrării eficiente a tehnologiilor în procesul de învățământ, în concordanță cu standardele europene și cu evoluțiile tehnologice.

II. REPERE CONCEPTUALE

Cadrul de referință al curriculumului pentru formarea profesională continuă a cadrelor didactice în baza standardelor DigCompEdu este aliniat la recomandările internaționale și naționale referitoare la importanța formării continue a cadrelor didactice în domeniul digital.

În procesul de elaborare s-a ținut cont de:

- Respectarea prevederilor Codului Educației al Republicii Moldova, care stipulează că misiunea educației este promovarea învățării pe tot parcursul vieții, iar statul promovează și susține învățarea pe tot parcursul vieții, care asigură accesul continuu la știință, informație, cultură, în vederea adaptării flexibile a individului la noile realități socioeconomice în permanentă schimbare și în scopul dezvoltării competențelor necesare pentru activitatea profesională și socială;
- Impulsionarea reformei privind implementarea conceptului de educație continuă și învățare pe parcursul vieții în corespundere cu cerințele pieței forței de muncă și asigurarea profesionalizării/re-profesionalizării periodice a populației în vârstă aptă de muncă pentru asigurarea competitivității acestora pe piața forței de muncă formulate în prevederile Strategiei

Naționale de Dezvoltare „Moldova 2030”¹, Strategiei Naționale de Dezvoltare „Moldova Europeană 2030”²;

- Implementarea recomandărilor Consiliului Comisiei Europene din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții³;
- Prevederile Cadrului European pentru Competența Digitală a Profesorilor: DigCompEdu⁴;
- Necesitățile de adaptare a sistemului de învățământ general din Republica Moldova la exigențele societății moderne, nevoile elevilor și tendințele educaționale pe plan internațional.

Cadrul de referință este destinat instituțiilor ce prestează programe de dezvoltare profesională pentru pedagogi, profesorilor universitari antrenați în formarea inițială și continuă a pedagogilor, specialiștilor din cadrul organelor locale de specialitate în domeniul învățământului, autorilor de manuale, suporturi de curs și de ghiduri metodologice, părinților, membrilor societății civile, precum și tuturor factorilor de decizie interesați de îmbunătățirea calității procesului educațional cu ajutorul și prin intermediul TIC.

Principalele funcții ale Curriculumului dezvoltat în baza acestui Cadru de referință vor ține de:

- dezvoltarea competențelor digitale și pedagogice indispensabile unui cadru didactic pentru a realiza activitățile profesionale într-o instituție educațională modernă;
- promovarea implicării, comunicării și colaborării profesionale prin intermediul resurselor și instrumentelor digitale în cadrul instituțiilor de învățământ și în afara acestora, în viața de zi cu zi;
- încurajarea cadrelor didactice de a crea conținuturi educaționale digitale proprii;
- facilitarea managementului activităților didactice prin intermediul instrumentelor digitale;
- abilitarea și încurajarea dezvoltării competențelor digitale la elevi, prin propriul exemplu.

Curriculumul se va adresa cadrelor didactice și manageriale care sunt interesate să-și dezvolte abilitățile de bază în domeniul integrării tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) în procesul de predare-învățare-evaluare în conformitate cu cerințele erei digitale, să eficientizeze organizarea procesului educațional cu ajutorul tehnologiilor și resurselor digitale moderne, precum și să-și dezvolte abilitățile de creare și utilizare a conținuturilor digitale pentru asigurarea impactului maxim asupra rezultatelor învățării.

Curriculum-ul se va baza pe următoarele principii pedagogice:

- **principiul de încorporare:** activitățile de formare sunt încorporate în contextul autentic din viața reală a cadrelor didactice din instituțiile de învățământ din Moldova. Formarea trebuie să fie contextualizată în realitățile zilnice ale pedagogilor, abordând teme și situații specifice cu care aceștia se confruntă la clasă;
- **principiul autonomiei:** activitățile de formare susțin și îmbunătățesc autonomia cursanților adulți, permițându-le să personalizeze într-o oarecare măsură ritmul, contextul și modul de învățare. Formarea ar trebui să ofere cursanților libertatea de a-și ajusta modul în care învață, astfel încât să răspundă nevoilor lor individuale, să aleagă ritmul de învățare și să aleagă cele mai potrivite metode de învățare;
- **principiul concentrării pe rezolvarea de probleme:** problemele tipice din viața reală (sau sarcinile, sau cazurile) sunt folosite ca declanșatori și context pentru proiectarea activităților de

¹ https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=121920&lang=ro

² https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=134582&lang=ro

³ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)

⁴ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

învățare, în timp ce succesiunea cazurilor merge de la cele mai simple la cele mai complexe. Activitățile de formare trebuie să fie bazate pe probleme concrete și relevante, iar progresia lor trebuie să fie graduală, de la sarcini simple la unele mai complexe;

- **principiul activării:** formatorii activează cunoștințele anterioare ale cursanților înainte de a introduce noile fapte, concepte, proceduri și reguli, pentru a face legătura. Este important ca participanții să fie provocați să-și activeze cunoștințele anterioare, pentru a crea o punte de legătură între ceea ce deja știu și noile informații pe care le vor învăța;
- **principiul demonstrației:** materialele de instruire și formatorii oferă demonstrații privind aplicarea cunoștințelor și abilităților de învățat. Demonstrațiile practice sunt esențiale pentru a arăta cursanților cum se aplică în practică teoria învățată, prin exemple vizibile și aplicabile;
- **principiul aplicării:** cursanții au oportunități de a aplica noile cunoștințe și abilități în rezolvarea practică a problemelor. Învățarea nu trebuie să fie doar teoretică, ci și practică, oferind oportunități pentru participanți de a utiliza noile abilități în situații reale;
- **principiul integrării:** cursanții sunt încurajați/se așteaptă să transfere, să adapteze și să adopte noile cunoștințe și abilități în locurile lor de muncă. Formarea nu se oprește la finalul cursului; cursanții trebuie să aplice și să integreze ceea ce au învățat în activitățile lor profesionale, pentru a asigura transferul de învățare în viața reală;
- **principiul sprijinului progresiv și diminuării:** cursanților li se oferă mai mult sprijin (sfaturi, exemple, îndrumări) la începutul fiecărei unități/curs, în timp ce la sfârșitul cursului ei trebuie să fie capabili să performeze independent. La începutul învățării, este important ca cursanților să li se ofere sprijin intens pentru a ghida învățarea. Pe măsură ce cursanții capătă încredere și competențe, sprijinul se reduce treptat, permițându-le să devină autonomi în aplicarea noilor cunoștințe.

Aceste principii pedagogice vor fi folosite pentru a defini cerințele de proiectare a materialelor de curs și a activităților de instruire.

II. COMPETENȚE PROFESIONALE SPECIFICE

Curriculumul pentru formarea profesională continuă al cadrelor didactice în baza standardelor DigCompEdu va urmări formarea și dezvoltarea următoarelor competențe specifice, distribuite conform celor șase domenii prioritare ale standardului:

- **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 eficientizarea utilizării tehnologiilor digitale în predare și în învățare.
- **Domeniul 4. Evaluare.**
Utilizarea tehnologiilor și strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării.
- **Domeniul 5. Capacitarea cursanților.**

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

- **Domeniul 6.** Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale. Permitearea cursanților să utilizeze tehnologiile digitale în mod creativ și responsabil pentru informare, comunicare, creare de conținut, bunăstare și rezolvarea problemelor.

III. ADMINISTRAREA CURSULUI

Se propune ca un curs de formare pentru un nivel (A/B/C) să fie organizat în formă mixtă, cu un număr de 80 de ore. Dintre care, pentru învățarea sincronă, online/offline, vor fi alocate 40 de ore de activități practice și pentru învățarea asincronă 40 de ore de activități individuale. Recomandări privind conținuturile pentru predare sunt prezentate în anexele nr. 1, nr. 2 și nr. 3.

Instituțiile prestatoare de aceste cursuri pot dezvolta cursuri proprii, având la bază acest curriculum recomandat de Ministerul Educației și Cercetării. Parcurgerea acestuia va permite cursanților să susțină testul pentru certificarea competențelor digitale, în baza Metodologiei aprobate de Minister.

IV. CURRICULUM

IV.1 Curriculumul pentru cursul de nivel A

Cursul pentru nivelul A va pregăti cadrele didactice din învățământul primar și secundar (ciclul I și II) pentru utilizarea tehnologiilor digitale în activitatea lor la nivelul A2 (Explorer), în corespundere cu cadrul de referință DigCompEdu: „Exploratorii sunt conștienți de potențialul tehnologiilor digitale și sunt interesați să le exploreze pentru a îmbunătăți pedagogia și practica profesională. Folosesc tehnologiile digitale în unele domenii de competență digitală, fără, totuși, să urmeze o abordare cuprinzătoare sau consecventă a practicilor”. Acest nivel de competență va pregăti participanții pentru utilizarea de bază susținută (sau parțial independentă) a tehnologiei digitale în propriul context de predare, în timp ce pregătesc și predau lecțiile din domeniul lor de studiu, comunicând cu colegii și elevii, gestionând utilizarea tehnologiei de către elevi.

Curriculum-ul pentru cursul de nivel A este conceput pentru a atinge acest scop și, de asemenea, în conformitate cu principiile pedagogice definite mai sus. Din acest motiv, procesul de formare se bazează pe trei tipuri de scenarii didactice cu un nivel crescând de complexitate:

- Primul scenariu va fi conceput ca o lecție practică – participanții au studiat deja un subiect nou și acum petrec o lecție exersând diverse sarcini digitale pentru a stăpâni cunoștințele și abilitățile necesare; la sfârșitul lecției va fi un scurt test digital/interactiv pentru a-și evalua rezultatele învățării. Această lecție se concentrează doar pe o materie școlară și pe munca individuală a cursanților.
- Al doilea scenariu didactic va fi conceput în conformitate cu abordarea Clasa inversată (Flipped Classroom) și implică activități de evaluare formativă cu accent pe sprijinirea cursanților.
- Al treilea scenariu necesită colaborare între profesori de diferite discipline școlare (2-3 discipline), deoarece urmează abordarea interdisciplinară a educației STEM, bazată pe proiecte.

Fiecare scenariu va fi aplicat pentru 2-4 unități de conținut, în timp ce fiecare unitate va implica 4 ore de activități de formare față în față și alte 4 ore de studiu independent sau colaborativ în mediul de învățare

online. Unitatea finală va fi dedicată pregătirii portofoliului și auto-reflecției. În cele din urmă, participanții trebuie să își conceapă planul de dezvoltare personală pentru a trece la următorul nivel de competență digitală (nivel B).

Structura propusă, pe unități de conținut, pentru cursul la nivelul A:

1. Unitatea 1: Găsirea resurselor digitale de învățare pentru o lecție de practică.
2. Unitatea 2: Pregătirea unui plan de lecție pentru o lecție de practică.
3. Unitatea 3: Pregătirea evaluării sumative pentru lecție.
4. Unitatea 4: Pregătirea unui plan de lecție pentru un scenariu Clasa inversată (Flipped Classroom).
5. Unitatea 5: Adaptarea și crearea de resurse digitale de învățare pentru lecția Clasa inversată (Flipped Classroom).
6. Unitatea 6: Proiectarea evaluării formative pentru lecția Clasa inversată) Flipped Classroom.
7. Unitatea 7: Desfășurarea lecției Clasa inversată (Flipped Classroom), reflectând și analizând.
8. Unitatea 8: Pregătirea unui proiect STEM/STEAM în colaborare cu profesorii altor discipline.
9. Unitatea 9: Dezvoltarea resurselor digitale originale de învățare pentru proiectul STEM.
10. Unitatea 10: Pregătirea și prezentarea unui portofoliu, planificarea ulterioară a CPD.

Corelarea conținuturilor pe fiecare unitate cu standardele de competențe digitale DigCompEdu pentru nivelul A este prezentată în Anexa 1.

IV.2 Curriculumul pentru cursul de nivel B

Cursul pentru nivelul B vâmpregăti cadrele didactice din învățământul primar și secundar (ciclul I și II) pentru utilizarea tehnologiilor digitale în activitatea lor la nivelul B1 (Integrator) și B2 (Expert), în corespundere cu cadrul de referință DigCompEdu: „*Integratorii* experimentează cu tehnologii digitale într-o varietate de contexte și pentru o varietate de scopuri, integrându-le în multe dintre practicile lor. Ei le folosesc în mod creativ pentru a îmbunătăți diversele aspecte ale angajamentului lor profesional. Sunt dornici să-și extindă repertoriul de practici situații și adaptarea tehnologiilor digitale la strategiile și metodele pedagogice Integratorii au nevoie doar de ceva mai mult timp pentru experimentare și reflecție, completat de încurajarea colaborativă și schimbul de cunoștințe pentru a deveni experți. *Experții* utilizează o gamă largă de tehnologii digitale cu încredere, creativ și critic pentru a-și îmbunătăți activitățile profesionale. Ei selectează în mod critic tehnologiile digitale pentru situații particulare și încearcă să înțeleagă beneficiile și dezavantajele diferitelor strategii digitale. Sunt curioși și deschiși către idei noi, știind că sunt multe lucruri pe care nu le-au încercat încă. Ei folosesc experimentarea ca mijloc de extindere, structurare și consolidare a strategiilor deținute. Experții sunt coloana vertebrală a oricărei organizații educaționale atunci când vine vorba de practica inovatoare.”

Acest nivel de competență pregătește participanții pentru utilizarea independentă, exploratorie și semnificativă a tehnologiei digitale în propriul context de predare, în timp ce pregătesc și predau lecțiile în domeniul său de activitate, colaborând cu colegii și elevii, gestionând utilizarea tehnologiei de către elevi.

Curriculum-ul pentru cursul de nivel B este conceput pentru a atinge acest scop, în conformitate cu principiile pedagogice definite mai sus în cap. II-V. Din acest motiv, procesul de formare se bazează pe câteva tipuri de scenarii didactice cu un nivel crescând de complexitate:

- Primul scenariu urmează să fie conceput ca lucru individual al participanților și va aborda învățarea exploratorie, în care cursanții vor fi îndrumați să studieze și să practice noi cunoștințe și abilități în mod independent. La sfârșitul lecției se va alica un test interactiv pentru a evalua rezultatele învățării. Această lecție se va concentra doar pe un subiect.
- Al doilea scenariu va fi conceput în conformitate cu abordarea învățării bazate pe joc și va implica activități de evaluare formativă cu accent pe sprijinirea cursanților.
- Al treilea scenariu necesită colaborare între profesori de diferite discipline școlare (2-3 discipline), deoarece urmează abordarea educațională STEM bazată pe proiecte interdisciplinare, folosind instrumente digitale precum roboți educaționali, drone, imprimante 3D sau alte tehnologii transformatoare.
- Al patrulea scenariu va implica dezvoltarea unei activități de învățare mixtă sau online, în colaborare, care va avea o durată de 3-5 ore.

Fiecare scenariu va fi aplicat la 2-3 unități de conținut, fiecare unitate implicând 4 ore de activități de formare față în față și alte 4 ore de studiu independent, în mediul online, de învățare colaborativă. Se așteaptă ca participanții să implementeze în practică cel puțin două dintre scenariile de învățare împreună cu elevii săi și să reflecte asupra experienței. Unitatea finală este dedicată pregătirii portofoliului și auto-evaluării. În cele din urmă, participanții trebuie să își conceapă planul de dezvoltare personală pentru a trece la următorul nivel de competență digitală (nivel C).

Structura sugerată, pe unități de conținut, pentru cursul pentru nivelul de competență B:

1. Unitatea 1: Alegerea și aplicarea instrumentelor pentru dezvoltarea resurselor digitale de învățare, potrivite cu curriculum-ul disciplinei și abordarea pedagogică;
2. Unitatea 2: Dezvoltarea unui scenariu pentru învățarea exploratorie împreună cu resurse de învățare și instrument de evaluare;
3. Unitatea 3: Dezvoltarea unui scenariu de învățare bazat pe joc și a resurselor de învățare;
4. Unitatea 4: Utilizarea analizei învățării și a educației incluzive în învățarea bazată pe joc;
5. Unitatea 5: Pregătirea unui proiect STEAM în colaborare cu cadrele didactice de la diverse discipline școlare;
6. Unitatea 6: Dezvoltarea resurselor digitale de învățare și evaluare formativă pentru proiectul STEAM;
7. Unitatea 7: Compararea și alegerea platformelor și instrumentelor de învățare online pentru scenariul de învățare mixtă;
8. Unitatea 8: Dezvoltarea unui scenariu pedagogic pentru experiența de învățare online/mixtă;
9. Unitatea 9: Realizarea unui scenariu de învățare mixtă selectat;
10. Unitatea 10: Pregătirea și prezentarea unui portofoliu, planificarea ulterioară a CPD.

Corelarea conținuturilor pe fiecare unitate cu standardele de competențe digitale DigCompEdu pentru nivelul B este prezentată în Anexa 2.

IV.3. Curriculumul pentru cursul de nivel C

Cursul pentru nivelul B va pregăti cadrele didactice din instituțiile de învățământ primar și secundar (ciclul I și II) pentru utilizarea tehnologiilor digitale în activitatea lor la nivelurile C1 (Lider) și C2 (Pionier/Inovator), în conformitate cu cadrul de referință DigCompEdu: „*Liderii* au o abordare consecventă și cuprinzătoare a utilizării tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți practicile pedagogice și profesionale se bazează pe un repertoriu larg de strategii digitale din care știu să aleagă cele mai potrivite pentru orice situație dată ideile sunt o sursă de inspirație pentru alții, cărora le transmit expertiza.

Pionierii/Inovatorii pun la îndoială caracterul adecvat al practicilor digitale și pedagogice contemporane, dintre care ei înșiși sunt lideri. Ei sunt îngrijorați de constrângerile sau dezavantajele acestor practici și sunt motivați de impulsul de a inova și mai mult educația. Pionierii experimentează tehnologii digitale extrem de inovatoare și complexe și/sau dezvoltă abordări pedagogice noi. Pionierii sunt o specie unică și rară. Ei conduc inovația și sunt un model de urmat pentru profesorii mai tineri.”

Acest nivel de competență pregătește participanții pentru a concepe, conduce și analiza transformarea digitală în școli în contextul formării pe scară largă a profesorilor, îndrumarea echipelor școlare în dezvoltarea strategiei digitale, modelarea politicilor naționale și regionale privind digitalizarea educației.

Curriculumul pentru cursul de nivel C este conceput pentru a atinge acest scop, în conformitate cu principiile pedagogice definite mai sus în cap.II-V. Deoarece profesorii sunt pregătiți și motivați să avanseze la nivelul C de competență digitală, ei nu au nevoie de o formare practică tradițională cu instrumente digitale. Acest curriculum implică participanții în participarea deplină la două mini-proiecte:

- Formarea a cel puțin unui grup de profesori în cadrul cursului pentru nivelul B de la început până la sfârșit și efectuarea analizei critice și reflectării activităților și dezvoltării profesionale a trainerului.
- Mentorarea a 5 școli timp de 4-6 luni, efectuarea analizei critice și reflecției asupra activităților și dezvoltării profesionale a mentorului.
- În timpul activităților de formare și mentorat a profesorilor, candidații sunt așteptați să participe la construirea unei rețele profesionale și a unei baze de cunoștințe online, să analizeze și să cerceteze în comun eficacitatea activităților de formare a profesorilor și de transformare digitală la nivel național sau regional și să publice rapoartele aferente prin lucrări, prezentări la conferințe etc.

Spre deosebire de cursurile pentru nivelurile A și B, pentru cursul de nivel C nu vor fi multe evenimente de formare structurate tradițional și nici o cantitate mare de resurse de învățare digitale pre-proiectate (cum ar fi videoclipuri, exerciții interactive H5P). În schimb, participanții sunt implicați în mod regulat în sesiuni online (sincrone și asincrone) de proiectare, analiză și reflecție cu colegii și mentorii lor. Activitățile de proiectare, analiză și reflecție sunt aliniate la șabloane și linii directoare, care pot fi modificate în mod flexibil de către participanți pentru a-și promova și îmbunătăți agenția, colaborarea și creșterea profesională. Cursul pentru nivelul C este structurat în 8 unități de învățare, fiecare dintre acestea conținând o sesiune online sincronă (4 ore) și studiu independent sau colaborativ în ritm propriu (4 ore) într-un mediu online.

Structura sugerată, pe unități de conținut, a cursului pentru nivelul de competență C:

1. **Unitatea 1: Înțelegerea integrării tehnologiei în școli.** Analizând un studiu de caz privind o integrare a tehnologiei la scară largă în educație, aplicând rezultatele acestei analize pe cazurile DigiProf și Digital Accelerator. Politici de inovare și cercetare, cercetare-acțiune.
2. **Unitatea 2: Competența digitală.** Modelarea și evaluarea competenței digitale a elevilor și profesorilor (DigComp, DigCompEdu, SELFIE)
3. **Unitatea 3: Educația adulților.** Principiile, abilitățile și practicile educației adulților; proiectarea și implementarea formării cadrelor didactice privind dezvoltarea competențelor digitale;
4. **Unitatea 4: Maturitatea digitală a școlilor.** Teorii, modele și instrumente de evaluare pentru adoptarea transformării digitale în școli; cadre de maturitate digitală și instrumente de evaluare; impactul cercetării TEL asupra politicii și reglementărilor educaționale
5. **Unitatea 5: Managementul schimbării în școli.** Planificarea participativă și dezvoltarea viziunii; luarea deciziilor bazate pe date; leadership și stimulente; construirea unei organizații de învățare.
6. **Unitatea 6: Mentorat, coaching, supraveghere** în contextul transformării digitale a școlilor; principii și practici; evaluare
7. **Unitatea 7: Construirea unei comunități de practică.** Practica reflexivă; construirea unei baze de cunoștințe, învățarea în rețea, raportarea asupra cercetării acțiuni participative.
8. **Unitatea 8: Pregătirea și prezentarea unui portofoliu,** planificând continuarea CPD

Corelarea conținuturilor pe fiecare unitate cu standardele de competențe digitale DigCompEdu pentru nivelul C este prezentată în Anexa 3.

V. SUGESTII DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

Curriculumul pentru cursul de dezvoltare a competențelor digitale ale cadrelor didactice în baza standardelor DigCompEdu va avea la bază o abordare intuitiv-acțională a prezentării materialului predat, va pune accentul pe obținerea rezultatelor preconizate ale învățării și centrarea pe cursant în calitate de actor activ al procesului de predare-învățare-evaluare. Strategiile didactice recomandate pornesc de la două elemente pedagogice esențiale: suscitarea interesului pentru procesul didactic care valorifică integrarea TIC și folosirea activă și practică a resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare ca sursă pentru propria dezvoltare profesională.

Cursul va utiliza o abordare hibridă, combinând învățarea față în față cu învățarea online și individuală, pentru a asigura accesibilitatea și flexibilitatea. Vor fi folosite metode interactive de predare, inclusiv sesiuni practice, studii de caz, discuții online și colaborări în grupuri, pentru a facilita învățarea activă și dezvoltarea abilităților digitale în contexte educaționale reale. De asemenea, platformele educaționale digitale vor fi utilizate pentru a sprijini accesul la materiale și pentru a organiza activitățile de învățare.

Se recomandă utilizarea pe larg a materialelor didactice ilustrative (imagini, obiecte concrete, tabele, scheme, postere, colaje, produse digitale etc.), echipament digital corespunzător (calculator, televizor, suporturi video, tabla interactivă, ecrane inteligente, tabletele, telefoane mobile, ochelari 3D etc.), activități/exerciții cu caracter ludic atractiv și suporturi digitale (website-uri, bloguri, postere și colaje în format tradițional și digital, cărți și fișe interactive, lecții 3D, dicționare și enciclopedii digitale etc.).

Pentru a sprijini participarea activă și învățarea pe tot parcursul cursului, vor fi puse la dispoziție resurse educaționale online, ghiduri, tutoriale și sesiuni de suport tehnic. De asemenea, un coordonator de curs va fi disponibil pentru a răspunde întrebărilor participanților și pentru a oferi clarificări legate de conținutul cursului sau de utilizarea platformelor digitale.

Corelarea dintre conținuturile propuse pentru curs și standardele de competențe digitale DigCompEdu pentru nivelul A

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Unitatea 1: Găsirea resurselor digitale de învățare pentru o lecție practică																						
Tipuri de RDI (Resurse Digitale de Învățare), exemple de utilizare, unde se pot găsi																						
Motoare de căutare, căutarea cu cuvinte cheie																						
Căutarea din depozite, filtrare, comparare, salvare																						
Moduri de livrare și cerințe tehnice																						
Unitatea 2: Pregătirea unui plan de lecție pentru o lecție practică																						
Alegerea temei, generarea de idei, maparea curriculumului																						
Scenarii pedagogice, proiectarea unui plan de lecție																						
Rezultate de învățare, maparea acestora cu resursele																						
Împărtășirea și discutarea planului de lecție cu colegii																						
Unitatea 3: Pregătirea evaluării sumative pentru lecție, împărtășirea resurselor lecției cu elevii																						
Tipuri de evaluare electronică, principii, instrumente																						
Dezvoltarea itemilor pentru test, punctaj, validare																						
Împărtășirea testului cu elevii, analizarea rezultatelor																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Unitatea 4: Pregătirea unui plan de lecție pentru scenariul Flipped Classroom (Lección Inversada)																						
Alegerea temei, generarea de idei, maparea curriculumului																						
Scenarii pedagogice pentru învățarea activă și colaborativă																						
Proiectarea sarcinilor de învățare activă și colaborativă																						
Împărtășirea și discutarea planului de lecție cu colegii																						
Unitatea 5: Adaptarea și crearea resurselor digitale de învățare pentru lecția Flipped Classroom, incluzând aspecte de diferențiere și educație incluzivă																						
Găsirea resurselor video și vizuale																						
Găsirea și adaptarea altor resurse, drepturi de autor și licențiere																						
Diferențierea traseelor de învățare și a resurselor																						
Proiectarea pentru accesibilitate și incluziune																						
Unitatea 6: Proiectarea evaluării formative pentru lecția Flipped Classroom, incluzând facilitarea dezvoltării competențelor digitale ale elevilor																						
Metode și instrumente de evaluare formativă																						
Dezvoltarea unei grile de evaluare pentru lecție																						
Proiectarea feedback-ului asupra învățării																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Facilitarea dezvoltării competențelor digitale ale elevilor																						
Pregătirea unui chestionar de feedback pentru elevi																						
Unitatea 7: Desfășurarea lecției Flipped Classroom, reflectarea și analiza acesteia cu colegii																						
Predarea unei lecții Flipped Classroom, colectarea datelor																						
Reflecția și analiza datelor (observație, rezultate, sondaj)																						
Feedback de la colegi și discuții de grup pe tema lecției Flipped Classroom																						
Prezentarea rezultatelor analizei lecției																						
Unitatea 8: Pregătirea unui proiect STEM/STEAM împreună cu profesori din alte discipline																						
Alegerea temei, generarea de idei, maparea curriculumului																						
Scenarii pedagogice pentru învățarea bazată pe proiecte																						
Proiectarea sarcinilor de învățare interdisciplinară împreună																						
Integrarea competențelor digitale în învățarea bazată pe proiecte																						
Unitatea 9: Dezvoltarea de resurse digitale originale pentru proiectul STEM, incluzând drepturi de autor și acces																						
Dezvoltarea de prezentări, licențiere																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Crearea de videoclipuri instructive, screencast-uri și ghiduri de studiu																						
Crearea de chestionare interactive și sondaje, asigurarea accesibilității																						
Integrarea resurselor într-un mediu de învățare online																						
Unitatea 10: Pregătirea și prezentarea unui portofoliu, reflectarea asupra învățării, planificarea dezvoltării profesionale continue (CPD)																						
Practica reflexivă, nivele și tehnici de reflecție																						
Autoevaluarea competenței digitale cu SELFIE4Teachers																						
Dezvoltarea și prezentarea unui portofoliu digital pentru autoevaluare																						
Evaluarea reciprocă a portofoliilor																						
Pregătirea unui plan personal de dezvoltare profesională continuu pentru dezvoltarea competenței digitale																						

Corelarea dintre conținuturile propuse pentru curs și standardele de competențe digitale DigCompEdu pentru nivelul B

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Unitatea 1: Alegerea și aplicarea uneltelor de creare pentru dezvoltarea resurselor digitale de învățare																						
Tipuri de unelte de creare, exemple de utilizare, limitări și acces																						
Crearea de sarcini interactive cu H5P																						
Crearea și editarea videoclipurilor																						
Publicarea videoclipurilor																						
Unitatea 2: Dezvoltarea unui scenariu pentru învățarea exploratorie																						
Alegerea temei, generarea de idei, maparea curriculumului																						
Scenarii pedagogice, proiectarea unui plan de lecție																						
Rezultate de învățare, maparea acestora cu resursele																						
Împărtășirea și discutarea planului de lecție cu colegii																						
Unitatea 3: Dezvoltarea unui scenariu de învățare bazat pe jocuri și analiza învățării																						
Tipuri de învățare bazată pe jocuri, principii																						
Dezvoltarea ideii de joc educațional																						
Unelte pentru învățarea bazată pe jocuri																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Concepe de analiză a învățării, exemple, analiza datelor																						
Unitatea 4: Educația incluzivă în învățarea bazată pe jocuri																						
Abordări de sprijin în educația incluzivă																						
Principii și metode pentru învățarea incluzivă																						
Proiectarea sarcinilor de învățare incluzivă pentru scenariile bazate pe jocuri																						
Împărtășirea și discutarea planului de lecție cu colegii																						
Unitatea 5: Pregătirea unui proiect STEAM împreună cu profesori din alte discipline																						
Obiectivele, metodele și uneltele digitale pentru educația STEAM																						
Colaborarea între profesori și co-predarea în proiectele STEAM digitale																						
Diferențierea traseelor de învățare și a resurselor în proiectele STEAM																						
Proiectarea pentru colaborarea elevilor în STEAM																						
Unitatea 6: Dezvoltarea de resurse digitale de învățare și evaluare formativă pentru proiectul STEAM																						
Metode și instrumente de evaluare formativă pentru învățarea bazată pe proiecte																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Dezvoltarea unei grile de evaluare pentru proiect																						
Proiectarea sprijinului și feedback-ului pentru proiectele STEAM																						
Facilitarea dezvoltării competenței digitale a elevilor																						
Unitatea 7: Compararea și alegerea platformelor de învățare online și a uneltelor pentru scenariul de învățare mixtă																						
Principii, metode și unelte pentru învățarea online și mixtă																						
Proiectarea mediului de învățare online																						
Compararea și configurarea platformelor																						
Proiectarea unui curs de învățare mixtă/online																						
Unitatea 8: Dezvoltarea unui scenariu pedagogic pentru experiența de învățare online/mixtă																						
Alegerea temei, generarea de idei, maparea curriculumului																						
Scenarii pedagogice pentru învățarea mixtă																						
Proiectarea sarcinilor de învățare individuale și colaborative																						
Facilitarea dezvoltării competenței digitale în învățarea mixtă																						
Unitatea 9: Desfășurarea unui scenariu selectat de învățare mixtă, reflectarea și analiza acestuia																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Dezvoltarea prezentărilor, licențierea																						
Crearea de videoclipuri instructive, screencast-uri și ghiduri de studiu																						
Crearea de chestionare interactive și sondaje, asigurarea accesibilității																						
Integrarea resurselor într-un mediu de învățare online																						
Unitatea 10: Pregătirea și prezentarea unui portofoliu, planificarea dezvoltării profesionale continue (CPD)																						
Practica reflexivă, nivele și tehnici de reflecție																						
Autoevaluarea competenței digitale cu SELFIE4Teachers																						
Dezvoltarea și prezentarea unui portofoliu digital pentru autoevaluare																						
Evaluarea reciprocă a portofoliilor																						
Pregătirea unui plan personal de dezvoltare profesională continuă pentru dezvoltarea competenței digitale																						

Corelarea dintre conținuturile propuse pentru curs și standardele de competențe digitale DigCompEdu pentru nivelul C

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Unitatea 1: Formarea formatorului pentru adulți																						
Principii ale educației pentru adulți																						
Reglementări privind educația pentru adulți în Moldova																						
Studii de caz despre educația excelență pentru adulți																						
Cerințe pentru formatorii de adulți și comunitățile din Moldova																						
Unitatea 2: Dezvoltarea competenței digitale																						
Standardele competenței digitale în Europa și la nivelul ONU																						
Educația pentru adulți bazată pe competențe																						
Cercetări privind competențele digitale ale cadrelor didactice																						
Practici bune în dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice																						
Unitatea 3: Evaluarea competenței																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Tipuri de evaluare electronică, principii, instrumente în educația pentru adulți																						
Dezvoltarea și implementarea testelor de competență online																						
Analiza rezultatelor testelor																						
Dezvoltarea și validarea grilelor de evaluare																						
Unitatea 4: Maturitatea digitală a școlilor																						
Managementul schimbării educaționale																						
Cultura organizațională și leadershipul în școli																						
Teorii și modele de inovație																						
Conceptul de maturitate digitală, cadre și scale																						
Unitatea 5: Utilizarea instrumentelor pentru evaluarea maturității digitale a școlilor - SELFIE																						
Cadru DigCompOrg pentru capacitatea digitală a școlilor din UE																						
SELFIE pentru școli: conceptul, configurarea, formularea întrebărilor																						
Analiza datelor SELFIE																						
Rolul mentorului																						
Unitatea 6: Utilizarea instrumentelor pentru evaluarea maturității digitale a școlilor - DigitalMirror																						
Cadrul pentru maturitatea digitală, scale, indicatori																						

Unități de conținut/ competențe digitale după DigCompEdu	DCE 1.1	DCE 1.2	DCE 1.3	DCE 1.4	DCE 2.1	DCE 2.2	DCE 2.3	DCE 3.1	DCE 3.2	DCE 3.3	DCE 3.4	DCE 4.1	DCE 4.2	DCE 4.3	DCE 5.1	DCE 5.2	DCE 5.3	DCE 6.1	DCE 6.2	DCE 6.3	DCE 6.4	DCE 6.5
Susținerea școlilor în autoevaluarea maturității digitale																						
Colectarea dovezilor privind maturitatea digitală																						
Rolul mentorului																						
Unitatea 7: Crearea unei strategii digitale pentru o școală																						
Planificare participativă și leadership																						
Reflexie și analiza datelor (observație, rezultate, sondaje)																						
Feedback de la colegi și discuții de grup pe tema lecției Flipped Classroom																						
Prezentarea rezultatelor analizei lecției																						
Unitatea 8: Mentorarea DigitalAccelerator																						
Alegerea temei, generarea de idei, maparea curriculumului																						
Scenarii pedagogice pentru învățarea bazată pe proiecte																						
Proiectarea sarcinilor de învățare interdisciplinară împreună																						
Integrarea competenței digitale în învățarea bazată pe proiecte																						