



# REGULAMENT

## Concursul Național Profesorul - Ambasador Digital

2020-2021

## Despre Concursul Național „Profesorul - Ambasador Digital”

### CONTEXT

Clasa Viitorului este un proiect de transformare digitală a educației, fondat la inițiativa și cu suportul financiar al Ministerului Educației, Culturii și Cercetării, USAID, Suedia, UK, prin Proiectul de Competitivitate din Moldova, Fundația Orange Moldova, prin Centrul de Informații Universitare, în parteneriat cu Fundația Servicii de Dezvoltare din Liechtenstein (LED).

Proiectul a fost lansat în anul 2017 și presupune crearea în școli a claselor flexibile, în care, în baza tehnologiilor digitale, se experimentează metode interactive de predare-învățare, precum și dezvoltarea Centrului Național de Inovații Digitale în Educație ce activează pe lângă Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, în colaborare cu Universitatea de Stat din Tiraspol.

Până în prezent, conceptul Clasa Viitorului a fost implementat în 31 de licee din 21 de unități teritorial-administrative ale țării. Partener tehnologic al Clasei Viitorului este Google.

Concursul Național „Profesorul – Ambasador Digital” este parte a proiectului cu același nume, implementat de Centrul Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului” prin intermediul Fundației pentru Dezvoltare din Republica Moldova, cu sprijinul financiar al Departamentului Buna Guvernare al Fundației Soros Moldova și USAID, Suedia, UK, în parteneriat cu Ministerul Educației, Culturii și Cercetării.

Centrul Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului” (în continuare - CNIDE) este o platformă care asigură regândirea modului în care noile tehnologii transformă procesul de studii și implementarea acestora în sistem. Centrul este membru al rețelei internaționale de laboratoare și spații inovatoare de învățare Future Classroom Lab a organizației European Schoolnet.



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI, CULTURII  
ȘI CERCETĂRII



## Regulamentul Concursului Național „Profesorul - Ambasador Digital”

Concursul Național „Profesorul - Ambasador Digital” este deschis pentru toate cadrele didactice care activează în instituțiile de învățământ general și predau în clasele gimnaziale din Republica Moldova, indiferent dacă instituția respectivă face sau nu parte din rețeaua „Clasa Viitorului”.

Prezentul regulament stabilește modul de desfășurare a Concursului Național „Profesorul - Ambasador Digital” și descrie etapele acestuia: condițiile de participare, criteriile pe care trebuie să le respecte proiectele înaintate la concurs, înscrierea în concurs, jurizarea proiectelor și înmânarea premiilor.

De asemenea, Regulamentul stabilește perioadele de desfășurare a Concursului și etapele acestuia.

### SCOPUL CONCURSULUI

Scopul concursului este promovarea inovațiilor digitale în educație și încurajarea cadrelor didactice din ciclul gimnazial să utilizeze eficient instrumentele digitale în procesul predare-învățare-evaluare și abordarea STEAM.

### OBIECTIVELE CONCURSULUI

Obiectivele concursului sunt:

1. Identificarea și promovarea cadrelor didactice inovative, cu abilități digitale avansate, care folosesc pe larg tehnologiile informaționale în educație.
2. Valorificarea experienței cadrelor didactice și promovarea bunelor practici prin publicarea resurselor educaționale online, prin participarea activă la diverse comunități educaționale, programe de formare, evenimente de schimb de experiență etc.
3. Dezvoltarea și promovarea celor mai bune resurse educaționale digitale (lecții electronice, video-uri, quizzes, studii de caz, fișe, exerciții, experimente etc.);
4. Extinderea practicii de utilizare a resurselor educaționale digitale în mod creativ și inovator.
5. Încurajarea cadrelor didactice să promoveze utilizarea instrumentelor digitale în procesul predare-învățare-evaluare și să contribuie la asigurarea educației de calitate și prietenoase elevului.

### GRUPUL ȚINTĂ

La concurs pot participa cadrele didactice din învățământul general ce predau ore în clasele gimnaziale. Concursul se va desfășura în baza evaluării realizărilor profesionale ale cadrelor didactice participante și a două proiecte didactice, bazate pe abordarea STEAM. Proiectele didactice înaintate la concurs vor fi din cadrul disciplinelor școlare fizica, informatica, matematica, biologia, chimia, geografia, limba engleză pentru clasa a 7-a.

### DESEMNAREA AMBASADORILOR DIGITALI ȘI PREMIEREA CÂȘTIGĂTORILOR

În baza punctajelor acumulate de candidați, Juriul Concursului va desemna 25 de Profesori – Ambasadori Digitali (Anexa 1).

Profesorii desemnați în calitate de ambasadori digitali vor beneficia de echipamente digitale în sumă de 8-10 mii de lei fiecare.

De asemenea, în baza punctajelor oferite de Juriul Concursului, vor fi decernate 15 diplome de mențiune.

Proiectele didactice ale profesorilor declarați Ambasadori Digitali și ale celor decorați cu diplome de mențiune vor fi incluse în portofoliul de resurse ale CNIDE și recomandate pentru folosire de către toate cadrele didactice din țară în calitate de modele de valorificare a oportunităților oferite de tehnologia informație și comunicațiilor și abordările STEAM.

## CONDIȚII DE PARTICIPARE

### 1. Criterii de eligibilitate

La concurs se pot înscrie cadre didactice din Republica Moldova. Sunt eligibile proiectele didactice pentru disciplinele fizică, chimie, biologie, informatică, matematică, geografie sau limbă engleză elaborate pentru clasa a 7-a.

În cadrul acestui Concurs nu sunt eligibili competitorii care nu sunt de acord ca proiectele didactice câștigătoare să fie făcute publice.

### 2. Înscrierea la concurs

**Pentru a participa la concurs, candidații vor completa Formularul online ce poate fi accesat aici: [Formular de participare](#)**

**În formular vor fi incluse trimiteri (link-uri) la următoarele documente în format digital:**

1. Curriculum Vitae (CV - Europass).
2. Un proiect didactic de scurtă durată la una din disciplinele indicate mai sus.
3. Un proiect de organizare și desfășurare a unei activități de învățare prin metoda proiectului, bazată pe abordările STEAM.
4. O scrisoare de motivare în care competitorul va indica și principalele realizări profesionale în baza cărora Juriul Concursului ar putea conferi titlul de „Ambasador digital”.
5. Declarație pe propria răspundere privind respectarea dreptului de autor (Anexa 4).

#### Note:

1. Documentele electronice incluse în dosarul de participare vor fi în formatul PDF, fiecare din documente având un volum nu mai mare de 2 MB.
2. Resursele digitale educaționale, utilizate în aceste documente (secvențe video, secvențe audio, prezentări electronice, lecții digitale, teste interactive, jocuri didactice etc.), vor fi stocate pe discurile virtuale ale competitorilor (Cloud, Google Drive, One Drive ș.a.), fiind referite în documentele prezentate la concurs doar prin link-uri. Competitorii se vor asigura că aceste resurse pot fi accesate de orice persoană ce cunoaște linkul respectiv.
3. Organizatorii Concursului vor permite accesul la documentele incluse în dosarul de participare doar membrilor Juriului.
4. Publice vor fi făcute doar proiectele didactice câștigătoare.

**Dosarele ce nu respectă cerințelor indicate mai sus nu vor fi examinate.**

**Rezultatele Concursului nu pot fi contestate.**

## PERIOADA DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Concursul Național „Profesorul - Ambasadorul Digital” se va desfășura în următoarele etape:

Etapa 1. Desfășurarea Concursului Propriu-zis

1. Perioada de înscriere și expediere a dosarelor în concurs: 22.12.2020 - 10.02.2021
2. Validarea proiectelor: 10.02.2021 - 12.02.2021

3. Jurizarea proiectelor: 15.02.2021 - 20.02.2021

4. Publicarea rezultatelor – 25.02.2021

Etapa a 2-a. Premiarea câștigătorilor și desemnarea Ambasadorilor Digitali

5. Desfășurarea ceremoniei de conferire a titlului de Ambasador Digital și de premiere va fi anunțată ulterior.

## **MEDIATIZAREA CONCURSULUI**

1. Toate informațiile legate de Concurs vor fi plasate pe pagina web [www.clasaviitorului.md](http://www.clasaviitorului.md)

2. Concursul va fi promovat pe toate resursele disponibile pentru Clasa Viitorului.

## **PERSOANE DE CONTACT**

Pentru informații legate de Concurs, precizări sau întrebări vă puteți adresa în scris la [centrul@clasaviitorului.md](mailto:centrul@clasaviitorului.md)

## **ANEXA 1. Cerințe față de proiectele didactice prezentate la Concurs**

### **Proiectul didactic**

1. va fi elaborat în corespundere cu cerințele față de structura unui proiect didactic din învățământul general;
2. va corespunde curriculumului școlar actual pentru clasa 7;
3. va integra materiile din cadrul a cel puțin 2 discipline școlare, cea de bază fiind una din lista de mai sus;
4. va respecta tehnologia didactică de formare a competențelor corespunzătoare disciplinei – componenta instrumental - funcțională în baza unei metodologii relevante finalităților curriculare;
5. va asigura coerența pe orizontală între finalități – conținuturi - activități de învățare – resurse - evaluare;
6. va oferi un demers de învățare cu accent pe formarea etapizată într-o viziune sistemică în care elevii să-și dezvolte creativitatea, originalitatea, independența în acțiune și gândire, competențele digitale;
7. va asigura inter- și transdisciplinaritatea;
8. va implementa algoritmul formării unei sau altei competențe prin selectarea tehnicilor interactive și digitale corespunzătoare demersului didactic;
9. va propune elevilor sarcini didactice de diferit grad de complexitate, ce vor include rezolvarea de probleme în plan teoretic și practic, având drept scop dezvoltarea potențialului intelectual al elevului, abordare diferențiată;
10. va respecta principiile școlii prietenoase copilului.

### **Criteriile de evaluare a experienței profesionale a competitorului**

Evaluarea calificării și experienței profesionale a cadrelor didactice participante la concurs se va efectua în baza următoarelor criterii:

1. gradul didactic;
2. participarea la formări continue în ultimii 3 ani;
3. realizările profesionale din ultimii 3 ani (lucrări metodice, publicații, performanțele elevilor, lucrul cu elevii dotați, activități extracurriculare STEAM) relevante tematicii Concursului.

## ANEXA 2. Criterii de evaluare a proiectelor didactice

Evaluarea proiectelor didactice se va efectua în baza următoarelor criterii:

1. conceptualizarea didactică a proiectului.
2. organizarea conținutului proiectului.
3. valorificarea noilor didactici (învățarea pe bază de proiecte, pe bază de descoperire, lecția/clasa inversată, învățarea bazată pe probleme, bazată pe sarcini, pe cercetare, învățarea colaborativă etc.).
4. nivelul de utilizare a oportunităților oferite de tehnologiile informației și comunicațiilor.
5. replicabilitatea și scalabilitatea – posibilitatea utilizării de către alte cadre didactice și/sau în alte contexte educaționale a proiectelor didactice și a resurselor educaționale digitale elaborate de competitori.
6. nivelul de valorificare a oportunităților oferite de abordarea STEAM.

Pentru fiecare criteriu se va acorda 0-10 puncte. Punctajul 0 se va acorda în cazul lipsei informațiilor în baza cărora ar putea fi făcută evaluarea.

Fiecare din experți va evalua în mod individual și independent de ceilalți experți fiecare din proiectele prezentate la concurs, calificarea și experiența profesională a fiecăruia din competitori.

Clasamentul final se va face în baza mediilor punctajelor acordate de fiecare dintre experți.

## ANEXA 3. Modelul formularului de participare

1. Numele, prenumele \_\_\_\_\_
2. E-mail personal \_\_\_\_\_
3. Numărul de telefon mobil \_\_\_\_\_
4. Denumirea instituției de învățământ în care activați \_\_\_\_\_
5. Localitatea în care se află instituția de învățământ \_\_\_\_\_
6. Municipiu / raion / UTAG

Alegeți

7. Gradul didactic
  - Fără grad didactic
  - Gradul didactic doi
  - Gradul didactic unu
  - Gradul didactic superior

8. Stagiul pedagogic
  - mai puțin de 5 ani
  - între 5 și 10 ani
  - între 10 și 20 ani
  - mai mult de 20 de ani

9. Indicați numărul de ore estimativ din anul curent de învățământ din cadrul instituției de învățământ general

	mai puțin de 3 ore săptămânal	între 3 și 6 ore săptămânal	mai mult de 6 ore săptămânal
în clasele gimnaziale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
în clasa a 7-a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Disciplinele predate

Fizica

- Informatica
- Matematica
- Biologie
- Chimie
- Geografie
- Limbă engleză

11. Încărcați CV-ul, format PDF, nu mai mult de 2 MB.

Adăugați un fișier

12. Dați denumirea Proiectului de scurtă durată la una din disciplinele indicate mai sus.

\_\_\_\_\_



13. Încărcați Proiectul de scurtă durată, în format PDF, la una din disciplinele indicate mai sus, nu mai mult de 2 MB

Adăugați un fișier

14. Dați denumirea Proiectului de organizare și desfășurare a activității de învățare prin metoda proiectului, bazata pe abordarea STEAM. \_\_\_\_\_

15. Încărcați Proiectul de organizare și desfășurare a activității de învățare, format PDF, nu mai mult de 2 MB.

Adăugați un fișier

16. Încărcați Scrisoarea de motivare în care ați indicat și principalele realizări profesionale în baza cărora Juriul Concursului ar putea conferi titlul de „Ambasador digital”, format PDF, nu mai mult de 2 MB.

Adăugați un fișier

17. Încărcați Declarația pe propria răspundere privind respectarea dreptului de autor, format PDF, nu mai mult de 2 MB.

Adăugați un fișier

18. Sunt de acord cu faptul că proiectele prezentate de mine să fie stocate în rețeaua CNIDE, utilizate pentru promovarea în continuare a inovațiilor digitale în educație, a bunelor practici educaționale, a sporirii prestigiului profesiei de pedagog, precum și a motivării tinerilor pentru cariera profesională de pedagog.

Confirm

19. Declar pe propria răspundere ca materialele din dosar nu promovează, nu au tematici și conținut care promovează violența sau discriminarea.

Confirm

20. Mi s-a adus la cunoștință și sunt de acord cu faptul că datele cu caracter personal comunicate de mine vor fi stocate și prelucrate în conformitate cu legislația în vigoare și vor fi utilizate doar în scopul desfășurării eficiente a concursului.

Confirm

21. În cazul în care voi fi desemnat câștigător, îmi dau acordul să particip în activitățile de mediatizare a concursului (mijloace și produse audiovizuale, materiale scrise specifice, rețele sociale etc.)

Confirm

## ANEXA 4. Declarație privind respectarea dreptului de autor\*

Subsemnat (a/ul),

Numele, prenumele cadrului didactic \_\_\_\_\_

Instituția \_\_\_\_\_,

Localitatea \_\_\_\_\_

Raionul/municipiul/UTAG \_\_\_\_\_,

Solicit participarea la Concursul Național „Profesorul - Ambasador Digital”.

Declar pe propria răspundere că:

- proiectele prezentate de mine la Concursul „Profesorul - Ambasador digital” reprezintă elaborări proprii;
- resursele educaționale incluse în proiectele prezentate la concurs și declarate ca fiind elaborate de mine îmi aparțin;
- utilizarea în proiectele didactice prezentate la concurs a resurselor educaționale deschise și/sau proprietate este făcută în conformitate cu legislația privind dreptul de autor și drepturile conexe.

Data \_\_\_\_\_

Semnătura \_\_\_\_\_

\* Declarația se completează, se semnează în original, se scanează și se include în dosarul de participare.