

D4.1 GHID PENTRU DEZVOLTAREA CURSULUI ȘI A ÎNTREBĂRILOR PENTRU MICRO-ACREDITARE (RO)

DSW
DIGITAL SKILLS WALLET

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Informații espre proiect

Titlul proiectului	**Portofel de competențe digitale**
Acronim	DSW
Numărul proiectului	**101087628**
Început	Ianuarie 2023
Sfârșit	August 2026
Site-ul web	https://dsw.projectsgallery.eu/
Echipa proiectului	Coordonator: EDITC LTD, Cipru Dimitra Ekpaiditiki Simvilitiki AE, Grecia Universita Telematica Internazionale-Uninettuno Italia Universitatea Dunarea de Jos din Galați România Universitatea Tehnologică Munster, Irlanda Omega Technology Grecia M.M.C Management Centre Limited (MMC) Cipru Cyprus Computer Society,, Cipru
Autori	Rebecca Robinson
Contribuabili	Omega Technology Grecia EDITC LTD, Cipru
Evaluator	TOȚI partenerii

Informații privind documentul/raportul

Nivel de diseminare	PU - Public
Data scadentă a livrabilului	31 decembrie 2024
Pachet de lucru	WP4
Livrabil	D4.1: Ghid pentru dezvoltarea cursului și a întrebărilor pentru micro-acreditare
Beneficiar principal	Universitatea Tehnologică Munster (MTU Hincks)
Beneficiari contributori	Parteneri de proiect
Tip	R – Document, raport
Stare	Complet



Cofinanțat de Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Conținut

1 Introducere 6
1.1 Prezentare generală a proiectului 6
1.2 Prezentare generală a principalelor caracteristici și funcții ale platformei 7
1.3 Dimensiunile cadrului DigComp 8
1.4 Cum poate ajuta DSW formatorii, cetățenii și angajatorii 10
1.4.1 Pentru formatori 10
1.4.2 Pentru angajatori 11
1.4.3 Pentru cetățeni 11
1.5 Scopul ghidului 11
2 Introducere 12
2.1 Cine poate fi colaborator? 12
2.2 Crearea contului și autentificarea pentru contributori 12
2.2.1 Înregistrați-vă pe DSW cu funcție de "contributor" 12
2.2.2 Încărcați cursuri Bite Size 12
2.2.3 Creați întrebări de evaluare 13
3 Instrucțiuni pentru crearea de conținut și întrebări 14
3.1 Video – Software, lungime, tip și format de fișier 14
3.2 Tipuri de întrebări 15
3.2.1 Întrebări cu un răspuns corect (SCQ - Single Choice Questions) 15
3.2.2 Întrebări cu variante multiple de răspuns (MCQ - Multiple Choice Questions) 15
3.2.3 Întrebare ADEVĂRAT/FALS (TFQ - TRUE/FALSE Question) 16
3.2.4 Puneți în ordinea corectă (POQ - Put in the Right Order Question) 16
3.2.5 Întrebare de potrivire (MQ - Matching Question) 16
3.3 Formatul întrebărilor 17
3.4 Formularea întrebărilor 17
3.5 Punctul de vedere al cursantului 20
3.5.1 Când apare conținutul de învățare pe platforma DSW? 20
3.5.2 Cum sunt acordate micro-certificatele? 20
4 Experiența colaboratorilor 21
4.1 Conținut, calitate și originalitate 21

4.2 Drepturile de autor și permisiunile colaboratorilor 22
5 Asigurare 23
6 Micro-acreditările explicate 24
7 Anexă 28
7.1 Aria de competență 1.1 Infografic 29
7.2 Aria de competență 1.3 Infografic 31
7.3 Aria de competență 2.1 Infografic 32
7.4 Aria de competență 2.2 Infografic 33
7.5 Aria de competență 2.3 Infografic 34
7.6 Aria de competență 2.4 Infografic 36
7.7 Aria de competență 2.5 Infografic 37
7.8 Aria de competență 2.6 Infografic 38
7.9 Aria de competențe 3.1 Infografic 39
7.10 Aria de competență 3.2 Infografic 40
7.11 Aria de competență 3.3 Infografic 41
7.12 Aria de competență 3.4 Infografic 42
7.13 Aria de competență 4.1 Infografic 43
7.14 Aria de competență 4.2 Infografic 44
7.15 Aria de competență 4.3 Infografic 45
7.16 Aria de competență 4.4 Infografic 46
7.17 Aria de competență 5.1 Infografic 47
7.18 Aria de competență 5.2 Infografic 48
7.19 Aria de competență 5.3 Infografic 49
7.20 Aria de competențe 5.4 Infografic 50
8 Glosar de termeni 51
9 Referințe 53

1 Introducere

1.1 Prezentare generală a proiectului

Proiectul Digital Skills Wallet își propune să dezvolte un ecosistem susținut de o platformă digitală pentru **achiziționarea și evaluarea competențelor digitale** cu utilizarea micro-acreditărilor (MC) pe cele 5 domenii de competențe digitale conform Cadrului DigComp. Titlul complet al proiectului este "Dobândirea și evaluarea competențelor digitale folosind micro-acreditări" și este finanțat prin programul Erasmus+ de la Comisia Europeană, unde 8 parteneri vor colabora pentru toate pachetele de lucru pe parcursul a 44 de luni de proiect.

5 domenii de competență ale cadrului DigComp



Ilustrație preluată din: p.67 din DigComp 2.2: Cadrul de competențe digitale - exemple de cunoștințe, abilități și atitudini (Vuorikari et al., 2022)

În centrul proiectului sunt analizayr obiectivelr de învățare ale descriptorilor pentru cele 5 competențe, care vor fi elementele de bază pentru micro-acreditări. Platforma permite formatorilor să contribuie cu conținut de învățare și întrebări pe platformă, ambele fiind legate de micro-acreditări.

Sistemul va:

- evalua calitatea contribuțiilor utilizând o metodologie de evaluare inter pares, statistici colectate de sistem și feedback-ul utilizatorilor;
- prezinta o foaie matricolă pentru competența evaluată și un parcurs de învățare, împreună cu sugerarea unor cursuri scurte care să ofere obiectivele de învățare dorite (micro-acreditări care nu au fost dobândite).
- verifica portofelul de abilități digitale al utilizatorului, unde sunt stocate micro-acreditările deja emise și va furniza acele întrebări pentru acreditările care nu au fost încă dobândite.

Principalele rezultate ale proiectului sunt:

1. Platforma Digital Skills Wallet;
2. Un ghid pentru dezvoltarea întrebărilor și cursurilor pentru micro-acreditări;
3. Un cadru pentru dezvoltarea unui ecosistem pentru dobândirea și evaluarea competențelor digitale prin utilizarea microcertificatelor.
4. Un test pilot la scară largă al platformei.

Acest livrabil este realizat la jumătatea proiectului.

1.2 Prezentare generală a principalelor caracteristici și funcții ale platformei

- Platforma este deschisă comunității de învățare și va fi susținută de comunitatea de învățare.
- În centrul proiectului este analizat cadrul DigComp în rezultatele învățării (LO) pentru cursanți în cele 5 domenii de competență, care sunt elementele de bază pentru micro-acreditări.
- Platforma permite contributorilor să adauge conținut de învățare sub formă de videoclipuri și să contribuie cu întrebări de evaluare pe platformă, ambele legate de micro-acreditări.
- Sistemul evaluează calitatea contribuțiilor folosind o metodologie de evaluare inter pares de la alți contributori și statistici colectate de sistem (vizualizări și aprecieri).
- Cursanții care doresc dobândirea micro-acreditărilor pot susține o evaluare personalizată pentru un domeniu de competență digitală (1 până la 5) la nivelurile pe care doresc să le evalueze (debutant, intermediar, avansat și expert).
- Sistemul oferă o foaie matricolă cu micro-acreditări pentru competența evaluată și o cale de învățare împreună cu cursuri scurte care oferă acele LO încă în așteptare (micro-acreditări care nu sunt dobândite).
- Cursantul are, de asemenea, opțiunea de a-și salva progresul și MC-urile emise în propriul portofel de abilități digitale.
- Cursantul poate susține evaluarea la momente diferite de timp.
- Micro-acreditările sunt interdependente, ceea ce înseamnă că fiecare MC se bazează pe cunoștințele anterioare obținute de la un alt MC. Cursanții pot imprima o foaie matricolă care prezintă micro-acreditările acordate pe nivel competență.

1.3 Dimensiunile cadrului DigComp

DigComp este abrevierea pentru Cadrul european de competențe digitale. Acesta identifică elementele cheie ale competențelor digitale și dezvoltarea competențelor în 5 domenii cunoscute sub numele de **domenii de competență**. Este un cadru de referință care oferă informații despre cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare pentru a fi competent din punct de vedere digital, îmbrățișând un viitor digital. Cadrul oferă o explicație cuprinzătoare și detaliată a ceea ce presupune competența digitală.

Există 5 dimensiuni în cadrul DigComp.

- Dimensiunea 1: Domeniul de competență
- Dimensiunea 2: Competență
- Dimensiunea 3: Nivelul de competență
- Dimensiunea 4: Exemple
- Dimensiunea 5: Cazuri de utilizare

Există 5 domenii de competență (dimensiunea 1) și acestea sunt:

1. Alfabetizarea informațională și a datelor
2. Comunicare și colaborare
3. Crearea de conținut digital
4. Securitate
5. Rezolvarea problemelor

În cadrul fiecărui domeniu de competență, există un număr de competențe digitale (un total de 21) care conduc și sunt relevante pentru cele 5 domenii de competență digitală. Cele 21 de competențe sunt cunoscute și sub numele de Dimensiunea 2 și sunt evidențiate în ilustrația de mai jos.

DIMENSIUNEA 1	Nu	DIMENSIUNEA 2
DOMENIUL DE COMPETENȚĂ		COMPETENȚĂ
1. ALFABETIZAREA INFORMAȚIONALĂ ȘI A DATELOR	**3**	1.1: NAVIGAREA, CĂUTAREA ȘI FILTRAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI A CONȚINUTULUI DIGITAL
		1.2: EVALUAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI A CONȚINUTULUI DIGITAL
		1.3: GESTIONAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI A CONȚINUTULUI DIGITAL
2. COMUNICARE ȘI COLABORARE	**6**	2.1: INTERACȚIUNEA PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE
		2.2: PARTAJAREA PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE
		2.3: CETĂȚENIE PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE
		2.4: COLABORAREA PRIN MEDII DIGITALE
		2.5: NETIQUETTE
		2.6: GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE
3. CREAREA DE CONȚINUT DIGITAL	4	3.1: DEZVOLTAREA CONȚINUTULUI DIGITAL
		3.2: INTEGRAREA ȘI MODIFICAREA CONȚINUTULUI DIGITAL
		3.3: DREPTURI DE AUTOR ȘI LICENȚE
		3.4: PROGRAMARE
4. SECURITATE	4	4.1: PROTEJAREA DISPOZITIVELOR
		4.2: PROTEJAREA DATELOR CU CARACTER PERSONAL ȘI A CONFIDENȚIALITĂȚII
		4.3: PROTEJAREA SĂNĂTĂȚII ȘI A BUNĂSTĂRII
		4.4: PROTEJAREA MEDIULUI
5. REZOLVAREA PROBLEMELOR	4	5.1: REZOLVAREA PROBLEMELOR TEHNICE
		5.2: IDENTIFICAREA NEVOILOR ȘI A RĂSPUNSURILOR TEHNOLOGICE
		5.3: UTILIZAREA CREATIVĂ A TEHNOLOGIILOR DIGITALE
		5.4: IDENTIFICAREA LACUNELOR ÎN COMPETENȚE DIGITALE
TOTAL	**21**	

Ilustrație adaptată din: p.4 din DigComp 2.2: Cadrul de competențe digitale - exemple de cunoștințe, abilități și atitudini (Vuorikari et al., 2022)

Luate împreună, dimensiunile 1 și 2 formează modelul conceptual de referință. Dimensiunile suplimentare prezintă nivelurile de competență (dimensiunea 3), în număr de 8. Nivelurile sunt:

1 Debutant (1 și 2)
2 Intermediar (3 și 4)
3 Avansat (5 și 6)
4 Expert (7 și 8)

Mai jos este o descriere a fiecăruia dintre nivelurile de competență legate de ceea ce ar trebui să demonstreze utilizatorul atunci când se conectează la rezultatele învățării.

- **La nivelul debutant**, contributorii examinează dacă utilizatorul are un nivel minim și dacă, autonom sau cu îndrumare satisface rezultatele învățării.
- **La un nivel intermediar,** contributorii examinează dacă utilizatorul poate rezolva în mod independent probleme simple și bine definite, non-rutiniere, pentru a satisface rezultatele învățării.
- **La un nivel avansat**, contributorii examinează faptul că, pe lângă ghidarea altora într-un context complex, cursantul poate satisface rezultatele învățării.
- **La nivel de expert**, cursantul ar trebui să poată demonstra un nivel foarte specializat și avansat de cunoștințe legate de rezultatele învățării.

Dimensiunea 4 oferă exemple de "cunoștințe, abilități și atitudini" legate de nivelul de competență al competenței respective. Dimensiunea 5 oferă exemple de "cazuri de utilizare" legate de nivelul de competență al competenței respective. Cea mai recentă publicație, DigComp 2.2, prezintă cadrul consolidat al tuturor celor 5 dimensiuni.

Proiectul DigitalSkillsWallet a încorporat toate cele 5 dimensiuni atunci când a dezvoltat platforma digitală pentru achiziționarea și evaluarea competențelor digitale cu utilizarea micro-acreditărilor pe cele 5 domenii de competență digitală, conform Cadrului DigiComp.

1.4 Cum poate ajuta DSW formatorii, cetățenii și angajatorii

1.4.1 Pentru formatori

DSW este o platformă deschisă care permite formatorilor din domeniul tehnologiei informației să încarce conținut care oferă cunoștințe și abilități pentru unul sau mai multe subiecte pentru o competență dintr-un domeniu. Prin urmare, se pot crea unul sau mai multe videoclipuri care oferă cunoștințe și abilități pentru un anumit subiect și se pot crea un grup de întrebări pentru a evalua cursanții.

Apoi se pot instrui cursanții să vizualizeze cursurile și să facă un test. Se remarcă faptul că este posibil ca alți contributori să fi abordat subiectul specific cu o varietate de cursuri și întrebări și nu există nicio garanție că în timpul evaluării, întrebările dumneavoastră vor fi prezentate cursanților. Totuși, cu contribuția ta, platforma se îmbogățește cu conținut nou și rămâne sustenabilă. Măsuri de calitate (așa cum se explică într-un capitol ulterior) sunt folosite pentru a asigura calitatea întrebărilor și a conținutului.

1.4.2 Pentru angajatori

Angajatorii pot folosi această platformă pentru a testa abilitățile potențialilor angajați în timpul procesului de recrutare, pentru a le evalua competențele digitale. Evaluarea poate avea loc la birourile angajatorului prin intermediul platformei DSW pentru a asigura validitatea rezultatelor.

1.4.3 Pentru cetățeni

Orice cetățean poate începe să-și construiască portofelul de abilități digitale urmând cursuri și evaluând cunoștințele pentru a obține micro-acreditări. După achiziționarea tuturor micro-acreditărilor pentru o competență, pentru un anumit nivel (adică Bază, Intermediar, Avansat sau Expert), cursantul își poate dovedi competența.

1.5 Scopul ghidului

Scopul acestui ghid este de a oferi în primul rând o experiență pozitivă pentru contributori. Contributorii sunt definiți ca formatori cu o solidă experiență IT, care contribuie la platforma Digital Skills Wallet cu videoclipuri și/sau întrebări de evaluare. Cursanții sunt definiți ca persoane care doresc să învețe.

Liniile directoare oferă o experiență fluidă, productivă, eficientă și informată a platformei. Orientările contribuie, de asemenea, la crearea unui mediu mai organizat pentru toți contributorii și descurajează utilizarea abuzivă, promovând un mediu online mai respectuos.

Practic, va oferi linii directoare cu privire la funcționalitățile platformei, va oferi recomandări despre cum să îndepliniți o sarcină și va oferi sfaturi despre cum să procedați într-o situație.

2 Introducere

2.1 Cine poate fi colaborator?

Contributorii ar trebui să fie persoane care au o pregătire IT solidă și doresc să contribuie la conținutul platformei DSW prin încărcarea de materiale educaționale (videoclipuri sau conținut SCORM) și de întrebări care evaluează rezultatele învățării.

2.2 Crearea contului și autentificarea pentru contributori

2.2.1 Înregistrați-vă pe DSW cu funcție de "contributor"

1. Creați un cont folosind o adresă de e-mail – poate fi adresa de e-mail a instituției sau contul personal, de exemplu (Gmail, Yahoo, etc.).
2. Completați informațiile necesare
3. Selectați opțiunea pentru
    - Creator de conținut dacă doriți să încărcați videoclipuri
    - Creator de întrebări dacă doriți să contribuiți la chestionarele de evaluare
4. Creați o parolă sigură urmând instrucțiunile.

După ce v-ați creat propriul cont personal, veți vedea o listă de opțiuni pe tabloul de bord al contului în care vă puteți să:

1. Încărcați videoclipul
2. Creați chestionare

Următoarele opțiuni vă permit să organizați și să clasificați conținutul de învățare video relevant pentru cadrul DigComp, conectând cursurile la rezultatele învățării și subiecte.

2.2.2 Încărcați cursuri Bite Size

Ce este cursul Bite Size: Cursurile Bite size sunt videoclipuri scurte care acoperă unul sau mai multe subiecte dintr-un anumit rezultat al învățării.

Când încărcați cursul Bite Size (Video sau SCORM), vi se va cere să selectați:

- Ce domeniu de competență este abordat
- Ce competență este abordată
- Ce micro-acreditare adresează
- Ce rezultat al învățării este abordat (se remarcă faptul că fiecare MC conține LO pentru un anumit nivel)
- Ce subiect (subiecte) sunt abordate

Link către un exemplu de curs Bite Size AICI pe site-ul nostru DSW:

2.2.3 Creați întrebări de evaluare

Platforma DSW oferă cu un instrument de creare care permite colaboratorilor să creeze întrebări. Sunt acceptate diferite tipuri de întrebări, cum ar fi răspunsuri multiple, drag and drop, etc.

Când creați o întrebare, trebuie să o conectați cu

- Un domeniu de competență
- O competență
- O micro-acreditare
- Un rezultat al învățării și un subiect

3 Instrucțiuni pentru crearea de conținut și întrebări

3.1 Video – Software, lungime, tip și format de fișier

Videoclipurile trebuie să ofere informații despre un rezultat al învățării sau unul sau mai multe subiecte.

Videoclipurile pot fi create folosind multe opțiuni software, de exemplu:

- Screenpal
- Synthesia
- Deepbrain AI
- Runway
- Colossyan
- Second Life
- Whiteboard Animation Maker
- Google slides
- Canva
- iSpring

Parteneriatul DigitalSkillsWallet în contextul acestui proiect folosește Canva.

Durata recomandată a fiecărui videoclip nu trebuie să depășească 5 minute, de preferință maximum 3 minute.

Formatele de fișiere acceptate sunt MP4 și SCORM.

Contributorul are 3 opțiuni

- Opțiunea 1: Pentru a încărca fișierul direct pe platformă folosind MP4. Se aplică limite de dimensiune a fișierului.
- Opțiunea 2: Pentru a încărca fișierul direct pe platformă folosind SCORM. Se aplică limite de dimensiune a fișierului.
- Opțiunea 3: Pentru a încărca fișierul pe YouTube și a copia linkul în platforma DSW **(recomandat).**

3.2 Tipuri de întrebări

3.2.1 Întrebări cu un răspuns corect (SCQ - Single Choice Questions)

Acestea ar trebui să aibă 4 răspunsuri din care unul corect. Vă rugăm să rețineți că o singură opțiune (1, 2, 3, 4) poate fi opțiunea corectă. Răspunsurile vor fi amestecate și, prin urmare, nu vor fi potrivite pentru secvențiere.

Exemplu:

Colaboratorul selectează răspunsul/răspunsurile corecte. Poate exista un singur răspuns: doar opțiunea 1, sau numai opțiunea 2, sau numai opțiunea 3 sau numai opțiunea 4.
Întrebare pentru cursant:
Opțiunea 1
Opțiunea 2
Opțiunea 3
Opțiunea 4

3.2.2 Întrebări cu variante multiple de răspuns (MCQ - Multiple Choice Questions)

Acestea ar trebui să aibă 4 răspunsuri din care să aleagă răspunsurile corecte (unul sau mai multe răspunsuri pot fi corecte). Răspunsurile vor fi amestecate și, prin urmare, nu vor fi potrivite pentru secvențiere.

Exemplu:

Colaboratorul selectează răspunsul/răspunsurile corecte. Pot exista unul sau mai multe răspunsuri: doar opțiunea 1 și/sau numai opțiunea 2 și/sau numai opțiunea 3 și/sau numai opțiunea 4.
Întrebare pentru cursant:
Opțiunea 1
Opțiunea 2
Opțiunea 3
Opțiunea 4

3.2.3 Întrebare ADEVĂRAT/FALS (TFQ - TRUE/FALSE Question)

Cursantului i se prezintă o afirmație și trebuie să aleagă dacă afirmația este ADEVĂRATĂ sau FALSĂ.

Exemplu:

Colaboratorul alege dacă afirmația este ADEVĂRATĂ sau FALSĂ
Întrebare pentru cursant:
ADEVĂRAT
FALS

3.2.4 Puneți în ordinea corectă (POQ - Put in the Right Order Question)

O întrebare cu o secvență de răspunsuri necesită o aranjarea răspunsurilor. Cursanții trebuie să aranjeze 4 răspunsuri în ordinea corectă. Aceștia sunt îndemnați să aleagă secvența corectă și să rearanjeze afirmațiile de la 1 la 2, la 3 și în cele din urmă la 4.

Colaboratorul aranjează afirmațiile în ordinea corectă:
Întrebare pentru cursant:
Declarația 1
Declarația 2
Declarația 3
Declarația 4

3.2.5 Întrebare de potrivire (MQ - Matching Question)

Aceste întrebări sunt concepute pentru a asocia un set de afirmații cu un set de răspunsuri. Ar trebui să existe 4 afirmații și 4 răspunsuri corespunzătoare. Cursantului i se solicită să le asocieze și va face acest lucru prin rearanjarea afirmațiilor și răspunsurilor astfel încât să rezulte enunțuri adevărate. Declarațiile și răspunsurile vor fi amestecate.

Exemplu:

Colaboratorul potrivește următoarele afirmații cu descrierile/răspunsurile lor:	
Întrebare pentru cursant:	
Declarația 1	Răspunsul 1
Declarația 2	Răspunsul 2
Declarația 3	Răspunsul 3
Declarația 4	Răspunsul 4

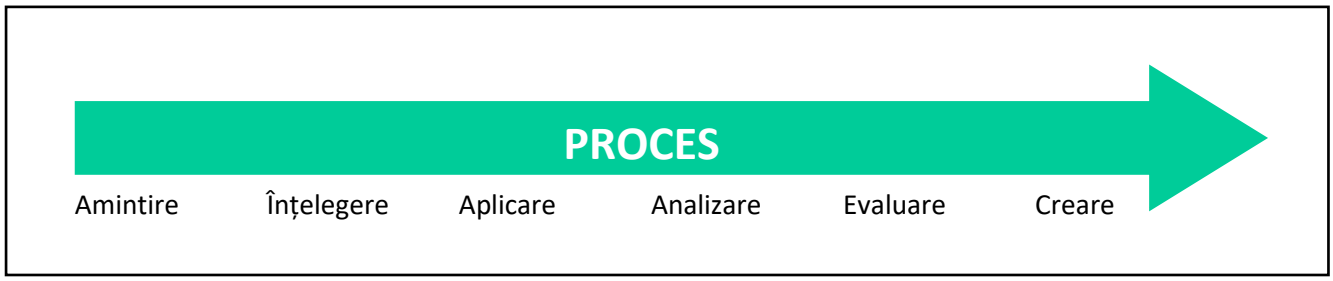
3.3 Formatul întrebărilor

Această secțiune va oferi îndrumări despre cum să construiți întrebări pentru chestionare și tipuri de întrebări pe care ar trebui să le puneți în legătură cu materialele și videoclipurile de învățare.

3.4 Formularea întrebărilor

Vă recomandăm să utilizați taxonomia Blooms pentru a crea întrebări. Taxonomia oferă procesul care este folosit pentru a învăța, acesta este cunoscut sub numele de "Dimensiunea procesului cognitiv", constând din 6 dimensiuni, și anume: amintire, înțelegere, aplicare, analizare, evaluare și creare în această ordine. Taxonomia identifică, de asemenea, "Dimensiunea cunoașterii" care a stabilit cele 4 tipuri de cunoștințe care există și pot fi examinate, și anume: faptice, conceptuale, procedurale, mega-cognitive care sunt prezentate mai jos.

Dimensiunile proceselor cognitive:



Dimensiunile cunoașterii sunt:

1. Faptic
2. Conceptual
3. Procedural
4. Meta-cognitiv

Taxonomia există pentru a oferi claritate în construcția întrebărilor care duc la o mai bună înțelegere a ceea ce se se așteaptă de la cursant atunci când răspunde, ceea ce duce la răspunsul corect.

Taxonomia Blooms este stabilită pe niveluri care se bazează pe progresul nivelului anterior într-un format ierarhic. "Amintire (Cunoaștere)" este cel mai scăzut nivel cognitiv, împreună cu "Înțelegere (Explicare)" și "Aplicare (Practică)" care necesită puțină complexitate. Taxonomia se îndreaptă spre mai multă complexitate și un nivel mai ridicat de cunoaștere atunci când examinează "Analizare", "Evaluare (Sinteză) " și "Creare". Taxonomia presupune, de asemenea, că, dacă cursantul funcționează la nivelul "Aplicare (Practică)", de exemplu, a stăpânit materialul la nivelul "Amintire (Cunoaștere)" și "Înțelegere (Explicare)". (Forehand, 2010)

O explicație a fiecăruia dintre cele 6 niveluri ale taxonomiei este prezentată mai jos.

- Amintire (cunoaștere): recuperarea, recunoașterea și reamintirea cunoștințelor relevante din memoria pe termen lung.
- Înțelegere (explicare): construirea sensului din mesaje orale, scrise și grafice prin interpretare, exemplificare, clasificare, rezumare, deducere, comparare și explicare.
- Aplicare (practică): efectuarea sau utilizarea unei proceduri prin executare sau implementare.
- Analiză: împărțirea materialului în părți constitutive, determinarea modului în care părțile se raportează între ele și la o structură sau scop general prin diferențiere, organizare și atribuire.
- Evaluare (sinteză): emiterea de judecăți bazate pe criterii și standarde prin verificare și criticare.
- Creare: punerea elementelor împreună pentru a forma un întreg coerent sau funcțional; reorganizarea elementelor într-un nou model sau structură prin generare, planificare sau producție.

Adaptat din: (Forehand, 2010, p. 3)

Fiecare nivel conține verbe potrivite care pot fi folosite pentru a măsura înțelegerea. Utilizarea unor verbe de acțiune specifice în întrebări pentru fiecare nivel de evaluare permite formularea clară și corectă a unei întrebări, oferind o verificare a cunoștințelor, permițând cursantului să înțeleagă ce se așteaptă și examinând rezultatul învățării asociat care trebuie obținut.

Tabelul de mai jos încorporează dimensiunea cunoașterii și dimensiunea procesului cognitiv cu verbe de acțiune pentru a ajuta la construcția, concentrarea și rezultatele învățării necesare.

The Knowledge Dimension	**The Cognitive Process Dimension**					
	Remember	Understand	Apply	Analyze	Evaluate	Create
Factual Knowledge	List	Summarize	Classify	Order	Rank	Combine
Conceptual Knowledge	Describe	Interpret	Experiment	Explain	Assess	Plan
Procedural Knowledge	Tabulate	Predict	Calculate	Differentiate	Conclude	Compose
Meta-Cognitive Knowledge	Appropriate Use	Execute	Construct	Achieve	Action	Actualize

(Forehand, 2010, p. 4)

Folosind tabelul de mai sus, încorporând verbele de acțiune pentru fiecare dimensiune a cunoașterii și procesul cognitiv legat de povestea Scufiței Roșii, mai jos sunt exemple care vă vor ghida.

Amintiți-vă: Descrieți unde a mers Scufița Roșie în drumul ei spre casa bunicii ei.

Înțelegeți: Rezumați despre ce a fost povestea Scufiței Roșii.

Aplicați: Construiți o teorie despre motivul pentru care Scufița Roșie credea că lupul este bunica ei.

Analizează: Diferențiază între modul în care Scufița Roșie a reacționat și cum ai reacționa tu în fiecare eveniment al poveștii.

Evaluați: Evaluați dacă credeți sau nu că acest lucru s-a întâmplat cu adevărat cu Scufița Roșie.

Creează: Compuneți un cântec, o scenetă, o poezie pentru a transpune Scufița Roșie într-o formă nouă.

Mai jos este un tabel (Stanny, 2016, pp. 5 și 6) care prezintă o listă extinsă de verbe de acțiune asociate fiecărui nivel al taxonomiei pentru a ghida colaboratorul în crearea de întrebări pentru materialul de învățare.

Dimensiunile procesului cognitiv					
Cunoaștere	**Înțelege**	**Aplica**	**Analiza**	**Evalua**	**Crea**
aranja	articula	acționa	analiza	evalua	aranja
alege	asocia	adapta	evalua	discuta	colecta
cita	caracteriza	aplica	sparge	aranja	clasifica
copia	cita	înapoi/înainte	descompune	aprecia	alege
defini	clarifica	calcula	calcula	atașa	aduna
descrie	clasifica	schimba	considera	alege	combina
desena	compara	alege	clasifica	compara	compila
duplica	contrasta	clasifica	compara	termina	compune
identifica	converti	completa	termina	contrasta	construi
indica	apăra	calcula	contrasta	rezuma	crea
eticheta	demonstra	construi	corela	sfătui	proiecta
enumera	descrie	demonstra	critica	crea	dezvolta
găsi	diferența	dezvolta	dezbate	critica	elabora
căuta	discuta	descoperi	deduce	apostrofa	estima
memora	deosebi	dramatiza	detecta	hotărî	evalua
numi	estima	folosi	diagnostica	apăra	explica
ordona	explica	experimenta	structura	descrie	facilita
contura	exprima	explica	diferența	proiecta	formula
cita	prelungi	generaliza	descoperi	determina	generaliza
citi	extrapola	identifica	distinge	deosebi	genera
aminti	generaliza	ilustra	diseca	estima	face o ipoteză
recita	oferi	implementa	deosebi	evalua	îmbunătăți
recunoaște	exemplifica	interpreta	împărți	explica	integra
discuta	identifica	intervieva	evalua	clasa	inventa
se referi	ilustra	manipula	cerceta	inventa	face
repeta	indica	modifica	experimenta	judeca	gestiona
reproduce	deduce	funcționa	număra	gestiona	modifica
recenza	interpola	organiza	grupa	media	organiza

alege	interpreta	schimba	identifica	pregăti	proveni
emite	găsi	deprinde	ilustra	testa	planifica
enumera	căuta	prezice	deduce	rata	prezice
spune	observa	pregăti	controla	rearanja	pregăti
sublinia	organiza	produce	inventaria	împăca	produce
scrie	parafraza	se referi	cerceta	elibera	propune
	prezice	organiza	ordona	rescrie	rata
	recunoaște	alege	organiza	alege	rearanja
	se referi	arăta	contura	configura	reconstrui
	raporta	simula	indica	superviza	ee referi
	reprezenta	schița	prezice	sintetiza	reorganiza
	reafirma	rezolva	prioritiza	testa	revizui
	recenza	traduce	întreba	valorifica	rescrie
	rescrie	folosi	se referi	verifica	juca un rol
	alege	utiliza	alege	cântări	seta
	rezuma	scrie	despărți		specifica
	spune		rezolva		rezuma
	traduce		subdiviza		sintetiza
			cerceta		spune/ de ce
			testa		scrie

3.5 Punctul de vedere al cursantului

3.5.1 Când apare conținutul de învățare pe platforma DSW?

Conținutul de învățare (cursurile) va apărea pe platformă după ce va avea loc evaluarea colegilor de la alți doi colaboratori.

3.5.2 Cum sunt acordate micro-certificatele?

Cursantul poate susține o evaluare care constă în 20 de întrebări care acoperă toate rezultatele învățării. Cursantul ar trebui să obțină un scor de minim 80% pentru a primi un MicroCredit.

Se remarcă faptul că, pentru ca platforma DSW să evalueze o micro-acreditare, ar trebui să existe un **minim de 100 de** întrebări care să acopere toate rezultatele învățării unei competențe.

În contextul proiectului DSW, parteneriatul a întreprins dezvoltarea a 600 de întrebări pentru domeniul de competență 1. Restul domeniilor de competență vor fi populate cu întrebări de la contributorii din comunitate.

4 Experiența colaboratorilor

Încurajăm pe toată lumea să contribuie cu videoclipuri de înaltă calitate, originale și informative, care îi împuternicesc pe alții să-și extindă cunoștințele digitale. Pentru a asigura un mediu de învățare pozitiv pentru toți, vă rugăm să respectați următoarele sfaturi și instrucțiuni.

4.1 Conținut, calitate și originalitate

În această secțiune veți găsi câteva sfaturi despre cum să faceți conținutul original, relevant, captivant și de calitate.

Cunoaște-ți publicul: primul pas pentru a crea videoclipuri originale și de calitate este să știi pentru cine le faci. Trebuie să le înțelegeți nevoile, preferințele, interesele și așteptările. Specificați nivelul de calificare vizat de videoclipul dvs. (Debutant, Intermediar, Avansat, Expert). Întrebările asociate cu videoclipul trebuie să reflecte nivelul de calificare al oricărui nivel.

Claritate: Prezentați informațiile într-un mod clar, concis și ușor de înțeles.

Nivelul de competență: fiți conștienți de nivelul de cunoștințe pe care îl creați pentru public și fiți conștienți de nivelul de expertiză cu care puteți contribui ca contributor la fiecare nivel de cunoștințe, de la bază la expert.

Originalitate: rămâneți la curent cu tendințele și provocările actuale și încorporați-le în conținutul lor atunci când este relevant și nu copiați/plagiați alte materiale. Încărcați numai conținutul original pe care l-ați creat sau pe care aveți permisiunea să îl utilizați.

Calitate: alegeți un program bun de editare video, păstrați editarea simplă, acordați prioritate informațiilor clare și concise, luați în considerare utilizarea imaginilor adecvate și potrivirea imaginilor cu textul care este rostit.

Captivant: Folosiți elemente vizuale adecvate și de calitate, elemente interactive și de povestire pentru a menține spectatorii implicați, puneți întrebări de reflecție la sfârșitul fiecărui videoclip sau trimiteți cursantul la materiale mai relevante pe această temă.

Acuratețe: asigurați-vă că videoclipurile sunt corecte și actualizate. Dacă faceți referire la surse externe, citați-le corect.

Accesibil: adăugați subtitrări/transcrieri pentru a îmbunătăți accesibilitatea pentru cursanți.

Spam/Publicitate: observați că postați spam sau conținut promoțional care nu are legătură cu abilitățile digitale, propria afacere sau activitățile personale.

Promovează discuțiile/reflecțiile: încheie videoclipurile cu întrebări pentru a încuraja cursanții să interacționeze, să reflecteze și să-și împărtășească cunoștințele.

Relevant: Creați materiale specifice, adecvate, practice și concise care să le obțină interesul. Videoclipurile ar trebui să fie relevante pentru rezultatele învățării competențelor digitale și să se alinieze cu obiectivul platformei și să nu conțină conținut neadecvat. Conectați materialul de învățare cu rezultatul corect al învățării în fiecare domeniu de competență. Aceste domenii de competență sunt enumerate pe site-ul nostru AICI și ar trebui integrate în conținutul video și evaluări.

Echipa noastră monitorizează activ conținutul. Videoclipurile care încalcă aceste reguli pot fi eliminate. Încălcările repetate pot duce la suspendarea contului.

4.2 Drepturile de autor și permisiunile colaboratorilor

Te rugăm să încarci numai conținut pentru care deții drepturile sau ai permisiunea de a îl folosi. Consultați reglementările UE și naționale și obțineți permisiunile corespunzătoare pentru utilizarea muzicii, imaginilor sau videoclipurilor protejate prin drepturi de autor în conținutul dvs.

Potrivit UE, atunci când creați o operă literară, științifică și artistică originală, cum ar fi poezii, articole, filme, cântece sau sculpturi, sunteți protejat prin drepturi de autor. Nimeni, în afară de tine, nu are dreptul să facă publică lucrarea sau să o reproducă.

În țările UE, drepturile de autor vă protejează proprietatea intelectuală până la 70 de ani de la decesul dumneavoastră sau la 70 de ani de la decesul ultimului autor supraviețuitor în cazul unei opere de autor comun.

În afara UE, în orice țară care a semnat Convenția de la Berna, durata protecției drepturilor de autor poate varia, dar durează până la cel puțin 50 de ani de la decesul autorului.

Protecția drepturilor de autor vă acordă următoarele drepturi exclusive:

1 drepturi economice – garantarea controlului asupra muncii dumneavoastră și a remunerației pentru utilizarea acesteia prin vânzare sau licențiere.
2 drepturi morale – de obicei vă protejează drepturile de autor (dreptul de atribuire) și de a refuza o modificare a operei dumneavoastră (dreptul la integritate).

Dacă dezvoltați lucrări literare, științifice și artistice, aveți automat protecția drepturilor de autor, care începe din momentul în care vă creați lucrarea, deci nu trebuie să treceți prin niciun proces formal de aplicare.

Cu toate acestea, poate fi necesar să arătați altor persoane că sunteți autorul acelei lucrări. Puteți atașa o notificare privind drepturile de autor la lucrarea dvs., cum ar fi textul "toate drepturile rezervate" sau simbolul ©, împreună cu anul în care a fost creată lucrarea.

De asemenea, vă puteți înregistra drepturile de autor prin intermediul unui furnizor de servicii dedicat, ceea ce poate fi util pentru a dovedi existența operei dumneavoastră la un moment dat. (*Drepturile de autor în UE*, 2024).

Vă rugăm să rețineți și politicile și regulile YouTube privind conținutul creatorilor **AICI**

5 Asigurare

Pentru a asigura calitatea conținutului de învățare și claritatea și corectitudinea întrebărilor, platforma DSW aplică următoarea tehnică de revizuire:

Pentru conținut de învățare

1. Fiecare contributor trebuie să revizuiască și să evalueze un număr egal de cursuri de fiecare dată când încarcă conținut. În același mod, un alt colaborator vă va evalua conținutul și întrebările.
2. După primirea a 2 evaluări pozitive, conținutul tău va fi live.

Platforma DSW permite cursanților să aprecieze (și să raporteze) un curs și păstrează numărul de vizualizări. Acesta este un indicator bun pentru clasarea cursurilor din platformă.

Pentru întrebări

Pentru a asigura credibilitatea MC-urilor premiate, validarea întrebărilor, în acest moment, este realizată de parteneriatul DSW.

Se remarcă faptul că un cursant poate semnala/raporta un curs sau o întrebare dacă este considerată eronată sau înșelătoare, iar administratorii platformei au capacitatea de a elimina un astfel de conținut de pe platformă.

6 Micro-acreditărilecredetials explicate

Codul de micro-acreditare de mai jos acționează ca un ghid pentru conectarea materialului de învățare sub formă de videoclipuri la rezultatele învățării. De exemplu, dacă un videoclip a fost creat pe baza informațiilor de bază de pe rețelele sociale, rezultatul învățării videoclipului va fi legat de codul Micro-Credential, de exemplu. (M.C 1.1.A.4)

De exemplu, codul MicroCredential **(M.C 1.1.A.4)** reprezintă:

- **M.C**: MicroCredential
- **1.1**: Competență (1.1 Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital)
- **A**: Nivel (debutant)
- **4**: Rezultatul învățării (informații în rețelele sociale)

Pentru a descifra codul micro-acreditativ, puteți vizualiza infograficele domeniului de competență sau anexa din acest document conține un scurt rezumat.

Domenii de competență: Există 5 domenii de competență, așa cum sunt prezentate mai jos:

1. Alfabetizarea informațională și a datelor

2. Comunicare și colaborare

3. Crearea de conținut digital

4. Siguranță

5. Rezolvarea problemelor

Competență: Există un total de 21 de competențe din cele 5 domenii de competență, variind de la 1.1 la 5.4, după cum este prezentat mai jos:

1. Alfabetizarea informațională și a datelor

1.1 Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital
1.2 Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital
1.3 Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital

2. Comunicare și colaborare

2.1 Interacțiunea prin intermediul tehnologiilor digitale
2.2 Partajarea prin intermediul tehnologiilor digitale
2.3 Cetățenie prin intermediul tehnologiilor digitale
2.4 Colaborarea prin tehnologii digitale
2.5 Netiquetă
2.6 Gestionarea identității digitale

3. Crearea de conținut digital

3.1 Dezvoltarea conținutului digital
3.2 Integrarea și reelaborarea conținutului digital
3.3 Drepturi de autor și licențe
3.4 Programare

4. Securitate

4.1 Protejarea dispozitivelor
4.2 Protejarea datelor cu caracter personal și a confidențialității
4.3 Protejarea sănătății și bunăstării
4.4 Protejarea mediului

5. Rezolvarea problemelor

5.1 Rezolvarea problemelor tehnice
5.2 Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice
5.3 Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale
5.4 Identificarea lacunelor în materie de competențe digitale

Niveluri:

Interval de la A la D:

- Nivelul A: Debutant
- Nivelul B: Intermediar
- Nivelul C: Avansat
- Nivelul D: Expert

Competențele și numărul de micro-acreditări pentru fiecare competență sunt prezentate în tabelul de mai jos:

DIMENSIUNEA 2	DIMENSIUNEA 3				
COMPETENȚĂ	DEBUTANT Nr. de MC	INTERMEDIAR Nr. de MC	AVANSAT Nr. de MC	EXPERT Nr. de MC	TOTAL MC
1.1: NAVIGAREA, CĂUTAREA ȘI FILTRAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL	5	5	5	2	**17**
1.2: EVALUAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL	5	7	6	2	**20**
1.3: GESTIONAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL	4	7	4	4	**19**
2.1: INTERACȚIUNEA PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE	5	6	5	7	**23**
2.2: PARTAJAREA PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE	5	5	5	5	**20**
2.3: CETĂȚENIE PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE	6	5	6	8	**25**
2.4: COLABORAREA PRIN DIGITAL	5	5	5	5	**20**
2.5: NETICHETA	5	5	5	5	**20**
2.6: GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE	4	7	5	4	**20**
3.1: DEZVOLTAREA CONȚINUTULUI DIGITAL	11	12	11	9	**43**
3.2: INTEGRAREA ȘI REELABORAREA CONȚINUTULUI DIGITAL	12	11	11	11	**45**
3.3: DREPTURI DE AUTOR ȘI LICENȚE	4	6	4	6	**20**
3.4: PROGRAMARE	5	8	10	3	**26**
4.1: PROTEJAREA DISPOZITIVELOR	8	9	8	9	**34**
4.2: PROTEJAREA DATELOR CU CARACTER PERSONAL ȘI A CONFIDENȚIALITĂȚII	10	8	8	9	**35**
4.3: PROTEJAREA SĂNĂTĂȚII ȘI BUNĂSTĂRII	6	6	4	4	**20**
4.4: PROTEJAREA MEDIULUI	4	4	4	4	**16**
5.1: REZOLVAREA PROBLEMELOR TEHNICE	4	8	8	6	**26**
5.2: IDENTIFICAREA NEVOILOR ȘI A RĂSPUNSURILOR TEHNOLOGICE	3	9	8	6	**26**
5.3: UTILIZAREA CREATIVĂ A TEHNOLOGIILOR DIGITALE	4	8	8	8	**28**
5.4: IDENTIFICAREA LACUNELOR ÎN MATERIE DE COMPETENȚE DIGITALE	4	8	8	8	**28**
TOTAL	**119**	**149**	**138**	**125**	**531**

Rezultatele învățării:

Fiecare micro-acreditare acoperă un set de rezultate ale învățării. Numărul de rezultate ale învățării în fiecare dintre cele 21 de competențe variază.

Graficul de mai jos ilustrează numărul de rezultate ale învățării în micro-acreditările care acoperă competența **1.1: NAVIGAREA, CĂUTAREA ȘI FILTRAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL**

MICRO-ACREDITĂRI PENTRU COMPETENȚA 1.1: NAVIGAREA, CĂUTAREA ȘI FILTRAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL ȘI NUMĂRUL DE REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	
NIVEL: DEBUTANT	**Numărul de LO**
Elemente fundamentale depre Internet – CE, CUM ȘI DE CE (MC 1.1.A.1)	3
Navigarea pe internet și recunoașterea riscurilor (MC 1.1.A.2)	6
Înțelegerea și utilizarea motoarelor de căutare (MC 1.1.A.3)	4
Informații în rețelele sociale (MC 1.1.A.4)	5
Găsirea informațiilor privind dispozitivele (MC 1.1.A.5)	4
TOTAL	**22**
INTERMEDIAR	**Numărul de LO**
Navigare și căutare avansată pe Internet (MC 1.1.B.1)	7
Descărcarea și deschiderea diferitelor tipuri de fișiere (MC 1.1.B.2)	2
Internet și confidențialitate (MC 1.1.B.3)	2
Căutarea pe dispozitive folosind meta date (MC 1.1.B.4)	2
Sortarea și filtrarea datelor, a conținutului digital și a informațiilor (MC 1.1.B.5)	3
TOTAL	**16**
AVANSAT	**Numărul de LO**
Evaluarea surselor de informații și tehnici de căutare avansată (MC 1.1.C.1)	3
Strategii pentru găsirea și clasificarea eficientă a informațiilor (MC 1.1.C.2)	3
Cunoașterea aprofundată a modului în care diverși factori influențează rezultatele căutării, fluxurile de activitate și conținutul rețelelor sociale (MC 1.1.C.3)	1
Tehnologia AI utilizată în motoarele de căutare și platformele de socializare (MC 1.1.C.4)	3
Utilizarea instrumentelor și serviciilor pentru a spori confidențialitatea și drepturile utilizatorilor online (MC 1.1.C.5)	3
TOTAL	**13**
EXPERT	**Numărul de LO**
Combinați tehnici avansate de căutare pentru a găsi și filtra informații (MC 1.1.D.1)	3
Utilizați tehnici avansate de filtrare cu un set de criterii combinate pentru filtrarea datelor structurate (MC 1.1.D.2)	1
Filtrarea datelor utilizând un limbaj de interogare (MC 1.1.D.3)	1
Recunoașterea limitărilor tehnologiilor pentru persoanele cu deficiențe și cunoașterea posibilităților de îmbunătățire (MC 1.1.D.4)	1
TOTAL	**6**
TOTAL	**57**

7 Anexă

Mai jos sunt tabelele detaliate ale fiecăruia dintre cele 21 de domenii de competență și cele 531 de rezultate ale învățării/micro-acreditări aferente la fiecare dintre cele 4 niveluri de competență.

7.1 Aria de competență 1.1 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 1: ALFABETIZAREA INFORMAȚIONALĂ ȘI A DATELOR COMPETENȚA 1.1: NAVIGAREA, CĂUTAREA ȘI FILTRAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL - NUMĂR DE MC: 19					
EXPERT	Combinați tehnici avansate de căutare pentru a găsi și filtra informații (MC 1.1.D.1)	Utilizați tehnici avansate de filtrare cu un set de criterii combinate pentru filtrarea datelor structurate (MC 1.1.D.2)	Filtrarea datelor utilizând un limbaj de interogare (MC 1.1.D.3)	Recunoașterea limitărilor tehnologiilor pentru persoanele cu deficiențe și cunoașterea posibilităților de îmbunătățire (MC 1.1.D.4)	
AVANSAT	Evaluarea surselor de informații și tehnici de căutare avansată (MC 1.1.C.1)	Strategii pentru găsirea și clasificarea eficientă a informațiilor (MC 1.1.C.2)	Cunoașterea aprofundată a modului în care diverși factori influențează rezultatele căutării, fluxurile de activitate și conținutul rețelelor sociale (MC 1.1.C.3)	Tehnologia AI utilizată în motoarele de căutare și platformele de socializare (MC 1.1.C.4)	Utilizarea instrumentelor și serviciilor pentru a spori confidențialitatea și drepturile utilizatorilor online (MC 1.1.C.5)
INTERMEDIAR	Navigare și căutare avansată pe Internet (COD 1.1.B.1)	Descărcarea și deschiderea unei varietăți de tipuri de fișiere (COD 1.1.B.2)	Internet și confidențialitate (CODUL 1.1.B.3)	Căutarea pe dispozitive folosind meta date (COD 1.1.B.4)	Sortarea și filtrarea datelor, a conținutului digital și a informațiilor (CODUL 1.1.B.5)
DEBUTANT	Informații esențiale despre Internet – CE, CUM ȘI DE CE (MC 1.1.A.1)	Navigarea pe internet recunoscând riscurile (MC 1.1.A.2)	Înțelegerea și utilizarea motoarelor de căutare (MC 1.1.A.3)	Informații în rețelele sociale (MC 1.1.A.4)	Găsirea informațiilor privind dispozitivele (MC 1.1.A.5)

Aria de competență 1.2 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 1: ALFABETIZAREA INFORMAȚIONALĂ ȘI A DATELOR COMPETENȚA 1.2: EVALUAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL - NUMĂR DE MC: 21							
EXPERT	Crearea de soluții la probleme complexe cu definiție limitată, care sunt legate de analiza și evaluarea surselor de informații credibile și fiabile (MC 1.2.D.1)	Crearea de soluții pentru rezolvarea problemelor complexe care sunt legate de analiza și evaluarea surselor credibile și fiabile de date structurate (MC 1.2.D.2)	Contribuția la o comunitate online pozitivă și informată (MC 1.2.D.3)				
AVANSAT	Combinarea tehnicilor de verificare a faptelor pentru a verifica, analiza și evalua critic rezultatele căutării (MC 1.2.C.1)	Analizați și evaluați critic fluxurile de activitate ale rețelelor sociale (MC 1.2.C.2)	Bule de filtrare în AI (MC 1.2.C.3)	Evaluarea datelor structurate cu tabele pivot (MC 1.2.C.4)	Evaluarea datelor structurate din mai multe fișiere plate cu Power Pivot (MC 1.2.C.5)	Evaluarea datelor structurate din mai multe fișiere cu instrumente de Business Intelligence (MC 1.2.C.6)	
INTERMEDIAR	Verificarea credibilității conținutului online cu site-uri web, instrumente și extensii de verificare a informațiilor (MC 1.2.B.1)	Investigarea credibilității conținutului online (MC 1.2.B.2)	Analiza și evaluarea credibilității conținutului online (MC 1.2.B.3)	Practici etice în utilizarea și diseminarea conținutului online (MC 1.2.B.4)	Probleme juridice legate de utilizarea rețelelor sociale (MC 1.2.B.5)	Instrumente disponibile pentru analiza datelor (MC 1.2.B.6)	Vizualizarea datelor pentru a trage concluzii folosind un software de calcul (MC 1.2.B.7)
DEBUTANT	Dezinformare și dezinformare: CE, CUM ȘI DE CE (MC 1.2.A.1)	Credibilitatea surselor online – Elemente care susțin/nu susțin credibilitatea surselor online (MC 1.2.A.2)	Credibilitatea conținutului online – vizionarea cu un ochi critic (MC 1.2.A.3)	Dezinformare și prejudecăți în conținutul generat de IA (MC 1.2.A.4)	Verificarea informațiilor cu ajutorul site-urilor web, instrumentelor și extensiilor de verificare a faptelor (MC 1.2.A.5)		

7.2 Aria de competență 1.3 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 1: ALFABETIZAREA INFORMAȚIONALĂ ȘI A DATELOR							
COMPETENȚA 1.3: GESTIONAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL - NUMĂR DE MC: 19							
EXPERT	Prelucrarea datelor utilizând funcțiile DAX (MC 1.3.D.1)	Introducere în extragerea datelor (MC 1.3.D.2)	Extragerea datelor cu RStudio (MC 1.3.D.3)	Utilizarea SPSS pentru analiza statistică (MC 1.3.D.4)			
AVANSAT	Vizualizarea datelor structurate dintr-o bază de date locală sau online cu instrumente de Business Intelligence (MC 1.3.C.1)	Vizualizarea datelor structurate din surse locale sau online, cum ar fi RSS sau Google Analytics cu instrumente de business intelligence (MC 1.3.C.2)	Transformarea și vizualizarea datelor într-un software de calcul (MC 1.3.C.3)	Prelucrarea datelor – curățarea și normalizarea datelor cu instrumente BI (MC 1.3.C.4)			
INTERMEDIAR	Accesați și configurați informațiile colectate în timp ce lucrați pe diverse platforme (MC 1.3.B.1)	Utilizarea aplicațiilor și aplicațiilor online și accesarea datelor stocate (MC 1.3.B.2)	Utilizarea aplicațiilor și aplicațiilor online de colectare a datelor (MC 1.3.B.3)	Proceduri statistice de bază pentru reprezentarea datelor cu elemente vizuale (MC 1.3.B.4)	Interacțiunea cu vizualizarea dinamică a datelor (MC 1.3.B.5)	Selectarea și utilizarea spațiului de stocare adecvat (MC 1.3.B.6)	Stocare în cloud: sincronizare și sincronizare pe un spațiu de stocare local (MC 1.3.B.7)
DEBUTANT	Procese de digitalizare și colectare a datelor – CE, CUM ȘI DE CE (MC 1.3.A.1)	Salvați preferințele și rezultatele în timp ce lucrați online sau într-o aplicație (MC 1.3.A.2)	Date colectate în timpul lucrului online (MC 1.3.A.3)	Stocare locală, în cloud și în rețea – argumente pro și contra (MC 1.3.A.4)			

7.3 Aria de competență 2.1 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 2: COMUNICARE ȘI COLABORARE COMPETENȚA 2.1: INTERACȚIUNEA PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE - NUMĂR DE MC: 23							
EXPERT	Instrumente de comunicare asincrone pentru partajarea fișierelor, planificare, management de proiect, cartografiere mentală și luare de notițe (MC 2.1.C.1)	Instrumente de inteligență artificială (MC 2.1.D.2)	Comunicarea cu un agent conversațional AI (MC 2.1.D.3)	Interacțiunea și furnizarea de feedback către IA (MC 2.1.D.4)	Utilizarea instrumentelor de asistent virtual (MC 2.1.D.5)	Utilizarea roboților de chat (MC 2.1.D.6)	Mentalitate pentru AI (MC 2.1.D.7)
AVANSAT	Instrumente de comunicare asincrone pentru partajarea fișierelor, planificare, management de proiect, cartografiere mentală și luare de notițe (MC 2.1.C.1)	Instrumente de comunicare: Partajarea fișierelor (MC 2.1.C.2)	Instrumente de comunicare: Programarea întâlnirilor și evenimentelor (MC 2.1.C.3)	Instrumente de comunicare: Managementul de proiect (MC 2.1.C.4)	Instrumente digitale: Identificarea factorilor-cheie pentru compararea și evaluarea diferitelor instrumente digitale (MC 2.1.C.5)		
INTERMEDIAR	Selectarea instrumentelor de comunicare digitală adecvate (MC 2.1.B.1)	Compunerea și trimiterea de e-mailuri utilizând funcții avansate (MC 2.1.B.2)	Programarea reuniunilor și evenimentelor (MC 2.1.B.3)	Utilizarea videoconferințelor (MC 2.1.B.4)	Comportament manipulator pe rețelele sociale (MC 2.1.B.5)	Dezvoltarea conținutului (MC 2.1.B.6)	
DEBUTANT	Instrumente de comunicare digitală (MC 2.1.A.1)	Social Media: avantaje, dezavantaje și finanțare (MC 2.1.A.2)	Comunicarea prin intermediul instrumentelor de mesagerie (MC 2.1.A.3)	Compunerea și trimiterea de e-mailuri folosind funcțiile de bază (MC 2.1.A.4)	Compunerea unei postări simple pe rețelele sociale (MC 2.1.A.5)		

7.4 Aria de competență 2.2 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 2: COMUNICARE ȘI COLABORARE COMPETENȚA 2.2: PARTAJAREA PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE - NUMĂRUL DE MC: 20					
EXPERT	COMBATEREA COMPLEXITĂȚII ÎN PARTAJAREA DIGITALĂ (MC 2.2.D.1)	MODELAREA PARTAJĂRII PROFESIONALE CU EXPERTIZĂ (MC 2.2.D.2)	SCHIMBUL DE EXPERTIZĂ ONLINE (MC 2.2.D.3)	PARTAJAREA RESPONSABILĂ A RESURSELOR DIGITALE (MC 2.2.D.4)	PRIORITIZAREA CREDIBILITĂȚII SURSEI ÎN INFORMAȚIILE PARTAJATE (MC 2.2.D.5)
AVANSAT	SCHIMBUL DE DATE DE RUTINĂ (MC 2.2.C.1)	INTEGRAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE DE RUTINĂ ȘI NON-RUTINĂ (MC 2.2.C.2)	INSPIRAREA ALTORA SĂ ÎMPĂRTĂȘEASCĂ CUNOȘTINȚE (MC 2.2.C.3)	ALEGEREA INSTRUMENTELOR DIGITALE POTRIVITE PENTRU SCHIMBUL DE INFORMAȚII (MC 2.2.C.4)	O ABORDARE DINAMICĂ A SCHIMBULUI DE INFORMAȚII (MC 2.2.C.5)
INTERMEDIAR	NAVIGAREA PRIN DEZINFORMARE ȘI TEHNOLOGIE PENTRU PARTAJAREA DATELOR (MC 2.2.B.1)	ROLUL INTERMEDIAR ÎN SCHIMBUL DE INFORMAȚII DIGITALE (MC 2.2.B.2)	NAVIGAREA REFERENȚILOR DIGITALE (MC 2.2.B.3)	DINCOLO DE TEHNOLOGIILE DE RUTINĂ (MC 2.2.B.4)	ROLUL DATELOR PUBLICE ÎN FORMAREA IA (MC 2.2.B.5)
DEBUTANT	ÎNȚELEGEREA TEHNOLOGIILOR ONLINE MC 2.2.A.1)	NAVIGAREA PRIN PARTAJAREA ONLINE PUBLICĂ ȘI PRIVATĂ MC 2.2.A.2)	GUVERNANȚA CONȚINUTULUI DIGITAL (MC 2.2.A.3)	GUVERNANȚA CONȚINUTULUI DIGITAL MC 2.2.A.4)	CONFIRMAREA CREATORULUI DE DATE ȘI DEZVĂLUIREA SURSEI (MC 2.2.A.5)

7.5 Aria de competență 2.3 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 2: COMUNICARE ȘI COLABORARE COMPETENȚA 2.3: CETĂȚENIE PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE - NUMĂRUL DE MC: 25								
EXPERT	Abordarea problemelor complexe legate de angajarea în cetățenie (MC 2.3.D.1)	Strategia de contribuție la cetățenie prin intermediul tehnologiilor digitale (MC 2.3.D.2)	Servicii guvernamentale accesibile (MC 2.3.D.3)	Transparența guvernării electronice (MC 2.3.D.4)	Îndrumarea altora în cetățenie (MC 2.3.D.5)	Securitate prin parole puternice și autentificare cu 2 factori (MC 2.3.D.6)	Încurajarea utilizării serviciilor digitale online (MC 2.3.D.7)	Propunerea de noi idei legate de cetățenie prin intermediul tehnologiilor digitale (MC 2.3.D.8)
AVANSAT	Înțelegerea nevoilor celorlalți pentru diferite servicii digitale (MC 2.3.C.1)	Elaborarea unui sondaj și analiza rezultatelor acestuia (MC 2.3.C.2)	Utilizarea serviciilor digitale publice și private pentru a participa la nivel local, regional, național, european și internațional (MC 2.3.C.3)	Crearea unei petiții online (MC 2.3.C.4)	Utilizarea serviciilor digitale publice și private (MC 2.3.C.5)	Utilizarea serviciilor digitale publice și private pentru abilitarea și participarea în societate (MC 2.3.C.6)		
INTERMEDIAR	Identificarea electronică securizată (MC 2.3.B.1)	Selectarea serviciilor digitale publice și private pentru a participa la nivel local, regional, național, european și internațional (MC 2.3.B.2)	Selectați petiții online și platforme de activism (MC 2.3.B.3)	Tehnologii pentru a se împuternici și a participa la societate (MC 2.3.B.4)	Democrație și democrație digitală (MC 2.3.B.5)			

DEBUTANT	Servicii digitale publice și private (MC 2.3.A.1)	Implicarea cetățenilor prin intermediul tehnologiilor digitale (MC 2.3.A.2)	Servicii digitale publice și private: participarea la nivel local, regional, național, european și internațional (MC 2.3.A.3)	Petiții online și platforme de activism (MC 2.3.A.4)	Instrumente și platforme digitale pentru a participa la societate și a capacita o persoană (MC 2.3.A.5)	Forme tradiționale și noi de mass-media (MC 2.3.A.6)

7.6 Aria de competență 2.4 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 2: COMUNICARE ȘI COLABORARE COMPETENȚA 2.4: COLABORAREA PRIN TEHNOLOGII DIGITALE - NUMĂR DE MC: 20					
EXPERT	SELECTAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE PENTRU PROCESELE DE COLABORARE (MC 2.4.D.1)	CO-CREARE ȘI CO-CONSTRUCȚIE ÎN COLABORARE DIGITALĂ (MC 2.4.D.2)	GÂNDIRE INOVATOARE ȘI PROPUNERI DE PROCESE ÎN DOMENIU (MC 2.4.D.3)	CONSTRUIREA ÎNCREDERII ÎN CO-CONSTRUCȚIA RESURSELOR ȘI A CUNOȘTINȚELOR (MC 2.4.D.4)	ECHILIBRAREA COLABORĂRII ȘI ACCESIBILITĂȚII CU INSTRUMENTELE DIGITALE (MC 2.4.D.5)
AVANSAT	RECUNOAȘTEREA INSTRUMENTELOR PENTRU O COLABORARE EFICIENTĂ (MC 2.4.C.1)	ABILITĂȚI PENTRU PARTICIPAREA EFICIENTĂ LA WIKI (MC 2.4.C.2)	ECHILIBRAREA COMPETENȚELOR SOCIALE ȘI A INSTRUMENTELOR DIGITALE PENTRU SUCCES (MC 2.4.C.3)	SELECTAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE PENTRU CO-CREAREA ÎN COLABORAREA LA DISTANȚĂ (MC 2.4.C.4)	ADAPTAREA LA PROVOCĂRILE LEGATE DE CO-CREAREA DIGITALĂ (MC 2.4.C.5)
INTERMEDIAR	ÎMBUNĂTĂȚIREA COLABORĂRII ÎN PROCESE DEFINITE (MC 2.4.B.1)	PLANIFICAREA SARCINILOR CU INSTRUMENTE DIGITALE DE RUTINĂ ÎN COLABORARE MC 2.4.B.2)	ALEGEREA INSTRUMENTELOR DIGITALE POTRIVITE MC 2.4.B.3)	ÎNȚELEGEREA INSTRUMENTELOR DE COLABORARE DE RUTINĂ MC 2.4.B.4)	UTILIZAREA INSTRUMENTELOR NON-RUTINIERE PE TOATE DISPOZITIVELE MC 2.4.B.5)
DEBUTANT	UTILIZAREA EFICIENTĂ A INSTRUMENTELOR DIGITALE PE MAI MULTE DISPOZITIVE (MC 2.4.A.1)	NAVIGAREA ÎN COLABORAREA PUBLICĂ ȘI PRIVATĂ MC 2.4.A.2)	COORDONAREA COLABORATIVĂ A LOCURILOR DE MUNCĂ CU INSTRUMENTE DIGITALE (MC 2.4.A.3)	MAXIMIZAREA COLABORĂRII LA DISTANȚĂ CU INSTRUMENTE ȘI TEHNOLOGII DIGITALE (MC 2.4.A.4)	DEBLOCAREA CONTROALELOR DE CONFIDENȚIALITATE ÎN COLABORAREA DIGITALĂ MC 2.4.A.5)

7.7 Aria de competență 2.5 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 2: COMUNICARE ȘI COLABORARE COMPETENȚA 2.5: NETICHETĂ - NUMĂR DE MC: 20					
EXPERT	SOLUȚII PENTRU PROVOCĂRI COMPLEXE DE ETICHETĂ (MC 2.5.D.1)	INTEGRAREA CUNOȘTINȚELOR ÎN ETICHETA DIGITALĂ (MC 2.5.D.2)	PROPUNEREA DE IDEI ȘI PROCESE NOI (MC 2.5.D.3)	STABILIREA UNOR REGULI COMUNE ÎN COMUNITĂȚILE ONLINE (MC 2.5.D.4)	CREȘTEREA EMPATIEI ÎN COMUNICARE (MC 2.5.D.5)
AVANSAT	ADAPTAREA COMPORTAMENTULUI ÎN MEDII DIGITALE (MC 2.5.C.1)	PROTEJAREA ȘI CONSERVAREA DIVERSITĂȚII CULTURALE ÎN ERA DIGITALĂ (MC 2.5.C.2)	APLICAREA FLEXIBILITĂȚII COMPORTAMENTALE ÎN LUMEA DIGITALĂ (MC 2.5.C.3)	ASIGURAREA ACCESIBILITĂȚII ȘI INCLUZIUNII ÎN INTERACȚIUNILE ONLINE (MC 2.5.C.4)	SOLUȚII PENTRU PROVOCĂRI COMPLEXE DE ETICHETĂ (MC 2.5.D.1)
INTERMEDIAR	NAVIGAREA ÎN COMUNICAREA NON-VERBALĂ ÎN MEDII DIGITALE (MC 2.5.B.1)	INTERCULTURALITATE ÎN COMUNICAREA DIGITALĂ (MC 2.5.B.2)	ABILITĂȚI ÎN STRATEGII DE COMUNICARE PERSONALIZATE (MC 2.5.B.3)	ÎNȚELEGEREA ASPECTELOR CULTURALE ȘI GENERAȚIONALE ÎN SPAȚIILE DIGITALE (MC 2.5.B.4)	DISCURSUL PRIVIND DIVERSITATEA CULTURALĂ ȘI GENERAȚIONALĂ ÎN SPAȚIILE DIGITALE (MC 2.5.B.5)
DEBUTANT	NAVIGAREA NORMELOR COMPORTAMENTALE ÎN ERA DIGITALĂ (MC 2.5.A.1)	DIVERSITATEA CULTURALĂ ȘI GENERAȚIONALĂ ÎN MEDIILE DIGITALE (MC 2.5.A.2)	ADAPTAREA MODURILOR DE COMUNICARE PENTRU MAI MULTE DISPOZITIVE (MC 2.5.A.3)	RECUNOAȘTEREA IMPACTULUI PE TERMEN LUNG AL COMPORTAMENTULUI DIGITAL INADECVAT (MC 2.5.A.4)	OPRIREA CU UȘURINȚĂ A MESAJELOR NEDORITE (MC 2.5.A.5)

7.8 Aria de competență 2.6 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 2: COMUNICARE ȘI COLABORARE COMPETENȚA 2.6: GESTIONAREA IDENTITĂȚII DIGITALE - NUMĂR DE MC: 20							
EXPERT	Abordarea problemelor complexe legate de identitatea digitală și protejarea propriei reputații online (MC 2.6.D.1)	Îndrumarea celorlalți în gestionarea uneia sau mai multor identități și protejarea propriei reputații online (MC 2.6.D.2)	Căutarea unui nume în medii online și modificarea configurațiilor utilizatorului (MC 2.6.D.3)	Propuneți idei noi legate de gestionarea identității digitale și protejarea reputației online (MC 2.6.D.4)			
AVANSAT	Identitate digitală consecventă (MC 2.6.C.1)	Modificarea meta datelor (MC 2.6.C.2)	Gestionarea mai multor identități digitale (MC 2.6.C.3)	Controlul, gestionarea sau ștergerea datelor colectate de sistemele online (MC 2.6.C.4)	Aplicarea diferitelor strategii pentru a-și proteja reputația online (MC 2.6.C.5)		
INTERMEDIAR	Identități digitale de rutină (MC 2.6.B.1)	Construirea unei identități online pozitive (MC 2.6.B.2)	Înțelegerea și manipularea datelor pe care le produceți online (MC 2.6.B.3)	Crearea și gestionarea profilurilor în scopuri personale sau profesionale (MC 2.6.B.4)	Strategii de protejare a reputației online (MC 2.6.B.5)	Meta date în imaginile partajate (MC 2.6.B.6)	Gestionarea identităților digitale multiple: beneficii și riscuri (MC 2.6.B.7)
DEBUTANT	Definirea identității digitale (MC 2.6.A.1)	Identitatea digitală: beneficii și riscuri (MC 2.6.A.2)	Reputație online (MC 2.6.A.3)	Producerea datelor online (MC 2.6.A.4)			

7.9 Aria de competențe 3.1 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 3: CREAREA DE CONȚINUT DIGITAL COMPETENȚA 3.1: DEZVOLTAREA CONȚINUTULUI DIGITAL - NUMĂR DE MC: 43													
EXPERT	Stilizarea și personalizarea la nivel înalt a textului digital – 1 (MC 3.1.D.1)	Stilizarea și personalizarea la nivel înalt a textului digital – 2 (MC 3.1.D.2)	Expert în imagine digitală și design grafic – 1 (MC 3.1.D.3)	Expert în imagine digitală și design grafic – 2 (MC 3.1.D.4)	Expert în imagine digitală și design grafic – 3 (MC 3.1.D.5)	Expert în producție video digitală – 1 (MC 3.1.D.6)	Expert în producția video digitală – 2 (MC 3.1.D.7)	Stăpânirea producției video digitale – 3 (MC 3.1.D.8)	Expert în producție video digitală – 4 (MC 3.1.D.9)				
AVANSAT	Manipulare avansată a textului – 1 (MC 3.1.C.1)	Manipulare avansată a textului – 2 (MC 3.1.C.2)	Manipularea avansată a imaginilor și graficelor digitale - 1 (MC 3.1.C.3)	Manipularea avansată a imaginii digitale și a graficii - 2 (MC 3.1.C.4)	Manipularea avansată a imaginilor digitale și a graficii - 3 (MC 3.1.C.5)	Manipularea avansată a imaginilor digitale și a graficii - 4 (MC 3.1.C.6)	Manipularea avansată a imaginilor digitale și a graficii - 5 (MC 3.1.C.7)	Tehnici avansate în producția video digitală - 1 (MC 3.1.C.8)	Tehnici avansate în producția video digitală - 2 (MC 3.1.C.9)	Tehnici avansate în producția video digitală - 3 (MC 3.1.C.10)	Tehnici avansate în producția video digitală - 4 (MC 3.1.C.11)		
INTERMEDIAR	Proiectarea și machetarea documentelor digitale – 1 (MC 3.1.B.1)	Proiectarea și machetarea documentelor digitale – 2 (MC 3.1.B.2)	Proiectarea și machetarea documentelor digitale – 3 (MC 3.1.B.3)	Manipularea și compoziția vizuală digitală – 1 (MC 3.1.B.4)	Manipularea și compoziția vizuală digitală – 2 (MC 3.1.B.5)	Manipularea și compoziția vizuală digitală – 3 (MC 3.1.B.6)	Manipularea și compoziția vizuală digitală – 4 (MC 3.1.B.7)	Manipularea și compoziția vizuală digitală – 1 (MC 3.1.B.8)	Editare și rafinare video digitală – 1 (MC 3.1.B.9)	Editare și rafinare video digitală – 2 (MC 3.1.B.10)	Editare și rafinare video digitală - 3 (MC 3.1.B.11)	Editare și rafinare video digitală – 4 (MC 3.1.B.12)	
DEBUTANT	Crearea și formatarea documentelor text de bază - 1 (MC 3.1.A.1)	Crearea și formatarea documentelor text de bază - 2 (MC 3.1.A.2)	Crearea și formatarea documentelor text de bază - 3 (MC 3.1.A.3)	Fundamentele editării imaginilor și designului grafic - 1 (MC 3.1.A.4)	Fundamente de editare a imaginilor și design grafic - 2 (MC 3.1.A.5)	Fundamente de editare a imaginilor și design grafic - 3 (MC 3.1.A.6)	Fundamente de editare a imaginilor și design grafic - 4 (MC 3.1.A.7)	Bazele creării de conținut video digital - 1 (MC 3.1.A.8)	Bazele creării de conținut video digital - 2 (MC 3.1.A.9)	Bazele creării de conținut video digital - 3 (MC 3.1.A.10)	Bazele creării de conținut video digital - 4 (MC 3.1.A.11)		

7.10Aria de competență 3.2 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 3: CREAREA DE CONȚINUT DIGITAL												
COMPETENȚA 3.2: INTEGRAREA ȘI REELABORAREA CONȚINUTULUI DIGITAL - NUMĂR DE MC: 45												
EXPERT	Stăpânirea dezvoltării și integrării web – 1 (MC 3.2.D.1)	Stăpânirea dezvoltării și integrării web – 2 (MC 3.2.D.2)	Stăpânirea dezvoltării și integrării web – 3 (MC 3.2.D.3)	Stăpânirea dezvoltării și integrării web – 4 (MC 3.2.D.4)	Stăpânirea integrării conținutului social media – 1 (MC 3.2.D.5)	Stăpânirea integrării conținutului social media – 2 (MC 3.2.D.6)	Stăpânirea integrării conținutului social media – 3 (MC 3.2.D.7)	Stăpânirea integrării conținutului social media – 4 (MC 3.2.D.8)	Stăpânirea integrării conținutului social media – 5 (MC 3.2.D.9)	Evoluția avansată a schemei bazei de date (MC 3.2.D.10)	Sisteme globale de baze de date (MC 3.2.D.11)	
AVANSAT	Design și integrare web avansată – 2 (MC 3.2.C.1)	Design și integrare web avansată – 2 (MC 3.2.C.2)	Design și integrare web avansată - 3 (MC 3.2.C.3)	Design și integrare web avansată - 4 (MC 3.2.C.4)	Elaborare avansată de conținut social media – 1 (MC 3.2.C.5)	Elaborare avansată de conținut social media - 2 (MC 3.2.C.6)	Elaborare avansată de conținut social media - 3 (MC 3.2.C.7)	Elaborare avansată de conținut social media - 4 (MC 3.2.C.8)	Componentele interne și optimizarea bazei de date (MC 3.2.C.9)	Sisteme de baze de date distribuite (MC 3.2.C.10)	Măsuri avansate de securitate și conformitate (MC 3.2.C.11)	
INTERMEDIAR	Proiectare și machetare de conținut web – 1 (MC 3.2.B.1)	Proiectarea și aspectul conținutului web – 2 (MC 3.2.B.2)	Proiectarea și machetarea conținutului web – 3 (MC 3.2.B.3)	Proiectarea și machetarea conținutului web – 4 (MC 3.2.B.4)	Optimizarea conținutului pentru implicarea în social media – 1 (MC 3.2.B.5)	Optimizarea conținutului pentru implicarea în rețelele sociale – 2 (MC 3.2.B.6)	Optimizarea conținutului pentru implicarea în rețelele sociale – 3 (MC 3.2.B.7)	Optimizarea conținutului pentru implicarea în rețelele sociale – 4 (MC 3.2.B.8)	Optimizarea și reglarea interogărilor – 1 (MC 3.2.B.9)	Optimizarea designului bazei de date (MC 3.2.B.10)	Protecția datelor (MC 3.2.B.11)	
DEBUTANT	Bazele elaborării conținutului web - 1 (MC 3.2.A.1)	Bazele elaborării conținutului web - 2 (MC 3.2.A.2)	Bazele elaborării conținutului web - 3 (MC 3.2.A.3)	Bazele elaborării conținutului web - 4 (MC 3.2.A.4)	Bazele elaborării conținutului social media - 1 (MC 3.2.A.5)	Bazele elaborării conținutului social media - 2 (MC 3.2.A.6)	Bazele elaborării conținutului social media - 3 (MC 3.2.A.7)	Bazele elaborării conținutului social media – 4 (MC 3.2.A.8)	Concepte de baze de date relaționale și platforme RDBMS – 1 (MC 3.2.A.9)	Bazele modelării datelor (MC 3.2.A.10)	Fundamentele SQL – 1 (MC 3.2.A.11)	Fundamentele SQL – 2 (MC 3.2.A.12)

7.11 Aria de competență 3.3 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 3: CREAREA DE CONȚINUT DIGITAL COMPETENȚA 3.3: DREPTURI DE AUTOR ȘI LICENȚE - NUMĂR DE MC : 20						
EXPERT	Expertiză și strategii privind drepturile de autor (MC 3.3.D.1)	Expertiză și strategii privind drepturile de autor (MC 3.3.D.2)	Priorități în domeniul drepturilor de autor (MC 3.3.D.3)	Criminalistică digitală (MC 3.3.D.4)	Promovarea drepturilor de autor la nivel mondial (MC 3.3.D.5)	Conducerea drepturilor de autor (MC 3.3.D.6)
AVANSAT	Înregistrarea drepturilor de autor (MC 3.3.C.1)	Expertiză globală în domeniul drepturilor de autor (MC 3.3.C.2)	Acțiuni legate de drepturile de autor (MC 3.3.C.3)	Advocacy legat de drepturile de autor (MC 3.3.C.4)		
INTERMEDIAR	Implicațiile legilor privind drepturile de autor (MC 3.3.B.1)	Drepturi de autor internaționale (MC 3.3.B.2)	Gestionarea drepturilor și a riscurilor (MC 3.3.B.3)	Atribuirea conținutului și considerația etică (MC 3.3.B.4)	Conformitatea licenței (MC 3.3.B.5)	Gestionarea litigiilor (MC 3.3.B.6)
DEBUTANT	Legile privind drepturile de autor (MC 3.3.A.1)	Tipuri de licențe (MC 3.3.A.2)	Proprietate intelectuală (MC 3.3.A.3)	Atribuirea și respectarea drepturilor de autor și a licențelor (MC 3.3.A.4)		

7.12 Aria de competență 3.4 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 3: CREAREA DE CONȚINUT DIGITAL COMPETENȚA 3.4: PROGRAMARE - NUMĂR DE MC: 26										
EXPERT	Soluție de proiectare pentru probleme complexe (MC 3.4.D.1)	Management de proiect (MC 3.4.D.2)	Conducere. Creativitate (MC 3.4.D.3)							
AVANSAT	Metode/funcții (MC 3.4.C.1)	Operațiuni de intrare/ieșire (I/O) (MC 3.4.C.2)	Biblioteci și module (MC 3.4.C.3)	Paradigme de programare (MC 3.4.C.4)	Programare imperativă și orientată pe obiecte (MC 3.4.C.5)	Programare logică și funcțională (MC 3.4.C.6)	Programare concurentă (MC 3.4.C.7)	Testare și depanare (MC 3.4.C.8)	Limbaje de programare compilate vs. interpretate (MC 3.4.C.9)	Limbaje de marcare (MC 3.4.C.10)
INTERMEDIAR	Specificații/funcționalități ale unei aplicații (MC 3.4.B.1)	Alegeți un limbaj de programare corespunzător platformei țintă (MC 3.4.B.2)	Alegeți un IDE corespunzător limbajului de programare (MC 3.4.B.3)	Sintaxa limbajului de programare (MC 3.4.B.4)	Tipuri de date (MC 3.4.B.5)	Variabile și operatori (MC 3.4.B.6)	Instrucțiuni de flux de control (MC 3.4.B.7)	Rulați fișierul sursă (MC 3.4.B.8)		
DEBUTANT	Limbaje de programare – tipuri și clasificare (MC 3.4.A.1)	IDE - Mediu de dezvoltare integrată (MC 3.4.A.2)	Alegeți și instalați un IDE (MC 3.4.A.3)	Documentație de programare (MC 3.4.A.4)	Domenii de aplicare (MC 3.4.A.5)					

7.13 Aria de competență 4.1 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 4: SECURITATE COMPETENȚA 4.1: DISPOZITIVE DE PROTECȚIE - NUMĂR DE MC: 34									
EXPERT	Managementul riscurilor de securitate cibernetică și conștientizarea personalului (MC 4.1.D.1)	Securitatea cibernetică centrată pe date și gestionarea redundantă a datelor (MC 4.1.D.2)	Leadership și dezvoltarea culturii de securitate cibernetică (MC 4.1.D.3)	Managementul securizat al datelor și conștientizarea cibernetică (MC 4.1.D.4)	Securitate cibernetică avansată și hacking etic (MC 4.1.D.5)	Stăpânirea securității cibernetice - Gestionarea sigură a parolelor și a accesului (MC 4.1.D.6)	Conștientizarea securității cibernetice și gestionarea conturilor (MC 4.1.D.7)	Managementul securității cibernetice - Protecția endpoint-urilor și păstrarea datelor (MC 4.1.D.8)	Optimizarea browserului și gestionarea securității (MC 4.1.D.9)
AVANSAT	Securitatea dispozitivelor personale și cele mai bune practici (MC 4.1.C.1)	Securitatea parolelor și cele mai bune practici (MC 4.1.C.2)	Gestionarea securizată a dispozitivelor și eficiența datelor (MC 4.1.C.3)	Siguranța digitală și gestionarea securizată a datelor (MC 4.1.C.4)	Securitatea dispozitivelor și protecția datelor (MC 4.1.C.5)	Instruire și punere în aplicare cuprinzătoare în materie de securitate (MC 4.1.C.6)	Conștientizarea securității cibernetice și protecția dispozitivelor (MC 4.1.C.7)	Practici avansate de securitate pentru dispozitive și sisteme personale (MC 4.1.C.8)	
INTERMEDIAR	Cele mai bune practici de securitate cibernetică (MC 4.1.B.1)	Gestionarea pierderilor de dispozitive și protecția datelor (MC 4.1.B.2)	Confidențialitatea online și securitatea aplicațiilor (MC 4.1.B.3)	Comportament digital securizat și securitatea dispozitivelor fizice (MC 4.1.B.4)	Conștientizarea amenințărilor digitale și gestionarea parolelor (MC 4.1.B.5)	Securitatea dispozitivelor și întreținerea software-ului (MC 4.1.B.6)	Gestionarea securității dispozitivelor și păstrarea confidențialității (MC 4.1.B.7)	Securitatea muncii de la distanță și securitatea arhivării digitale (MC 4.1.B.8)	Securitatea dispozitivelor portabile și descărcarea sigură a aplicațiilor (MC 4.1.B.9)
DEBUTANT	Elementele esențiale ale securității digitale (MC 4.1.A.1)	Securitatea cibernetică de bază și conștientizarea siguranței personale (MC 4.1.A.2)	Elemente esențiale privind securitatea digitală și confidențialitatea (MC 4.1.A.3)	Managementul confidențialității digitale și al securității cibernetice (MC 4.1.A.4)	Principiile utilizării securizate a dispozitivelor și colaborării digitale (MC 4.1.A.5)	Confidențialitatea online și siguranța copiilor în lumea digitală (MC 4.1.A.6)	Comportamentul digital și securitatea dispozitivelor (MC 4.1.A.7)	Gestionarea securizată a dispozitivelor și protecția datelor (MC 4.1.A.8)	

7.14Aria de competență 4.2 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 4: SECURITATE COMPETENȚA 4.2: PROTECȚIA DATELOR CU CARACTER PERSONAL ȘI A VIEȚII PRIVATE - NUMĂR DE MC: 35										
EXPERT	Managementul riscurilor de securitate cibernetică și conștientizarea personalului (MC 4.2.D.1)	Securitatea cibernetică centrată pe date și gestionarea redundantă a datelor (MC 4.2.D.2)	Leadership și dezvoltarea culturii de securitate cibernetică (MC 4.2.D.3)	Gestionarea securizată a datelor și conștientizarea cibernetică (MC 4.2.D.4)	Securitate cibernetică avansată și hacking etic (MC 4.2.D.5)	Stăpânirea securității cibernetice - Gestionarea securizată a parolelor și a accesului (MC 4.2.D.6)	Conștientizarea securității cibernetice și gestionarea conturilor (MC 4.2.D.7)	Managementul securității cibernetice - Protecția endpoint-urilor și păstrarea datelor (MC 4.2.D.8)	Optimizarea browserului și gestionarea securității (MC 4.1.D.9)	
AVANSAT	Securitatea dispozitivelor personale și cele mai bune practici (MC 4.2.C.1)	Securitatea parolelor și cele mai bune practici (MC 4.2.C.2)	Gestionarea securizată a dispozitivelor și eficiența datelor (MC 4.2.C.3)	Siguranța digitală și gestionarea securizată a datelor (MC 4.2.C.4)	Securitatea dispozitivelor și protecția datelor (MC 4.2.C.5)	Instruire și punere în aplicare cuprinzătoare în materie de securitate (MC 4.2.C.6)	Conștientizarea securității cibernetice și protecția dispozitivelor (MC 4.2.C.7)	Practici avansate de securitate pentru dispozitive și sisteme personale (MC 4.2.C.8)		
INTERMEDIAR	Conștientizarea securității cibernetice și protecția vieții private (MC 4.2.B.1)	Cetățenie digitală și competență în materie de securitate online (MC 4.2.B.2)	Cele mai bune practici de securitate cibernetică și evaluarea comportamentului online (MC 4.2.B.3)	Confidențialitate digitală cuprinzătoare, siguranța copiilor și competența de navigare securizată (MC 4.2.B.4)	Securitate digitală avansată și competență în criptare (MC 4.2.B.5)	Analiza avansată a protecției datelor cu caracter personal și a confidențialității (MC 4.2.B.6)	Securitatea și confidențialitatea datelor cu caracter personal avansate (MC 4.2.B.7)	Managementul confidențialității digitale și interacțiunea online securizată (MC 4.2.B.8)		
DEBUTANT	Înțelegerea cuprinzătoare a siguranței și securității digitale a tranzacțiilor (MC 4.2.A.1)	Cunoștințe competente în siguranța datelor cu caracter personal și evaluarea riscurilor (MC 4.2.A.2)	Măiestrie în personalizarea aplicațiilor antivirus și a setărilor de confidențialitate personală (MC 4.2.A.3)	Expertiză în gestionarea parolelor și utilizarea funcțiilor de securitate a smartphone-urilor (MC 4.2.A.4)	Competență în întreținerea parolelor și înțelegerea securității rețelelor Wi-Fi publice (MC 4.2.A.5)	Stăpânirea etichetei conținutului digital și a securității datelor cu caracter personal (MC 4.2.A.6)	Expertiză în gestionarea confidențialității digitale și practici de comerț electronic securizat (MC 4.2.A.7)	Schimbul securizat de date și practicile de tranzacționare online (MC 4.2.A.8)	Înțelegerea browserelor web și a protecției datelor utilizatorilor (MC 4.2.A.9)	Alfabetizarea în materie de siguranță digitală și confidențialitate (MC 4.2.A.10)

7.15 Aria de competență 4.3 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 4: SECURITATE COMPETENȚA 4.3: PROTEJAREA SĂNĂTĂȚII ȘI BUNĂSTĂRII - NUMĂR DE MC: 20						
EXPERT	Managementul sănătății digitale și conștientizarea interacțiunii (MC 4.3.D.1)	Interacțiunea digitală și stăpânirea bunăstării (MC 4.3.D.2)	Dinamica conținutului digital și comunicarea privind bunăstarea (MC 4.3.D.3)	Tipografie digitală incluzivă și accesibilitate a conținutului (MC 4.3.D.4)		
AVANSAT	Bunăstarea digitală și implicarea online responsabilă (MC 4.3.C.1)	Analiza bunăstării digitale și a impactului influenței (MC 4.3.C.2)	Bunăstarea digitală globală și excelența în comunicare (MC 4.3.C.3)	Influența digitală și implicarea tehnologică conștientă (MC 4.3.C.4)		
INTERMEDIAR	Disciplina digitală și productivitatea academică (MC 4.3.B.1)	Sănătatea și bunăstarea digitală: perspective de reglementare și practice (MC 4.3.B.2)	Bunăstarea digitală și implicarea online (MC 4.3.B.3)	Practici digitale durabile și bunăstare (MC 4.3.B.4)	Armonia digitală și practicile ecologice (MC 4.3.B.5)	Conștientizarea hărțuirii cibernetice și integrarea bunăstării digitale (MC 4.3.B.6)
DEBUTANT	Optimizarea sănătății la locul de muncă: strategii pentru postură, gestionarea luminii albastre și pauzele active (MC 4.3.A.1)	Cetățenia digitală: crearea unor spații online mai sigure (MC 4.3.A.2)	Armonia digitală: crearea unei vieți mai sănătoase cu tehnologia (MC 4.3.A.3)	Obiceiuri tehnologice inteligente: confort și siguranță în era digitală (MC 4.3.A.4)	Bunăstarea digitală și mindfulness (MC 4.3.A.5)	Cetățenia digitală și utilizarea conștientă a tehnologiei (MC 4.3.A.6)

7.16 Aria de competență 4.4 Infografic

DOMENIUL DE COMPETENȚĂ 4: SECURITATE COMPETENȚA 4.4: PROTEJAREA MEDIULUI - Număr de MC: 16				
EXPERT	Integrarea eco-tech în industrii (MC 4.4.D.1)	Eco-inovare în tehnologiile digitale (MC 4.4.D.2)	Leadership verde digital (MC 4.4.D.3)	Etica digitală și inovațiile ecologice (MC 4.4.D.4)
AVANSAT	Advocacy și politici verzi digitale (MC 4.4.C.1)	Viitorul eco-digital: strategii și perspective (MC 4.4.C.2)	Conștientizarea și acțiunea eco-digitală (MC 4.4.C.3)	"Sinergiile tehnologice durabile (MC 4.4.C.4)
INTERMEDIAR	Ecologie digitală și practici durabile (MC 4.4.B.1)	Strategii digitale ecoinovatoare (MC 4.4.B.2)	Gestionarea digitală a mediului (MC 4.4.B.3)	Inovarea digitală verde (MC 4.4.B.4)
DEBUTANT	Practici digitale ecologice (MC 4.4.A.1)	Administrarea digitală durabilă (MC 4.4.A.2)	Managementul amprentei eco-digitale (MC 4.4.A.3)	Practici digitale ecologice (MC 4.4.A.4)

7.17 Aria de competență 5.1 Infografic

ARIA DE COMPETENȚĂ 5: REZOLVAREA PROBLEMELOR COMPETENȚA 5.1: REZOLVAREA PROBLEMELOR TEHNICE - NUMĂR DE MC: 26								
EXPERT	Managementul strategic al activelor și revizuirea politicilor în guvernanța IT (MC 5.1.D.1)	Instruire IT strategică și conducerea alocării resurselor (MC 5.1.D.2)	Strategii avansate de optimizare și depanare a performanței IT (MC 5.1.D.3)	Strategii holistice de formare și îmbunătățire continuă a angajaților (MC 5.1.D.4)	Upgrade-uri și optimizare hardware avansate pentru PC (MC 5.1.D.5)	Managementul și optimizarea avansată a infrastructurii IT (MC 5.1.D.6)		
AVANSAT	Depanare avansată și configurare a sistemului (MC 5.1.C.1)	Strategii de optimizare software și hardware (MC 5.1.C.2)	Elemente esențiale pentru întreținerea sistemului și optimizarea performanței (MC 5.1.C.3)	Depanarea tehnică și stăpânirea rezolvării problemelor (MC 5.1.C.4)	Optimizarea dispozitivelor și gestionarea informațiilor (MC 5.1.C.5)	Managementul software-ului și hardware-ului pentru eficiența organizațională (MC 5.1.C.6)	Rezolvarea strategică a problemelor și protecția activelor (MC 5.1.C.7)	Administrarea strategică și luarea deciziilor în managementul IT (MC 5.1.C.8)
INTERMEDIAR	Depanare esențială pentru performanțe optime (MC 5.1.B.1)	Tragere proactivă pentru dispozitive digitale (MC 5.1.B.2)	Documentație tehnică de explorare și depanare (MC 5.1.B.3)	Elementele esențiale ale sistemelor interconectate (MC 5.1.B.4)	Bunăstare și performanță digitală esențiale (MC 5.1.B.5)	Elemente esențiale privind igiena și optimizarea digitală (MC 5.1.B.6)	Depanarea dispozitivelor și optimizarea performanței (MC 5.1.B.7)	Depanare și documentare proactivă (MC 5.1.B.8)
FUNDAȚIE	Elementele esențiale ale sistemelor informatice (MC 5.1.A.1)	Performanța de bază a dispozitivului (MC 5.1.A.2)	Setări dispozitiv și elemente esențiale de depanare (MC 5.1.A.3)	Elemente esențiale de vigilență și rezolvare a problemelor (MC 5.1.A.4)				

7.18 Aria de competență 5.2 Infografic

ARIA DE COMPETENȚĂ 5: REZOLVAREA PROBLEMELOR COMPETENȚA 5.2: IDENTIFICAREA NEVOILOR ȘI A RĂSPUNSURILOR TEHNOLOGICE - NUMĂR DE MC: 26									
EXPERT	Managementul accesibilității și optimizarea politicilor (MC 5.2.D.1)	Instruire IT strategică și rezolvarea problemelor (MC 5.2.D.2)	Configurare avansată și design de șabloane pentru optimizarea performanței (MC 5.2.D.3)	Cultivarea unei culturi de rezolvare a problemelor la nivelul întregii companii (MC 5.2.D.4)	Instruire cuprinzătoare de integrare și competență digitală (MC 5.2.D.5)	Selectarea instrumentelor de accesibilitate și stăpânirea integrării software-ului (MC 5.2.D.6)			
AVANSAT	Stăpânirea peisajelor de comerț electronic: navigarea dinamicii B2B, B2C și C2C (MC 5.2.C.1)	Optimizarea mediului digital și fizic: o abordare centrată pe utilizator (MC 5.2.C.2)	Explorarea datelor, prototiparea rentabilă și luarea deciziilor software (MC 5.2.C.3)	Managementul standardelor, mediilor tehnice și orientărilor de rezolvare a problemelor (MC 5.2.C.4)	Medii digitale incluzive și evaluarea tehnologiei (MC 5.2.C.5)	Utilizarea strategică a instrumentelor pentru gestionarea volumului de muncă (MC 5.2.C.6)	Maximizarea gradului de utilizare între departamente (MC 5.2.C.7)	Stăpânirea rezolvării problemelor și a luării deciziilor: abordarea punctului de contact (MC 5.2.C.8)	
INTERMEDIAR	Atitudini proactive față de mediile digitale (MC 5.2.B.1)	Depanare proactivă pentru performanțe optime (MC 5.2.B.2)	Integrarea strategică a tehnologiei (MC 5.2.B.3)	Productivitate digitală (MC 5.2.B.4)	Bunăstare și performanță digitală esențială (MC 5.2.B.5)	Elemente esențiale pentru drepturile și securitatea digitală (MC 5.2.B.6)	Navigarea în algoritmi, reclame și setări ale dispozitivului (MC 5.2.B.7)	Instrumente, automatizare și AI pentru asistență (MC 5.2.B.8)	Documentarea strategică și luarea proactivă a deciziilor (MC 5.2.B.9)
DEBUTANT	Elementele esențiale ale sistemelor informatice (MC 5.2.A.1)	Fundamentele dispozitivelor electronice și depanarea (MC 5.2.A.2)	Fotografierea problemelor de alfabetizare digitală (MC 5.2.A.3)						

7.19 Aria de competență 5.3 Infografic

ARIA DE COMPETENȚĂ 5: REZOLVAREA PROBLEMELOR COMPETENȚA 5.3: UTILIZAREA CREATIVĂ A TEHNOLOGIEI DIGITALE - NUMĂR DE MC: 28								
EXPERT	Modelare și analiză avansată în rezolvarea problemelor digitale (MC 5.3.D.1)	Instruirea instrumentelor digitale și stăpânirea luării deciziilor (MC 5.3.D.2)	Managementul și personalizarea instrumentelor digitale (MC 5.3.D.3)	Leadership strategic în rezolvarea problemelor în medii digitale (MC 5.3.D.4)	Design Thinking și strategii de învățare colaborativă (MC 5.3.D.5)	Prototipare rapidă și strategii de integrare blockchain (MC 5.3.D.6)	Inovații în transformarea digitală: integrarea AI, IoT și RPA (MC 5.3.D.7)	Instrumente de predicție digitală, colaborare în cloud și gândire inovatoare (MC 5.3.D.8)
AVANSAT	Inovare strategică și rezolvare colaborativă a problemelor (MC 5.3.C.1)	Utilizarea strategică a tehnologiei și promovarea (MC 5.3.C.2)	Securitatea proprietății intelectuale și stăpânirea analizei datelor (MC 5.3.C.3)	Rezolvarea colaborativă a problemelor în medii digitale (MC 5.3.C.4)	Competența digitală pentru crearea de cunoștințe și inovare (MC 5.3.C.5)	Selectarea strategică a instrumentelor pentru performanțe optime (MC 5.3.C.6)	Riscuri, conformitate și implicații financiare în mediile digitale (MC 5.3.C.7)	Rezolvarea agilă a problemelor în medii digitale (MC 5.3.C.8)
INTERMEDIAR	Selectarea și testarea instrumentelor și tehnologiilor (MC 5.3.B.1)	Competența digitală în gestionarea documentelor și a fluxului de lucru (MC 5.3.B.2)	Tehnologiile de prototipare de la concept la realitate (MC 5.3.B.3)	Îmbunătățirea continuă în rezolvarea problemelor (MC 5.3.B.4)	Strategii de creare de cunoștințe și inovare (MC 5.3.B.5)	Îmbunătățirea continuă a instrumentelor și tehnologiilor digitale (MC 5.3.B.6)	Soluții integrate și protocoale de securitate în inovarea digitală (MC 5.3.B.7)	Planificarea strategică și asigurarea viitorului în domeniul inovării digitale (MC 5.3.B.8)
DEBUTANT	Explorarea dinamicii digitale (MC 5.3.A.1)	Fundamentele competenței în organizarea digitală (MC 5.3.A.2)	Colaborarea digitală și managementul cunoștințelor (MC 5.3.A.3)	Explorarea alternativelor și automatizarea pentru eficiență (MC 5.3.A.4)				

7.20Aria de competențe 5.4 Infografic

ARIA DE COMPETENȚĂ 5: REZOLVAREA PROBLEMELOR COMPETENȚA 5.4: IDENTIFICAREA LACUNELOR ÎN MATERIE DE COMPETENȚE DIGITALE - NUMĂRUL DE MC 28								
EXPERT	Cultivarea mentalității de creștere și învățarea pe tot parcursul vieții (MC 5.4.D.1)	Învățarea bazată pe competențe și analiza instrumentelor digitale (MC 5.4.D.2)	Managementul dinamic al politicii de formare și monitorizarea progresului (MC 5.4.D.3)	Abilitarea financiară pentru învățarea continuă în era digitală (MC 5.4.D.4)	Îmbunătățirea competențelor digitale prin ateliere interne și informații ale experților (MC 5.4.D.5)	Navigarea lacunelor în materie de competențe digitale: o explorare holistică (MC 5.4.D.6)	Managementul strategic al forței de muncă pentru avantajul cunoștințelor (MC 5.4.D.7)	Investiții în capital uman și inovare multiplatformă (MC 5.4.D.8)
AVANSAT	Stimularea creșterii în mediile digitale (MC 5.4.C.1)	Conducerea învățării adaptive: adaptarea dezvoltării pentru succes (MC 5.4.C.2)	Leadership colaborativ în era digitală: mentorat și implicare comunitară (MC 5.4.C.3)	Excelență bazată pe date: cercetare, analiză și dezvoltare a competențelor în medii digitale (MC 5.4.C.4)	Dezvoltarea strategică a competențelor digitale: o abordare holistică (MC 5.4.C.5)	Navigarea în extinderea cunoștințelor și dezvoltarea personalizată (MC 5.4.C.6)	Stăpânirea abilităților digitale: evaluează, adaptează și propulsează (MC 5.4.C.7)	Împuternicirea creșterii individuale (MC 5.4.C.8)
INTERMEDIAR	Îmbunătățirea abilităților strategice: legarea învățării de acțiune (MC 5.4.B.1)	Evaluarea strategică a certificării: alinierea creșterii profesionale la obiectivele organizaționale (MC 5.4.B.2)	Competența digitală dinamică: navigarea în tendințe, feedback și instrumente de management de proiect (MC 5.4.B.3)	Prezentarea abilităților: Valorificarea celor mai bune practici interne pentru dezvoltarea profesională (MC 5.4.B.4)	Planificarea strategică a competențelor digitale: definirea unor obiective și scopuri clare (MC 5.4.B.5)	Dezvoltarea profesională strategică: navigarea îndrumărilor, oportunităților și colaborării (MC 5.4.B.6)	Evaluarea strategică a nevoilor de învățare și evaluarea obiectivelor (MC 5.4.B.7)	Facilitarea personalizată a învățării: adaptarea experiențelor și consolidarea competențelor (MC 5.4.B.8)
DEBUTANT	Alfabetizarea digitală și învățarea colaborativă (MC 5.4.A.1)	Evaluarea competențelor digitale și perfecționarea strategică (MC 5.4.A.2)	Fluența digitală și dezvoltarea profesională (MC 5.4.A.3)	Căi strategice de învățare: navigarea educației online (MC 5.4.A.4)				

8 Glosar de termeni

Bite Size: Cursurile Bite size sunt videoclipuri scurte care acoperă unul sau mai multe subiecte dintr-un anumit rezultat al învățării

Micro-acreditare: "O micro-acreditare este înregistrarea rezultatelor învățării pe care un cursant le-a dobândit în urma unui volum mic de învățare. Aceste rezultate ale învățării au fost evaluate în funcție de standarde transparente și clar definite. Cursurile care conduc la micro-acreditări sunt concepute pentru a oferi cursantului cunoștințe, abilități și competențe specifice care răspund nevoilor societale, personale, culturale sau ale pieței muncii. Micro-acreditările sunt deținute de cursant, pot fi partajate și sunt portabile. Ele pot fi independente sau combinate în acreditări mai mari. Acestea sunt susținute de asigurarea calității în conformitate cu standardele convenite în sectorul sau domeniul de activitate relevant". (Comisia Europeană, 2021). Un MicroCredential în contextul practic al platformei DigitalSkillsWallet cuprinde domenii de învățare specifice în cadrul fiecărei competențe care urmează să fie examinate la 4 niveluri (debutant, intermediar, avansat și expert) conform DigComp Framework. Numărul de modificări MicroCredential pentru fiecare competență și domeniu de competență, așa că cel mai bine este să verificați tabelul pentru a evalua în ce zonă oferă informații cursul dvs. Apoi puteți atribui învățarea acelui MicroCredential și vă va ghida conținutul.

Competență digitală: "Competența digitală implică" utilizarea încrezătoare, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale și implicarea în acestea pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea în societate. Este definit ca o combinație de cunoștințe, abilități și atitudini." (Comisia Europeană, 2018)

DigComp: Cadrul DigComp identifică componentele-cheie ale competenței digitale în 5 domenii (dimensiunea 1). Alfabetizare informațională și de date, Comunicare și colaborare, Creare de conținut digital, Siguranță, Rezolvarea problemelor (Vuorikari et al., 2022)

Domeniul de competență: "Un grup de declarații de cunoștințe și abilități conexe care se corelează cu capacitatea cuiva de a îndeplini sarcini într-un anumit domeniu. Domeniile de competență pot ajuta cursanții să descopere domenii de interes, să informeze planificarea și dezvoltarea carierei, să identifice lacunele pentru dezvoltarea cunoștințelor și abilităților și să ofere un mijloc de evaluare sau demonstrare a capacităților unui cursant în domeniu. (Wetzel, 2023, p. 3). În scopul acestui proiect și al DigComp, Aria de Competență este prima dimensiune din care există 5 domenii. 1. Alfabetizarea informațională și a datelor, 2. Comunicare și colaborare, 3. Crearea de conținut digital, 4. Siguranță, 5. Rezolvarea problemelor

Competență: În contextul acestui proiect și al DigComp, o competență este un subset al Domeniului de competență, din care există 21.

Cursant: În acest document, cursantul este destinatarul materialului de învățare.

Colaborator: În acest document, contributorul este furnizorul materialului de învățare, și anume un educator.

Rezultatul învățării: "Un rezultat al învățării este o declarație a ceea ce se așteaptă ca un cursant să știe, să înțeleagă și să fie capabil să facă la sfârșitul unei perioade de învățare. (Comisia Europeană, 2017) Rezultatele învățării sunt legate de nivelul relevant și, deoarece ar trebui să fie în general evaluabile, ar trebui să fie scrise în termeni de modul în care este reprezentată învățarea." (Lună și Lună, 2004, p. 12). Un rezultat al învățării în contextul practic al platformei DigitalSkillsWallet cuprinde învățarea specifică și specifică care poate fi demonstrată ca urmare a evaluării MicroCredential. Exemplu. ar putea exista 3 rezultate ale învățării pentru 1 MicroCredential. Când examinați pentru MicroCredential "găsirea informațiilor despre dispozitive" **MC 1.1.A.5**, rezultatele învățării sunt:

- Înrolați diferite dispozitive de stocare a datelor (hard disk, USB etc.), descrieți modul în care sunt organizate datele pe un hard disk
- Efectuați căutări simple pe un computer personal
- Înrolați diferite locații de stocare a datelor pe un dispozitiv mobil
- Efectuați o căutare simplă pe un dispozitiv mobil

Subiect: Un rezultat al învățării poate conține unul sau mai multe subiecte, ceea ce face mai ușor pentru contributori să se concentreze pe un anumit subiect relevant pentru expertiza lor.

Nivel de competență: În contextul cadrului DigComp există 4 niveluri de competență. Aceste niveluri sunt Foundation, Intermediate, Advanced și Expert.

- **La nivel debutant**, contributorii examinează la un nivel de bază cu îndrumare sau autonom și cu îndrumare adecvată, elevii satisfac rezultatele învățării.
- **La un nivel intermediar,** contributorii examinează dacă elevul poate rezolva în mod independent probleme simple și poate rezolva probleme bine definite, non-rutiniere, pentru a satisface rezultatele învățării.
- **La un nivel avansat**, contributorii examinează faptul că, pe lângă ghidarea altora într-un context complex, cursanții pot satisface rezultatele învățării.
- **La nivel de expert,** cursanții ar trebui să poată demonstra un nivel foarte specializat și avansat de cunoștințe legate de rezultatele învățării.

9 Referinţe

Drepturile de autor în UE: Cum să obțineți protecția drepturilor de autor. (2024). Europa ta. https://europa.eu/youreurope/business/running-business/intellectual-property/copyright/index_en.htm

Comisia Europeană. (2017). *Cadrul european al calificărilor pentru învățarea pe tot parcursul vieții*.

Comisia Europeană. (2018). *Recomandarea Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*. Uniunea Europeană. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

Comisia Europeană. (2021). *O ABORDARE EUROPEANĂ A MICROCERTIFICATELOR*. Uniunea Europeană. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-01/micro-credentials%20brochure%20updated.pdf

Forehand, M. (2010). Taxonomia lui Bloom. *Perspective emergente asupra învățării, predării și tehnologiei*, *41*(4), 47–56.

Moon, J. și Moon, J. (2004). *Nivelurile de legătură, rezultatele învățării și criteriile de evaluare*.

Stanny, C. (2016). Reevaluarea taxonomiei lui Bloom: ce pot și ce nu pot spune verbele măsurabile despre învățarea elevilor. *Științele educației*, *6*(4), 37. https://doi.org/10.3390/educsci6040037

Vuorikari, R., Kluzer, S. și Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2, Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni: cu noi exemple de cunoștințe, abilități și atitudini*. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene.

Wetzel, K. A. (2023). *Domeniile de competență ale cadrului NICE: Pregătirea unei forțe de muncă de securitate cibernetică pregătite pentru locul de muncă* (NIST IR 8355; p. NIST IR 8355). Institutul Național de Standarde și Tehnologie (SUA). https://doi.org/10.6028/NIST.IR.8355

Proiect:

EdiTC EDUCATION & INFORMATION TECHNOLOGY CENTRE

Parteneri:

CYPRUS COMPUTER SOCIETY

UNIVERSITAS GALATIENSIS

MTU Ollscoil Teicneolaíochta na Mumhan Munster Technological University

DIMITRA educational organization

OMEGA TECHNOLOGY

UNIVERSITÀ TELEMATICA INTERNAZIONALE UNINETTUNO

MMC Mediterranean Management Centre

DSW DIGITAL SKILLS WALLET

Cofinanțat de Uniunea Europeană