

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 și Cercetării al Republicii Moldova, USAID, Suedia și Marea Britanie, prin Proiectul Tehnologiile Viitorului și Fundația Orange Moldova.

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 Clasa Viitorului, ce activează în cadrul Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău.

Scopul Centrului Național de Inovații Digitale în Educație constă în promovarea inovațiilor digitale în educație, susținerea cadrelor didactice și facilitarea procesului de utilizare a noilor tehnologii informaționale și de comunicare în procesul de studii, asigurând regândirea modului în care noile tehnologii transformă procesul de studii prin integrarea eficientă a TIC în sistemul educațional.

Centrul este membru al rețelei internaționale de laboratoare și spații inovatoare de învățare *Future Classroom Lab* al organizației *European Schoolnet*.

Până în prezent, conceptul Clasa Viitorului este implementat în 123 de instituții de învățământ din țară. Partenerul tehnologic al Clasei Viitorului este Compania Google.

Concursul Național „Profesorul – Ambasador Digital” este susținut financiar de către Suedia și Marea Britanie, prin Proiectul Innovate Moldova.

Regulamentul Concursului Național „Profesorul – Ambasador Digital”

Concursul Național *Profesorul – Ambasador Digital* este destinat tuturor cadrelor didactice care activează în instituțiile de învățământ general și predau în clasele I–XII, indiferent dacă instituția face sau nu face parte din rețeaua *Clasa Viitorului*.

Prezentul regulament stabilește modul de desfășurare a Concursului Național „Profesorul – Ambasador Digital” și include scopul, obiectivele concursului, grupul țintă, condițiile de participare, criteriile de eligibilitate, perioada de desfășurare a concursului, procedura de jurizare a proiectelor și de înmânare a premiilor.

SCOPUL CONCURSULUI

Scopul concursului este de a promova inovațiile digitale în învățământul general și de a încuraja cadrele didactice din ciclul liceal să implementeze eficient tehnologii digitale în procesul predare-învățare-evaluare prin abordarea STEAM.

OBIECTIVELE CONCURSULUI

Obiectivele concursului:

1. Identificarea cadrelor didactice inovative care implementează în mod responsabil tehnologiile informației și comunicațiilor (TIC) în proiectarea și realizarea activităților didactice, contribuind la dezvoltarea competențelor și a rezultatelor elevilor;
2. Încurajarea cadrelor didactice în promovarea utilizării echipamentelor și instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare, în vederea asigurării unei educații de calitate și a unui mediu de învățare modern și accesibil;
3. Promovarea experiențelor de integrare a tehnologiilor digitale și a abordării STEAM în contexte educaționale autentice, prin evidențierea publică a practicilor pedagogice inovative ale cadrelor didactice;
4. Diseminarea bunelor practici privind implementarea resurselor educaționale digitale – elaborate sau preluate de pe web (tutoriale, simulări, videoclipuri educaționale, fișe de lucru, animații, experimente virtuale ș.a.) – care sprijină predarea, învățarea și evaluarea modernă.

GRUP ȚINTĂ

Cadre didactice din învățământul general, care predau în clasele I–XII.

Concursul se va desfășura în baza evaluării realizărilor profesionale ale cadrelor didactice participante, a unui proiect de lecție realizat la una dintre disciplinele școlare din curricula claselor I–XII, precum și a unui proiect de învățare bazat pe abordarea STEAM, clasele I–XII.

DESEMNAREA AMBASADORILOR DIGITALI ȘI PREMIEREA CÂȘTIGĂTORILOR

Juriul Concursului va selecta 10 câștigători, cărora le va acorda diploma de Profesorul – Ambasador Digital, în baza punctajelor acumulate de candidați.

Profesorii desemnați în calitate de Ambasadori digitali vor beneficia de echipamente digitale în sumă de 15 mii de lei fiecare.

De asemenea, Juriul Concursului, va selecta 10 cadre didactice, cărora le va acorda diplome cu mențiuni.

Proiectele didactice ale profesorilor declarați Ambasadori Digitali vor fi incluse în portofoliul de resurse ale CNIDE și recomandate pentru utilizare de către cadrele didactice din țară în calitate de exemple de implementare a abordării STEAM și TIC în context educațional.

CONDIȚII DE PARTICIPARE

Criterii de eligibilitate

La concurs pot să se înscrie cadre didactice din învățământul general din Republica Moldova, care predau în clasele I–XII.

Sunt eligibile proiecte didactice la disciplinele școlare prevăzute în Curriculum pentru clasele I–XII.

Nu pot aplica la concurs cadrele didactice care au obținut deja titlul de Ambasador Digital – Clasa Viitorului în edițiile precedente.

Participanții la concurs trebuie să respecte toate condițiile prezentului Regulament.

Înscrierea la concurs

Pentru a participa la concurs, candidații vor completa online Formularul de înregistrare, care poate fi accesat aici: [Formular de înregistrare](#) (Anexa 1).

Candidații vor încărca prin intermediul formularului următoarele documente în format digital:

1. **Curriculum Vitae** (CV – Europass).
2. **Scrisoare de motivare**, în care competitorul va descrie principalele realizări profesionale, inclusiv formările în domeniul TIC și STEAM; copiile certificatelor din ultimii 5 ani (minimum 2 ani pentru cadrele didactice tinere) vor fi anexate la scrisoare.
3. **Proiectul didactic al unei lecții** la una dintre disciplinele predate în învățământul general, clasele I–XII (detalii în [Ghid](#), [șablon](#)).
4. **Proiectul de învățare bazat pe abordarea STEAM**, destinat claselor I–XII (detalii în [Ghid](#), [șablon](#)).
5. **Declarație privind asumarea răspunderii**(Anexa 2).

Note:

1. Documentele electronice incluse în dosarul de participare vor fi prezentate în format PDF editabil, fiecare document având un volum maxim de 2 MB.
2. Resursele digitale educaționale utilizate în proiecte (secvențe video, secvențe audio, prezentări electronice, teste, jocuri didactice ș.a.) vor fi stocate pe Google Drive sau în alte servicii de tip Cloud, iar ulterior profesorii câștigători vor transfera aceste resurse pe serverele „Clasa Viitorului”.
3. Competitorii sunt responsabili pentru funcționalitatea și accesibilitatea resurselor transmise. În cazul în care resursele nu sunt accesibile sau funcționale, dosarul competitorului va fi depunctat.
4. Organizatorii concursului se obligă să permită accesul la documentele incluse în dosarul de participare doar membrilor Juriului, care vor păstra confidențialitatea datelor accesate.

Dosarele ce nu respectă cerințele concursului nu vor fi examinate.

Rezultatele Concursului nu pot fi contestate.

PERIOADA DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Concursul Național „Profesorul – Ambasador Digital” se va desfășura în două etape:

Etapa 1. Desfășurarea concursului propriu-zis

1. Perioada de înscriere la concurs și de expediere a dosarelor: 01.12.2025 - 31.01.2026
2. Validarea documentelor din dosar
3. Jurizarea proiectelor: 05.02.2026 – 14.02.2026.
4. Selectarea competitorilor pentru titlul de Ambasador Digital.
5. Publicarea rezultatelor: 17.02.2026.

Etapa a 2-a. Premierea câștigătorilor și acordarea titlului de Ambasador Digital

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

JURIZAREA CONCURSULUI

Fiecare expert va evalua dosarele în mod independent de ceilalți experți, în baza criteriilor de evaluare stabilite, apoi se va face clasamentul în dependență de punctajul acumulat.

Vor fi evaluate:

- experiența profesională a competitorilor (CV și scrisoarea de motivare);
- proiectul didactic al lecției la una dintre disciplinele predate din clasele I-XII (detalii în [Ghid](#) și în [criteriile de evaluare a lecției](#));
- proiectul de învățare bazat pe abordarea STEAM (detalii în [Ghid](#) și în [criteriile de evaluare a proiectului STEAM](#))

MEDIATIZAREA CONCURSULUI

1. Toate informațiile referitoare la Concurs vor fi plasate pe pagina web: <https://www.clasaviitorului.md/>
2. Informația despre concurs va fi diseminată prin canalele media ale Clasei Viitorului și ale partenerilor de organizare a concursului.
3. Proiectele Ambasadorilor Digitali vor fi făcute publice pe pagina web a Clasei Viitorului.

CONTACT

Pentru informații legate de Concurs, precizări sau întrebări, contactați organizatorii la adresa de e-mail: lupan.aliona@clasaviitorului.md

ANEXA 1. Modelul formularului de participare

1. Nume, prenume _____

2. E-mail cadru didactic _____

3. Număr 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. Grad didactic

- ☐ Fără grad didactic
- ☐ Grad didactic doi
- ☐ Grad didactic unu
- ☐ Grad didactic superior

8. Vechimea de activitate didactică

- ☐ mai puțin de 5 ani
- ☐ între 5 și 10 ani
- ☐ între 10 și 20 ani
- ☐ mai mult de 20 de ani

9. Disciplina/disciplinele
predate _____

10. Încărcați CV-ul, format PDF, maximum 2 MB.

Adăugați fișier

11. Denumirea proiectului de lecție

12. Încărcați fișierul cu proiectul lecției, în format PDF, maximum 2 MB

Adăugați fișier

13. Denumirea proiectului de învățare bazat pe abordarea STEAM.

14. Încărcați fișierul cu proiectul de învățare bazat pe abordarea STEAM, format PDF, maximum 2 MB.

Adăugați fișier

15. Încărcați fișierul cu scrisoarea de motivare, format PDF, maximum 2 MB.

Adăugați fișier

16. Încărcați fișierul cu declarația privind asumarea răspunderii, format PDF, maximum 2 MB.

Adăugați un fișier

17. Sunt de acord ca proiectele prezentate să fie stocate în repozițorul CNIDE, și să fie utilizate pentru promovarea 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

18. Declar pe propria răspundere că materialele din dosar nu au conținut care propagă violența sau discriminarea.

Confirm

19. Sunt de acord ca datele cu caracter personal din dosar să fie stocate și prelucrate în conformitate cu legislația în vigoare și utilizate doar pentru desfășurarea concursului.

Confirm

20. Sunt de acord să particip în activități de mediatizare a concursului (prin mijloace audio/video, articole/bloguri, rețele sociale ș.a.).

Confirm

ANEXA 2. Declarație privind asumarea răspunderii*

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 au fost elaborate de mine și sunt rezultatul propriilor cercetări și realizări;
- resursele utilizate în proiecte, inclusiv cele din Internet, sunt indicate cu respectarea regulilor de evitare a plagiatului**;
 - fragmentele de text ce reprezintă citate sunt reproduse întocmai și sunt scrise între ghilimele, cu indicarea referinței sursei;
 - redarea/reformularea în cuvinte proprii a textelor altor autori conține referința la lucrările autorilor respectivi;
 - resursele educaționale digitale preluate din alte surse sunt descrise respectiv pentru evitarea plagiatului.
 - utilizarea în proiectele didactice prezentate la concurs a resurselor educaționale deschise și/sau proprietare este făcută în conformitate cu legislația privind dreptul de autor și drepturile conexe.

Sunt conștient(ă) de faptul că depunerea de documente, care nu respectă cele asumate mai sus, au ca urmare eliminarea dosarului din concurs.

Data 28 ianuarie 2026

Semnătura _____

* Profesorul completează declarația, semnează originalul, îl scanează și încarcă fișierul scanat în format pdf în dosarul de participare.

****Se consideră caz de plagiat academic în următoarele situații exemplificative:**

- a) reproducerea (directă sau prin traducere) unor idei, date, texte care aparțin altei persoane, fără indicarea sursei;
- b) preluarea unor idei, date, texte din diverse surse și prezentarea acestora ca fiind contribuție proprie;
- c) omiterea plasării între ghilimele, în mod clar, a cuvintelor, propozițiilor, paragrafelor preluate ad litteram sau cvasi literal, din diverse surse;
- d) parafrizarea conținutului proiectului altei persoane;
- e) reproducerea materialelor grafice, foto, audio, video, soft, etc., fără indicarea surselor și asumarea acestora ca fiind contribuție proprie;
- f) reproducerea proiectelor colegilor și prezentarea acestora ca fiind proprii;
- g) folosirea proiectelor obținute de pe web sau scrise de o altă persoană.

Nu constituie plagiat folosirea unor sintagme sau definiții considerate ca fiind noțiuni de bază din domeniul respectiv, folosirea unor noțiuni de cultură generală sau folosirea unor aplicații/soft libere în analizarea și prelucrarea datelor folosite pentru activitatea didactică.

Anexa 3. Dimensiuni de evaluare a experienței profesionale a competitorului, descrise în CV și în Scrisoarea de motivare

Evaluarea experienței profesionale a cadrelor didactice participante la concurs va fi efectuată în baza informațiilor despre:

1. participări la formări profesionale de dezvoltare continuă, formale (cursuri, seminare, ateliere de lucru ș.a. confirmate prin certificate sau în alt mod) și informale (contribuții în rețele de socializare educaționale, comunități academice, colaborări cu mentori și colegi, studii individuale), relevante tematicii concursului în ultimii 5 ani (maximum);
2. realizări profesionale din ultimii 5 ani: lucrări metodice, publicații, participări la conferințe/ seminare cu comunicare sau fără; cursuri de dezvoltare profesională elaborate și/sau ținute pentru colegi în domeniul conex tematicii concursului; altele.
3. concursuri organizate pentru elevi; pregătire elevi pentru participări la olimpiade la disciplinele STEAM.

ANEXA 4. Dimensiuni de evaluare a proiectelor didactice prezentate la Concurs

Proiectul didactic de scurtă durată la disciplină

1. va fi elaborat în corespundere cu cerințele privind structura unui proiect didactic din învățământul general (detalii în Ghid și în criteriile de evaluare);
2. va corespunde curriculumului școlar actual pentru clasele I–XII, având o durată de 45 de minute ;
3. va include activități STEAM , relevante pentru subiectul lecției, care contribuie la motivarea elevilor, la înțelegerea conceptelor și a fenomenelor studiate, la stimularea interesului pentru domeniul abordat și la implicarea lor activă în procesul de învățare;
4. va asigura coerența între finalități/obiective, activitățile de învățare și sarcinile de evaluare;
5. va integra instrumente și resurse educaționale digitale, care contribuie la realizarea obiectivelor propuse și la creșterea calității procesului didactic.

Criteriile de evaluare ale proiectului de lecție țin de următoarele dimensiuni:

1. Formularea obiectivelor de învățare și realizarea lor;
2. Integrarea instrumentelor TIC;
3. Calitatea și relevanța resurselor digitale elaborate și/sau preluate;
4. Aplicarea abordării STEAM;
5. Relevanța strategiilor didactice de predare–învățare–evaluare și consecvența implementării lor;
6. Interactivitatea și implicarea elevilor;
7. Evaluarea și feedback-ul;
8. Competențele tehnologice;
9. Managementul timpului;
10. Reflecția profesorului asupra desfășurării lecției.

ANEXA 5. Dimensiuni de evaluare a proiectelor de învățare bazate pe abordarea STEAM

Cerințe generale pentru elaborarea proiectului de învățare bazat pe abordarea STEAM:

1. va fi elaborat în conformitate cu structura recomandată în [ghid](#);
2. va aborda o problemă reală din mediul de viață al elevilor, pentru care aceștia vor identifica soluții prin aplicarea cunoștințelor, din minimum două discipline STEAM ;
3. va corespunde curriculumului școlar actual , pentru clasele I–XII;
4. va include activități de învățare STEAM , care demonstrează integrarea cunoștințelor din diverse domenii în soluționarea problemei investigate;
5. va integra instrumente și resurse educaționale digitale care contribuie la clarificarea fenomenelor studiate și la creșterea calității procesului de predare–învățare–evaluare.

Criteriile de evaluare ale proiectului STEAM sunt structurate pe următoarele dimensiuni:

1. Profunzimea cunoașterii conținutului disciplinar;
2. Formularea obiectivelor proiectului;
3. Integrarea interdisciplinară;
4. Gândirea critică și rezolvarea de probleme;
5. Proiectare și inovare;
6. Utilizarea și utilitatea TIC;
7. Relevanța problemei investigate;
8. Nivelul de investigare: colectare de date și formulare de întrebări științifice;
9. Scalabilitatea proceselor și rezultatelor proiectului STEAM;
10. Reflecția și documentarea proiectului;
11. Prezentarea și comunicarea rezultatelor;
12. Managementul timpului și organizarea etapelor proiectului.