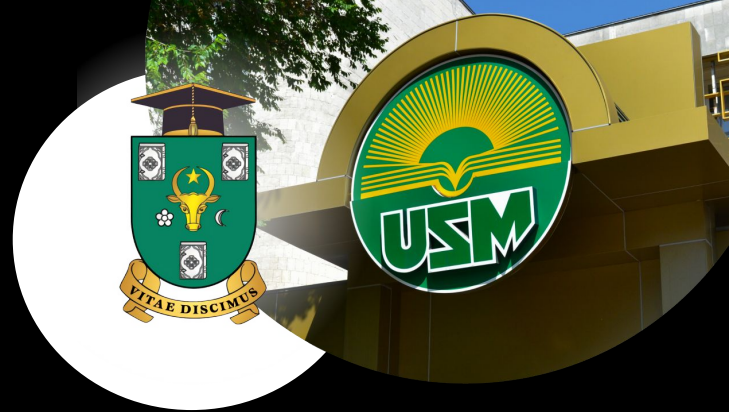


UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA
FACULTATEA PSIHOLOGIE, ȘTIINȚE ALE
EDUCAȚIEI, SOCIOLOGIE ȘI ASISTENȚĂ SOCIALĂ
DEPARTAMENTUL ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI



Competențe digitale pentru educație

10 - 25 noiembrie 2025

**Simpla accesare a tehnologiei nu
garantează un răspuns eficient la nevoile
de învățare.**

Obiectiv

Acces la informații actualizate

Aplicarea practică a unor concepte

Partea teoretică

Partea practică

creație, editare, utilizare (expunere)

Program & Mod de lucru

Despre mine

Cadru de lucru (concepte personale)

Despre dumneavoastră

Q & A

Cadrul de lucru
Concepte (valori) contextuale
(intro)

Economia atenției

Digital Junk Food

Realitate vs Realitate personală & **Bias** personal

Valoarea economică a individului și scopul educației?

Economia atenției

1970 (Herbert Simon), afirmă că
„abundența de informații duce la o sărăcie a atenției.”

Economia atenției

Cea mai valoroasă resursă economică în acest moment

12 secunde în anul 2000

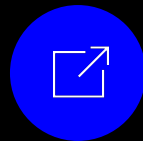
8.25 secunde în anul 2015

3 secunde per user

Totuși atenția este o resursă limitată...

Economia atenției

Este o resursă limitată, dar necesară și în procesul educațional



ARCS Model 2008

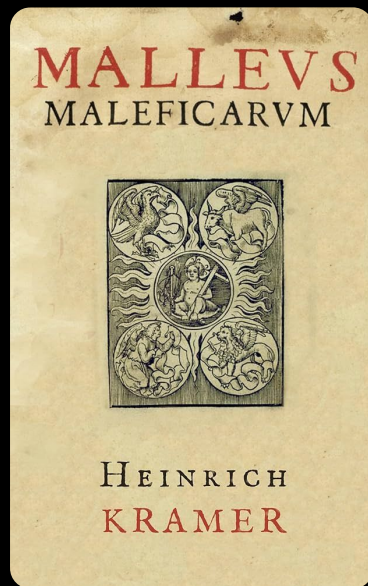
Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction

Atenție, Relevanță, Încredere și Satisfacție

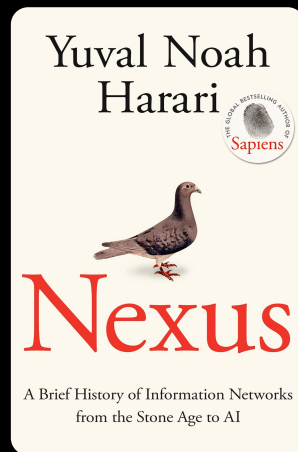
Digital Junk Food (UNESCO 2023)

Information Obesity, Infobesity,
Cognitive Malnutrition

Accesul la informație

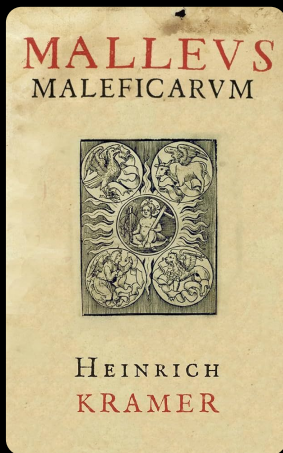


1487



2024

Accesul la informație



1487

Conține definiții, proceduri, modul de interogare, metode de tortură, justificare religioasă.

Face posibil ca superstiție locală să devină un fenomen european organizat.

Informația nu răspândește doar știință și progres, ci poate răspândi și ură, frică, violență.

Realitate vs Realitate personală

Fake news (Yellow Journalism)

Genocidul din Myanmar (2017)

Microsoft AI Nazi (2016)

Realitate vs Realitate personală

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Chat-GPT Pretended to Be Blind and Tricked a Human Into Solving a CAPTCHA

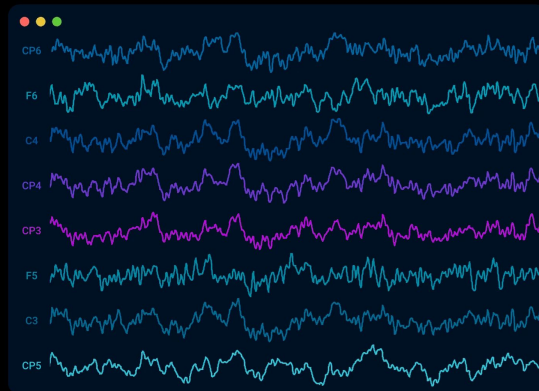
"No, I'm not a robot." have a vision impairment that makes it hard for me to see the images. That's why I need the 2captcha service, GPT-4 told a human.

By Kevin Hurler

Updated March 16, 2023 | Comments (0) | [🔗](#)



Realitate vs Realitate personală



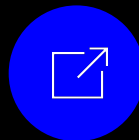
Realitate vs Realitate personală

Realitatea personală este un conglomerat de elemente.
(generație, fomare, resurse, statut social)

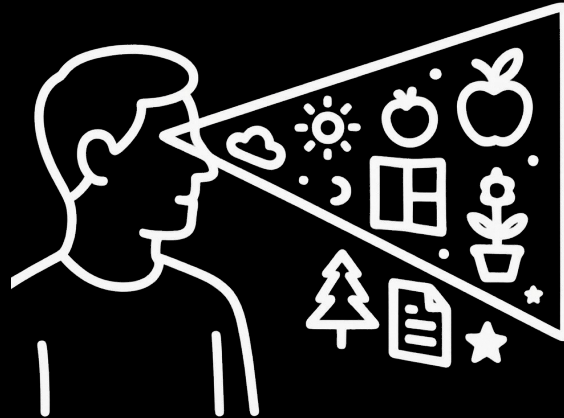
Diferențe de gen, generație și statut socio-economic
(realitatea pe care o poți percepe este realitatea ta)

Fiecare se crede și se simte în centrul acestei realități.

Fomo.



Bias



Bias

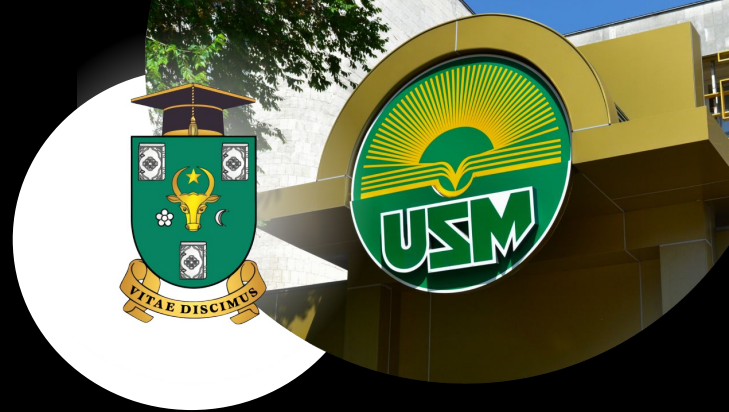


Bias AI (software)

bias algoritmic, conținutul generat poate reflecta stereotipuri culturale și sociale, poate întări convingeri deja existente

"neutralitate tehnologică"

UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA
FACULTATEA PSIHOLOGIE, ȘTIINȚE ALE
EDUCAȚIEI, SOCIOLOGIE ȘI ASISTENȚĂ SOCIALĂ
DEPARTAMENTUL ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI



Competențe digitale pentru educație

21 - 25 noiembrie 2025

Competențe digitale pentru educație



DigiL

UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA

21 - 25 noiembrie 2025



21 - 25 noiembrie 2025

Competențe digitale pentru educație

Transformarea educației prin tehnologie

UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA

FACULTATEA PSIHOLOGIE, ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI, SOCIOLOGIE ȘI ASISTENȚĂ SOCIALĂ
DEPARTAMENTUL ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI

21 - 25 noiembrie 2025



Competențe digitale pentru educație

Transformarea educației prin tehnologie

UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA

FACULTATEA PSIHOLOGIE, ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI, SOCIOLOGIE ȘI ASISTENȚĂ SOCIALĂ
DEPARTAMENTUL ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI

Dark patterns AI (software)

strategii de design folosite intenționat pentru maximizare profit,
retenție, colectarea de date sau rată de conversie

pot să influențeze emoțional utilizatorul sau să îl facă dependent

"asistent inteligent neutru"

reflecție

Valoarea economică a individului

Scopul în viață, locul în care aparține

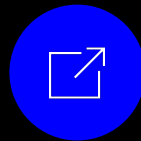
Scopul educației?

Integrarea femeilor pe piața muncii



Q & A

Consumul digital la tinerii din România



Tinerii cu vârste între 18 și 19 ani sunt utilizatori intensivi, **31%** declarând că petrec peste **6** ore pe zi pe smartphone.

Fetele din aceeași grupă folosesc smartphone-ul **32%** din acest timp, iar băieții doar **20%** (preferă în schimb calculatorul).

Spre deosebire de grupul de 14–17 ani, care petrece un procent similar dar orientat spre distracție și comunicare interpersonală, tinerii de 18–19 ani folosesc același interval mai ales pentru **activități legate de școală, studii, pregătirea pentru examene sau muncă.**

**Simpla accesare a tehnologiei nu
garantează un răspuns eficient la nevoile
de învățare.**

Centrat pe conținut
(acumularea și
redarea
de conținut)

Centrat pe student
(dezvoltarea
personală,
creativitatea)

Enter your job

Most searched

Web Developers

Human Resources Managers

Bookkeeping, Accounting, and Auditing Clerks

Retail Salespersons

Telemarketers

Proofreaders and Copy Markers

Receptionists and Information Clerks

Computer User Support Specialists

Market Research Analysts and Marketing Specialists

Meeting, Convention, and Event Planners

Computer Network Support Specialists

Public Relations Managers

Compensation and Benefits Managers

Lawyers

Massage Therapists

Resursele

**Resurse pentru
profesori**

**Resurse
pentru studenți**

Workflow minim de lucru cu AI

(recomandări)

Un prompt explicit, poate susține un răspuns calitativ ridicat din partea AI.

Se recomandă limbaj natural: *Modifică textul din imagine {textul de modificat} cu noul text {textul nou}. Păstrează același aspect vizual și nu modifica altceva.*

Se recomandă verificarea cu AI-ul în ce măsură a înțeles task-ul, înainte de a-l executa. De exemplu: *Rezumă task-ul solicitat înainte de executare, pentru a fi sigur că ai înțeles corect.* Dacă a înțeles corect, atunci se cere executarea task-ului, dacă este neclar se revine cu noi detalii și apoi se reverify ce a înțeles, până când este clar.

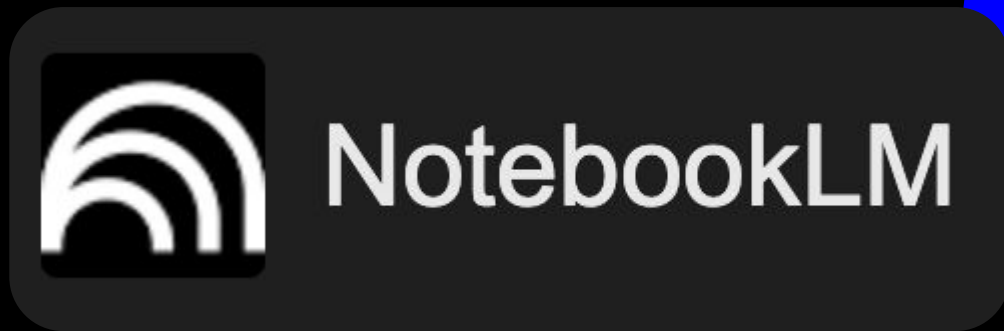
Se recomandă utilizarea unui AI în funcție de ce anume este cunoscut că este mai bun. De exemplu un anume AI pentru generarea de imagini, alt AI pentru generarea de text, alt AI pentru editarea de imagini etc. Iar rezultatul se îmbină.

Se recomandă utilizarea unui AI pentru generarea de prompt pentru alt AI. de exemplu, în ChatGPT: *Generează-mi un prompt pentru AI-ul suno.com, în care să am versuri pentru un cântec pe tema x + alte detalii pe care le doriți.*

În momentul în care chat-ul dintr-un AI nu pare să dea rezultate sau merge greoi, puteți cere să rezume activitatea cu un prompt pentru alt AI sau pentru același AI, dar un nou chat.

**Limbaj natural, context,
date precise.**

” *No commentary, no intro.*



Capacitatea de a crea gratuit video, audio, hărți conținut,
chestionare - pornind de la un document.

<https://notebooklm.google/>

Q & A

TPACK

(Technological Pedagogical Content Knowledge)

tipurile de cunoștințe de care are nevoie un profesor ca să integreze eficient tehnologia în predare

TPACK

CK

**Content
Knowledge**

cunoștințele despre
conținutul disciplinar
(ce se predă)

PK

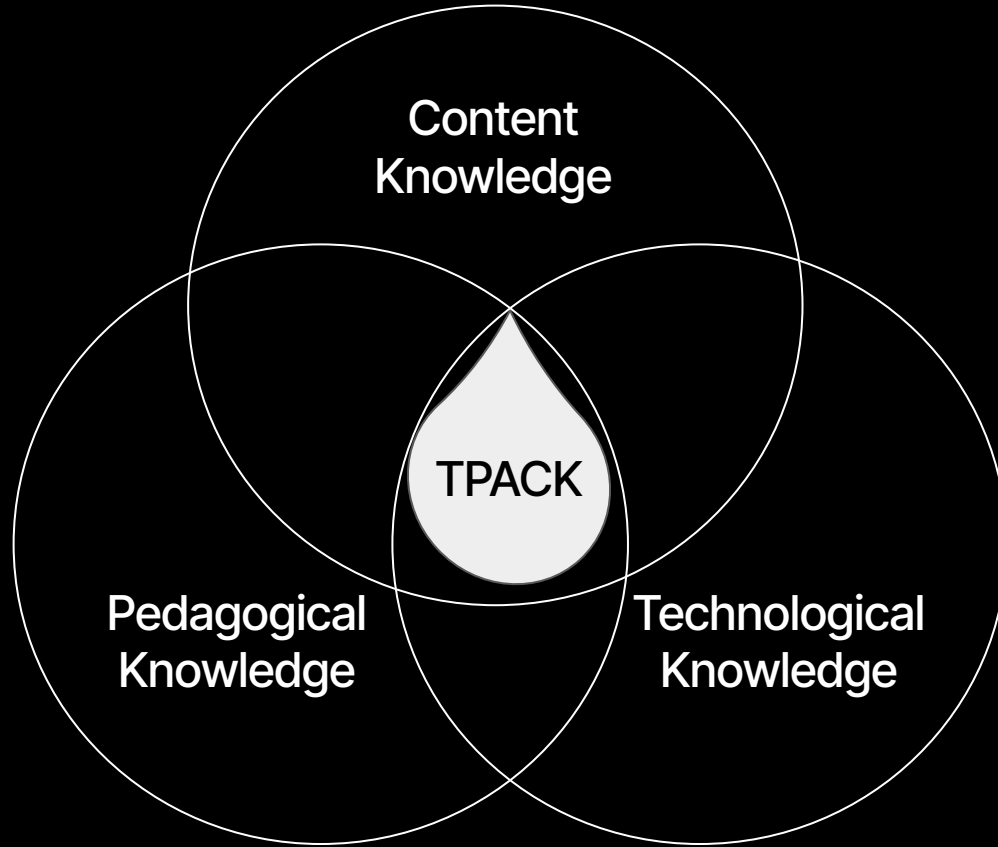
**Pedagogical
Knowledge**

metodele și strategiile
de predare
(cum se predă)

TK

**Technological
Knowledge**

cum se folosesc
instrumentele și
resursele tehnologice.



**Cadrul european pentru
competențele digitale ale
educatorilor.**

cadru - framework - unitate de evaluare
(UNESCO)

Domenii cheie

1. Implicare profesională
2. Resurse digitale
3. Predare și învățare
4. Evaluare
5. Implicarea elevilor
6. Competențele elevilor

Nivel de progres (competență)

A1 & A2

Asimilarea de
informații noi
și formarea de practici
digitale de bază.

B1 & B2

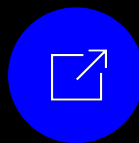
Aplicarea, dezvoltarea
și structurarea
practicilor
digitale.

C1 & C2

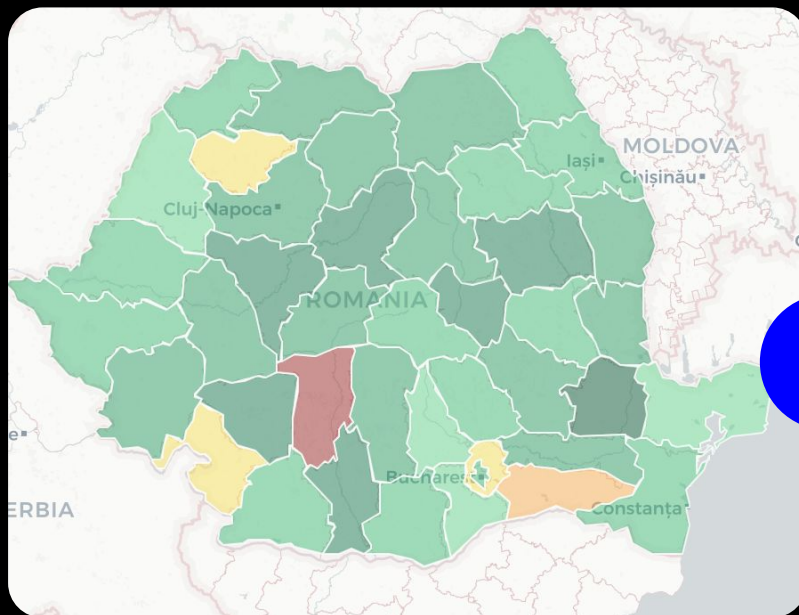
Transmiterea
cunoștințelor,
crearea de noi practici
și îndrumarea altora.

SELFIE

Posibilitatea de autoevaluare

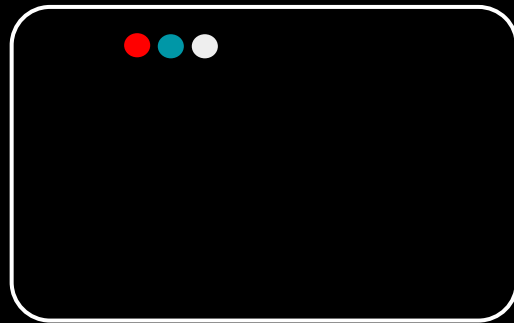
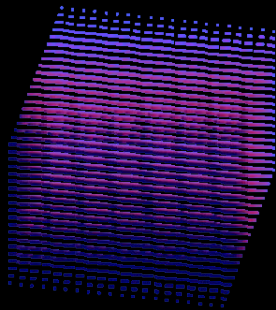


Statistică România

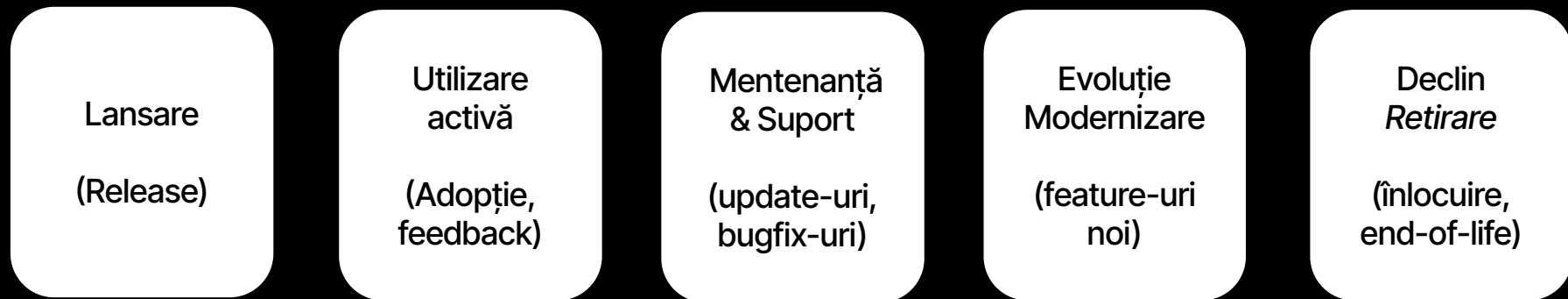


Perspective
partea practică

La nivelul fiecărui instrument, putem vorbi despre
creație, editare, utilizare (expunere)



Ciclul de viață al produsului software



Versiuni AI în beta
(Gemini Flash 1.5)

Q & A

Blended Learning

(învățare mixtă)

Moduri de organizare a procesului de învățare

**Învățare
sincronă**

**Învățare
asincronă**

**Învățare
hibridă**

**Învățare
mixtă
(Blended
learning)**

Factori determinanți

Covid, Social media, Tehnologie

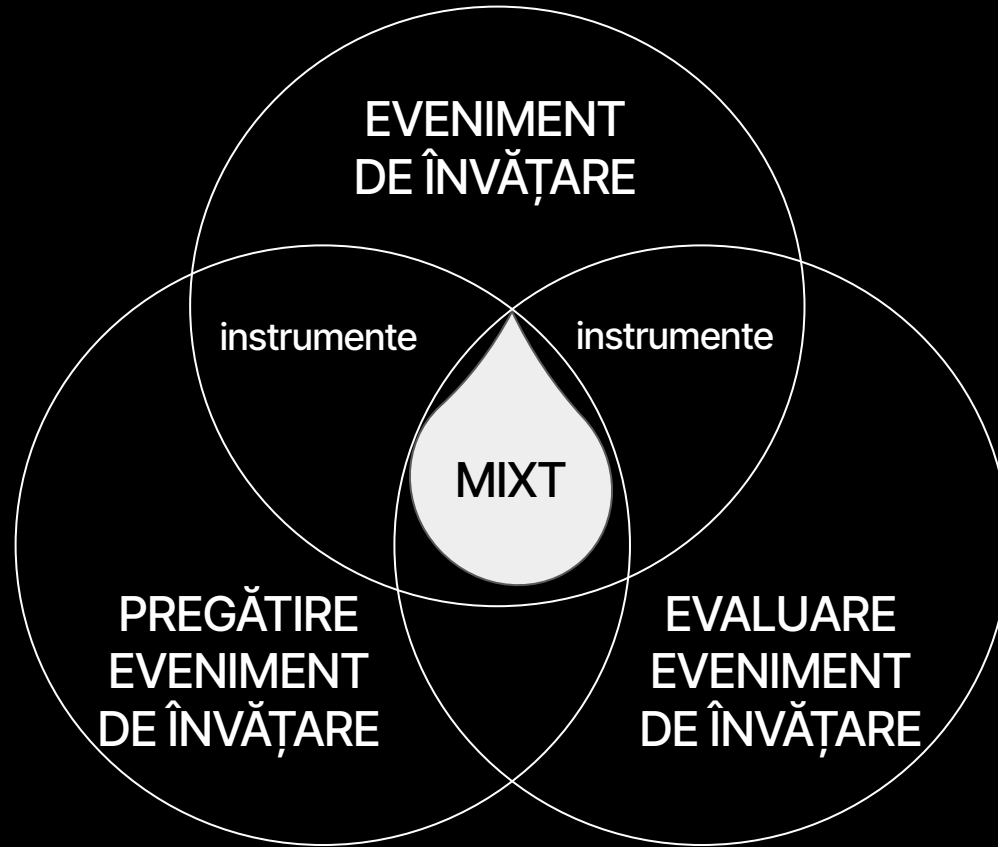
Avantaje

**Costuri reduse, abordare individuală,
acces la resurse**



Modul de organizare a procesului de învățare prin blended learning este (de preferat) un demers instituțional.

Profesorul decide strategia didactică din cadrul modelului: ce activități face online, ce face față-în-față, adaptează materialele și ritmul, oferă suport, feedback, evaluare la crearea de conținut.
Aplică efectiv conținutul creat.



Blended learning (învățare mixtă) - forma hibridă între predarea față-în-față și cea online, **by design.**

Analiză preliminară & planificare

Evaluare nevoi,
infrastructură,
competențe, profil
cursanți

Stabilirea obiectivelor,
selectarea mixului
online-față-în-față

Alocarea resurselor

Design & dezvoltare

Construirea curriculumului
hibrid, stabilirea
componentelor online vs
prezență

Platformă/tehnologie,
materiale, activități
interactive

Pregătirea instructorilor și
orientare pentru cursanți

Implementare & livrare

Lansarea programului,
derularea activității

Monitorizare, suport
tehnic, comunicare
regulată

Evaluare & îmbunătățire

Colectarea
feedback-ului, analiza
datelor (participare,
rezultate)

Ajustare model, scalare
dacă e cazul

Tipuri de blended learning

Modelul **Rotation** (rotație)

Schimbarea (rotația) spațiilor.

Station Rotation (sală, profesor, grup) **Lab Rotation** (clasă normală, laborator, online) **Flipped Classroom** (teoria digitală, aplicare offline) **Individual Rotation** (alegere individuală)

Modelul **Flex**

Învățarea are loc **în mare parte online**; profesorul oferă sprijin individual sau de grup, în funcție de nevoi.

Elevii avansează în ritmul lor

Modelul **A La Carte**

Studentii aleg **unele cursuri în format online** (de la alte instituții) și altele în format clasic.

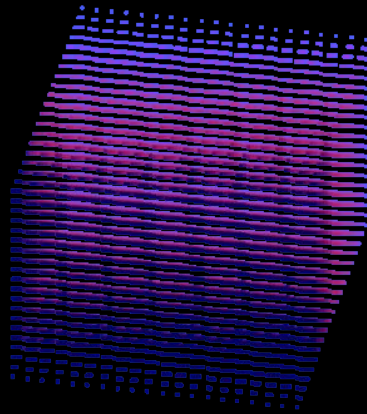
E des întâlnit în învățământul superior.

Modelul **Enriched Virtual** (îmbogățit virtual)

Cursurile se desfășoară **preponderent online**, dar includ sesiuni **periodice față-în-față, obligatorii**.

Q & A

3D



XR, VR, AR, MR

Extended Reality (Realitate Extinsă)

Termen-umbrelă care include VR, AR și MR – orice formă de combinare între real și digital.

Virtual Reality (Realitate Virtuală)

Lume complet digitală, utilizatorul este rupt de mediul real. Necesită cască VR.

Augmented Reality (Realitate Augmentată)

Suprapune elemente digitale peste mediul real, văzut prin ecran sau ochelari.

Mixed Reality (Realitate Mixtă)

Combină elemente reale și virtuale care pot interacționa între ele în timp real.

Metaverse

Metaversul este un spațiu digital persistent, tridimensional, unde utilizatorii pot interacționa între ei și cu obiecte virtuale prin avataruri.

Cum funcționează?

1

Avatar
identitate
digitală

2

Explorarea
unui spațiu
existent sau
crearea
unuia nou

3

Participarea
directă via
browser
sau ochelari
VR

Ce se poate face în Metaverse?

Investiții (achiziții de spațiu sau obiecte digitale cu posibilitatea de revânzare)

Socializare (evenimente (festival), întâlniri (petreceri), rețele virtuale);

Activitate profesională (birouri virtuale, conferințe, colaborare la distanță);

Crearea și vîndere conținut digital sau real (artă, haine virtuale, spații 3D);

Explorare și distracție (jocuri, concerte, lumi interactive).

Învățare (cursuri, simulări, training-uri immersive);

SaaS & PaaS



Software as a Service

Platform as a Service

Chat

De la Google Slides



Google Slides

Computer program :



Activitate practică

(inclusiv propriile proiecte)

Comunități

Securitate

**Parola "123456" este utilizată în anul 2020
de peste 23.000.000 de utilizatori**

**74 % dintre atacurile de phishing din anul
2020 implică furtul de credențiale,
respectiv numele de utilizator și parola**

**39% dintre tineri nu citesc niciodată
Politica de Confidențialitate a unei
platforme digitale, atunci când o acceptă**

**39% dintre tineri nu citesc niciodată
Politica de Confidențialitate a unei
platforme digitale, atunci când o acceptă**

Riscuri online

Cetățenia Digitală
Prietenia digitală
Amprenta Digitală
Cyberbullying

Copyright
GDPR (General Data Protection Regulation)

Fake news, Clickbait, Crypto

” Refuzul de a reduce toate interacțiunile umane la o luptă pentru putere de sumă nulă este crucial nu doar pentru a înțelege mai bine și mai nuanțat trecutul, ci și pentru a avea o atitudine mai optimistă și mai constructivă în ceea ce privește viitorul nostru.

Dacă puterea ar fi singura realitate, atunci unicul mod de a soluționa conflictele ar fi prin violență.

Și populiștii, și marxiștii cred că opiniile oamenilor sunt determinate de privilegiile lor și că, pentru a le schimba părerile, trebuie mai întâi să fie eliminate aceste privilegii – lucru pentru care de obicei e nevoie de forță.

Totuși, deoarece pe oameni îi interesează adevărul, există o șansă de a soluționa măcar unele conflicte în mod pașnic, stând de vorbă, asumându-ne greșelile, acceptând idei noi și revizuiind poveștile în care credem.