



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA
ȘCOALA PROFESIONALĂ DIN FLOREȘTI
Str. Miron Costin, Nr. 34, or. Florești, 5001
Tel. 0250 20657, 0250 22182



Școala Profesională din Florești



Director

Discutat și aprobat
la Ședința Consiliul Profesional
nr. 3 din 25.11.2025

V. Crețu
Veaceslav CREȚU

REGULAMENT **de utilizare a instrumentelor TIC**

CUPRINS

I.DISPOZIȚII GENERALE.....	3
II. UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC	4
III. UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ON-LINE.....	9
IV. REGULI DENERALE DE UTILIZARE TIC.....	10
V. DISPOZIȚII FINALE	10

I.DISPOZIȚII GENERALE

- 1.1. Regulamentul privind utilizarea instrumentelor tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) și a platformelor educaționale on-line în organizarea și desfășurarea procesului de predare-învățare-evaluare la Școala Profesională din Florești (în continuare Regulament) determină modul de utilizare a instrumentelor TIC și a platformelor educaționale on-line în procesul de organizare și desfășurare a procesului de predare-învățare-evaluare în școală.
- 1.2. Prezentul Regulament este elaborat conform următoarelor acte normative în vigoare:
 - a. Codul Educației al Republicii Moldova nr. 152 din 17.07.2014 (Monitorul Oficial al Republicii Moldova, 2014, nr. 319-324);
 - b. Hotărârea Guvernului Nr. 193 din 24.03.2017 privind aprobarea Regulamentului cu privire la formarea continuă a adulților (Monitorul Oficial al Republicii Moldova 2017, nr.92-102);
 - c. Hotărârea Guvernului Republicii Moldova cu privire la aprobarea Conceptului Sistemului informațional de management în educație Nr.601 din 12.08.2020 (Monitorul Oficial al Republicii Moldova, 2020, nr.212-220);
 - d. Conceptului Strategiei de dezvoltare a educației pentru anii 2021-2030 „Educația-2030”;
 - e. Hotărârea Guvernului Republicii Moldova cu privire la aprobarea Standardelor minime de dotare a instituțiilor de învățământ general cu mijloace de tehnologii informaționale și Internet nr.675 din 07.05.2024;
 - f. Hotărârea Guvernului Republicii Moldova cu privire la aprobarea Regulamentului-cadru privind utilizarea telefoanelor mobile și/sau a altor echipamente de comunicații electronice în instituțiile de învățământ primar, secundar (ciclul I și II) și profesional tehnic secundar nr.1950 din 31.12.2024
 - g. Regulamentul de ordine internă al Școlii Profesionale din Florești
- 1.3. Noțiuni:
 - *Activități practice pe calculator* - sarcini de elaborare a documentelor text, a foilor de calcul, a prezentărilor; sarcini de efectuare a simulărilor, a experimentelor virtuale; sarcini de exersare, de antrenare;
 - Conținut educaționale on-line* - cunoștințele, sub formă electronică, care acoperă tematica cursului (sub formă de text, audio, video, simulări);
 - Conținuturi digitale de studiat* - suporturi de curs, manuale ce includ texte, figuri, scheme, imagini, animație, secvențe sonore, secvențe video;
 - Evaluări în format digital* - teste digitale, chestionare;
 - Ghid de notare* - carte care cuprinde informații despre itemi, punctaj, comentarii asupra punctajului;
 - Grilă de evaluare* - fișă care conține toate obiectivele urmărite de către cadrul didactic în evaluarea unui proiect;
 - Informații de referință* - dicționare, wiki, îndreptare, instrucțiuni;
 - Infrastructură educaționale on-line* - mulțimea de elemente, hard și soft, care permite accesul la informațiile pe care elevul vrea să le însușească;
 - Listă de verificare* - un instrument de control pentru înregistrarea rapidă, ușoară și eficientă a datelor, respectiv, pentru interpretarea eficientă a rezultatelor;

Material didactic digital - documente elaborate în mod intenționat pentru utilizarea în procesul educațional, cu ajutorul programelor de aplicații generale (sau a mediilor software educaționale) și construite în conformitate cu conținutul temei educaționale și metodologia didactică a subiectului. Materialele didactice digitale pot conține sarcini pe calculator, informații de referință, conținuturile studiate (redate prin text, grafică, scene animate etc.), materiale de evaluare. Uneori în materialul didactic digital este recomandabilă includerea modulelor de program care oferă feedbackul elevilor;

Platformă educațională - o platformă bazată pe Web denumită și *platforma de educaționale on-line* ce livrează conținutul cursurilor în format digital și este de obicei integrată, în cadrul instituțiilor de învățământ. În mod tipic mediul virtual de învățare permite participanților să fie organizați în grupuri și roluri. De asemenea, un curs virtual este structurat în resurse, activități și interacțiuni, prevăzând și diferitele etape de evaluare, dar și furnizarea de rapoarte privind participarea;

Produs multimedia (publicație electronică) - afișă, prezentare, pliant, poster, publicație (broșură, buletin informativ, ziar), site sau blog etc.;

Servicii educaționale on-line - realizarea planurilor de învățământ, relația cu învățământul tradițional, evidenta cunoștințelor dobândite de elevi, managementul capacității elevilor, cerințe pe care orice realizare educațională on-line va trebui să le gestioneze în mod corespunzător;

Soft educațional - un program informatic complex, special conceput pentru a fi utilizat în procesul didactic. Soft educațional poate fi considerat și forma electronică a unui manual, dar nu sub forma unui simplu document de forma *.doc sau *.pdf, ci cu o interfață care să permită o modalitate de lucru interactivă (bazată pe meniuri, butoane ș.a.);

TIC - reprezintă un ansamblu de instrumente și resurse tehnologice digitale utilizate pentru a comunica, crea, difuza, stoca și gestiona informația. Tehnologiile sunt bazate pe calculatoare, echipamente periferice digitale, transmiterea datelor pe bandă largă, Internet.

II. UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC

2.1. Rolul cadrului didactic, în conceptul învățământului profesional este de facilitator al învățării prin regândirea propriei misiuni: crearea unui ambient (scop, informații, resurse, strategie) care să-i permită elevului să-și construiască/ dezvolte cunoașterea, cu ajutorul TIC, astfel integrarea TIC, în procesul de predare-învățare-evaluare, devenind o prioritate în vederea facilitării proceselor de prezentare a informației, de procesare a acesteia de către elev, de construire a cunoașterii.

2.2. Integrarea TIC, în procesul de predare-învățare-evaluare este o componentă importantă și are drept **obiective:**

- Crearea unui mediu interactiv pentru învățare;
- Promovarea învățării axate pe cel ce învață;
- Înțelegerea și aplicarea inteligentă a noilor orientări pedagogice;
- Creșterea ponderii elementelor multimedia interactive din componența materialelor didactice digitale și corelarea lor cât mai strânsă cu competențele profesionale specifice ce trebuie formate și dezvoltate la cursanți;
- Dezvoltarea resurselor de învățare, a platformelor și serviciilor online conexe;
- Dezvoltarea competențelor necesare pentru ajustarea tinerilor la piața muncii și la imperativele societății;
- Identificarea experiențelor și inovărilor digitale internaționale în domeniul specialităților;
- Promovarea cooperărilor naționale și realizarea cercetărilor comune în domeniul inovațiilor în educație;

- Colaborarea cu organizații naționale și internaționale care au valori și scopuri similare școlii, întru realizarea de schimburi de experiență, conferințe naționale și internaționale, școli de vară, concursuri, festivaluri naționale și internaționale

2.3. Procesul de predare este unul din cele mai importante elemente ale procesului educațional. De modul în care este organizat procesul de predare depinde, într-o mare măsură, reușita finală a elevilor. La rândul său, utilizarea TIC în procesul de predare contribuie semnificativ la sporirea calității și eficacității procesului educațional în general. Astfel, aplicarea TIC a devenit un element indispensabil procesului educațional și atrage după sine mai mult decât utilizarea softurilor educaționale și nu înseamnă numai utilizare exclusivă în scop de informare. *

2.4. Tehnologia modernă este folosită în scop de resursă și este necesar să fie conectată elementelor de conținut disciplinar și să țină seama realizarea obiectivelor urmărite prin unitatea de învățare. Tipuri de instrumente TIC pentru activitatea didactică:

- de informare (text, audio, imagini, grafice, video);
- de situare (prin mediu virtual – simulare, jocuri, studii de caz, realitate virtuală);
- de construire a cunoașterii (instrumente interactive ce pot fi utilizate pentru manipularea informației, construirea propriei autocunoașteri);
- de comunicare (permit comunicarea între cadre didactice și elevii).

2.5. Clasificarea materialelor didactice digitale după destinația metodică:

- Studiere (manual, suport de curs, lecții video, documentele de tip text, documentelor de tip calcul tabelar).
- Demonstrare (prezentări electronice, secvențe video, fonogramă, secvențe audio, imaginile digitale).
- Informare (dicționar, catalog, wikipedia, ghid, îndreptar, îndrumar, norme, carte de referință etc.).
- Exersare/antrenament la calculator (sarcini practice, indicații metodice).
- Simulare pe calculator (sarcini de simulare, indicații metodice).
- Evaluare la calculator (teste, chestionare, proiecte, portofolii etc.).

2.2. Clasificarea materialelor didactice digitale după scopul didactic urmărit:

- Transmiterea informațiilor.
- Formarea cunoștințelor.
- Consolidarea cunoștințelor.
- Generalizarea cunoștințelor.
- Evaluarea nivelului de asimilare a cunoștințelor.
- Formarea și dezvoltarea abilităților.
- Evaluarea nivelului de dezvoltare a abilităților.

2.3. Funcționalitățile de bază ale materialului didactic digital. Cel mai important element de noutate adus de materialele didactice digitale este reprezentat de extensiile multimedia interactive transformându-l din unul închis, legat de o singură ediție, într-un model extensibil, deschis, conectat la spațiul informațional digital de învățare. Nivelele de complexitate ale produselor digitale destinate procesului educațional sunt:

1. Static: cuprinde elemente educaționale cu care elevul are o interacțiune scăzută: texte extinse, imagini, diagrame și hărți statice.
2. Animat: cuprinde animații de text, figuri, desene, diagrame.
3. Audio: conține secvențe sonore, care pot fi controlate prin operații de control standard (Play, Pauză, Stop, Volum)

1. Video: cuprinde filme (cu sau fără bandă sonoră) sau videoclipuri asupra cărora elevul are un control limitat al derulării prin Play, Stop, Pauză.
2. Interactiv: cuprinde elemente educaționale cu grad înalt de interactivitate – experiențe în laboratoare virtuale, simulări de procese, rezolvare de probleme, jocuri educative, prin care elevul reușește, prin joc, experiment și descoperire, să atingă un profit cognitiv superior.
3. Complex: aplicații software dedicate, care oferă o continuitate a acumulărilor/competențelor dobândite de cursant pe întreaga durată de utilizare a fiecărei unități de învățare, cât și pe parcursul întregului material didactic.
4. Extern: referințe la resurse web sigure, veridice, stabile și consistente și care oferă dreptul legal pentru acces și utilizare gratuită în scopuri educaționale (dicționare și enciclopedii on-line, aplicații web interactive, laboratoare virtuale etc.).

2.4. Funcționalitățile complementare ale materialului didactic digital pot include:

1. *Însemnările:*

- a. Notițele - instrumente pentru adăugarea în pagină a notițelor, asociate anumitor zone de text sau imagini.
- b. Marcajele - instrumente care permit evidențierea unor fragmente de text în pagină.

2. *Navigarea:*

3. Semne de carte - instrumente pentru stabilirea unor locații fixe, care pot fi accesate direct.
4. Cuprins hipertext.

2.5. Funcționalități/ facilități pentru elevii cu cerințe educaționale speciale:

Instrumente de redimensionare a componentelor materialului didactic: text, sunet

1. Controlul gamei coloristice, prezența schemelor de culori de contrast înalt.
2. Dublarea secvențelor text din materialul didactic prin secvențe sonore.
3. Controlul sonor sau prin gesturi.

2.6. Criteriile de evaluare a materialelor didactice digitale:

- Complexitatea extensiilor multimedia interactive.
- Funcționalitățile de navigare.
- Corectitudinea științifică a elementelor multimedia interactive.
- Gradul de corelare a elementelor multimedia interactive cu conținuturile statice, de bază.
- Design-ul elementelor multimedia interactive (calitatea realizării imaginilor statice, gama coloristică, dimensiunile și rezoluția, calitatea secvențelor video, calitatea secvențelor sonore).
- Facilitățile pentru elevii cu CES.

2.7 Învățarea individuală sau, altfel spus, lucrul individual este un element foarte important în procesul general de învățare. Lucrul individual are un rol important în dezvoltarea competențelor și deprinderilor, TIC-ul facilitând și eficientizând acest proces.

2.8 Evaluarea are și rolul de apreciere a nivelului de competențe ale elevilor, în vederea ajustării și optimizării procesului de predare. Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de evaluare are menirea pe de o parte de a optimiza procesul și a crește obiectivitatea, iar pe de altă parte de a dezvolta abilitățile digitale în rândul elevilor și de a dezvolta deprinderile utilizării instrumentelor digitale în activitatea cotidiană, pentru realizarea unor sarcini concrete.

2.13. Produsele multimedia create de elevi pe parcursul unei unități de învățare reprezintă un exemplu de integrare creativă a TIC în procesul de predare-învățare-evaluare. În aceste cazuri, elevii dar și cadrul didactic nu mai sunt dependenți de existența/disponibilitatea resurselor de tip soft educațional și nu mai sunt limitați doar la acestea. Aceste produse pot fi apreciate prin instrumente de evaluare diverse, dintre care ne

prim asupra: listelor de verificare, grilelor de evaluare și ghidurilor de notare. Avantajele utilizării acestor instrumente sunt numeroase și fac diferența față de instrumentele de evaluare tradițională:

- ilustrarea clară a așteptărilor ameliorează performanța;
- elevii devin judecători mai buni ai calității propriei munci;
- elevii primesc un feedback mai informativ;
- elevii sunt avertizați în legătură cu criteriile pe care le vor folosi pentru furnizarea de feedback, la inter-evaluare și devin mai responsabili în ceea ce privește calitatea produsului final.

2.15. Evaluarea centrată pe produs permite elevilor să facă alegeri legate de formatul publicației și de subiect, astfel încât să-și poată folosi în scopul învățării talentele și interesele.

2.16. Infrastructură și echipament:

- set de referință/de bază de utilaje, rețele și conținut (soft-uri) TIC;
- cel puțin o tablă interactivă;
- soft-uri de producerea conținutului text (de exemplu: Pachetul Microsoft Office) și aplicații Educaționale;
- o rețea de internet accesibilă pentru întreaga instituție (WLAN);
- set de materiale educaționale pentru cadre didactice și elevi de utilizare TIC și integrarea lor în procesul de studii, acestea includ accesul la cursuri online, webinare, resurse și rețele de studii, materiale didactice online, manuale digitalizate și jocuri educaționale pentru elevi;
- programe de Management Educațional (baze de date);
- mijloace tehnice compensatorii și tehnologii asistive pentru elevii cu CES.

2.17. Calitatea corpului profesoral se referă la cunoștințele de specialitate, capacitatea didactică de formare a abilităților elevilor, deontologia profesională a cadrelor didactice.

2.18. Tipuri de competențe digitale relevante cadrelor didactice:

- înțelegerea și cunoașterea rolului și oportunităților TIC în contexte cotidiene, a tendințelor globale în Educație și a cadrului legal și strategic în domeniul educației;
- utilizarea instrumentelor digitale multimedia în procesul de predare-învățare-evaluare;
- posedarea slang-ului și vocabularul IT;
- elaborarea lecțiilor Video;
- utilizarea aplicațiilor principale pentru editarea textelor, organizarea foilor de calcul, crearea prezentărilor, bazelor de date, stocarea și gestionarea informației;
- înțelegerea oportunităților și riscurilor comunicării în spațiul virtual și utilizarea instrumentelor de colaborare și comunicare (Drive, Dropbox, Onedrive, etc.);
- respectarea regulilor de securitate și protecție în mediul on-line;
- abilitatea de a căuta, colecta și procesa informația și a folosi în procesul de predare-învățare-evaluare, apreciind relevanța acesteia;
- abilitatea de a folosi instrumentele digitale pentru a produce, prezenta și înțelege informația colectată;
- crearea conținutului digital, inclusiv a prezentărilor electronice interactive;
- abilitatea de a accesa, căuta și folosi servicii bazate pe rețeaua internet;
- folosirea TIC pentru învățământul profesional la distanță:
 - a. adaptarea la specificul studiilor la distanță: curriculumului disciplinar, ghiduri, cursuri interactive multimedia, cursuri electronice, sisteme automatizate de testare, materialele didactice;
 - b. folosirea fișierelor cu imagini, video, textelor, modelelor statice și dinamice, obiectelor din realități virtuale și de modelări interactive, materialele cartografice și alte materialele necesare pentru procesul de predare-învățare-evaluare.

- folosirea TIC pentru sprijinirea gândirii critice, a creativității și a inovației;
- atitudine critică și reflexivă față de informația disponibilă, responsabilitatea în folosirea mijloacelor interactive, interes pentru aplicarea în proces de predare-învățare-evaluare materialului necesar, stocat prin TIC.

2.19. Criterii de identificare a nivelului de competențe digitale ale cadrelor didactice:

- capacitatea cadrului didactic de a comunica cum pot fi folosite resursele TIC pentru a susține achiziția de cunoștințe în domeniul disciplinei predate;
- cunoașterea de către cadrul didactic a rolului și utilizărilor de bază ale aplicațiilor de procesare text (introducerea, formarea, editarea, tipărirea);
- deținerea de către cadrul didactic a unui cont de e-mail, utilizat pentru corespondența personală și profesională;
- capacitatea cadrului didactic de a utiliza URL pentru a accesa un site Web;
- deținerea și cunoștințe despre funcția softurilor de exersare și practică, a modului în care acestea sprijină achiziția de cunoștințe în domeniul disciplinelor predate;
- cunoașterea de către cadrul didactic a pachetelor de aplicații educaționale și resurse Web, capacitatea de a adapta la standardele curriculare ale disciplinei predate;
- capacitatea cadrului didactic de a utiliza instrumente și resurse TIC pentru a evalua cunoștințele elevilor;
- capacitatea cadrului didactic de a utiliza TIC pentru comunicare și colaborare, trimiterea de mesaje text, conferințe video și colaborare în mediu universitar online;
- interesul cadrului didactic de a utiliza resursele TIC pentru îmbunătățirea performanțelor.

2.20. Metode de identificare a nivelului de competențe digitale ale cadrelor didactice:

- discuții despre modul în care utilizarea TIC pot sprijini achiziția de cunoștințe în domeniul diferitelor discipline predate;
- demonstrarea rolurilor de bază ale procesoarelor de text;
- discuții cu privire la softurile de prezentare, demonstrarea cunoștințelor cadrelor didactice în privința creării unei prezentări din domeniul propriu de specializare;
- cadrul didactic dispune de un cont de email pentru corespondență;
- demonstrarea modului de utilizare a unei browser, accesarea site-urilor cunoscute;
- cadrul didactic trebuie să fie capabil să analizeze aplicațiile software specifice disciplinei predate;
- discuții și demonstrații cu privire la modul în care pot fi integrate instrumentele și resursele TIC în activitatea de evaluare;
- cunoașterea de către cadrul didactic a scopurilor și avantajelor diferitelor tehnologii de comunicare și colaborare, disponibilitatea cadrului didactic pentru a folosi tehnologiile respective;
- discuții privind modul în care resursele TIC pot fi utilizate pentru creșterea performanțelor activității didactice;
- demonstrarea experienței profesionale a cadrului didactic privind utilizarea resurselor TIC în activitatea didactică.

2.21. Modalități de dezvoltare a competențelor didactice TIC:

- participare la cursuri și ateliere de lucru;
- conferințe și seminare educaționale;
- lecturarea literaturii în domeniul TIC;
- vizite de studiu;

- participarea în rețele de dezvoltare profesională;

III. UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ON-LINE

3.1. Platformele educaționale on-line au cunoscut o dezvoltare vertiginoasă în ultima perioadă. Ele sunt menite să simplifice procesul de predare-învățare-evaluare și:

- reprezintă unealta valoroasă care permite, ulterior, îmbunătățirea proceselor educaționale administrate, precum și analiza informațiilor privitoare la performanțele elevilor. Utilizarea instrumentelor de comunicare sincronă și asincronă pentru colaborare online și pentru schimb de informații de tip – Forum sau Chat – permit interacționarea facilă cu elevii. Se pot posta mesajele în Forum-uri, iar elevii care au permisiunea necesară vor putea să consulte informațiile respective. Astfel, se poate răspunde la întrebări referitoare la teza/examenul ce se apropie sau să se publice materiale despre diferite activități comune, în derulare sau spre planificare etc.
- oferă numeroase posibilități de a lucra în grupuri prin instrumente de colaborare care sunt foarte simple de folosit. Există posibilitatea ca împreună cu elevii să se creeze și editeze documente în grupuri, să se testeze diferite idei sau moduri de abordare a unor referate sau să se organizeze dezbateri.
- pune la dispoziție diferite instrumente de evaluare, care ajută la construirea de metode de evaluare calitative mai sofisticate și mai apropiate nevoilor de astăzi. De asemenea, se poate monitoriza activitatea și nivelul de implicare a elevilor.

3.2. Funcțiile platformelor sunt:

- a. asigurarea accesului simultan al unui număr mare de utilizatori, accesul tuturor utilizatorilor înregistrați, indiferent de locul de solicitare a accesului și de modalitatea de conectare (modem, protocoale diverse);
- b. oferirea elevilor a posibilității de înscriere la cursuri, vizualizare a materialelor de curs, susținere a testărilor online, participarea la discuții în timp real pe chat sau la discuții pe forum, lucru în echipă la un anumit proiect etc.;
- c. oferirea elevilor unui mediu plăcut de comunicare cu profesorii și colegii;
- d. asigurarea interactivității în procesul de predare-învățare-evaluare și a exersării, antrenării, simulării utilizând materialele educaționale digitale existente pe platformă;
- e. oferirea ghidurilor specifice privind dezvoltarea cursurilor în format electronic și/sau utilizarea platformei;
- f. dispunerea și aplicarea procedurilor de monitorizare și evaluare a rezultatelor proceselor educaționale implementate pe platformă;
- g. corelarea aspectelor tehnice cu cele pedagogice;
- h. asigurarea securității informațiilor prin utilizarea sistemelor de protecție cu parolă.

3.3. În corespundere cu funcțiile sale, platforma de bază MS-Teams, are următoarele conturi de utilizatori:

- administratorii de sistem;
- elevi;
- maiștri/cadre didactice.

3.4. La exploatarea platformei MS-Teams se va ține cont de actele normative cu privire la securitatea cibernetică respectând următoarele:

- consistența și integritatea logică a informației, adică prevenirea introducerii, modificării, copierii, actualizării și nimicirii neautorizate a datelor;
- protecția infrastructurii informaționale împotriva deteriorării și încercării de modificare a funcționării platformei - respectarea dreptului de autor.

- Etica și regulile de comunicare în spațiul virtual

IV. REGULI DENERALE DE UTILIZARE TIC

- 4.1. Toți utilizatorii TIC vor utiliza soft obținut doar din surse oficiale
- 4.2. Se **interzice** instalarea softurilor de orice tip pe calculatoare / laptopuri / tablete din surse necunoscute sau suspecte
- 4.3. Se **vor utiliza** parole puternice pentru toate softurile educaționale și aplicațiile utilizate. Este indicată utilizarea unui Manager de parole securizat
- 4.4. Se **interzice** transmiterea spre utilizare a echipamentului tic persoanelor terțe / neautorizate
- 4.5. Se recomandă autentificarea în doi pași pentru softurile sensibile
- 4.6. Se **interzice** utilizarea telefoanelor și a altor dispozitive de către elevi în timpul orelor, excepție făcând utilizarea lor în scopuri educaționale
- 4.7. Se **recomandă** salvarea / copia de rezervă a tuturor fișierelor cu informație sensibilă, confidențială sau importantă, pe platformele Cloud (GDrive, DropBox, OneDrive, platforma MS-Teams) sau pe o unitate de stocare externă, cel puțin odată pe lună
- 4.8. Se **interzice** intervenția în mijloacele TIC la nivel hardware în caz de apariție a diverselor probleme legate de aceasta
- 4.9. Se **interzice** intervenția în mijloacele TIC la nivel software în caz de apariție a diverselor probleme legate de aceasta
- 4.10. Se va adresa imediat ce apar orice tip de probleme legate de TIC la tehnicianul școlii, unica persoană autorizată pentru intervenții în utilajul TIC, sau ca o ultimă instanță – profesorii din domeniul TIC cu acordul Direcției Școlii.
- 4.11. Se **interzice** categoric distribuția sau comunicare parolilor de la diverse platforme educaționale. persoanelor terțe sau elevilor.
- 4.12. Se **interzice** utilizarea mijloacelor TIC în alte scopuri decât pentru utilizarea în scopuri educaționale
- 4.13. Se **interzice** încălcarea regulilor de exploatare a mijloacelor TIC
- 4.14. Se **interzice** distribuția, crearea și postarea materialelor indecente, amurale, pe teme politice, religioase sau ce instigă la ură sau violență pe platformele TIC ale Școlii

V. DISPOZIȚII FINALE

- 5.1. Rezultatele evaluării periodice a nivelului competenței informaționale și utilizare a platformelor educaționale on-line de către cadrele didactice vor fi analizate la nivelul Catedrei "Discipline de specialitate" și validate de către Directorul adjunct instruire și educație.
- 5.2. CEIAC va analiza rezultatele evaluării periodice a nivelului competenței informaționale a cadrelor didactice și va face propuneri de îmbunătățire a calității în activitatea cadrelor didactice pe care le va aduce la cunoștință Consiliului de Administrație".
- 5.3. Aprobarea și modificarea prezentului Regulament va fi efectuată de către Consiliul de administrație și a