

K2-176/
14.05.2026

MUNICIPIUL BUCUREȘTI
CONSILIUL LOCAL AL SECTORULUI 1

- PROIECT -

HOTĂRÂRE

privind aprobarea implementării Programului

„Huburi Educaționale Digitale în Școli”

la nivelul unităților de învățământ preuniversitar de stat de pe raza Sectorului 1 al Municipiului
București

Având în vedere Referatul de aprobare nr. 2112/14.05.2026 al Primarului Sectorului 1 al Municipiului București;

Ținând seama de Raportul de specialitate nr. 2113/14.05.2026, întocmit de Serviciul Educație și Sănătate, din cadrul aparatului de specialitate al Primarului Sectorului 1 al Municipiului București;

În temeiul prevederilor Constituției României;

În conformitate cu dispozițiile art. 3 alin. (2) din Legea nr. 24/2000 privind normele de tehnică legislativă pentru elaborarea actelor normative, republicată, cu modificările și completările ulterioare;

Având în vedere prevederile:

- Legii nr. 273/2006 privind finanțele publice locale, cu modificările și completările ulterioare;
- Legii nr. 287/2009 privind Codul civil, republicată, cu modificările și completările ulterioare;
- art. 5 alin. (3) din Legea nr. 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului, republicată, cu modificările și completările ulterioare;
- Art.29 alin.(1), (2) și (3), Art.140 alin.(1) și (2), Art.146 alin.(3) și (5) din Legea învățământului preuniversitar nr. 198 din 4 iulie 2023, cu modificările și completările ulterioare;
- Art.51 din Regulamentul privind organizarea și funcționarea palatelor și cluburilor copiilor și a Regulamentului de organizare și funcționare a cluburilor sportive școlare, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației nr. 6.224 din 4 septembrie 2023, cu modificările și completările ulterioare;
- Legea educației fizice și a sportului nr.69/2000, cu modificările și completările ulterioare;
- Hotărârii Consiliului General al Municipiului București nr. 151/2001 privind trecerea unităților de învățământ preuniversitar de stat în administrarea consiliilor locale ale sectoarelor 1–6;

În temeiul prevederilor art.5 lit.cc), art. 139 alin. (3) lit g), art. 166 alin. (2) lit. l), art. 196 alin. (1) lit. a) din Ordonanța de Urgență a Guvernului nr. 57/2019 privind Codul administrativ, cu modificările și completările ulterioare;

CONSILIUL LOCAL AL SECTORULUI 1

întrunit în ședință ordinară

HOTĂRĂȘTE:

Art. 1 - Se aprobă implementarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” la nivelul unităților de învățământ preuniversitar de stat de pe raza Sectorului 1 al Municipiului București.

Art. 2 - Programul are ca obiectiv dezvoltarea infrastructurii educaționale digitale și crearea unor huburi educaționale dedicate activităților STEAM, roboticii, realității virtuale și augmentate, producției multimedia și utilizării tehnologiilor emergente în procesul educațional.

Art. 3 - Se aprobă „Programul Huburi Educaționale Digitale în Școli”, care face parte integrantă din prezenta hotărâre, conform Anexei nr.1 care este parte integrantă din prezenta hotărâre.

Art. 4 - Programul se implementează etapizat, în funcție de necesarul identificat la nivelul unităților de învățământ și de resursele bugetare aprobate.

Art. 5 - Finanțarea programului se asigură din bugetul local al Sectorului 1 al Municipiului București, precum și din alte surse legal constituite, în condițiile legii.

Art. 6 - Programul poate include următoarele categorii de investiții:

- laboratoare STEAM și robotică;
- laboratoare de realitate virtuală și augmentată (VR/AR);
- huburi multimedia și producție digitală;
- infrastructură IT complementară;
- software educațional specializat;
- echipamente digitale pentru educație specială și accesibilitate digitală.

Art. 7 - Implementarea programului se va realiza cu respectarea principiului evitării dublei finanțări, investițiile finanțate în cadrul prezentului program având caracter complementar față de dotările realizate prin Planul Național de Redresare și Reziliență.

Art. 8 - Se mandatează Primarul Sectorului 1 al Municipiului București să semneze protocolul de colaborare.

Art. 9 – (1) Primarul Sectorului 1 al Municipiului București, Serviciul Educație și Sănătate, Direcția Generală Management și Operațiuni, Direcția Economică și unitățile de învățământ preuniversitar de stat vor duce la îndeplinire prevederile prezentei hotărâri, conform competențelor legale.

(2) Serviciul Tehnică Legislativă, Secretariat, Arhivă va asigura comunicarea prezentei hotărâri către compartimentele din cadrul aparatului de specialitate al Primarului Sectorului 1, unitățile de învățământ beneficiare și Instituția Prefectului Municipiului București.

și Evidență Electronică

Această hotărâre a fost adoptată de Consiliul Local al Sectorului 1 în şedinţa ordinară din data de _____.

AVIZEAZĂ,

conform art. 243 alin. (1) lit. a) din O.U.G. nr. 57/2019

**SECRETAR GENERAL,
MUREŞAN MIRONA GIORGIANA**

Nume şi prenume	Funcţia	Semnătura	Întocmit/Verificat/Avizat	Data
Maria-Daniela Stanciu	Viceprimar		Avizat	
Andreea Călin-Mariţa	Şef Serviciu		Verificat	14.05.2025
Daniela Oancea	Inspector de specialitate		Întocmit	14.05.2025

GHIDUL SOLICITANTULUI

Programul „Huburi Educaționale Digitale în Școli”
Autoritatea finanțatoare: Primăria Sectorului 1

1. Informații generale despre program

1.1 Context

Transformarea digitală și incluzivă a educației reprezintă o prioritate strategică atât la nivel național, cât și european, fiind esențială pentru dezvoltarea competențelor necesare într-o societate bazată pe cunoaștere și tehnologie. La nivelul Comisiei Europene, strategia este susținută prin inițiative precum Planul de acțiune pentru educația digitală 2021–2027, care promovează dezvoltarea competențelor digitale, utilizarea tehnologiilor emergente și crearea unor ecosisteme educaționale digitale performante și incluzive.

În același timp, politicile europene pun un accent deosebit pe incluziunea digitală, în vederea reducerii decalajelor dintre diferitele categorii de elevi și asigurării accesului echitabil la educație de calitate, indiferent de mediul socio-economic sau nivelul de dezvoltare al infrastructurii.

La nivel național, aceste obiective sunt reflectate în cadrul strategic și legislativ din domeniul educației, inclusiv prin Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023, care subliniază importanța dezvoltării competențelor digitale și a utilizării tehnologiei în procesul educațional, precum și prin strategii și programe finanțate din fonduri europene, cum ar fi PNRR – Componenta C15: Educație, orientate spre digitalizarea unităților de învățământ și modernizarea infrastructurii educaționale.

În acest context, Programul „**Huburi Educaționale Digitale în Școli**” se înscrie în direcțiile strategice europene și naționale, având ca obiectiv sprijinirea unităților de învățământ în dezvoltarea de spații educaționale moderne și în consolidarea infrastructurii digitale, contribuind la crearea unui sistem educațional inovator, accesibil și adaptat cerințelor societății digitale.

1.2 Obiectivele programului

- modernizarea infrastructurii digitale din unitățile de învățământ
- dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și profesorilor
- crearea de huburi educaționale digitale (STEAM, programare, robotică, multimedia)
- creșterea accesului la tehnologii educaționale moderne
- reducerea decalajului digital

2. Bugetul programului

Buget total: 10.000.000 lei (buget local).

Distribuție buget:

Pilon	Tip investiție	Buget
Pilonul 1	Huburi educaționale digitale	4.150.000 lei
Pilonul 2	Modernizarea infrastructurii digitale	5.850.000 lei

3. Beneficiari eligibili

Unitățile de învățământ eligibile în cadrul programului sunt instituțiile de învățământ preuniversitar de stat – școli, licee, colegii și grădinițe – care demonstrează capacitatea de integrare a tehnologiei în procesul educațional și de valorificare a investițiilor propuse în beneficiul elevilor.

Acestea trebuie să dispună de spații adecvate pentru implementarea proiectului, care să permită desfășurarea activităților didactice într-un mediu modern și interactiv, să desemneze o echipă de implementare responsabilă, capabilă să coordoneze utilizarea resurselor digitale și să asigure sustenabilitatea intervenției, precum și să elaboreze un plan educațional coerent, care să evidențieze modul în care echipamentele și infrastructura digitală vor fi integrate în activitățile de predare, învățare și evaluare.

Prin aceste condiții, programul urmărește nu doar dotarea tehnică a unităților de învățământ, ci și transformarea acestora în medii educaționale inovatoare, în care tehnologia devine un instrument activ de dezvoltare a competențelor digitale, a creativității și a gândirii critice a elevilor. Programul încurajează utilizarea tehnologiilor emergente, inclusiv inteligența artificială, în scop educațional.

În cadrul Pilonului 2 sunt eligibile cu prioritate unitățile care nu au beneficiat de finanțare prin PNRR – Componenta C15.

4. Tipuri de proiecte finanțate

Pilonul 1 – Huburi educaționale digitale

Pilonul 1 vizează dezvoltarea unor spații educaționale inovatoare – **huburi digitale** – în care elevii pot învăța prin experimente, colaborare și proiecte aplicate. Aceste huburi sunt concepute ca medii flexibile, orientate spre dezvoltarea competențelor viitorului, în care tehnologia devine un instrument activ de învățare.

În cadrul acestui pilon, activitățile educaționale pot include domenii precum programarea, robotica și educația STEAM, oferind elevilor oportunitatea de a înțelege concepte tehnologice prin practica. De asemenea, sunt încurajate activitățile de producție multimedia, utilizarea tehnologiilor de realitate virtuală și augmentată (VR/AR), precum și dezvoltarea de proiecte interdisciplinare care integrează cunoștințe din mai multe arii curriculare.

Prin aceste intervenții, huburile educaționale digitale devin centre de inovare la nivelul școlii, contribuind la dezvoltarea creativității, gândirii critice și a competențelor digitale avansate ale elevilor.

Pilonul 2 – Modernizarea infrastructurii digitale

Pilonul 2 are ca obiectiv asigurarea unei infrastructuri digitale moderne și funcționale la nivelul unităților de învățământ, necesară pentru integrarea eficientă a tehnologiei în procesul educațional. Acest pilon creează baza tehnică esențială pentru desfășurarea activităților didactice digitale, atât în clasă, cât și în contexte hibride sau online.

Apelul vizează dotarea sălilor de clasă cu echipamente digitale adecvate, furnizarea de echipamente IT pentru elevi și cadre didactice, dezvoltarea infrastructurii de rețea care să asigure conectivitate stabilă și securizată, precum și implementarea sistemelor de videoconferință care facilitează comunicarea și colaborarea educațională.

Prin acest pilon, se urmărește crearea unui mediu educațional digital coerent, în care tehnologia sprijină predarea și învățarea, contribuind la creșterea calității actului educațional și la adaptarea acestuia la cerințele societății digitale.

5. Activități eligibile

În cadrul programului sunt considerate eligibile activitățile necesare implementării proiectelor finanțate, în măsura în care acestea contribuie în mod direct la atingerea obiectivelor programului și sunt corelate cu categoriile de cheltuieli eligibile prevăzute la Capitolul 6.

Activitățile propuse trebuie să aibă un caracter educațional clar, să susțină integrarea tehnologiei în procesul de predare, învățare și evaluare și să fie fundamentate prin necesitățile reale ale unității de învățământ. Totodată, acestea trebuie să fie susținute de cheltuieli eligibile corespunzătoare și să demonstreze coerență între investițiile propuse și rezultatele educaționale urmărite.

5.1 Activități eligibile – Pilonul 1: Huburi educaționale digitale

În cadrul acestui pilon sunt eligibile activitățile care contribuie la crearea și funcționarea unor spații educaționale inovatoare, orientate spre învățarea practică și interdisciplinară.

Sunt eligibile, în principal, următoarele tipuri de activități:

- amenajarea și organizarea spațiilor educaționale digitale (huburi STEAM), astfel încât acestea să permită desfășurarea de activități interactive și colaborative;
- instalarea, configurarea și punerea în funcțiune a echipamentelor IT și STEAM, în vederea utilizării acestora în activități educaționale;
- dezvoltarea și implementarea de activități educaționale interdisciplinare (STEAM), care să integreze cunoștințe din domenii precum știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică;
- organizarea de activități de programare, robotică și prototipare, prin care elevii să dobândească competențe tehnice și digitale aplicate;
- realizarea de proiecte multimedia și digitale, care să stimuleze creativitatea și capacitatea de comunicare a elevilor;

- utilizarea tehnologiilor de realitate virtuală și augmentată (VR/AR) în procesul educațional, pentru facilitarea învățării experiențiale;
- implementarea de proiecte educaționale inovatoare, bazate pe învățare prin proiecte și colaborare interdisciplinară.

Prin aceste activități, huburile educaționale digitale devin spații de experimentare și inovare, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale avansate și la creșterea relevanței actului educațional.

5.2 Activități de formare și dezvoltare a competențelor

Sunt eligibile activitățile de formare și dezvoltare a competențelor digitale, destinate atât elevilor, cât și cadrelor didactice, în vederea utilizării eficiente a echipamentelor și tehnologiilor implementate prin proiect.

Acestea pot include:

- servicii de formare pentru cadre didactice și elevi privind utilizarea tehnologiilor digitale și a instrumentelor de inteligență artificială în context educațional, inclusiv integrarea acestora în activități STEAM;
- sesiuni de instruire pentru utilizarea echipamentelor IT și a aplicațiilor educaționale;
- organizarea de ateliere practice pentru elevi în domenii precum robotică, programare și producție multimedia;
- activități de mentorat, facilitare și suport tehnologic, menite să sprijine implementarea activităților educaționale în huburi.

Aceste activități sunt eligibile în limita a **15% din valoarea totală a proiectului**, contribuind la asigurarea utilizării eficiente și sustenabile a investițiilor realizate.

5.3 Activități eligibile – Pilonul 2: Infrastructură digitală

În cadrul acestui pilon sunt eligibile activitățile care vizează dezvoltarea și funcționarea infrastructurii digitale necesare desfășurării procesului educațional.

Sunt eligibile următoarele tipuri de activități:

- instalarea și punerea în funcțiune a echipamentelor IT achiziționate;
- configurarea și optimizarea infrastructurii de rețea, în vederea asigurării conectivității și securității digitale;
- integrarea echipamentelor și a soluțiilor digitale în procesul educațional;
- utilizarea tehnologiilor digitale în activitățile de predare, învățare și evaluare;
- desfășurarea de activități educaționale asistate digital, inclusiv în format hibrid sau online.

Prin aceste intervenții se urmărește crearea unui mediu educațional digital funcțional și coerent, care să susțină modernizarea procesului didactic.

5.4 Activități neeligibile

Nu sunt eligibile activitățile care:

- nu au legătură directă cu obiectivele proiectului sau ale programului;
- vizează activități administrative, de funcționare curentă sau care nu au caracter educațional;
- sunt finanțate din alte surse publice, conducând la **situații de dublă finanțare**.

6. Cheltuieli eligibile

În cadrul programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” sunt eligibile cheltuielile care contribuie în mod direct la realizarea obiectivelor proiectelor finanțate și la integrarea tehnologiei în procesul educațional.

Cheltuielile trebuie să fie:

- necesare și justificate din punct de vedere educațional;
- corelate cu activitățile propuse în cadrul proiectului;
- proporționale cu rezultatele urmărite;
- realizate în conformitate cu legislația în vigoare privind achizițiile publice;
- **sa nu genereze situații de dublă finanțare**.

6.1 Cheltuieli eligibile – Pilonul 1

Huburi educaționale digitale

În cadrul Pilonului 1 sunt eligibile cheltuielile care vizează dezvoltarea unor spații educaționale inovatoare (huburi digitale), destinate învățării aplicate, interdisciplinare și colaborative.

a) Echipamente pentru huburi educaționale

Sunt eligibile cheltuielile pentru achiziția de echipamente necesare desfășurării activităților STEAM și digitale, precum:

- calculatoare și laptopuri pentru activități de programare și dezvoltare digitală;
- stații de lucru pentru activități multimedia și design;
- kituri de robotică educațională;
- microcontrolere (Arduino, Raspberry Pi sau echivalent);
- imprimante 3D și echipamente de prototipare;
- echipamente pentru realitate virtuală și augmentată (VR/AR);
- echipamente multimedia (camere video, microfoane, sisteme de iluminare).

b) Software educațional specializat

Sunt eligibile cheltuielile pentru achiziția de software necesar utilizării echipamentelor și desfășurării activităților educaționale, precum:

- aplicații pentru programare și dezvoltare digitală;
- software pentru robotică și simulări tehnice;
- aplicații pentru editare multimedia;
- aplicații pentru realitate virtuală și augmentată (VR/AR);
- platforme educaționale pentru învățare colaborativă.

Software-ul contribuie la utilizarea eficientă a echipamentelor și la diversificarea metodelor de predare.

c) Servicii educaționale și resursă umană specializată

Sunt eligibile cheltuielile aferente serviciilor educaționale și implicării resursei umane specializate, necesare pentru utilizarea echipamentelor și integrarea tehnologiei în procesul educațional.

Acestea pot include:

- programe de formare pentru elevi în domenii precum programare, robotică, multimedia și inteligență artificială ((IA).
- sesiuni de instruire pentru cadrele didactice privind utilizarea tehnologiilor digitale și integrarea acestora în activitățile didactice;
- organizarea de ateliere practice, cluburi tehnologice și competiții educaționale (ex. hackathoane);
- activități de mentorat și suport tehnologic pentru aplicarea practică a competențelor dobândite.

Aceste servicii asigură valorificarea investițiilor și obținerea unor rezultate educaționale concrete.

Limită: maximum 15% din valoarea totală a proiectului

d) Servicii de instalare și punere în funcțiune

Sunt eligibile cheltuielile pentru:

- instalarea și configurarea echipamentelor;
- integrarea soluțiilor software;
- testarea și punerea în funcțiune a huburilor;

Aceste servicii asigură funcționalitatea completă a echipamentelor și utilizarea lor imediată.

6.2 Cheltuieli eligibile – Pilonul 2 Modernizarea infrastructurii digitale

În cadrul Pilonului 2 sunt eligibile cheltuielile care vizează dezvoltarea infrastructurii digitale de bază, necesară desfășurării activităților educaționale în format digital.

a) Dotarea sălilor de clasă

Sunt eligibile cheltuielile pentru dotarea spațiilor educaționale cu echipamente digitale, precum:

- table interactive și sisteme de proiecție;
- sisteme audio pentru activități didactice;
- camere video pentru predare digitală;

Aceste dotări contribuie la desfășurarea unui proces educațional interactiv și modern.

b) Echipamente IT pentru elevi și cadre didactice

Sunt eligibile cheltuielile pentru achiziția de echipamente IT, precum:

- laptopuri pentru cadre didactice;
- calculatoare pentru laboratoare IT;
- tablete educaționale pentru activități didactice;

Aceste echipamente asigură accesul la resurse digitale și sprijină procesul de predare și învățare.

c) Sisteme de videoconferință

Sunt eligibile cheltuielile pentru:

- echipamente de videoconferință (camere, microfoane);
- sisteme audio dedicate comunicării online;
- soluții integrate pentru desfășurarea activităților educaționale în format hibrid sau online;

Acestea permit flexibilitatea procesului educațional.

d) Infrastructură IT și rețea

Sunt eligibile cheltuielile pentru dezvoltarea infrastructurii digitale, precum:

- routere, switch-uri și access point-uri;
- infrastructură Wi-Fi;
- cablare structurată;
- servere locale sau soluții cloud;

Aceste investiții asigură conectivitatea și funcționarea optimă a echipamentelor.

e) Servicii tehnice de instalare

Sunt eligibile cheltuielile pentru:

- instalarea echipamentelor IT;
- configurarea infrastructurii de rețea;
- integrarea echipamentelor în sistemele existente;

Aceste servicii asigură funcționalitatea și utilizarea eficientă a infrastructurii digitale.

6.3 Condiții generale aplicabile ambilor piloni

Pentru a fi considerate eligibile, cheltuielile trebuie să:

- fie realizate în perioada de implementare a proiectului;
- fie direct legate de activitățile proiectului;
- fie justificate prin documente legale și financiare;
- respecte principiile eficienței, economicității și eficacității utilizării fondurilor publice;
- nu conducă la dublă finanțare;
- nu dubleze echipamente sau servicii finanțate prin alte programe (ex. PNRR).

6.4 Valoarea finanțării

Valoarea maximă a finanțării acordate în cadrul Pilonului 1 – *Huburi educaționale digitale* este de maximum **500.000 lei / proiect**. Valoarea finanțării se stabilește în funcție de complexitatea proiectului, tipul echipamentelor propuse și impactul educațional estimat, fără a depăși plafonul maxim stabilit

Valoarea maximă a finanțării acordate în cadrul Pilonului 2 – *Modernizarea infrastructurii digitale* este de maximum 320.000 lei/proiect pentru unitățile de învățământ de tip școală, liceu și colegiu, respectiv de maximum 274.000 lei/proiect pentru unitățile de învățământ preșcolar (grădinițe).

Alocarea financiară se realizează diferențiat, în funcție de nivelul de învățământ, complexitatea intervențiilor propuse, necesarul de dotări și numărul estimat de beneficiari, în vederea utilizării eficiente a fondurilor și maximizării impactului educațional al programului.

7. Cheltuieli neeligibile

7.1 Cheltuieli administrative și de funcționare - costuri administrative curente ale unității de învățământ, cheltuieli de întreținere și funcționare (utilități, consumabile generale), salarii ale personalului propriu al unității de învățământ, cheltuieli de deplasare sau alte costuri operaționale care nu sunt direct legate de implementarea proiectului;

7.2 Cheltuieli pentru lucrări de construcții - lucrări de construcție sau extindere a clădirilor, lucrări de renovare structural, intervenții majore asupra infrastructurii fizice a unității de învățământ.

7.3 Cheltuieli care conduc la dublă finanțare

Nu sunt eligibile:

- achiziția de echipamente sau servicii deja finanțate din alte surse publice;
- finanțarea acelorași tipuri de investiții realizate prin programe precum PNRR sau alte fonduri nerambursabile;

Nu sunt eligibile cheltuielile care dublează investiții finanțate anterior prin PNRR – Componenta C15 sau alte programe similare.

8. Procedura de evaluare și selecție a proiectelor

Evaluarea proiectelor depuse în cadrul programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” se realizează în mod transparent, obiectiv și competitiv, în vederea selectării acelor proiecte care contribuie în mod eficient la atingerea obiectivelor programului.

Procesul de evaluare urmărește atât calitatea tehnică și financiară a proiectelor, cât și impactul educațional al acestora, precum și capacitatea unităților de învățământ de a implementa investițiile propuse.

8.1 Etapele procesului de evaluare

Procesul de evaluare se desfășoară în următoarele etape:

Etapa 1 – Verificarea conformității administrative și a eligibilității

În această etapă se verifică:

- depunerea completă a documentației;
- respectarea condițiilor de eligibilitate;
- încadrarea în limitele maxime de finanțare;
- respectarea regulilor privind evitarea dublei finanțări;

Proiectele care nu îndeplinesc aceste condiții sunt respinse și nu intră în etapa de evaluare tehnico-financiară.

Etapa 2 – Evaluarea tehnico-financiară

Proiectele eligibile sunt evaluate din punct de vedere calitativ, în baza criteriilor stabilite în prezentul ghid.

Evaluarea vizează:

- relevanța proiectului în raport cu obiectivele programului;
- coerența activităților și corelarea acestora cu bugetul;
- adecvarea echipamentelor și a investițiilor propuse;

- impactul estimat asupra elevilor și cadrelor didactice;
- capacitatea de implementare a unității de învățământ;
- sustenabilitatea proiectului;

Fiecare proiect este evaluat de minimum doi evaluatori independenți, care acordă punctaje și formulează observații justificative.

Etapa 3 – Ierarhizarea proiectelor

Proiectele sunt clasificate în ordinea descrescătoare a punctajului obținut.

Finanțarea se acordă în limita bugetului disponibil, în funcție de:

- punctajul final obținut;
- tipul proiectului (Pilonul 1 / Pilonul 2).
- asigurarea unei distribuții echilibrate a fondurilor;

Etapa 4 – Aprobarea și publicarea rezultatelor

Lista proiectelor propuse spre finanțare este supusă aprobării autorității finanțatoare.

Rezultatele evaluării sunt publicate și comunicate unităților de învățământ solicitante.

8.2 Criterii de evaluare

Evaluarea proiectelor se realizează pe baza unei grile de punctaj care analizează:

- relevanța proiectului pentru dezvoltarea competențelor digitale;
- numărul de elevi beneficiari și impactul educațional;
- calitatea și coerența planului educațional;
- capacitatea instituțională de implementare;
- sustenabilitatea investiției;
- gradul de inovare educațională;
- colaborarea cu comunitatea și partenerii.

Punctajul maxim este de: 100 de puncte

8.3 Pragul minim de finanțare

Pentru a fi selectat în vederea finanțării, un proiect trebuie să obțină un punctaj minim de: 60 de puncte

Proiectele care nu ating acest prag sunt respinse.

8.4 Reguli de departajare

În cazul proiectelor cu punctaj egal, departajarea se realizează în următoarea ordine:

1. punctajul obținut la criteriul privind impactul educațional (numărul de elevi beneficiari);
2. punctajul obținut la criteriul privind calitatea planului educațional;
3. gradul de necesitate al investiției, raportat la nivelul de dotare existent;
4. ordinea depunerii aplicațiilor.

8.5 Contestații

Unitățile de învățământ pot depune contestații privind rezultatele evaluării în termen de 3 zile lucrătoare de la data publicării rezultatelor.

Contestațiile vor fi analizate de o comisie distinctă, desemnată de autoritatea finanțatoare, iar rezultatele soluționării acestora vor fi comunicate în termenul stabilit prin procedura internă.

8.6 Conflictul de interese

Persoanele implicate în procesul de evaluare au obligația de a respecta principiile imparțialității și integrității.

Evaluatorii trebuie să declare orice situație de conflict de interese și să se abțină de la evaluarea proiectelor în care există un interes direct sau indirect.

8.7 Instrucțiuni pentru completarea documentatiei de finantare

Anexa bugetară reprezintă documentul principal utilizat pentru estimarea valorii proiectului și analiza eligibilității investițiilor propuse.

Fișierul Excel este structurat pe piloni și categorii de investiții.

Coloana A – Categoria investiției. Este precompletată și nu se modifică.

Coloana B – Denumirea echipamentului / investiției. Se completează doar în situațiile în care există poziții dedicate completării libere („alte echipamente”).

Coloana C – Descriere / specificații. Se va completa succint cu:

- tipul echipamentului;
- destinația acestuia;
- caracteristicile minimale relevante.

Coloana D – Justificarea necesității. Se va descrie necesitatea investiției, cu indicarea:

- activităților educaționale vizate;
- numărului estimat de beneficiari;

- modului de integrare în activitățile didactice.

Coloana E – Spațiul de utilizare. Se va menționa spațiul unde va fi utilizat echipamentul:

- laborator STEAM;
- laborator IT;
- hub multimedia;
- cabinet educație specială;
- sală de clasă etc.

Coloana F – Cantitate. Se completează manual cu numărul de echipamente solicitate.

Coloana G – Preț unitar estimate. Se completează manual pe baza:

- ofertelor orientative;
- prețurilor existente pe piață;
- achizițiilor similare.

Coloana H – Valoare totală. Această coloană este calculată automat prin formula:

$\text{Cantitate} \times \text{Preț unitar}$

Unitățile de învățământ nu vor modifica formulele existente.

8.7.3 Reguli privind evitarea dublei finanțări

În conformitate cu principiile utilizării eficiente a fondurilor publice, investițiile propuse nu trebuie să dubleze echipamente sau servicii deja finanțate prin alte programe publice, inclusiv prin PNRR – Componenta C15.

Nu sunt eligibile:

- echipamente deja achiziționate prin PNRR;
- solicitări care vizează aceleași tipuri de investiții finanțate anterior;
- cheltuieli pentru aceeași infrastructură deja finanțată din alte surse publice.

În cadrul Pilonului 2, finanțarea se acordă cu prioritate investițiilor care nu dublează dotările realizate prin PNRR – Componenta C15.

Unitățile de învățământ au obligația de a verifica investițiile deja implementate și de a evita includerea în proiect a unor echipamente identice finanțate anterior.

9. Contractarea și implementarea proiectelor

După aprobarea proiectelor, unitățile de învățământ selectate vor încheia un contract de finanțare cu autoritatea finanțatoare, care stabilește drepturile și obligațiile părților, valoarea finanțării, activitățile asumate, perioada de implementare și condițiile de plată.

Implementarea proiectelor se realizează de către beneficiari, cu respectarea prevederilor ghidului și a contractului de finanțare, precum și a legislației aplicabile, inclusiv în domeniul achizițiilor publice.

Beneficiarii au responsabilitatea de a:

- realiza achizițiile necesare proiectului;
- asigura instalarea și punerea în funcțiune a echipamentelor;
- desfășura activitățile educaționale asumate;
- utiliza echipamentele exclusiv în scop educațional;

Durata de implementare a proiectelor este de maximum 12 luni de la semnarea contractului.

Finanțarea se acordă pe bază de decont, în urma prezentării documentelor justificative, în condițiile stabilite prin contract.

Autoritatea finanțatoare monitorizează implementarea proiectelor și poate solicita documente justificative sau efectua verificări la fața locului.

Orice modificare a proiectului trebuie notificată și aprobată în prealabil. Nerespectarea obligațiilor poate conduce la suspendarea finanțării, recuperarea sumelor sau rezilierea contractului.

10. Obligații privind sustenabilitatea

Unitățile de învățământ beneficiare au obligația de a asigura sustenabilitatea investițiilor realizate pe o perioadă de minimum: 3 ani de la finalizarea proiectului

În acest sens, beneficiarii trebuie să:

- utilizeze echipamentele în mod constant în activități educaționale;
- mențină funcționalitatea echipamentelor și a infrastructurii IT;
- asigure integrarea tehnologiei în activitățile didactice curente;
- evite înstrăinarea sau utilizarea necorespunzătoare a echipamentelor;

11. Diseminarea rezultatelor

Beneficiarii sunt încurajați să promoveze rezultatele proiectelor și să contribuie la diseminarea bunelor practici.

Activitățile de diseminare pot include:

- organizarea de evenimente educaționale;
- prezentarea proiectelor în cadrul comunității școlare;

- schimburi de experiență între unități de învățământ;

Aceste activități contribuie la multiplicarea impactului programului.

12. Anexe

Prezentul ghid este însoțit de următoarele anexe:

- Anexa nr. 1 – Model cerere de finanțare;
- Anexa nr. 2 – Model buget proiect;
- Anexa nr. 3 – Grila de evaluare;

13. Dispoziții finale

Autoritatea finanțatoare își rezervă dreptul de a solicita clarificări și documente suplimentare pe parcursul procesului de evaluare și implementare.

Orice situație neprevăzută în prezentul ghid se soluționează de către autoritatea finanțatoare, cu respectarea legislației aplicabile și a principiilor transparenței, tratamentului egal și utilizării eficiente a fondurilor publice.



Nr. 2112/14.05.2020

REFERAT DE APROBARE

privind aprobarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” la nivelul Sectorului 1 al Municipiului București

Descrierea situației actuale:

Unitățile de învățământ preuniversitar de stat din Sectorul 1 au beneficiat, în ultimii ani, de investiții în infrastructura digitală de bază, în special prin programe naționale, inclusiv prin Planul Național de Redresare și Reziliență, care a asigurat dotarea cu echipamente IT pentru săli de clasă și laboratoare de informatică.

Cu toate acestea, infrastructura existentă este orientată preponderent către utilizarea generală a tehnologiei în procesul didactic, nefiind suficient dezvoltată pentru susținerea activităților educaționale avansate, precum cele din domeniul roboticii, realității virtuale, producției multimedia sau al tehnologiilor emergente.

În prezent, majoritatea unităților de învățământ nu dispun de spații dedicate experimentării și inovării tehnologice, ceea ce limitează dezvoltarea competențelor digitale avansate ale elevilor și integrarea metodelor moderne de predare.

Această situație evidențiază necesitatea dezvoltării unor infrastructuri educaționale complementare, care să valorifice investițiile existente și să asigure un cadru adecvat pentru dezvoltarea competențelor tehnologice ale elevilor.

Motivele care au determinat inițierea proiectului de hotărâre și scopul urmărit:

Proiectul urmărește realizarea unui program integrat de dezvoltare a infrastructurii educaționale digitale, prin crearea unor huburi educaționale în unitățile de învățământ din Sectorul

Prin inițierea proiectului se urmăresc următoarele obiective:

- dezvoltarea competențelor digitale avansate ale elevilor;
- integrarea tehnologiilor emergente în procesul educațional;
- crearea unor medii educaționale moderne și inovatoare;
- stimularea creativității și a gândirii critice;
- creșterea atractivității unităților de învățământ din Sectorul 1.

Obiectivele programului:

Programul „Huburi Educaționale Digitale în Școli” are ca obiective principale:



- crearea laboratoarelor STEAM și robotică;
- implementarea laboratoarelor de realitate virtuală și augmentată;
- dezvoltarea huburilor multimedia pentru producție digitală;
- integrarea tehnologiilor digitale avansate în procesul educațional;
- crearea unui ecosistem educațional digital modern.

Principiile de bază și finalitatea:

Programul se bazează pe următoarele principii:

- **principiul legalității**, prin respectarea cadrului normativ aplicabil;
- **principiul transparenței**, prin asigurarea accesului la informațiile de interes public;
- **principiul egalității**, prin garantarea accesului nediscriminatoriu al elevilor la infrastructura digitală;
- **principiul adaptabilității**, prin corelarea investițiilor cu evoluțiile tehnologice;
- **principiul satisfacerii interesului public**, prin dezvoltarea sistemului educațional;
- **principiul eficienței**, prin valorificarea investițiilor existente și completarea acestora.

Efectele/consecințele în raport cu obiectul reglementării:

- dezvoltarea competențelor digitale și tehnologice ale elevilor;
- modernizarea infrastructurii educaționale;
- creșterea calității procesului educațional;
- crearea unor spații educaționale inovatoare;
- consolidarea poziției Sectorului 1 ca model de bune practici în educație.

Schimbările preconizate:

- dezvoltarea unei rețele de huburi educaționale digitale în unitățile de învățământ;
- introducerea tehnologiilor emergente în procesul didactic;
- crearea unor noi oportunități de învățare pentru elevi;
- creșterea gradului de digitalizare a sistemului educațional la nivel local.

Impactul economic, social și asupra mediului:

- impact social pozitiv prin creșterea competențelor digitale ale elevilor;
- contribuție la dezvoltarea capitalului uman;
- utilizarea eficientă a resurselor publice;
- fără impact negativ asupra mediului.

Impactul financiar asupra bugetului:

Programul implică alocarea unor resurse financiare de la bugetul local, estimarea urmând a fi detaliată în documentațiile ulterioare și în anexele proiectului de hotărâre.



Modul de realizare și măsurile de implementare:

- identificarea unităților de învățământ beneficiare;
- elaborarea specificațiilor tehnice pentru echipamente;
- derularea procedurilor de achiziție publică;
- implementarea etapizată a programului;
- monitorizarea și evaluarea rezultatelor.

Temeiul legal:

- Constituția României;
- Legea nr. 273/2006 privind finanțele publice locale;
- Legea nr. 198/2023 a învățământului preuniversitar;
- OUG nr. 57/2019 privind Codul administrativ;
- Hotărârea CGMB nr. 151/2001;
- alte acte normative incidente.

Concluzii:

Având în vedere necesitatea dezvoltării competențelor digitale ale elevilor și oportunitatea modernizării infrastructurii educaționale, se impune aprobarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” la nivelul Sectorului 1.

În temeiul art. 136 alin. (1) și (2) din OUG nr. 57/2019 privind Codul administrativ, supun spre dezbateră Consiliului Local al Sectorului 1 proiectul de hotărâre privind aprobarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli”.

PRIMAR,





Nr. 2113/14.05.2026

RAPORT DE SPECIALITATE

privind aprobarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” la nivelul Sectorului 1 al Municipiului București

În temeiul prevederilor Constituției României;

În conformitate cu dispozițiile art. 3 alin. (2) din Legea nr. 24/2000 privind normele de tehnică legislativă pentru elaborarea actelor normative, republicată, cu modificările și completările ulterioare;

Având în vedere prevederile:

- Legii nr. 273/2006 privind finanțele publice locale, cu modificările și completările ulterioare;
- Legii nr. 287/2009 privind Codul civil, republicată, cu modificările și completările ulterioare;
- Legii învățământului preuniversitar nr. 198/2023, cu modificările și completările ulterioare;
- Strategiei Naționale pentru Competențe Digitale;
- Programelor naționale de digitalizare a educației, inclusiv investițiile realizate prin Planul Național de Redresare și Reziliență – Componenta Educație;
- Hotărârii Consiliului General al Municipiului București nr. 151/2001 privind trecerea unităților de învățământ în administrarea consiliilor locale ale sectoarelor;

În baza art. 5 lit. cc), art. 129 alin. (2) lit. d), alin. (7) lit. a), art. 139 alin. (3) lit. g), art. 166 alin. (2) lit. 1) și art. 196 alin. (1) lit. a) din Ordonanța de Urgență nr. 57/2019 privind Codul administrativ, cu modificările și completările ulterioare;

Descrierea situației actuale

În ultimii ani, sistemul educațional a beneficiat de investiții semnificative în infrastructura digitală de bază, în special prin intermediul Planului Național de Redresare și Reziliență (PNRR), care a asigurat dotarea unităților de învățământ cu echipamente IT pentru săli de clasă și laboratoare de informatică.

Cu toate acestea, aceste investiții vizează în principal infrastructura digitală de bază, fiind necesară dezvoltarea unor spații educaționale specializate care să permită utilizarea tehnologiilor emergente și dezvoltarea competențelor digitale avansate.

În prezent, unitățile de învățământ din Sectorul 1 nu dispun, în mod generalizat, de infrastructuri dedicate activităților de tip STEAM, realitate virtuală sau producție multimedia, ceea ce limitează capacitatea acestora de a integra metode moderne de predare și învățare.

În același timp, evoluția tehnologică impune dezvoltarea unor competențe noi în rândul elevilor, precum gândirea computațională, programarea, utilizarea inteligenței artificiale, designul digital și producția multimedia.

Necesitatea și oportunitatea implementării programului

Implementarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” este justificată de:

- necesitatea dezvoltării competențelor digitale avansate ale elevilor;



- alinierea la Strategia Națională pentru Competențe Digitale și la politicile Ministerului Educației;
- completarea investițiilor realizate prin PNRR, fără a genera dublă finanțare;
- crearea unor medii educaționale moderne, adaptate cerințelor economiei digitale;
- creșterea atractivității unităților de învățământ din Sectorul 1.

Programul propus are caracter complementar investițiilor existente, întrucât vizează tehnologii și infrastructuri educaționale specializate, care nu sunt incluse în dotările standard finanțate prin PNRR.

Obiectivele proiectului

Programul urmărește realizarea următoarelor obiective:

- dezvoltarea huburilor educaționale digitale în unitățile de învățământ;
- crearea de laboratoare STEAM și robotică;
- implementarea laboratoarelor de realitate virtuală și augmentată;
- dezvoltarea huburilor multimedia pentru producție digitală;
- integrarea tehnologiilor emergente în procesul educațional;
- dezvoltarea competențelor digitale și creative ale elevilor.

Descrierea investiției

Programul „Huburi Educaționale Digitale în Școli” presupune dotarea unităților de învățământ cu:

- echipamente pentru laboratoare STEAM (robotică, imprimare 3D, IoT);
- echipamente pentru realitate virtuală și augmentată;
- echipamente multimedia (studio video/audio, editare digitală);
- software educațional specializat;
- infrastructură IT complementară.

Implementarea programului se va realiza etapizat, în funcție de necesarul identificat și de resursele bugetare disponibile.

Impactul estimat

Implementarea programului va conduce la:

- modernizarea infrastructurii educaționale digitale;
- dezvoltarea competențelor digitale avansate ale elevilor;
- creșterea interesului pentru domeniile STEM;
- îmbunătățirea calității procesului educațional;
- crearea unui ecosistem educațional digital modern la nivelul Sectorului 1.

Concluzii

Având în vedere necesitatea adaptării sistemului educațional la cerințele societății digitale și oportunitatea dezvoltării competențelor digitale ale elevilor, se impune aprobarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” la nivelul Sectorului 1.



În baza art. 136 alin. (3) lit. a) din Ordonanța de Urgență nr. 57/2019 privind Codul administrativ, supunem dezbaterii Consiliului Local al Sectorului 1 proiectul de hotărâre privind aprobarea Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli”.

Nume și prenume	Funcția	Semnătura	Întocmit/Verificat/Avizat	Data
Maria-Daniela Stanciu	Viceprimar		Avizat	
Andreea Călin-Marița	Șef Serviciu		Verificat	14.05.2016
Daniela Oancea	Inspector de specialitate		Întocmit	14.05.2016



K2- 176

Nr. M/4073/12.05.2026

RAPORT DE SPECIALITATE
privind aprobarea implementării Programului
„Huburi Educaționale Digitale în Școli”
la nivelul unităților de învățământ preuniversitar de stat de pe raza Sectorului 1 al Municipiului
București

1.Descrierea situației actuale:

Unitățile de învățământ preuniversitar de stat din Sectorul 1 au beneficiat, în ultimii ani, de investiții în infrastructura digitală de bază, în special prin programe naționale, inclusiv prin Planul Național de Redresare și Reziliență, care a asigurat dotarea cu echipamente IT pentru săli de clasă și laboratoare de informatică.

Cu toate acestea, infrastructura existentă este orientată preponderent către utilizarea generală a tehnologiei în procesul didactic, nefiind suficient dezvoltată pentru susținerea activităților educaționale avansate, precum cele din domeniul roboticii, realității virtuale, producției multimedia sau al tehnologiilor emergente.

În prezent, majoritatea unităților de învățământ nu dispun de spații dedicate experimentării și inovării tehnologice, ceea ce limitează dezvoltarea competențelor digitale avansate ale elevilor și integrarea metodelor moderne de predare.

Această situație evidențiază necesitatea dezvoltării unor infrastructuri educaționale complementare, care să valorifice investițiile existente și să asigure un cadru adecvat pentru dezvoltarea competențelor tehnologice ale elevilor.

Proiectul urmărește realizarea unui program integrat de dezvoltare a infrastructurii educaționale digitale, prin crearea unor huburi educaționale în unitățile de învățământ din Sectorul

Prin inițierea proiectului se urmăresc următoarele obiective:

- dezvoltarea competențelor digitale avansate ale elevilor;
- integrarea tehnologiilor emergente în procesul educațional;
- crearea unor medii educaționale moderne și inovatoare;
- stimularea creativității și a gândirii critice;
- creșterea atractivității unităților de învățământ din Sectorul 1.

Programul „Huburi Educaționale Digitale în Școli” are ca obiective principale:

- crearea laboratoarelor STEAM și robotică;
- implementarea laboratoarelor de realitate virtuală și augmentată;
- dezvoltarea huburilor multimedia pentru producție digitală;
- integrarea tehnologiilor digitale avansate în procesul educațional;
- crearea unui ecosistem educațional digital modern.

2.Documentare juridică:

Ținând seama de prevederile:

Legii nr. 24/2004 privind normele de tehnică legislativă, republicată, cu modificările și completările ulterioare;

Legea nr. 273/2006 privind finanțele publice locale, cu modificările și completările ulterioare;



Legea educației fizice și sportului nr. 69/2000, cu modificările și completările ulterioare;
Legea învățământului preuniversitar nr.198/2023, cu modificările și completările ulterioare;
Legea educației fizice și a sportului nr.69/2000, cu modificările și completările ulterioare;
Legea nr. 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului, republicată, cu modificările și completările ulterioare;

Legea învățământului preuniversitar nr. 198 din 4 iulie 2023, cu modificările și completările ulterioare;

Regulamentul privind organizarea și funcționarea palatelor și cluburilor copiilor și a Regulamentului de organizare și funcționare a cluburilor sportive școlare, aprobat prin Ordinul Ministrului Educației nr. 6.224 din 4 septembrie 2023, cu modificările și completările ulterioare;

Hotărârii Consiliului General al Municipiului București nr. 151/2001 privind trecerea unităților de învățământ preuniversitar de stat în administrarea consiliilor locale ale sectoarelor 1–6;

art. 5 lit. cc), art. 136 alin. (1) și (2), art. 139 alin. (3) lit. a), art. 166 alin. (2) lit. m) și art. 196 alin. (1) lit. a) din Ordonanța de Urgență nr. 57/2019 privind Codul Administrativ, cu modificările și completările ulterioare;

3.Examinarea oportunității și eficienței propunerii: Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

4.Propuneri privind avantajele și dezavantajele variantelor propuse: Direcția Generală Management și Operațiuni- nu are atribuții în acest sens

5.Schimbări preconizate: Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

6.Impactul economic, social și impactul asupra mediului: Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

7.Impactul financiar asupra bugetului pe termen scurt, mediu și lung: Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

8.Consultări efectuate în vederea elaborării proiectului de hotărâre Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

9.Activitatea de informare publică prin elaborarea și implementarea proiectului de hotărâre: Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

10.Măsurile concrete de implementare: Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios nu are atribuții în acest sens

Subliniem faptul că, prin raportare la atribuțiile conferite prin Regulamentul de Organizare și Funcționare al aparatului de specialitate al Primarului, **Serviciul Juridic, Legislație , Contencios** nu se pronunță asupra aspectelor financiare, tehnice sau de altă natură cuprinse în documentul avizat sau semnat, pentru identitate de rațiune, rezultând că nici nu emite puncte de vedere/rapoarte de specialitate ce vizează aspecte de ordin economic, tehnic sau de altă natură care exced sferei juridice.

Având în vedere adresabilitatea actului administrativ nu este necesară aplicarea prevederilor și procedurilor stabilite în vederea respectării obligației de transparență, respectiv de informare și de supunere dezbaterii publice a proiectului, în aplicarea prevederilor art. 7 din Legea nr. 52/2003 privind transparența decizională în administrația publică, cu modificările și completările ulterioare, menționez că potrivit prevederilor art. 3 lit.a) din Legea nr. 52/2003, definiția actului normativ este următoarea: „*act normativ – actul emis sau adoptat de o autoritate publică, cu aplicabilitate generală*”, iar art. 2 alin.(1) lit.c) din Legea contenciosului administrativ nr. 554/2004, cu modificările



și completările ulterioare, definește **actul administrativ** ca fiind actul unilateral cu **caracter individual sau normativ** emis de o autoritate publică, în regim de putere publică, în vederea organizării executării legii sau a executării în concret a legii, care dă naștere, modifică sau stinge raporturi juridice.

Proiectul a parcurs procedura privind transparența decizională.

Activitățile premergătoare emiterii actului administrativ se pot concretiza sub forma unor avize, acorduri, propuneri, rapoarte, studii, sesizări, declarații, aprobări etc., care pregătesc procesul decizional final, din toată această varietate, avizul fiind apreciat ca vedeta incontestabilă a formalităților consultative.

Actele administrative, cele mai importante forme de activitate a autorităților administrației publice, ajung să producă efecte juridice la finalul unui parcurs specific reglementat de lege, în care autoritatea emitentă se asigură că toate condițiile de fond și formă sunt îndeplinite. În procedura de emitere sau adoptare a actelor administrative, în formă simplă sau complexă, intervin o serie de activități care premerg și pregătesc elaborarea actului final producător de efecte juridice. Aceste activități, cu o frecvență destul de mare în activitatea administrației, pot fi realizate atât de autoritatea emitentă, cât și de un alt organ al administrației publice.

Cronologic, în perioada anterioară emiterii actului administrativ, organul emitent își formează opinia cu privire la situația juridică ce urmează a fi transpusă într-o manifestare unilaterală de voință producătoare de efecte juridice. Pentru atingerea eficientă a acestui scop, legiuitorul a gândit și prevăzut, în sprijinul autorității, o etapă premergătoare de informare și pregătire, materializată printr-o serie de activități consacrate drept operațiuni procedurale anterioare emiterii/adoptării actului administrativ care nu produc ele însele efecte juridice, dar care precedă elaborarea propriu-zisă a actului final, producător de efecte juridice.

Analizat drept act pregătitor, premergător sau preparator, avizul este definit în doctrină, într-o formulare consacrată cu mult timp în urmă, dar la fel de valabilă și astăzi, drept o opinie pe care un organ al administrației publice o solicită unui alt subiect de drept, într-o problemă sau în mai multe, pentru a se informa și a decide în cunoștință de cauză. Avizele sunt, de cele mai multe ori, opinii ale unor specialiști care tind să lămurească dacă proiectul de act administrativ intenționat a fi adoptat sau emis corespunde din punct de vedere tehnic, legal, al oportunității, astfel încât autoritatea competentă să ia cea mai bună decizie.

În sensul prevederilor Codului administrativ la art.125 alin.(1) lit.b) atribut al comisiilor de specialitate constituite la nivelul consiliului local este acela de acordare a avizului asupra proiectului, iar raportul de specialitate reprezintă îndeplinirea prevederilor art.136 alin.(3) lit.a), în sensul că raportul de specialitate se referă strict la proiectul de act administrativ prezentat de inițiator, iar formularea opiniei se realizează prin analizarea proiectului și a înscrisurilor anexate acestuia, acesta neavând aptitudinea de a institui garanții sau de a influența sensul deciziei finale.

Prin prezentul raport de specialitate facem mențiunea că oportunitatea emiterii actului administrativ aparține direcției de specialitate, deoarece, trebuie avut în vedere că operațiunea interpretării conținutului unui act normativ cade în sarcina exclusivă și în responsabilitatea juridică a fiecărui practician care este chemat, ca în specialitatea sa, să aplice norma juridică în vigoare, iar interpretarea legală/oficială nu poate fi efectuată de către o altă autoritate decât cea care a emis actul care conține norma juridică aparent neclară, lacunară sau echivocă, potrivit art. 69 din Legea nr. 24/2000 privind normele de tehnică legislativă pentru elaborarea actelor normative, republicată, cu modificările și completările ulterioare.



Prin prezentul Raport de specialitate, Direcția Generală Management și Operațiuni- Serviciul Juridic, Legislație , Contencios consideră că proiectul de hotărâre privind aprobarea implementării Programului „Huburi Educaționale Digitale în Școli” la nivelul unităților de învățământ preuniversitar de stat de pe raza Sectorului 1 al Municipiului București , îndeplinește condițiile de legalitate necesare pentru a se supune spre dezbateră și aprobare Consiliului Local al Sectorului 1.

Nume Prenume	Funcția	Semnătura	Întocmit/avizat	Data
Alexandru-Vamoș Măcăneață	Director executiv		Avizat	.05.2026
Beatrice Florentina Moja	Consilier juridic		Întocmit	.05.2026



Nr. 1315/14.05.2026

K2-146

RAPORT DE SPECIALITATE
privind aprobarea implementării Programului "Huburi Educaționale Digitale în Școli"

Având în vedere Referatul de aprobare nr. 2112/14.05.2026 al Primarului Sectorului 1 al Municipiului București și Raportul de specialitate nr. 2113/14.05.2026 întocmit de Serviciul Educație și Sănătate, valoarea finanțării programului alocate de la bugetul local al Sectorului 1 al Municipiului București, precum și din alte surse legal constituite, în condițiile legii, este în cuantum de 10.000.000 lei, dar ținând seama de necesitatea asigurării cadrului financiar adecvat pentru punerea în aplicare a prevederilor proiectului de hotărâre, menționăm faptul că, în prezent, bugetul aprobat nu dispune de alocările necesare, urmând ca fondurile aferente să fie prevăzute și asigurate cu prilejul următoarelor rectificări bugetare, în condițiile legii.

Astfel, în conformitate cu prevederile art. 136 alin. (3) lit. a) din Ordonanța de Urgență nr. 57/2019 privind Codul Administrativ, cu modificările și completările ulterioare, am întocmit prezentul Raport de Specialitate prin care propunem spre dezbateră Consiliului Local al Sectorului 1 Proiectul de hotărâre privind aprobarea implementării Programului "Huburi Educaționale Digitale în Școli".

**Direcția Economică,
Director Executiv,
SALVIM - CODRUȚ ȚOCOTĂ**

Întocmit:	Funcția	Semnătura	Data
Olga Bălășescu	Consilier Superior		14.05.2026