

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

Văzând proiectul de hotărâre nr. K2-176/14.05.2026;

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 către Serviciul Educație și Sănătate, Raportul de specialitate nr. M/4073/12.05.2026 al Direcției Generale Management și Operațiuni – Direcția Juridică - Serviciul Juridic, Legislație, Contencios și Raportul de specialitate nr. 1315/14.05.2026 al Direcției Generale Management și Operațiuni – Direcția Economică - Serviciul Buget, Execuție Bugetară, Financiar și Salarizare, din cadrul aparatului de specialitate al Primarului Sectorului 1;

Având în vedere Avizul nr. 509/21.05.2026 al Comisiei pentru activități economico-financiare, buget și finanțe, fonduri europene, mediul de afaceri și transparență financiară, Avizul nr. 166/21.05.2026 al Comisiei de administrație publică locală, juridică, apărarea ordinii publice, respectarea drepturilor și libertăților cetățenilor și patrimoniu și Avizul nr. 192/21.05.2026 al Comisiei de cultură, învățământ, sport, sănătate și culte, ale Consiliului Local al Sectorului 1;

În virtutea prevederilor Constituției României;

Ținând seama de prevederile art. 3 alin (2), din Legea 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;

În conformitate cu prevederile Legii nr. 287/2009 privind Codul civil, republicată, cu modificările și completările ulterioare;

Având în vedere prevederile art. 5 alin. (3) din Legea nr. 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului, republicată, cu modificările și completările ulterioare;

Luând în considerare prevederile 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;

În conformitate cu Legea educației fizice și a sportului nr.69/2000, cu modificările și completările ulterioare;

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

Conform 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;

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”, conform Anexei 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.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

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 și unitățile de învățământ preuniversitar de stat vor duce la îndeplinire prevederile prezentei hotărâri, conform competențelor legale.

(2) Serviciul Tehnică Legislativă, Secretariat, Arhivă, Evidență Electorală 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.

Această hotărâre a fost adoptată cu 25 de voturi pentru și 1 abținere înregistrată la voturi împotriva, în momentul votului fiind prezenți 26 de consilieri locali din 26 de consilieri locali în funcție, astăzi, 21.05.2026, în ședința ordinară a Consiliului Local al Sectorului 1, convocată în temeiul art. 133 alin. (1) din Ordonanța de Urgență nr. 57/2019 privind Codul administrativ, cu modificările și completările ulterioare.

PREȘEDINTE DE ȘEDINȚĂ,
Mădălina DUMITRACHE



CONTRASEMNEAZĂ,
SECRETAR GENERAL
Miruna-Giorgiana MURDESAN

Nr. 152

Data: 21.05.2026



21 MAY 2026

152

Anexa

PRESEDINTE DE SEDINTĂ



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:

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

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 aplicative, 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.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

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;

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

- 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.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

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 documentației de finanțare

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.

VIZAT
spre înregistrare
SECRETAR GENERAL

ANEXA 1

Formular de aplicație

Programul „Huburi Educaționale Digitale în Școli”

Secțiunea 1 – Informații generale despre unitatea de învățământ

Denumirea unității de învățământ:

Adresa:

Localitate:

Telefon:

Email:

Website (dacă există):

Director:

Persoană de contact pentru proiect:

Funcție:

Telefon:

Email:

Secțiunea 2 – Tipul proiectului propus

Bifați tipul de proiect pentru care aplicați:

- ☐ Pilonul 1 – Hub educațional digital
- ☐ Pilonul 2 – Modernizarea infrastructurii digitale
- ☐ Ambele componente

Secțiunea 3 – Descrierea proiectului

Titlul proiectului:

.....

Descrierea proiectului (max. 1 pagină):

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

- scopul proiectului
 - activitățile propuse
 - modul de utilizare a echipamentelor
-

Secțiunea 4 – Spațiul disponibil pentru implementare

Tipul spațiului:

- ☐ sală de clasă
- ☐ laborator existent
- ☐ spațiu multifuncțional
- ☐ alt tip de spațiu

Suprafața spațiului :..... mp

Număr estimat de elevi care vor utiliza hubul

Număr de profesori implicați:

Secțiunea 5 – Activități educaționale propuse

Descrieți activitățile care vor fi desfășurate în hub:

- ☐ programare
- ☐ robotică
- ☐ multimedia
- ☐ proiecte STEAM
- ☐ cluburi tehnologice
- ☐ alte activități

Descriere:

Secțiunea 6 – Impactul proiectului

Număr estimat de elevi beneficiari anual:

Clasele implicate:

Număr profesori implicați:

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

Beneficiile proiectului pentru elevi:

.....

Secțiunea 7 – Echipa de implementare

Responsabil proiect:

Profesori implicați:

1.

2.

3.

Parteneri (dacă există):

.....

Secțiunea 8 – Declarație privind finanțările anterioare

Unitatea de învățământ declară că:

☐ a beneficiat de finanțare pentru dotări digitale prin PNRR

☐ nu a beneficiat de finanțare pentru dotări digitale prin PNRR

Detalii (dacă este cazul):

Secțiunea 9 – Declarație

Subsemnatul, în calitate de director al unității de învățământ
....., declar că informațiile furnizate în prezentul formular sunt
corecte și complete.

Data:

.....

Semnătura:

.....

Ștampila unității de învățământ

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

ANEXA 2 – Model de buget proiect pe piloni

Scop	Anexa se completează de aplicant și constituie instrument de evaluare, verificare și monitorizare financiară a proiectului.
Reguli generale	1) Fiecare cheltuială se încadrează într-un singur pilon. 2) Nu se dublează aceleași echipamente/servicii între piloni. 3) Se completează doar celulele marcate ca input (fundal galben).
Plafoane	Pilonul 1: maximum 500.000 lei / proiect. Pilonul 2: maximum 320.000 lei / proiect.
Regulă specială	Cheltuielile pentru servicii educaționale și training din Pilonul 1 pot reprezenta maximum 15% din valoarea Pilonului 1.
Completare	Introduceți cantitatea și prețul unitar pentru fiecare linie relevantă. Lăsați necompletate liniile neutilizate.
Verificări automate	Fișierul semnalează automat dacă este depășit plafonul pe pilon sau limita de training.

Legendă			
Input aplicant		Valoare calculată	Verificare OK
			Aten

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

Rezumat proiect și verificări automate

Unitatea de învățământ	
Denumirea proiectului	
Pilon aplicat	

Verificări financiare

Componentă	Valoare	Plafon	Status
Total Pilon 1	- 500,000 lei		N/A
din care training P1	- max. 15.0%		N/A
Total Pilon 2	- 320,000 lei		N/A
TOTAL PROIECT	-		OK

Pondere training în P1	0.0%	max. 15.0%	OK
------------------------	------	------------	----

Observații și declarații

☐	Cheltuielile se încadrează într-un singur pilon.
☐	Nu există dublă finanțare pentru aceleași echipamente / servicii.
☐	Bugetul se completează cu denumiri orientative; specificațiile finale se stabilesc în documentația de achiziție.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

Buget detaliat – Pilonul 1: Huburi educaționale digitale

Unitatea de învățământ	
Denumirea proiectului	
Pilon	Pilonul 1
Plafon maxim	500,000 lei

Verificări	
Total pilon	-
Plafon	500,000 lei
Status plafon	N/A
Training / total P1	0.0%
Status training	OK

Nr. crt.	Categoria de cheltuială	Subcategoria	Denumire echipament / serviciu	UM	Cantitate	Preț unitar	Valoare totală	Observații
1	Echipamente IT și tehnologii educaționale	Laptopuri elevi	Laptop educațional	buc				
2	Echipamente IT și tehnologii educaționale	Laptopuri profesori	Laptop profesor	buc				
3	Echipamente IT și tehnologii educaționale	Stații de lucru	Stație de lucru multimedia / dezvoltare	buc				
4	Echipamente STEAM și de prototipare	Robotică	Kit robotică educațională	buc				
5	Echipamente STEAM și de prototipare	Microcontrolere	Plăci de dezvoltare / microcontrolere	buc				
6	Echipamente STEAM și de prototipare	Senzori și actuatori	Kit senzori și actuatori	set				
7	Echipamente STEAM și de prototipare	IoT / componente	Module IoT și componente electronice	set				
8	Echipamente de fabricație digitală	Imprimare 3D	Imprimantă 3D educațională	buc				
9	Echipamente de fabricație digitală	Consumabile	Consumabile imprimare 3D	set				
10	Echipamente de fabricație digitală	Scanare 3D	Scanner 3D	buc				
11	Echipamente multimedia și digitale	Video	Cameră video educațională	buc				
12	Echipamente multimedia și digitale	Audio / înregistrare	Sistem audio / înregistrare	set				
13	Echipamente multimedia și digitale	Producție multimedia	Echipamente producție multimedia	set				
14	Echipamente VR/AR	VR	Cască VR	buc				
15	Echipamente VR/AR	Software VR/AR	Software educațional VR/AR	lic				
16	Software educațional	Licențe	Licențe software educaționale	lic				
17	Software educațional	Aplicații STEAM	Aplicații STEAM / multimedia	lic				
18	Software educațional	Platforme digitale	Platformă digitală educațională	lic				
19	Servicii educaționale și training	Formare profesori	Formare cadre didactice	serv				
20	Servicii educaționale și training	Ateliere elevi	Ateliere STEAM pentru elevi	serv				
21	Servicii educaționale și training	Mentorat / suport	Mentorat și suport tehnologic	serv				
22	Mobilier tehnic specific	Mese modulare	Mese modulare activități STEAM	buc				
23	Mobilier tehnic specific	Stații de lucru	Stații de lucru pentru echipamente	buc				
24	Mobilier tehnic specific	Depozitare	Depozitare securizată	buc				
TOTAL							-	

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

GRILĂ DE EVALUARE AUTOMATIZATĂ – Programul „Huburi Educaționale Digitale în Școli”

Cum se utilizează fișierul:

1. Completați datele proiectului în foaia «Centralizare».
2. Fiecare evaluator completează doar foaia proprie: «Evaluator_1», «Evaluator_2» sau «Evaluator_3».
3. Punctajele se introduc doar în coloana «Punctaj acordat», fără a depăși punctajul maxim pe criteriu.
4. Dacă diferența dintre punctajele totale ale evaluatorilor 1 și 2 depășește 20 de puncte, este necesară evaluarea de către al treilea evaluator.
5. Punctajul final se calculează automat: media evaluatorilor 1 și 2 sau, după caz, media celor două punctaje totale cele mai apropiate dintre cei 3 evaluatori.
6. Statusul proiectului este automat: ADMIS dacă punctajul final este cel puțin 60 de puncte; RESPINS în caz contrar.

Reguli cheie:

- Evaluatorii trebuie să semneze declarații de confidențialitate și de evitare a conflictului de interese.
- În situația unei diferențe de peste 20 de puncte între evaluatorii 1 și 2, foaia «Evaluator_3» devine obligatorie.
- Rezultatele finale se consultă exclusiv în foaia «Centralizare».

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

Buget detaliat – Pilonul 2: Modernizarea infrastructurii digitale

Unitatea de învățământ	
Denumirea proiectului	
Pilon	Pilonul 2
Plafon maxim	320,000 lei

Verificări	
Total pilon	-
Plafon	320,000 lei
Status plafon	N/A
Observație	Fără limită specială

Nr. crt.	Categoria de cheltuială	Subcategoria	Denumire echipament / serviciu	UM	Cantitate	Preț unitar	Valoare totală	Observații
1	Dotarea sălilor de clasă	Table interactive	Tablă interactivă	buc				
2	Dotarea sălilor de clasă	Proiecție	Sistem de proiecție	buc				
3	Dotarea sălilor de clasă	Audio	Sistem audio clasă	set				
4	Dotarea sălilor de clasă	Video	Cameră video educațională	buc				
5	Echipamente pentru profesori	Laptopuri	Laptop profesor	buc				
6	Echipamente pentru profesori	Tablete	Tabletă educațională	buc				
7	Echipamente pentru profesori	Software	Software educațional pentru profesori	lic				
8	Echipamente pentru elevi	Calculatoare	Calculator laborator IT	buc				
9	Echipamente pentru elevi	Laptopuri	Laptop elev	buc				
10	Echipamente pentru videoconferință	Video	Cameră videoconferință	buc				
11	Echipamente pentru videoconferință	Audio	Microfon / sistem audio	set				
12	Infrastructură IT și rețea	Routere	Router	buc				
13	Infrastructură IT și rețea	Switch-uri	Switch	buc				
14	Infrastructură IT și rețea	Wi-Fi	Access point / echipament Wi-Fi	buc				
15	Infrastructură IT și rețea	Cablare	Cablare structurată	ml				
16	Infrastructură IT și rețea	Instalare și configurare	Servicii instalare / configurare rețea	serv				
17	Software educațional	Licențe	Licențe software educaționale	lic				
18	Software educațional	Platforme digitale	Platformă digitală de predare și învățare	lic				
TOTAL							-	

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

FIȘĂ DE EVALUARE – Evaluator 1

Titlul proiectului:

Unitatea de învățământ:

Pilon:

0

0

0

Cod proiect:

Data evaluării:

Nume evaluator:

0

Nr.	Criteriu	Descriere	Punctaj maxim	Punctaj acordat	Observații
1	Relevanța proiectului	Contribuția la dezvoltarea competențelor digitale	20		
2	Numărul de elevi beneficiari	Impactul asupra comunității școlare	15		
3	Calitatea planului educațional	Modul de utilizare a echipamentelor	20		
4	Capacitatea de implementare	Echipa de proiect și resursele disponibile	15		
5	Sustenabilitatea proiectului	Utilizarea pe termen lung	15		
6	Inovație educațională	Activități STEAM și interdisciplinare	10		
7	Colaborare și implicare comunitară	Parteneriate și activități comunitare	5		
TOTAL			100	0	

Notă: Punctajele se acordă pe fiecare criteriu, fără a depăși punctajul maxim.

FIȘĂ DE EVALUARE – Evaluator 2

Titlul pr

Unitate

Pilon:

0

0

0

Cod proiect:

Data evaluării:

Nume evaluator:

0

Nr.	Criteriu	Descriere	Punctaj maxim	Punctaj acordat	Observații
1	Relevanța proiectului	Contribuția la dezvoltarea competențelor digitale	20		
3	Calitatea planului educațional	Modul de utilizare a echipamentelor	20		
4	Capacitatea de implementare	Echipa de proiect și resursele disponibile	15		
5	Sustenabilitatea proiectului	Utilizarea pe termen lung	15		
6	Inovație educațională	Activități STEAM și interdisciplinare	10		
7	Colaborare și implicare comunitară	Parteneriate și activități comunitare	5		
TOTAL			85	0	

Notă: Punctajele se acordă pe fiecare criteriu, fără a depăși punctajul maxim.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

FIȘĂ DE EVALUARE – Evaluator 3

Titlul pr 0
Unitate 0
Pilon: 0

Cod proiect: 0
Data evaluării:
Nume evaluator:

Nr.	Criteriu	Descriere	Punctaj maxim	Punctaj acordat	Observații
1	Relevanța proiectului	Contribuția la dezvoltarea competențelor digitale	20		
2	Numărul de elevi beneficiari	Impactul asupra comunității școlare	15		
3	Calitatea planului educațional	Modul de utilizare a echipamentelor	20		
4	Capacitatea de implementare	Echipa de proiect și resursele disponibile	15		
5	Sustenabilitatea proiectului	Utilizarea pe termen lung	15		
6	Inovație educațională	Activități STEAM și interdisciplinare	10		
7	Colaborare și implicare comunitară	Parteneriate și activități comunitare	5		
TOTAL			100	0	

Notă: Completați această fișă doar dacă în «Centralizare» apare necesitatea celui de-al 3-lea evaluator.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

CENTRALIZARE EVALUARE PROIECT

Titlul proiectului
Unitatea de învățământ
Pilon
Cod proiect

Rezultate evaluare

Indicator	Valoare			
Punctaj total evaluator 1	0			
Punctaj total evaluator 2	0			
Diferență totală E1 vs E2	0			
Necesită evaluator 3?	NU			
Punctaj total evaluator 3				

Calcul punctaj final

Diferență E1-E2	0
Diferență E1-E3	
Diferență E2-E3	
Punctaj final	0
Status proiect	RESPINS

Observații comisie

Spațiu pentru observațiile finale ale comisiei.

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL

DASHBOARD EVALUARE

0

Punctaj total

0

0

0

0

0

0

RESPINS

NU

Comparație punctaje evaluatori	
Punctaj	
Evaluator	

Evaluator 1
 Evaluator 2
 Evaluator 3

VIZAT
spre neschimbare
SECRETAR GENERAL