

<http://revped.ise.ro>

Print ISSN 0034-8678; Online ISSN: 2559 - 639X

THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCES. CURRENT CHALLENGES AND PERSPECTIVES

Dezvoltarea competențelor digitale. Provocări și perspective actuale

Mirela Elena ALEXANDRU, Andreea-Diana SCODA

Journal of Pedagogy, 2020 (2), 87 - 103

<https://doi.org/10.26755/RevPed/2020.2/87>

The online version of this article can be found at: <http://revped.ise.ro/en/2020/>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Published by:

**CENTRUL NAȚIONAL DE POLITICI ȘI EVALUARE ÎN EDUCAȚIE
UNITATEA DE CERCETARE ÎN EDUCAȚIE**

<http://www.ise.ro/>

<https://rocnee.eu/>

Further information about *Revista de Pedagogie – Journal of Pedagogy* can be found at:

Editorial Policy: <http://revped.ise.ro/editorial-policy/>

Author Guidelines: <http://revped.ise.ro/en/author-guidelines/>

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE. PROVOCĂRI ȘI PERSPECTIVE ACTUALE

Mirela Elena Alexandru*
Andreea Diana Scoda**

Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație,
Unitatea de Cercetare în Educație,
București, România
mirela.alexandru@ise.ro, andreea.scoda@ise.ro

Rezumat

Contextul actual, generat de perioada de distanțare socială, a schimbat modul de a realiza activitățile de învățare ce urmau a fi predate și evaluate la coală, punând astfel sistemul de învățământ românesc și global în fața unei provocări diferite față de precedent, respectiv transferul total al activităților școlare în mediul online. Având în vedere acest lucru, în această lucrare am analizat datele din studiile naționale și internaționale pentru a putea avea o imagine de ansamblu cu privire la caracteristicile digitalizării și a competențelor digitale dezirabile și existente, cu precizie în sistemul de învățământ românesc. Această analiză a permis în alegerea structurii pe care s-a dezvoltat această digitalizare bruscă și care au fost premisele de politici publice pe care s-a construit procesul. Analiza a fost îmbinată cu prezentarea unor proiecte desfășurate în această perioadă, cu scopul de a pregăti diferiți actori școlari în domeniul digitalizării sub forma unor recomandări pentru susținerea proceselor de abilitare în formarea competențelor digitale ale profesorilor și elevilor în contextul actual, dar și pe termen lung.

Cuvinte-cheie: competențe digitale, educația în distanțare socială, proiecte, politici publice, coală online.

* Cercetător științific, Drd., Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, Unitatea de Cercetare în Educație, București, România.

** Cercetător științific III, Dr., Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, Unitatea de Cercetare în Educație, București, România.

Abstract

The current context determined by the social distancing has changed the way of carrying out the learning activities which are taught and evaluated at school; during this situation the Romanian and also the global education system faced an unprecedented challenge, namely the transfer of the whole school activity to the online environment. Given this situation, we analyzed data from national and international studies in order to have an overview of the characteristics of digitization and existing digital skills, especially in the Romanian education system. This analysis allowed the understanding of the structure on which this sudden digitization developed and the premises of public policies on which the process was built. The analysis was combined with the presentation of projects carried out during this period, in order to prepare the various school actors in the field of digital education in the form of recommendations to support the empowerment processes in training digital skills of teachers and students in the current context and on a long-term.

Keywords: *digital competences, education and social distance, online school, projects, public policies.*

Introducere

Cei mai mulți dintre elevii și studenții din zilele noastre s-au născut în plină dezvoltare tehnologică, au intrat în mediul online de la cele mai fragede vârste cu acces nelimitat la informații, acest lucru influențându-le modul în care se raportează la învățare, la educație. Contextul a fost dublat de transferul activităților în online, în perioada de distanțare socială cauzată de criza COVID-19. Astfel, atât profesorii, cât și elevii, sunt puși în fața unei provocări, aceea de a gestiona optim tehnologia pentru a susține procesele educaționale.

Cele mai multe dintre țările lumii, printre care și România, sunt nevoite să își susțin sistemele educaționale complexe în mediul online, să se adapteze și să găsească cele mai bune soluții pentru a continua facilitarea contextelor educaționale. Având în vedere transferul în mediul online, dar și schimbarea caracteristicilor privind învățarea la elevi (Battro & Fischer, 2012), un aspect foarte important în contextul actual îl reprezintă competențele digitale de înaltă calitate de elevi și profesori, dar și capacitatea cadrelor didactice de a proiecta contexte educaționale susținute de tehnologie, interactive și antrenante pentru elevi.

În lucrarea de față am analizat studii naționale și internaționale pentru a contura o imagine generală asupra aspectelor legate de competențele digitale ale elevilor și profesorilor, necesare pentru a continua demersurile educaționale în perioada de distanțare socială, dar și a elementelor conexe privind procesul de educație în mediul online înainte de a intra în timpul perioadei de distanțare socială. Analiza va servi structurării unei serii de propuneri pentru dezvoltarea proceselor de alfabetizare digitală și de formare a competențelor pentru utilizarea tehnologiilor în procesele educaționale, cu elemente de strategii, practici și instrumente.

1. Competențele digitale în România. O analiză multidimensională

Odată cu perioada de distanțare socială, resimțim acum, poate mai mult ca niciodată, că tehnologia a pătruns în toate domeniile vieții contemporane pentru a susține funcționarea acestora. Astfel, competențele digitale devin un aspect esențial de abordat în procesele educaționale pentru a susține funcționarea și pentru a dezvolta domeniile de activitate care au fost transferate în mediul online în contextul distanțării sociale, dar și dincolo de aceasta.

Competențele digitale prezintă capacitatea unei persoane de a utiliza tehnologia în contexte variate. În literatura de specialitate se regăsesc diferite denumiri ale acestor competențe, precum „competențe TIC”, „e-competențe” etc., însă acestea prezintă în mare măsură aceleași caracteristici (Rizza, 2014). Competențele digitale fac parte din cele opt competențe-cheie, „concretizându-se în utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și comunicațiilor pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții” (SEG, 2020, p. 1).

Comisia Europeană (2019) definește competențele digitale ca implicând utilizarea sigură și critică a tehnologiei societății informaționale pentru muncă, timp liber și comunicare, acestea fiind bazate pe abilități și cunoștințe de bază în domeniul TIC (utilizarea calculatorului pentru a prelua, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații, pentru a comunica și participa la rețele de colaborare prin Internet etc.).

În această primă parte a lucrării vom aborda competențele digitale, conceptual, dar și în termeni de politici și practici educaționale, analizând studii și abordări unitare la nivelul Uniunii Europene cu accent pe caracteristicile care vizează competențele digitale în țara noastră pe diverse dimensiuni ale sistemului de educație și tipuri de beneficiari.

2. Competențele digitale ale profesorilor

Pentru a avea o înțelegere cuprinzătoare asupra a ceea ce înseamnă abilitatea profesorului pentru a facilita contexte de învățare susținute de tehnologie, vom descrie structura de competențe elaborată de Parlamentul European și de Consiliul Uniunii Europene, care reprezintă Cadrul european cu privire la dezvoltarea competențelor digitale ale educatorilor în conformitate cu profesia lor, DigCompEdu (Comisia Europeană, 2017); acesta descrie șase dimensiuni: 1 - Implicare profesională, ceea ce vizează utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, colaborare și dezvoltare profesională; 2 - Resurse digitale, care implică utilizarea, crearea și partajarea resurselor digitale; 3 - Predarea în învățare, ce privește gestionarea utilizării tehnologiilor digitale pentru organizarea activităților specifice; 4 - Evaluare prin utilizarea tehnologiilor și strategiilor digitale pentru dezvoltarea competențelor și a evaluărilor; 5 - Autonomizarea cursanților ca rezultat al utilizării tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea incluziunii, personalizării și implicării active a cursanților și 6 - Facilitarea dezvoltării competențelor digitale ale cursanților care le permit acestora să folosească în mod creativ și responsabil resursele digitale. Aceste dimensiuni oferă cadrul pentru transpunerea competențelor digitale în cele pedagogice, astfel, profesorii își pot găsi cea mai potrivită strategie de învățare prin intermediul noilor tehnologii.

Conform Studiului Internațional privind Procesul de Predare-Învățare 2018 (TALIS), tehnologia informației și a comunicării este din ce în ce mai prezentă în viața noastră, în special, în ceea ce privește activitatea în colile și sălile de clasă. Utilizarea TIC atunci când elevii au de realizat lucrări sau proiecte reprezintă doar câteva dintre exemplele practice și interactive de predare și învățare care promovează acele abilități de care elevii au nevoie pentru asigurarea succesului academic și inserția pe piața muncii. Cu toate acestea, modelele și practicile tradiționale de predare încă persistă în România, conform

acestui studiu. De exemplu, la nivelul României, se constată că peste 25% dintre profesori utilizează TIC pentru proiectele elevilor sau lucrările la clasă (OECD, 2015, p.2). Tot acest studiu ne subliniază faptul că peste 30% dintre profesorii din România au menționat faptul că au nevoie de dezvoltare profesională în privința abilităților TIC pentru predare și utilizarea tehnologiilor la locul de muncă (OECD, 2015, p. 3).

Implicarea motivată constituie un element interesant menționat într-un raport al Eurydice elaborat recent, *Digital Education at School in Europe* (2019), sub forma unui îndemn pentru profesori în cadrul diferitelor tipuri de formare profesională pentru ca aceștia să-și poată dezvolta aceste competențe digitale, cu „condiția” că motivată și implicarea să existe, astfel încât aceștia să cunoască modul de folosire a noilor echipamente și soluții care pot fi utilizate și introduse la clasă.

Raportul privind nevoile de formare ale cadrelor didactice din învățământul primar și gimnazial în domeniul abilității curriculare, realizat la nivel național în 2018, evidențiază faptul că, deși majoritatea profesorilor au abilități de operare cu noile tehnologii și au acces la Internet, din totalul cursurilor de formare organizate de Casele Corpului Didactic în perioada 2013-2018, doar 4% au vizat formarea competențelor digitale/utilizarea TIC în procesul de predare-învățare-evaluare (Horga, 2018, p. 25). Alte probleme semnalate de către profesori au vizat lipsa infrastructurii/resurselor informatice (videoproiectoarelor, softurilor educaționale etc.) sau a altor dotări necesare pentru realizarea activităților practice (de exemplu, lațiunile) care lipsesc în multe coli (Horga, 2018, p. 58).

Observăm, conform celor analizate anterior, că formarea profesională în direcția dezvoltării competențelor digitale și a capacității profesorilor de a proiecta contexte de formare cu suport TIC necesită îmbunătățiri semnificative. În contextul crizei COVID-19 și al transferului colii în mediul online, ne punem întrebarea dacă profesorii au suficiente resurse pentru a putea face față noilor direcții în domeniul educației, în lipsa unei formări uniforme în domeniul educației digitale. De asemenea, ne putem întreba dacă elevii au suficiente resurse și competențe digitale pentru a face față noilor provocări sau dacă coala și managementul colii sunt pregătite din punctul de vedere al infrastructurii și al comunicării, dacă factorii decidenți

pot asigura claritatea și continuitatea unui proces de dezvoltare și de evaluare la nivelul învățământului online.

3. Competențele digitale ale elevilor

Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor reprezintă o provocare pentru sistemul educațional românesc, în ultima perioadă realizându-se demersuri în această direcție, însă conform studiilor pe care le vom analiza în acest subcapitol mai sunt multe de abordat pentru dezvoltarea extensivă a competențelor digitale în rândul elevilor din România, cu atât mai mult având în vedere că deficitul în privința competențelor digitale se resimte mai accentuat în contextul actual de distanțare socială, când activitatea colii s-a mutat în mediul online.

Am analizat o serie de studii naționale și internaționale care au abordat competențele digitale ale elevilor și accesul acestora la tehnologie pentru a avea o imagine generală asupra caracteristicilor acestor aspecte în România, dar și în raport cu altele.

Conform indicatorului DESI (Comisia Europeană, 2019), România se află pe penultimul loc în raport cu țările din Uniunea Europeană în privința procesului de digitalizare, astfel, slaba digitalizare a societății românești se oglindește în competențele digitale ale populației; doar 31% dintre români au competențe digitale medii sau peste medie, fiind cel mai scăzut nivel din Uniunea Europeană, însă tendința este ascendentă, nivelul crescând cu 5% din 2015 până în 2019 (Eurostat, 2019).

Acest lucru indică un sistem deficient de formare a competențelor digitale, iar slaba competență a adulților, cu precădere a profesorilor, după cum am văzut anterior, influențează competențele elevilor. Conform studiului PISA (OECD, 2018), în România, accesul la tehnologie și la Internet este mai scăzut în cazul elevilor dezavantajați, lucru care duce la o discrepanță privind nivelul de competențe al elevilor.

Astfel, chiar dacă competențele digitale sunt vizate prin Cadrul European al Competențelor Cheie și prin curriculumul național, mai sunt multe aspecte

de abordat și gestionat atât la nivel social, pentru accesul la tehnologie, cât și la nivelul sistemului de învățământ. Este necesar dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice în această direcție pentru a determina mai departe construirea de contexte de deprindere a competențelor digitale în rândul elevilor. De asemenea, este nevoie de investiții majore în sisteme de tip hardware și software pentru învățare digitalizată, pentru a fi familiarizați pe elevi cu acestea și pentru a le oferi contexte de învățare experiențială utilizând tehnologia ca instrument pentru învățare.

4. Evaluare și dezvoltare instituțională în utilizarea noilor tehnologii

România mai are un drum lung de parcurs în ceea ce privește digitalizarea, educația digitală și competențele digitale. Iar dacă în primul instanț am abordat punctual contextele reprezentate de elevi și profesori, în acest subcapitol vom analiza instituțiile, ca întreg, pentru a identifica instrumentele și abordările unitare în dezvoltarea instituțiilor educaționale în privința educației digitale.

Atunci când vorbim de digitalizarea educației, nu putem trata doar separat elevii și profesorii, ci este nevoie să abordăm instituțiile ca întreg, ca sisteme complexe care pot facilita contexte de dezvoltare a competențelor digitale. În acest sens, au fost dezvoltate numeroase proiecte și instrumente care au ca prim-plan dezvoltarea instituțiilor educaționale în direcția digitalizării, a dezvoltării competențelor digitale în rândul profesorilor și elevilor, având în vedere că este nevoie de demersuri în această direcție, după cum am văzut din studiile anterioare.

Analizând instrumentele care pot facilita procesele de digitalizare a instituțiilor școlare și pot crea premise de dezvoltare a competențelor în această direcție, am selectat două dintre acestea pe care le-am apreciat foarte relevante, respectiv S.E.L.F.I.E (Self-reflection on Effective Learning by Fostering the Use of Innovative Educational Technologies) - acesta este un instrument de dezvoltare instituțională, care evaluează organizațiile școlare în privința caracteristicilor digitale într-un proces de evaluare 360 de grade oferind o imagine unitară cu privire la aspectele privind utilizarea tehnologiei în școală și cum pot fi îmbunătățite punctele slabe conexe cu aceasta. Acesta poate fi

un instrument ideal de utilizat în faza incipientă a unui proces de dezvoltare instituțional în privința utilizării tehnologiilor digitale (Comisia Europeană, 2019). Utilizarea acestuia poate fi completată de DigiCompEdu (The European Framework for the Digital Competence of Educators), care este un instrument de evaluare și gestionare a elementelor specifice competențelor digitale în rândul profesioniștilor din domeniul educațional pentru a analiza și identifica concret, la nivelul competențelor, aspectele forte și elementele de îmbunătățit în rândul profesorilor în așa fel încât să ghideze programe de formare personalizate, adecvate nevoilor (Comisia Europeană, 2019).

Utilizarea celor două instrumente prezentate anterior reprezintă un aspect esențial pentru a realiza demersuri bazate pe elemente specifice, ancorate în realitate, trecând astfel la etapa următoare, respectiv, la cea care vizează formarea efectivă și interacțiunea cu tehnologia, pentru a deprinde competențe relevante prin învățare experiențială, respectiv prin utilizarea acesteia în contexte educaționale.

În acest sens, analizând perspectivele disponibile, am selectat următoarele elemente care pot asigura susținere în dezvoltarea instituțională privind digitalizarea. Un prim element este proiectul TACCLE, care oferă un cadru relevant pentru formarea profesorilor prin instrumentele de dezvoltare instituțională, cu accent pe competențele digitale ale profesorilor (TACCLE, 2019). Acest proiect a debutat în 2017, fiind un proiect finanțat prin programul Erasmus+ (Project 2017-1-UK01-KA201-036754/ Strategies, Models and Tools for Continuing Professional Development for Teachers in e-Learning), care îmi desfășoară activitățile cu 4 parteneri din diferite țări europene: Marea Britanie, Belgia, Germania și România, cu experiențe variate din instituțiile: Pontydysgu (www.pontydysgu.org), Institut Technik und Bildung, University of Bremen (www.itb.uni-bremen), Instituut voor KennisManagement vzw (IKM) (www.ikm.academy) și Institutul de Științe ale Educației/Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație (ISE/CNPEE) (www.ise.ro). Printre obiectivele vizate în cadrul proiectului se numără: sprijinirea acelor profesioniști adulți și specialiști din educație în dezvoltarea și punerea în aplicare a strategiilor de integrare a tehnologiilor digitale în curriculum la toate nivelurile educaționale; dezvoltarea unui set de instrumente pentru formatori și profesori pentru elaborarea unor materiale și resurse, de conținut și idei de activități prin crearea și facilitarea comunității de practică pentru

cei implica i în sprijinul profesorilor care dezvolt noile competen e digitale, în vederea integr rii utiliz rii tehnologiilor pentru înv are în sala de clas (a se vedea <http://taccle4cpd.eu/>).

În cele ce urmeaz , vom detalia, pe scurt, cum unele instrumente digitale care sunt dezvoltate în cadrul proiectului Taccle 4 CDP pot fi utile colilor sau institu iilor de înv mânt. Astfel, pentru institu iile educa ionale, utilizarea instrumentului „rut de parcurs” (eng. *Route Map*) ofer perspective de ac iune, pe baza unor seturi de materiale/ ac iuni, pentru a atinge un obiectiv/ a implementa o strategie managerial , cu elemente care necesit abordare personalizat , în func ie de contextul în care se afl institu ia int . Al doilea instrument dezvoltat în cadrul acestui proiect, „Model de Maturitate e-Learning sau eMM” (eng. *e-Learning Maturity Model*), vizeaz în principal capacitatea unei institu ii sau unei coli de a se asigura c proiectarea, dezvoltarea i desf urarea înv rii în sistem e-learning r spunde nevoilor elevilor, personalului i institu iei. coala ar trebui, prin intermediul acestui instrument, s sus in suportul didactic prin înv are digital pe m sur ce cererea cre te i/sau se produc schimb ri în rândul personalului. Prin intermediul „resurselor educa ionale deschise” (eng. *Open Educa ional Resources sau OER*), orice elev, profesor, p rinte i al i reprezentan i ai comunit ii colare pot accesa anumite resurse de înv are, suporturi de curs (fi e de lucru, teste), proiecte, ghiduri pentru profesori în mod gratuit. Astfel, ace tia î i pot adapta strategiile de înv are în func ie de disciplin , vârst sau clas . Ultimul instrument digital pe care îl putem detalia este „harta echipei” (eng. *Team Map*), care are scopul de a analiza impactul diferitelor strategii i scenarii de investi ii în zonele care vor avea cel mai mare impact asupra rezultatelor echipei colare sau institu ionale. Astfel, în cadrul echipei se pot lua decizii strategice în jurul dezvolt rii competen elor digitale i a capacit ilor institu iilor de a implementa în practica didactic tehnologiile informatice.

Pentru extinderea procesului de dezvoltare privind utilizarea tehnologiilor digitale, dincolo de practica institu ional i didactic , c tre experien a concret cu tehnologia a elevilor, aducem în discu ie proiectul interna ional eTwinning. Acesta poate fi încadrat cu u urin în procesele de dezvoltare institu ional privind utilizarea tehnologiei digitale datorit spectrului larg de oportunit i i instrumente pe care le ofer , facilitând astfel contexte de

utilizare a tehnologiei în scopuri educaționale și pentru interacțiuni ghidate de profesor, care susțin dezvoltarea competențelor digitale în rândul elevilor, dar și dezvoltarea capacităților de structurare și planificare a practicilor didactice pe bază de tehnologie.

Având în vedere instrumentele și contextele selectate și abordate în acest subcapitol, putem spune că există elemente care creează premise favorabile pentru dezvoltarea educației digitale, însă este nevoie de deschidere atât la nivel individual, cât și la nivel de sistem. Astfel, în cele ce urmează, vom aborda contextele actuale privind competențele digitale în relație cu politicile publice, curriculumul și o serie de proiecte pentru a analiza *in extenso*, la nivel macro, problematica competențelor digitale, adugând elemente de recomandări punctuale.

5. Politici educaționale și perspective de dezvoltare a competențelor digitale

În acest subcapitol, vom face referire la actele normative, legile de la nivelul sistemului de învățământ și programele colare în vigoare care sprijină dezvoltarea competențelor digitale, la nivel național, pentru viitorul absolvent care va intra pe piața muncii, dar și la aspectele legislative privind formarea profesorilor în direcția utilizării tehnologiilor digitale în sala de clasă.

Potrivit Strategiei Naționale de Dezvoltare Durabilă a României 2030 (2018), statele membre au o serie de obiective prioritare (între) ce trebuie realizate în următorii ani, România nefcând excepție în aplicarea acestora. Prin urmare, sunt prevăzute două aspecte majore pentru atingerea obiectivelor: pe de o parte, „modernizarea infrastructurii în domeniul educației și formării profesionale conform standardelor UE pentru întregul ciclu educațional, de la educația timpurie, ante-precolară la studiile post-doctorale și învățarea pe tot parcursul vieții pentru dobândirea de cunoștințe și deprinderi relevante pe piața muncii și asigurarea egalității de șanse indiferent de statut social, sex, religie, etnie sau capacități psihomotorii, îmbunătățirea coeficienților din formula de finanțare astfel încât să sprijine mai mult colile dezavantajate” și, pe de altă parte, „modernizarea sistemului de învățământ prin adaptarea metodologiilor de predare-învățare la folosirea tehnologiilor informaționale

i cre terea calit ii actului educa ional” (Celac et al., 2018, pp. 40-41). Se poate conveni asupra faptului c punctele slabe ale sistemului educa ional actual, care privesc lipsa unei infrastructuri adecvate a colii i lipsa unor metode de predare-înv are-evaluare adaptabile la era digital , devin un „laitmotiv” pentru urm torii ani.

Ministerul Educa iei i Cercet rii a emis un ordin privind instruc iunile pentru crearea i/sau înt rirea capacit ii sistemului de înv mânt preuniversitar prin înv are online. Documentul precizeaz m suri specifice pentru desf urarea procesului de înv are online din înv mântul preuniversitar (Ordin nr. 4135/21.04.2020). Acest document stipuleaz , printre altele, faptul c activit ile de predare-înv are-evaluare vor fi realizate online, fiind valorificate de profesor prin calificativ sau not , cu acordul elevului sau al p rintelui/tutorelui legal. În spe , este vorba de faptul c profesorii, indiferent de ciclul de înv mânt, directorii unit ilor de înv mânt, inspectorii colari, consilierii colari i p rin ii/reprezentan ii legali etc. trebuie s asigure atît continuitatea procesului de înv are, cât i monitorizarea i sus inerea accesului la educa ie (art. 3, alin. 3).

În baza Legii educa iei nr.1/2011, pot fi aprobate prin intermediul Ministerului Educa iei i Cercet rii, cu sprijinul hot rârii de Guvern, aspectele ce in de finan area înv mântului: „finan area unor programe anuale sau multianuale de investi ii, de modernizare i dezvoltare a bazei materiale a institu iilor de înv mânt preuniversitar de stat, inclusiv consolid ri i reabilit ri de coli i dot ri” (art. 111, alin. f). În acest sens, prin finan area programului „ coala de acas ”, odat cu Hot rârea de Guvern nr.370/07.05.2020, s-a aprobat alocarea a 150 de milioane de lei pentru sprijinirea elevilor prin cump rarea de tablete i laptopuri din bugetul Ministerului Educa iei i Cercet rii.

La nivelul înv mântului superior, potrivit Ordinului nr. 4020/2020 i în aceea i ordine de idei de mai sus, se prevede suspendarea cursurilor tradi ionale, în favoarea celor online. Astfel, acest ordin prevede suspendarea activit ii didactice directe (interac iunea fa -în-fa) i concentrarea pe utilizarea metodelor didactice alternative de înv mânt (platforme online), pe baza autonomiei universitare (art. III, alin. 1).

O alt Hot râre de Guvern, potrivit Ordinului nr. 4247/2020, prevede anumite

modificări în ființa postului cadrului didactic prin integrarea unor aspecte ce privesc utilizarea TIC și/sau a mediului online prin urmărirea realizării anumitor criterii de performanță în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare: „folosirea tehnologiei informației în comunicarea TIC în activitatea de proiectare didactică; proiectarea activităților-suport pentru învățarea în mediul online și a instrumentelor de evaluare aplicabile online, din perspectiva principiilor de proiectare didactică; utilizarea eficientă a resurselor materiale din unitatea de învățământ în vederea optimizării activităților didactice, inclusiv utilizarea TIC; utilizarea diverselor instrumente de evaluare, inclusiv a celor online” etc. (art. 7, alin. 2).

După cum se poate observa, transformări evidente cu privire la modul de desfășurare a orelor sau a cursurilor desfășurate în timpul anului școlar 2019-2020 au fost realizate atât la nivelul învățământului preuniversitar, cât și al celui universitar, în urma ordinelor emise de către Ministerul Educației și Cercetării, în perioada pandemiei Covid-19. Acestea din urmă au fost nevoite să se centreze pe dezvoltarea ad-hoc a competențelor digitale (alfabetizarea digitală), a unor forme de predare-învățare-evaluare (online), a resurselor materiale și tehnologice (tablete, telefoane smart, laptop-uri etc.), ceea ce a implicat un efort susținut din partea elevilor, profesorilor, părinților și a comunității locale.

Pentru a concretiza premisele menționate anterior în perioada de distanțare socială, au fost derulate activități prin numeroase proiecte, activități care vor continua și dincolo de perioada de distanțare socială și vor avea, în opinia noastră, un impact benefic asupra abilității cu competențe digitale.

Un proiect care a susținut dezvoltarea competențelor digitale în perioada transferării activității în mediul online s-a „născut” inițial din nevoia de a forma profesorii, de a oferi mai multe resurse acestora, de a digitaliza învățământul românesc, iar acesta este proiectul „Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți – CRED” (a se vedea <http://www.educared.ro>), care prevede variate activități și subactivități, în special ceea ce ne interesează în legătură cu tematica abordată în această lucrare este faptul că acest proiect vizează elaborarea/ pilotarea unor resurse educaționale deschise (RED) pentru sprijinirea aplicării la clasă a noilor programe școlare. Astfel, resursele educaționale deschise sunt găzduite pe platforma CRED (a se vedea <https://>

digital.educared.ro/), instrument cheie pentru activitățile de formare și de implementare a noului curriculum, pentru perioada de derulare a proiectului și după încheierea acestuia, pentru a asigura continuitatea platformei pe termen lung. Platforma permite, în acest sens, valorificarea învățării și a comunicării virtuale centrate pe aspectele didactice și pe sprijinirea nevoilor de predare-învățare-evaluare atât ale profesorilor și elevilor, cât și ale părinților/tutorilor acestora.

Ultimul proiect pe care-l aducem în discuție este proiectul „Internet în școală” care vizează, în principal, conectarea copiilor din mediul rural și a unor zone din mediul urban la Internet prin intermediul conexiunii de mare viteză. Acest proiect are în vedere, printre altele, creșterea utilizării TIC și facilitarea accesului la Internet, pentru elevi, profesori și inspectorate școlare atât din mediul rural, cât și din unele zone din mediul urban etc. (a se vedea <http://internetinscoalata.edu.ro>).

6. Concluzii

Astăzi, experimentăm situații inedite în toate domeniile vieții, iar educația, ca toate celelalte domenii trebuie, să se adapteze, să construiască pe ceea ce a oferit dezvoltarea tehnologiei pentru a susține continuitatea proceselor educaționale și accesul tuturor la educație.

În urma analizei studiilor și reperelor de politici publice, concluzionăm că România nu a fost pregătită pentru digitalizarea accelerată, însă a încercat să se adapteze la contextul actual, fără a avea o premisă foarte bine structurată în privința educației digitale și a competențelor digitale atât în rândul elevilor, cât și al profesorilor, lucru care a făcut dificilă reorganizarea școlii cu suport online și a dus la crearea de neîncredere în privința accesului la tehnologie și, implicit, la educație.

Totuși, analizând demersurile de politici publice și direcțiile de acțiune ale proiectelor, putem presupune că în perioada următoare competențele digitale vor fi abordate extensiv, existând un val semnificativ de suport din partea numeroșilor actori din educație pentru a susține procesele educaționale, dezvoltând ghiduri, resurse educaționale deschise, programe de formare

gratuite, suport tehnic, acces la formare și alte forme de suport care facilitează continuitatea educației și susțin dreptul la educație.

În urma analizei, îmbinat cu o serie de recomandări de proiecte și instrumente care pot fi utilizate pentru a susține dezvoltarea competențelor digitale, concluzionăm că România nu se află într-o etapă avansată privind competențele digitale, iar susținerea de orice natură a desfășurării proceselor educaționale este de un real ajutor, fie că aceasta se concretizează în suport material prin distribuirea de echipamente TIC gratuite pentru a elimina inechitatea și a oferi dreptul la educație tuturor elevilor, fie prin instrumente, materiale educaționale care sînt susținute în practica didactică, învățarea și formarea continuă sau prin măsuri legislative bine structurate, în termeni de politici publice, care sînt susținute în procesul educațional în acest context.

După încheierea crizei provocate de pandemie, este nevoie să învățăm din contextul experimentat, astfel că pe termen lung recomandăm o abordare structurată a dezvoltării profesionale inițiale și continue în privința competențelor digitale ale profesorilor cu accent pe capacitatea acestora de a proiecta și implementa contexte de educație digitală. Acest lucru se poate realiza prin integrarea și utilizarea instrumentelor reglementate internațional, precum S.E.L.F.I.E sau DigiCompEdu, în procesele de formare a profesorilor și de digitalizare a organizațiilor școlare, prin creșterea accentului în formarea inițială pe competențele de gestionare și proiectare de materiale educaționale digitale sau prin facilitarea accesului și formării profesorilor pentru utilizarea de instrumente digitale (precum cele din proiectul TACCLE CDP4, de exemplu), accesarea de materiale și ghiduri (de ex., cele oferite de CRED) sau utilizarea și colaborarea în cadrul platformelor educaționale digitale (precum eTwinning) care sînt oferite suport, contexte de învățare experiențiale și bune practici, în așa fel încât dezvoltarea competențelor digitale la profesori să susțină dezvoltarea de competențe digitale la elevi.

Referințe

- Battro, A.M., & Fischer, K.W. (2012). Mind, Brain, and Education in the Digital Era. *Mind, Brain, and Education*, 6(1), 49–50.
<https://doi.org/10.1111/j.1751-228x.2011.01137.x>
- Celac, S., Vădineanu, A., Lărinț, C., Băliu, I.L., Deák, J.E., Klein, A.J., &

Toader, M. (2018). *Strategia Națională pentru Dezvoltarea Durabilă a României 2030*. <https://www.edu.ro/sites/default/files/Strategia-nationala-pentru-dezvoltarea-durabila-a-Rom%C3%A2niei-2030.pdf>

- Comisia Europeană (2010). *Comunicare din partea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor. O Agendă digitală pentru Europa*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0245&from=EN>
- European Commission (2006). *Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>
- European Commission (2019). *Recommendation for a Council Recommendation on the 2019 National Reform Programme of Romania and delivering a Council opinion on the 2019 Convergence Programme of Romania*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1560258712561&uri=CELEX:52019DC0523>
- European Commission (2019). *Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)*. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
- European Commission (2019). *Digital Economy and Society Index*. https://ec.europa.eu/commission/news/digital-economy-and-society-index-2019-jun-11_en
- European Commission (2019). *SELFIE. Supporting schools for learning in the digital age*. https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_en
- European Commission (2019). *2nd Survey of Schools: ICT Objectives 2: Model for a highly equipped and connected classroom*. https://intef.es/wpcontent/uploads/2019/06/Informe_objetivo_1_2nd_Survey_of_Schools.pdf
- European Commission. EACEA/Eurydice Report (2019). *Digital Education at School in Europe*. https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/sites/eurydice/files/en_digital_education_n.pdf
- European Commission (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigiCompEdu*. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/euro-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>
- Eurostat (2019). *Individuals' level of digital skills*. <https://appsso.eurostat.ec.europa.eu/nui/submitViewTableAction.do>
- Guvernul României (2020). *Hotărâre nr. 370 din 7 mai 2020 privind aprobarea Programului național „coala de acasă” și pentru alocarea unei sume de Fondul de rezervă bugetară la dispoziția Guvernului, prevăzută în bugetul de stat pe anul 2020, pentru Ministerul Educației și Cercetării*. <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/225504>

- Guvernul României. *Hot r ărea Guvernului nr. 877/2018 pentru aprobarea Strategiei na ionale pentru dezvoltarea durabil a României 2030*. http://www.asrm.ro/pdf/noutati/noutati-legislative-noiembrie-2018/Hotararea_877_2018_Strategie_dezvoltare_durabila_Romania.pdf; anexa 1 (Strategia 2030)
- Horga, I. (coord.) (2018). *Raport privind nevoile de formare ale cadrelor didactice din ınv ăm ıntul primar i gimnazial ın domeniul abilit ıii curriculare*. Institutul de ıt ın e ale Educa ıei. <http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2018/06/Raport-final-analiza-nevoi.pdf>
- Institutul de ıt ın e ale Educa ıei (2006). *Descriptivul Competen elor Cheie Europene traducere i adaptare dup Recomandarea Parlamentului European si a Consiliului privind competen ele cheie pentru ınv ărea pe parcursul ıntregii vie i (2006/962/ECI)*. <http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/04/Competente-cheie-europene.pdf>
- Ministerul Educa ıei i Cercet ırii (2017). *Programa colar pentru disciplina Informatic ı i TIC Clasele a V-a – a VIII-a*. <http://programe.ise.ro/Portals/1/Curriculum/2017-progr/117-INFORMATICA%20si%20TIC.pdf>
- Ministerul Educa ıei i Cercet ırii (2020). *ORDIN de aprobare a Instruc iunii privind asigurarea continuit ıii procesului de ınv ăre la nivelul sistemului de ınv ăm ınt preuniversitar*. <https://www.edu.ro/fost-emis-ordinul-de-ministru-privind-instruc%C8%9Biunea-de-organizare-procesului-educa%C8%9Bional-pe-perioada>
- Ministerul Educa ıei i Cercet ırii (2020). *Ordinul nr. 4020/2020 privind derogarea de la prevederile legale ın domeniul ınv ăm ıntului superior, pe durata st ırii de urgen ă pe teritoriul României*. <https://lege5.ro/Gratuit/gm3domzwge4a/ordinul-nr-4020-2020-privind-derogarea-de-la-prevederile-legale-in-domeniul-invatomantului-superior-pe-durata-starii-de-urgenta-pe-teritoriul-romaniei>
- Ministerul Educa ıei i Cercet ırii (2020). *Ordinul nr. 4247/2020 privind modificarea i completarea Metodologiei de evaluare anual a activit ıii personalului didactic i auxiliar, aprobat prin ordinul ministerului educa ıei, cercet ırii, tineretului i sportului nr. 6.143/2011*. <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/225888>
- OECD (2015). *Teaching in Focus. Teaching with technology*. <https://doi.org/10.1787/23039280>
- OECD (2018). *Results from TALIS 2018: Volume II. Country Note*. https://www.oecd.org/countries/romania/TALIS2018_CN_ROU_Vol_II_ROU.pdf
- OECD (2018). *PISA 2018 Database*. <https://www.oecd.org/pisa/data/2018database/>
- Parlamentul României (2018). *Legea educa ıei na ionale nr. 1/2011*. https://www.edu.ro/sites/default/files/legea-educatiei_actualizata%20

august%202018.pdf

- Proiectul CRED (2020). *Despre proiect CRED*. <https://www.educated.ro/eu-sunt-cred/despre-proiectul-cred/>
- Proiectul Internet în coala ta! (2015). *Despre proiect*. <http://internetinscoalata.edu.ro/>
- Rizza, C. (2014). Digital Competences. In A.C. Michalos (Eds.), *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* (pp. 1614 – 1619). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_731
- TACCLE (2019). *TackleCPD Tool kit*. <http://tackle4cpd.eu/blog/2019/12/tackle-cpd-toolkit/>
- School Education Gateway (2020). *Competen a digital , o abilitate esen ial pentru profesori i elevi în secolul XXI*. <https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm>

The online version of this article can be found at:
<http://revped.ise.ro/category/2020-en/>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Versiunea online a acestui articol poate fi găsită la:
<http://revped.ise.ro/category/2020-ro/>



Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Pentru a vedea o copie a acestei licențe, vizitați <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> sau trimiteți o scrisoare către Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, SUA.