

COMPETENȚE DIGITALE SUB ASPECTUL EDUCAȚIEI SOCIOCULTURALE

CZU: 378.02:004

DOI: <https://doi.org/10.52673/18570461.23.4-71.20>Doctorandă **Victoria DANILA**E-mail: victoriavasiledanila@gmail.comORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8811-8999>

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”

DIGITAL COMPETENCES IN TERMS OF SOCIO-CULTURAL EDUCATION

Summary. The purpose of this paper is to present a model for the digital culture development of the students from the International Free University, the Computer Graphics Programming specialty, second year, first cycle, bachelor's degree. The results of the study carried out during the classes using programs and information technologies according to the digital skills training program are analyzed. The study focused on the development of sociocultural values, essential for the growth and training of young people as qualified personalities and specialists. Digital skills are not only the core of students' digital culture, but a complex, interdisciplinary phenomenon, therefore requiring a comprehensive analysis through the prism of different fields of science (philosophy, sociology, psychology, pedagogy, study of arts). Values of digital culture are indispensable for organizing social and cultural activities within society, promoting the products of non-commercial organizations, etc. The work capitalizes on the idea of students' collaboration and motivation in the development of fundamental products through digital tools in the teaching-learning-evaluation process.

Keywords: educational technologies, active participation, sociocultural values, digital competences.

Rezumat. Scopul acestei lucrări este de a prezenta un model de dezvoltare a culturii digitale a studenților din cadrul Universității Libere Internaționale, specialitatea Programarea graficii la calculator, anul II, ciclul I licență. Sunt analizate rezultatele studiului efectuat în cadrul orelor prin utilizarea programelor și tehnologiilor informaționale conform programei de formare a competențelor digitale. Studiul s-a axat pe dezvoltarea valorilor socioculturale, esențiale pentru creșterea și formarea tinerilor ca personalități și specialiști calificați. Competențele digitale constituie nu doar nucleul culturii digitale a studenților, ci un fenomen complex, interdisciplinar, necesitând, prin urmare, o analiză cuprinzătoare prin prisma diferitor domenii ale științei (filosofie, sociologie, psihologie, pedagogie, studiul artelor). Valori ale culturii digitale sunt indispensabile organizării activităților sociale și culturale în cadrul societății, promovării produselor unor organizații necomerciale ș.a. În lucrare este valorificată ideea de colaborare și motivare a studenților în elaborarea unor produse cu impact prin intermediul uneltelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare.

Cuvinte-cheie: tehnologii educaționale, participare activă, valori socioculturale, competențe digitale.

INTRODUCERE

Pornind de la menirea sa de a forma personalități capabile de „a prevedea pentru a preveni”, apte pentru a se schimba spre bine pe sine și pe cei din preajmă [1, p. 27], educația implică o reformare continuă pentru a face față provocărilor, a fi capabilă să pregătească specialiști ai secolului al XXI-lea care corespund solicitărilor sociale de adaptare, de îmbogățire a nivelului de cultură, de soluționare a unor probleme complexe [2, p. 11]. Valorile cetățeanului modern, responsabil, implicat sunt derivate din conceptul educațional: a învăța să înveți – a fi capabil de a acumula informații și cunoștințe pe parcursul vieții; a învăța să faci – a fi capabil de a obține abilitățile, competențele profesionale, adaptate condițiilor actuale; a învăța să fii – a fi capabil de autoeducare, autoformare ca personalitate, având la bază valorile socioculturale, a fi responsabil

pentru propriile acțiuni și apt de a învăța din propriile eșecuri; a învăța să conviețuiești cu alții – a fi capabil de a manifesta valori umane de toleranță, respect, empatie și ajutor reciproc [3, pp. 12-13].

Una dintre competențele importante ale omului modern este competența digitală, abilitatea de a utiliza calculatorul și tehnologiile moderne [2; 4]. Abilitățile digitale nu se referă doar la cunoașterea și utilizarea instrumentelor și dispozitivelor digitale, ele sunt componente ale dezvoltării capitalului uman care formează punți de legătură între oameni.

Actualmente, atenția este orientată către formarea și dezvoltarea cunoștințelor și abilităților cheie care ar contribui la soluționarea diverselor provocări ale secolului al XXI-lea. Formarea competențelor digitale în rândul studenților este astfel o necesitate pentru a răspunde provocărilor tehnologice. Studenții în cadrul disciplinelor cu profil digital își dezvoltă abilități

de programare și de comunicații audiovizuale, cunoștințe de a lucra cu pachete software, cu programe grafice, programe de procesare a textului, programe pentru crearea unei prezentări, a unei baze de date sau a unor videouri.

Abilitățile de utilizare a diferitelor tipuri de software sunt, de asemenea, îmbunătățite prin munca independentă a studenților. Dezvoltarea abilităților digitale are loc printr-un proces continuu de învățare, exersare, cercetare și inițiativă. Este important ca sala de studii să fie înzestrată cu echipamente și dispozitive la care se poate desfășura procesul educațional în condiții egale pentru toți studenții.

Unul dintre documentele importante care relevă necesitatea și importanța tehnologiilor digitale este *Cadru al competențelor digitale pentru cetățeni* DigiComp [5]. În el sunt descrise cele cinci caracteristici care definesc un cetățean „competent digital”: acesta trebuie să știe a procesa o informație, a o comunica, a crea conținuturi, a fi în siguranță în mediul online, a se implica în soluționarea diverselor probleme. Un suport valoros în domeniul educației digitale oferă *Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030*, care încurajează tinerii să-și dezvolte competențele digitale [6].

Fiind o competență transversală, adică una importantă și pentru realizarea altor activități, abilitățile digitale creează o valoare adăugată suplimentară. Utilizarea tehnologiilor zi de zi oferă posibilitatea de a înregistra date cu privire la starea sănătății, de a evalua unele rezultate cu privire la regimul zilnic, de a comunica informații pentru a fi luate în seamă sau diseminate, să evaluăm performanțele sau eșecurile. Toate acestea se pot realiza prin intermediul cunoștințelor digitale.

CONCEPTUL DE COMPETENȚĂ DIGITALĂ

În anul 2018, în planul de acțiuni al educației digitale, Comisia Europeană a definit competența digitală drept „utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale, precum și utilizarea acestora pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea la viața publică” [6; 7]. În figura 1 sunt prezentate unele aspecte ale dezvoltării tinerei generații raportate la competențele digitale.

Formarea competențelor digitale se axează pe un sir de priorități (figura 2), respectarea cărora urmează să asigure o infrastructură digitală și oportunități pentru accesul la o educație incluzivă și calitativă; să dezvolte competențe digitale racordate la o societate competitivă, durabilă și deschisă; să ofere consultanță; să creeze un mediu educațional performant și securizat; să dezvolte creativitatea și spiritul antreprenorial; să asigure predictibilitate și să coopereze pentru o economie verde și digitală. Prin urmare, prioritățile respective sunt esențiale pentru o educație digitală care tinde să îmbunătățească calitatea formării unei generații competente.

O educație digitală este favorabilă procesului de învățare pentru a avea un progres în care formarea trebuie să reflecte implicarea tuturor actorilor. În perioada pandemică s-a conturat că educația digitală a fost o componentă centrală a învățării, a predării și evaluării procesului educațional. Integrarea tehnologiilor digitale în mod strategic în educație și formare ar aduce schimbări majore. Dialogul dintre cadrele didactice, angajații în sectorul privat, cercetători, părinți și studenți ar trebui

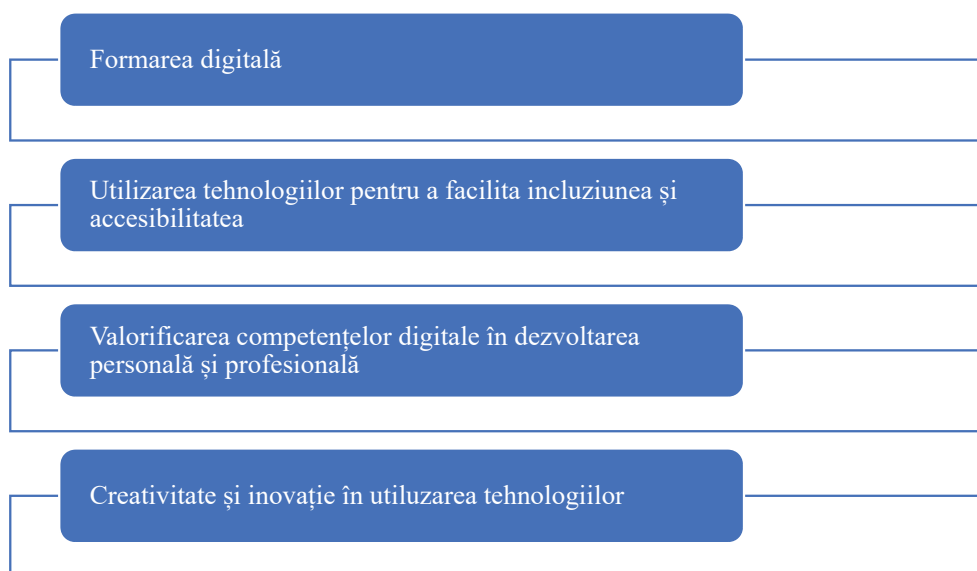


Figura 1. Aspecte și priorități de dezvoltare a tinerei generații pe baza tehnologiilor digitale.

Sursa: adaptat de autor după [8].

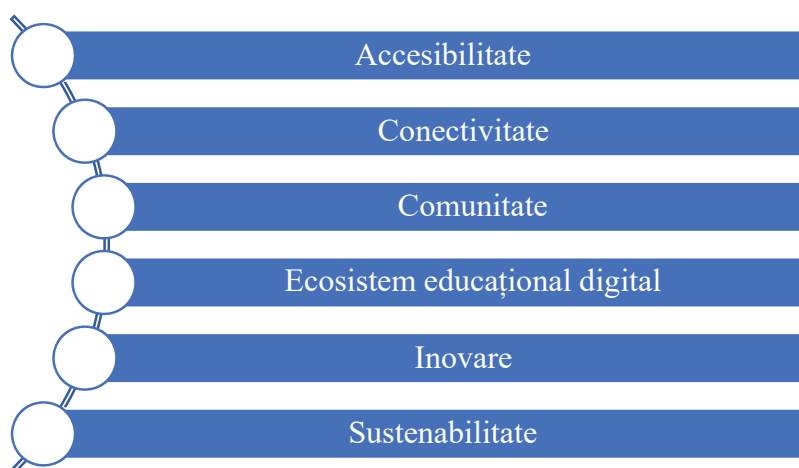


Figura 2. Prioritățile ce contribuie la formarea competențelor digitale ale studenților.

Sursa: adaptat de autor după [8].

să fie unul constructiv și obiectiv pentru a avea o înțelegere clară asupra rezultatelor finale, parcursul să fie axat pe dezvoltare și capacitatea de a face față provocărilor ce apar. Accesibilitatea educației digitale joacă un rol important în creșterea egalității și incluziunii sociale. Pentru a motiva tânăra generație să utilizeze tehnologia în mod eficient și creativ, în primul rând cadrele didactice urmează să posede competențe digitale complexe. Metodele de predare digitală și inovativă ar trebui integrate în toate programele de formare și promovate în educație inclusiv la formarea personalului didactic care lucrează cu tinerii.

Este important ca tinerii să cunoască impactul tehnologiilor digitale asupra bunăstării sociale, să contribuie în mod deschis și benevol la acordarea unor servicii digitale, să manifeste responsabilitate, toleranță, sensibilitate, onestitate, respect, să fie activi și productivi. Aceasta le-ar oferi noi oportunități de utilizare a tehnologiilor digitale în soluționarea diverselor provocări, dar și ar contribui la dezvoltarea lor ca personalități morale, competente și impli organizaționale [9].

EXPERIMENTUL PEDAGOGIC

Experimentul a avut ca obiectiv implicarea tinerilor în soluționarea unor sarcini cu impact social. Fiecare student a fost solicitat: să proceseze informații, să comunice cum a găsit soluția potrivită, să creeze conținut digital utilizând mijloace moderne și creând conținuturi interactive. În acest scop au fost utilizate diverse programe digitale axate pe formarea unui set de tehnici și tactici de integrare a studierii disciplinei. În cadrul Universității Libere Internaționale, la disciplina Programarea graficii la calculator, anul II, ciclu I licență, la studiul respectiv au participat două grupe, 30 de studenți.

Pentru a desfășura experimentul în cauză, au fost identificate 15 organizații necomerciale din Republica Moldova care se ocupă de antreprenoriat social și sunt interesate de crearea unei identități vizuale unice: logotip și materiale promoționale (flyere, bannere, cărți de vizită și poster). Fiecare student a selectat o organizație necomercială pentru care, prin intermediul programelor grafice și conform programei de studiu a realizat materialele promoționale și logotipul. În acest scop fiecare student a efectuat o analiză a istoricului organizației, a activității pe care o desfășoară, a produsului elaborat și a segmentului de public cărui se adresează. Etapele de lucru sunt prezentate în schema respectivă (figura 3).

Elementele conceptului creativ

Logotipul – este emblema, care simbolizează/reprezintă organizația și care urmează să fie aplicată pe documente oficiale, publicații, materiale promoționale și alte obiecte, accesorii, atribute.

Sloganul – reprezintă fraza concisă ce poate însoți sau nu logo-ul și creează personalitatea organizației.

Textul informativ – reprezintă standardul textului de însoțire (fondul, dimensiunile, culoarea etc.), inclusiv culoarea de fond, aplicat pe diferite documente, publicații și alte obiecte. Se va utiliza un limbaj conversațional care are scopul de a atrage atenția, evitându-se în același timp metaforele și excesul de adjective sau calificative.

Culoarea – reprezintă culorile identificatorului, de fond și cea a textului.

Scheme pentru grupuri de obiecte – reprezintă combinații dintre elementele precedente aplicate pe diferite grupuri de obiecte (publicații, materiale promoționale, comunicare media etc.).

Posterul – este important ca un poster să fie organizat într-un mod care îi face pe oameni atenți.

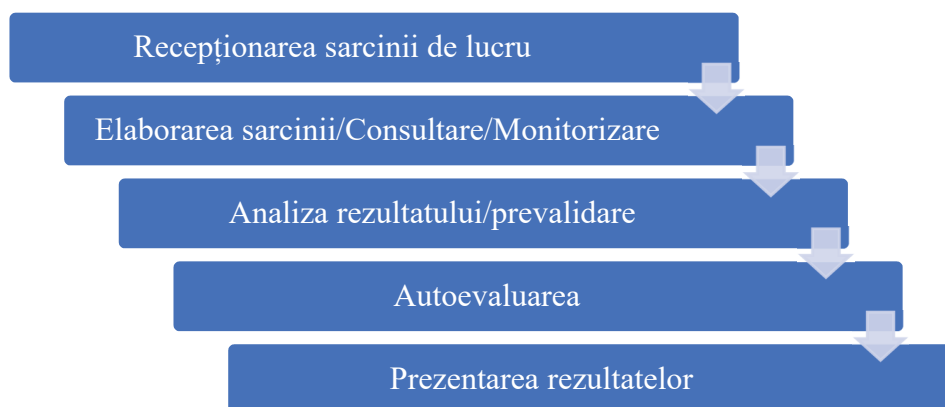


Figura 3. Etapele experimentului pedagogic.

Ar trebui să-i facă pe observatorii curioși să afle mai mult.

Flyerele (fluturașii publicitari) – sunt un instrument de marketing și promovare a campaniilor de publicitate, un instrument de promovare a organizației. Precizăm că expresivitatea este calitatea obligatorie pentru ca un flyer să creeze un impact maxim. El trebuie să aibă un design atractiv și un mesaj ușor de înțeles, astfel flyerele își vor îndeplini perfect rolul: să atragă clienți noi, să promoveze și vândă un produs și, nu în ultimul rând, să facă diferența între concurenți.

Competențele digitale pe care le-au dobândit studenții pe parcursul experimentului pedagogic au fost integrate cu competențe de comunicare, de participare interactivă, utilizare a resurselor web și resurselor grafice de promovare a produselor pe care le-au realizat. S-au conturat un șir de valori socioculturale de care au dat dovadă tinerii în procesul de realizare a sarcinilor individuale, și anume: creativitate, inițiativă, implicare, toleranță, empatie, responsabilitate, sensibilitate, capacitatea de a identifica și a propune

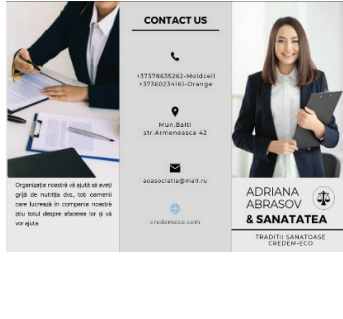
soluții rezonabile la dorința beneficiarului. Rezultatul final a fost unul relevant, fiecare student având posibilitatea să-și prezinte proiectul la care a lucrat timp de două luni (tabelul 1).

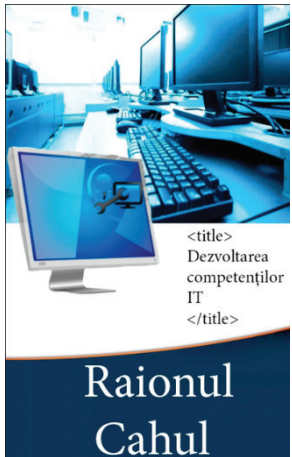
Desfășurarea acestui experiment pedagogic cu aplicarea tehnologiilor educaționale durabile s-a axat pe antrenarea studenților în procesul de formare și dezvoltare a propriei personalități. În consecință, s-au conturat valorile socioculturale ca: respectul din partea colegilor, asumarea responsabilității proprii învățării, colaborarea eficientă cu cadrele didactice, cu antreprenorii și colegii de grupă, empatia și toleranța. Proiectul le-a oferit tinerilor o experiență inedită, atât sub aspectul exersării practice a cunoștințelor acumulate, cât și a experienței umane. Ei au realizat că se pot obține lucrări cu impact social prin intermediul însușirii competențelor digitale și al formării valorilor socioculturale care reprezintă un mecanism eficient și oportun pe parcursul desfășurării procesului de predare-învățare. Prin urmare, implicarea comună a cadrelor didactice și studenților poate duce la

Tabelul 1

Rezultatele experimentului pedagogic: materialele promoționale și logotipurile organizațiilor necomerciale din Republica Moldova create de studenți

Nr.	Logotipul	Poster/banner	Flyer
1.			

2.			
3.			
4.			
5.			

6.	 «Dezvoltarea competențelor IT» RAIONUL CAHUL		
7.			
8.	 FILANTROPIA CREȘTINĂ		

o schimbare durabilă pe scară largă, prin dezvoltarea și oferirea unor produse utile pentru organizațiile ne-comerciale.

CONCLUZII

Educația digitală contribuie semnificativ la valorificarea socioculturală a studenților în procesul educațional și a modului în care aceștia abordează cunoașterea societății.

Prin intermediul instrumentelor digitale și al digitalizării informațiilor, cunoașterea este mai aproape de noi ca oricând: fiecare persoană cu o conexiune la internet are acces instant la resursele de învățare, le poate studia și accesa de oriunde.

Procesul de învățare nu este doar despre acumularea de cunoștințe, dar de asemenea se referă la dezvoltarea unei gândiri analitice și critice a studenților, le oferă posibilitatea de a fi capabili să selecteze din volu-

mul de informații disponibile doar ceea ce este veridic și calitativ. Educația digitală constituie o oportunitate cu noi deschideri, și anume: experiențe personalizate, colaborări, schimb de experiență, flexibilitate, modalități de elaborare a unor materiale didactice mai eficiente, mai relevante, oferind și o posibilitate de implicare a studenților în viața societății, în identificarea unor soluții rezonabile pentru un șir de probleme din diferite domenii. Formarea și dezvoltarea competențelor devine o experiență foarte personală cu un grad important de individualizare și flexibilitate.

BIBLIOGRAFIE

1. Cojocaru V.M. Educație pentru schimbare și creativitate. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2003.
2. Lungu V. Educația prospectivă și problematica contemporană. Didactica Pro. În: Revistă de teorie și practică educațională. 2009, nr. 4, 9-11.

3. Butnari N. Noile educații: Suport de curs. Univ. de Stat din Moldova, Fac. de Psihologie și Științe ale Educației, Dep. Științe ale Educației. Chișinău: CEP USM, 2017.

4. Organization for Economic and Cooperation and Development. Definition and Selection of Competencies (DESECO): Theoretical and Conceptual Foundation. Strategic Paper. DEELSA/ED/CERI/CD (2002)9, 07.08.2002.

5. Ferrari A. Digcomp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013.

6. Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030. București: Paideia, 2018.

7. Organization for Economic and Cooperation and Development. The Definition and Selection of Key Compe-

tencies. Executive Summary, [online] <http://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (consultat: 12.12.2023).

8. Republica Moldova – Strategia de transformare digitală 2023–2030, [online] https://mded.gov.md/wp-content/uploads/2023/11/STD_RO.pdf (consultat: 12.12.2023).

9. Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor. Planul de acțiune pentru educația digitală 2021-2027. Resetarea educației și formării pentru era digitală, p. 12, [online] <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0624%20&from=RO> (consultat: 18.12.2023).



Sergiu Galben. *Strada Armenească*, 2012, pânză, ulei, 54 × 73 cm.