

# FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE LA STUDENȚII DOMENIULUI SOCIO-JURIDIC PRIN NOILE TEHNOLOGII INTERACTIVE LA UNITATEA DE CURS TEHNOLOGII INFORMAȚIONALE ȘI COMUNICAȚIONALE

Lidia POPOV,

drd., lect. sup. univ.

Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți,

Universitatea de Stat din Tiraspol

**Abstract.** *This paper describes the formation and development of digital competences for the students of the socio-law field through the new interactive technologies used in teaching the ITC course. It also explains the didactic, professional and interactive teaching-learning-assessment tool – the interactive whiteboard and SMART Notebook educational software.*

**Keywords.** *interactive whiteboard, teaching, learning, assessment, interactive information technologies, key competence, digital competence.*

## INTRODUCERE

*Competența este marele creator al încrederii.*

Mary Jo Putney

Aplicarea noilor tehnologii informaționale interactive în procesul de predare-învățare-evaluare este un proces important pentru învățământul din Republica Moldova. Astăzi, valoroasele instrumente interactive, cu multiple valențe formative, contribuie la sporirea calității procesului instructiv-educativ și totodată demonstrează atât o creștere sporită a interesului studenților față de materia predată, cât și asigură o rată mai mare a prezenței acestora la ore. Lecțiile predate cu ajutorul tehnologiilor interactive se asimilează mai ușor și mai rapid, contribuind la dezvoltarea creativității atât a cadrului didactic, cât și a studentului.

Materialele didactice interactive utilizate în cadrul lecțiilor predate, sunt mai clare și pot fi vizualizate mult mai ușor prin intermediul noilor tehnologii informaționale interactive. Acestea fac posibilă predarea și învățarea materiei de studiu cu aplicarea jocurilor didactice interactive. Un avantaj evident constă în utilizarea ulterioară a materialelor didactice interactive realizate pentru o oră, în cadrul altei ore cu același subiect sau subiect similar, nu în ultimul rând, studenții sunt implicați mai activ în demersurile desfășurate pe parcursul lecțiilor.

Studentul care învață își formează cunoașterea prin intermediul propriei înțelegeri, această construcție personală este favorizată de interacțiunea cu alții care, la rândul lor, învață zi de zi. Se afirmă, că adevărata învățare, ce permite transferul achizițiilor în contexte noi, este nu una simplă, activă, ci una interactivă.

Aspectul social al învățării a fost reliefat de Jerome Bruner încă în anii '60. El a definit conceptul de reciprocitate ca „o nevoie umană profundă de a da o replică altcuiva și de a lucra împreună cu alții pentru atingerea unui obiectiv”. Reciprocitatea este un stimulent al învățării: „Când acțiunea comună este necesară, când reciprocitatea este activată în cadrul unui grup în vederea obținerii unui rezultat, atunci par să existe procese care stimulează învățarea individuală” (Bruner, 1966). Nu numai cercetarea, dar și experiența cadrelor didactice cu metodele colaborative evidențiază efectul benefic al interacțiunii studenților.

Predarea prin intermediul noilor tehnologii interactive asigură o motivație sporită, cunoștințe trainice, creativitate și fantezie, comunicabilitate, implicarea activă a studenților în timpul orelor, spirit de echipă, valoarea individualității, libertatea de exprimare etc.

Tehnologiile informaționale interactive sunt foarte utile atât studentului cât și profesorului însă, utilizarea acestora trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să-l îngreuneze. De asemenea, acestea trebuie utilizate astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi, aptitudini care să permită studentului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Aceștia trebuie să fie pregătiți, orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față profesiilor îmbrățișate. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare și, din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze și să se perfecționeze continuu.

Scopul acestui articol constă în demonstrarea formării și dezvoltării competențelor digitale la studenții domeniului socio-juridic prin prisma noilor tehnologii interactive la unitatea de curs TIC.

Competențele digitale sunt ansambluri de cunoștințe, abilități, aptitudini și valori ce apar în procesul acumulării, păstrării, prelucrării și diseminării informației cu ajutorul mijloacelor oferite de tehnologiile informaționale și de comunicație [4]. O metodă eficientă de dezvoltare a competențelor digitale este considerată a fi utilizarea tehnologiilor interactive în procesul de instruire, și anume a unui instrument didactic, profesional și interactiv – *tabla interactivă*.

Unitatea de curs *Tehnologii informaționale și comunicaționale* (TIC) este constituită din două compartimente de bază: (a) Conceptele de bază ale tehnologiei informației și sistemului de calcul și (b) Tehnologii informaționale aplicate. La rândul său, al doilea compartiment înglobează cinci module practice:

1. Utilizarea sistemului de operare;
2. Utilizarea rețelelor de calculatoare și serviciilor electronice on-line;
3. Procesarea documentelor;
4. Procesarea tabelor;
5. Procesarea prezentărilor.

Unitatea de curs TIC contribuie la formarea unui specialist performant, capabil să utilizeze tehnologiile informaționale, să se adapteze și să activeze în condițiile noii societăți informaționale. Calitatea rezolvării la calculator a unei probleme depinde, de rând cu alți factori, de tehnologia informațională utilizată. Noile tehnologii informaționale interactive, la rândul său, contribuie din ce în ce mai mult la dezvoltarea procesului de învățământ, făcându-l mai accesibil, mai interesant și mult mai fermecător.

### **1. Competența digitală, parte componentă a celor opt competențe-cheie**

În contextul dezvoltării tehnologice din ultimele decenii precum și a fenomenului globalizării determinarea competențelor cheie formării oricărui cetățean în scopul adaptării cu succes la o lume care evoluează rapid, caracterizată printr-un nivel ridicat de interconexiune a devenit o necesitate. Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții reprezintă o combinație a cunoștințelor, a abilităților și a aptitudinilor adecvate fiecărui context și sunt necesare pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru incluziunea socială, cetățenia activă și ocuparea forței de muncă, garantând mai multă flexibilitate în ceea ce privește forța de muncă, permițându-i acestuia să se adapteze mai rapid la modificările din lumea actuală. De asemenea, acestea reprezintă un factor major în inovație, productivitate și competitivitate și contribuie la motivația și satisfacția angajaților, precum și la calitatea muncii [4, 9].

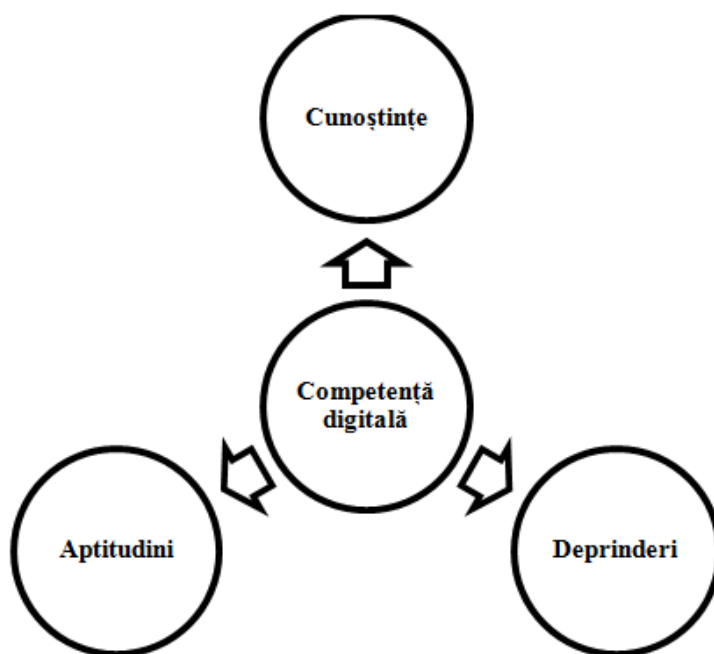
În acest context se accentuează un veritabil profil de formare european care vizează opt competențe cheie, după cum urmează:

1. comunicarea în limba maternă;
2. comunicarea în limbi străine;
3. competența matematică și competențe de bază la științe și tehnologii;
4. competența digitală;
5. competența de a învăța să înveți;
6. competențe sociale și civice;
7. spiritul de inițiativă și antreprenoriat;
8. conștiința și expresia culturală.

Toate aceste competențe-cheie sunt interdependente, iar accentul se pune, în fiecare caz, pe gândirea critică, creativitate, inițiativă, rezolvarea problemelor, evaluarea riscurilor, luarea deciziilor și gestionarea constructivă a sentimentelor [4, 7].

Actualmente, procesul de învățământ este orientat spre formarea și dezvoltarea competențelor digitale ale întregului contingent studios.

Competența digitală fiind parte integrantă a celor opt competențe cheie și reprezintă o compoziție a cunoștințelor, abilităților, aptitudinilor și valorilor, formate și dezvoltate prin învățare, care pot fi mobilizate pentru a identifica și rezolva problemele caracteristice ce apar în procesul acumulării, păstrării, prelucrării și propagării informației prin intermediul instrumentelor oferite de tehnologiile informaționale [2, 9], Fig. 1.



*Fig. 1. Competență digitală.*

*Competența digitală* implică în sine utilizarea critică și responsabilă a mijloacelor media și de comunicare în educație, în procesul muncii și în timpul liber, accentul punându-se în special pe dezvoltarea gândirii critice, a competențelor de comunicare și a gestionării informației la standarde

înalte.

*Cunoștințe:* înțelegerea și cunoașterea naturii, a rolului și a oportunităților tehnologiilor informaționale și comunicaționale în contexte cotidiene.

*Deprinderi:* abilitatea de a căuta, colecta și procesa informația, a o folosi într-o manieră critică și sistematică, abilități de a folosi instrumente digitale pentru a produce, prezenta și înțelege informații complexe, abilitatea de a accesa, căuta și utiliza servicii Internet.

*Aptitudini:* aptitudine critică și reflexivă față de informația disponibilă, responsabilitate în folosirea mijloacelor interactive, interes pentru implicarea în comunități și rețele pentru scopuri culturale, sociale și/ sau profesionale.

Dobândirea competențelor digitale este un proces lung, repetitiv și dinamic:

1. Învățarea de bază – orientată spre dobândirea cunoștințelor, capacităților care vor servi drept resurse pentru demonstrarea competenței (structurarea cunoștințelor);
2. Integrarea – orientată spre învățarea capacității de a acționa într-un anumit context (dobândirea competenței);
3. Adaptarea – orientată spre exersarea competenței în situații diferite de situația de învățare, dar care fac parte din familia de situații atașată competenței.

Este considerat că la nivelul de bază, abilitățile tehnologiilor informaționale pe care trebuie să le posedă o persoană sunt utilizarea tehnologiei multimedia pentru:

- a primi, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații;
- a comunica și a participa în rețele, prin intermediul Internetului etc.

În acest context, formarea și dezvoltarea competențelor digitale, precum și reînnoirea acestora atât la studenții din orice domeniu de activitate, cât și la studenții domeniului socio-juridic a devenit o necesitate vitală a societății actuale.

Viitorii specialiștii din domeniul socio-juridic vor demonstra în practică competențele digitale dezvoltate la unitate de curs TIC în următoarele situații și anume la:

- gruparea, sistematizarea datelor din domeniul profesional;
- gestionarea datelor din orice soft/aplicație;
- căutarea automatizată a datelor existente;
- configurarea softurilor specializate;
- crearea documentelor simple și complexe din domeniul profesional;
- gestionarea documentelor existente;
- crearea registrelor de calcul și efectuarea calculelor automatizate în tabele din domeniul profesional;
- crearea prezentărilor electronice din domeniul profesional;
- navigarea pe site-urile specializate și gestionarea datelor etc.

Studenții, de azi, cunosc foarte bine că viitorii angajați care posedă competențe digitale performante au un avantaj competitiv în piața locurilor de muncă și vor remunerați mai bine comparativ cu cei care vor fi mai puțin agili.

## **2. Noile tehnologii interactive utilizate în procesul de predare-învățare-evaluare la unitatea de curs TIC**

Trăim într-o lume în care singurul aspect care nu suportă modificări este schimbarea, astfel procesul educativ trebuie să se integreze și să își adapteze ofertele în conformitate cu noile cerințe în scopul sprijinirii noii generații. Este necesar ca să fie actualizate permanent finalitățile și resursele, astfel încât să răspundă noilor provocări și, în același timp, să le ofere subiecților educației deprinderi

și instrumente de muncă eficiente. În aceste condiții este resimțită, mai mult ca oricând, nevoia de a asista învățarea prin intermediul tehnologiilor informaționale interactive.

În sprijinul acestei idei vine afirmația autorilor Masalagiu C. și Asiminoaei I., (*Didactica predării informaticii 2004:25*), conform cărora: „Societatea viitorului este societatea informațională (Information Society), care va apărea datorită vastei răspândiri a noilor tehnologii privind informația și comunicarea” [6]. Astfel formarea noii generații de studenți trebuie să vizeze adaptarea la un astfel de mediu, iar abilitatea de bază ce trebuie dobândită de fiecare persoană este operarea eficientă a calculatorului personal.

Cunoaștem că studenții sunt diferiți și aceste diferențe se fac simțite și în modul în care aceștia preferă să perceapă informația într-o anumită formă: text scris, imagine sau audio. Pentru ca materia să fie mai bine înțeleasă, profesorul trebuie să diversifice modurile de prezentare a informației, în așa mod ca studenții s-o memorizeze mai ușor și s-o păstreze în memoria sa pe o perioadă mult mai îndelungată.

Astăzi instituțiile de învățământ atât universitare, cât și preuniversitare contribuie tot mai mult la modelarea personalității și la cultivarea trăsăturilor acesteia. Cadrul didactic trebuie să fie animat de o puternică receptivitate față de tot ce este nou și important în profesia sa, iar în practică să demonstreze un efort continuu spre autodepășire, pentru a face față sarcinilor pe care le ridică astăzi sistemul educațional. Utilizarea noilor tehnologii informaționale și interactive în predare-învățare-evaluare, contribuie atât la îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ, având un caracter activ-participativ și o reală valoare activ-formativă asupra personalității studentului [1], cât și la dezvoltarea competențelor digitale pe care viitorii specialiști le vor aplica în domeniul profesional.

Tehnologiile interactive fac lecțiile mai atractive, deoarece acestea stimulează implicarea activă a studentului în sarcina didactică; stimulează inițiativa; asigură o bună aplicare în practică a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor; asigură un demers interactiv al actului de predare-învățare-evaluare; valorifică și stimulează potențialul creativ, acționează asupra gândirii critice a studenților; studenții devin responsabili în rezolvarea sarcinilor puse în față; dezvoltă la studenți comunicarea liberă etc.[10, 11].

Dezvoltarea rapidă a tehnologiilor informaționale, comunicaționale și interactive a pus presiuni asupra tuturor domeniilor de activitate, inclusiv și asupra domeniului educațional din perspectiva a cel puțin două cerințe esențiale:

- e necesar ca sistemul de învățământ să-i înzestreze pe studenți cu abilități și cunoștințe necesare pentru a face față schimbărilor rapide care au loc astăzi, în orice domeniu de activitate;
- sursele de informare trebuie să fie disponibile în orice loc, în orice moment și să fie ușor de accesat.

Noile tehnologii interactive sunt cu adevărat tehnologii didactice pertinente, care ne ajută să ne axăm pe cerințele, nevoile și posibilitățile studenților contribuind efectiv la formarea și dezvoltarea competențelor digitale ale viitorilor specialiști din domeniul socio-juridic.

În scopul atingerii acestor obiective, în procesul de predare-învățare-evaluare se utilizează tehnologiile interactive. Una din tehnologiile interactive care se încadrează cu succes în procesul instructiv-educativ o reprezintă *tabla interactivă*.

Odată cu dezvoltarea tehnologiilor informaționale evoluează și tablele interactive, cu infraroșu (IR), care reprezintă un instrument eficient în realizarea unor lecții captivante, fie că e vorba de orele de prelegeri sau cele de seminarii.

Ideea creării tablei interactive apare în 1986 și îi aparține lui David Martin din New York, după care în 1987 a fost creată compania SMART Technologies, producătoare de table interactive. Prima

tablă interactivă apare în 1991 în Canada, având un ecran sensibil ce recunoaște atingerea.

Tabla interactivă este un instrument didactic, profesional și interactiv pentru predare-învățare-evaluare, un instrument de lucru pentru profesori care aduce multă interactivitate și multă dinamică în sălile de clasă. Cursurile predate cu aceasta devin mult mai interesante și mai eficiente pentru studenți prin posibilitatea de a adăuga adnotări sau orice alte completări direct pe documentul deschis, fie de tipul Word, Excel, PowerPoint, fie pe un site sau pe o secvență video etc. Toate prezentările pot fi înregistrate în timp real, salvate, imprimate și trimise prin e-mail, pentru a putea fi vizualizate sau editate ulterior. Flexibilitatea oferită de tabla interactivă face posibilă rularea oricărei resurse multimedia sau a navigării pe Internet, textele fiind introduse, atât manual cu markerul, cât și cu ajutorul tastaturii virtuale [8, 11].

Tabla interactivă vine în set cu softul educațional SMART Notebook, elaborat pentru prima dată în 1987, în limba română, cu posibilitatea de selectare și a altor limbi de circulație internațională, fiind gratuit pentru un număr nelimitat de utilizatori (cu excepția unor softuri incluse) și rulând pe platformele Windows, Mac sau Linux, creează fișiere de tipul \*.notebook. SMART Notebook este un ansamblu de programe, destinat diferitor domenii de activitate, cu o interfață clară, accesibilă, include o librărie cu aplicații interactive, ce vine în ajutorul profesorului la pregătirea materiei pentru predare. Prezentarea creată în acest soft, este însoțită de texte, formule, forme geometrice, linii, imagini, conținuturi Flash, tabele, secvențe audio și video etc., cu posibilitatea de manipulare și editare a acestora, datorită cărora studentul asimilează mai bine materia predată.

Anume *tabla interactivă* cu softul educațional SMART Notebook, ne vine în ajutor făcând predarea-învățarea-evaluarea materiei mai ușoară, înțeleasă, eficientă, transparentă, interactivă și mult mai interesantă [11, 8].

Utilizarea tablei interactive în procesul instruirii oferă următoarele avantaje:

- creșterea semnificativă a concentrării, receptivității și implicării elevilor/studentilor în cadrul orelor;
- tabla interactivă poate satisface mai multe stiluri de învățare (elevii/studentii ce posedă un stil de învățare vizual beneficiază de suprafața mare de prezentare, cei ce posedă un stil de învățare auditiv beneficiază de dezbaterile vii ce se nasc în jurul informațiilor prezentate, și în cele din urmă, cei cu stil de învățare tactil-kinestezic vor beneficia în urma atingerii și scrierii cu degetul pe tablă precum și de interacțiunea directă cu materialul ce li se predă;
- îndepărtarea reziduurilor de pe tabla interactivă prin intermediul buretelui sau markerului nu lasă amprente cum o făcea tabla clasică;
- combină proprietățile specifice ale tablei obișnuite cu cretă, tablei cu markere colorate, precum și cele ale plăcilor, marcatorului, proiecteurului și calculatorului;
- asigură o comunicare rapidă și un efect interactiv excelent;
- sistem interactiv ușor de operat (pe suprafața tablei interactive se poate scrie cu ajutorul oricărui element care are capacitatea de a exercita presiune, de exemplu degetul).

*Dezavantajele tablei interactive* țin mai mult de aspectul material decât cel didactic. În continuare vom prezenta câteva dintre acestea: tablele interactive sunt mult mai scumpe decât proiectorul și ecranul; suprafața tablelor interactive poate fi deteriorată, însă reparația suprafeței deteriorate este un serviciu destul de scump; imaginea reflectată pe suprafața tablei interactive poate fi ascunsă de către persoana de lângă tablă etc.

Avantajele tablei interactive enumerate mai sus permit realizarea procesului de învățare în concordanță cu cerințele actuale, asigurând instruirea centrată pe student. Astfel, studenții se sunt actorii principali în cadrul orelor și au posibilitatea să interacționeze direct cu materia care se predă

la oră, și, în cele din urmă își formează și dezvoltă competențe digitale necesare în societatea actuală.

### 3. Soft-ul educațional SMART Notebook

Softul educațional SMART Notebook dispune de următoarele funcții: introducerea textului atât cu mâna, cu diverse markere, cât și cu tastatura virtuală; crearea tabelelor și inserarea imaginilor și a altor date; crearea figurilor regulate și umplerea lor; lucrul cu instrumentele de măsură: rigla, raportorul, compasul; captarea întregului ecran sau o parte a acestuia; utilizarea bibliotecii (*Galeria*) împărțită în teme pe diverse discipline; importarea și exportarea fișierelor; accesarea unor site-uri direct în pagina fișierului; verificarea cunoștințelor prin aplicarea unor teste grilă sau cu caracter interactiv; înregistrarea video și audio; integrarea cu aplicațiile pachetului integrat de birotică Microsoft Office; recunoașterea scrisului de mână în scris de tipar; aplicarea măștii datelor din zona de lucru sau din celulele unui tabel, copierea, mutarea, rotirea, clonarea, clonarea la infinit, redimensionarea, gruparea, blocarea obiectelor etc. [8].

În continuare sunt descrise succint și prezentate în imagini, materialele didactice interactive de diverse tipuri, elaborate la unitatea de curs TIC în soft-ul educațional SMART Notebook pentru tabla interactivă, interfața aplicației fiind configurată în diverse limbi:

- activitatea interactivă „Identificare obiecte” constă în identificarea obiectelor care apar în imagine, prin tragerea acestora deasupra vârtejului corespunzător, Fig. 2;
- activitatea interactivă „Identificare elemente de formatare” constă în executarea unui clic pe elementul ce aparține categoriei respective, Fig. 3. Ambele activități dezvoltă competențe de cunoaștere a noțiunilor studiate la orice unitate de învățare a unității de curs TIC, cum ar fi competențe de identificare a adreselor, tipurilor de date, funcțiilor, opțiunilor în Excel, elemente de formatare la diverse nivele (caracter, alineat, pagină), diverselor noțiuni teoretice etc.



Fig. 2. Identificare obiecte.

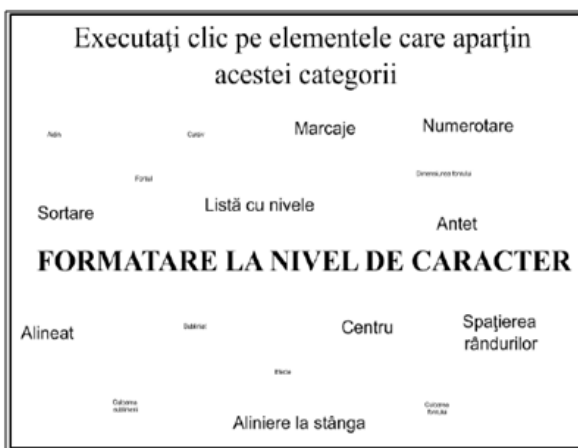


Fig. 3. Identificare elemente de formatare.

- activitatea interactivă „Planul unei lecții” constă în activarea pe rând a butoanelor cu cifre pentru apariția pe ecran a etapei lecției care urmează a fi predată sau denumirile temelor date pentru acasă sau planul unui articol la o conferință etc., Fig. 4;
- activitatea interactivă „Generator de activități” constă în identificarea elementelor pe categoriile respective, Fig. 5;
- activitatea interactivă „Puncte active” constă în găsirea punctelor active de pe imaginea respectivă, în cazul dat, de pe interfața grafică a ferestrei programului MS Word, Fig. 6;
- activitatea interactivă „Selectare cuvinte cheie” constă în selectarea cuvântului corespunzător

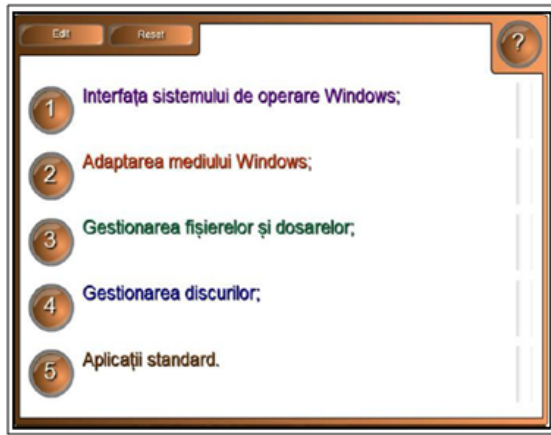


Fig. 4. Planul unei lecții.

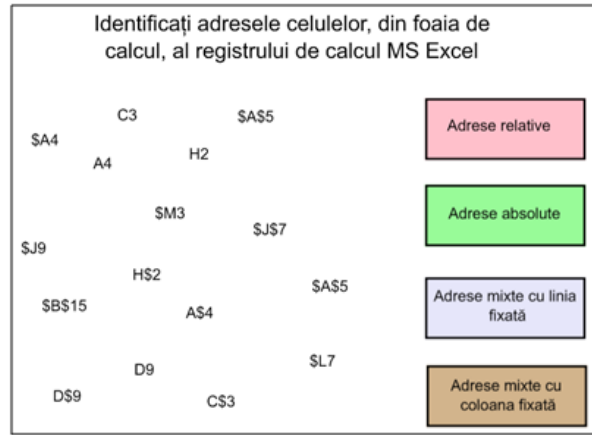


Fig. 5. Generator de activități.

descrierii respective, Fig. 7;

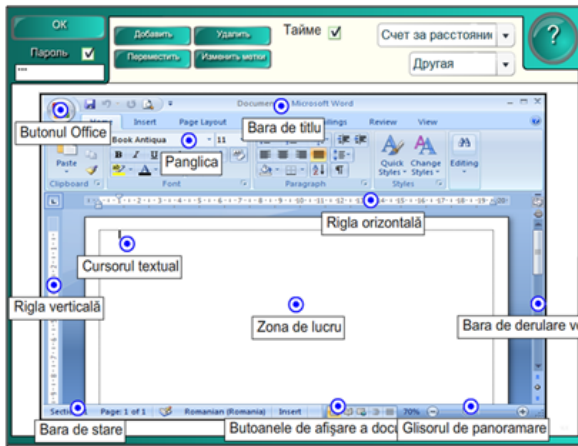


Fig. 6. Puncte active.

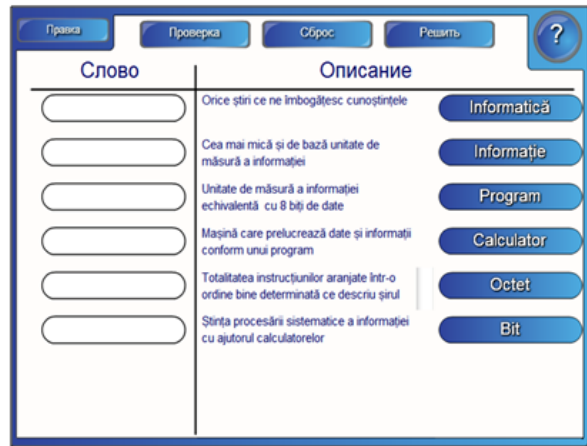


Fig. 7. Selectare cuvinte cheie.

Astfel de activități pot fi create la orice unitate de curs, doar că vor conține date din unitatea de curs predată [8] fie biologie, chimie, matematică, informatică sau orice altă disciplină.

## CONCLUZII

Studierea unității de curs TIC este necesară pentru formarea studenților domeniului socio-juridic ca specialiști apti de a activa în condițiile schimbătoare și crescânde a societății moderne și a necesităților, cerințelor pieței muncii. De asemenea, contribuie la formarea unor specialiști, capabili să se adapteze și să activeze în condițiile schimbătoare a noii societăți informaționale.

O metodă eficientă și destul de convingătoare ce conduce la dezvoltarea competențelor digitale o constituie utilizarea tehnologiilor interactive la predarea-învățarea-evaluarea acestei unități de curs. Actualmente procesul de învățământ este orientat spre formarea și dezvoltarea competențelor digitale a întregului contingent studios. Practic, orice curs poate fi susținut de acest instrument didactic, tabla interactivă, în scopul creșterii profesionale atât a profesorului, cât și a studentului.

Schimbarea modalității de organizare a procesului de învățământ și anume, trecerea de la o metodă tradițională de predare-învățare-evaluare la o metodă interactivă modernă, readuce pe agenda discuțiilor și cercetărilor în instituțiile de învățământ conceptul de interactivitate.



În aceste condiții utilizarea tehnologiilor informaționale interactive la predarea unității de curs TIC este vitală, deoarece acestea contribuie din ce în ce mai mult la dezvoltarea procesului de învățământ, făcându-l mai accesibil, mai interesant și mai captivant. Tabla interactivă este cu adevărat un instrument didactic pertinent, ce ne motivează să desfășurăm mai calitativ procesul instructiv-educativ. În urma orelor predate cu ajutorul tablei interactive crește spiritul de creativitate. Exemplele proiectate pe tabla interactivă sunt mult mai convingătoare, mai atrăgătoare, mai înțelese și mult mai clare decât cele expuse pe tabla clasică.

Instrumentului didactic, profesional și interactiv, a contribuit esențial la formarea și dezvoltarea competențelor digitale la studenții domeniului socio-juridic de unde putem concluziona ca este cu adevărat un instrument care denotă profunzime și competență.

Astăzi piața muncii are cerințe destul de mari în raport cu specialiștii care urmează să fie încadrați în domeniul socio-juridic. În contextul respectiv, formarea și dezvoltarea competențelor digitale prin prisma tehnologiilor informaționale interactive utilizate la predarea unității de curs TIC, studenților domeniului socio-juridic capătă o importanță tot mai mare. În afara profesiei îmbrățișate, specialiștii domeniului respectiv, care posedă competențe digitale performante au un avantaj competitiv în piața locurilor de muncă și vor fi remunerați destul de bine față de cei ce nu posedă acest tip de competență.

## REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

1. ANGHEL C.V., Tehnologii informatice și de comunicare în managementul organizației, capitol din cartea „Managementul organizației comunicante” (coord. Drobot L.), Ed. CCD Deva și RISOPRINT Cluj-Napoca, 2009.
2. ANGHEL, C.V., Eficiența utilizării competențelor TIC în educație, capitol din cartea „A învăța împreună”, (coord. Drobot L.), vol.1, Didactica Internațional, Ediția a XIX-a, Ed. Mirton Timișoara, 2010.
3. FULEA T., Aplicarea noilor tehnologii informaționale în procesul de instruire, Revista Didactica matematicii și informaticii. Societatea matematicienilor a R.M. Chișinău, 2004.
4. GREMALSCHI, A., Formarea competențelor-cheie în învățământul general: Provocări și constrângeri: Studiu de politici educaționale, Chișinău, 2015, 89 p.
5. GREMALSCHI, A., Modernizarea învățământului preuniversitar prin implementarea pe scară largă a tehnologiei informației și a comunicațiilor, Revista Didactica Pro, Nr. 6, 2010, p. 2 – 5.
6. MASALAGIU, C., Distance Learning and Its Methodical, Pedagogical and Social Implications, Restructuring of school teachers, Computer Science, Computer Libris AGORA, 1999.
7. MUNCA, D., Dezvoltarea competențelor digitale prin intermediul portofoliilor online, Revista Didactica Pro, Nr. 6, 2010, p. 40 – 42.
8. POPOV, L., Aplicarea tehnologiilor informaționale în predare-învățare-evaluare, Softul educațional SMART Notebook (pentru tabla interactivă), Ghid metodic, Presa universitară bălțeană, Bălți, 2016, 320 p. ISBN 978-9975-50-171-2.
9. RANIERI, M., Dezvoltarea competențelor digitale. Ghidul profesorului. Disponibil: [http://virtualstages.eu/media/toolkit\\_ru.pdf](http://virtualstages.eu/media/toolkit_ru.pdf), (consultat 12.08.2018).
10. TÎRZIMAN, E., Utilizarea noilor tehnologii ale informării și comunicării în mediul universitar: aspecte ale formării unei culturi informaționale, Universitatea din București, 2002.
11. ГОРЮНОВА, М. И., Интерактивные доски и их использование в учебном процессе, БХВ-Петербург, 2010, 336 стр.