



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

Integrarea inovării sociale

Se impune cu necesitate integrarea tuturor activităților de inovare socială pentru a spori coordonarea operațiunilor din cadrul sistemului de servicii sociale, pentru a îmbunătăți eficiența și pentru a obține rezultate mai bune pentru beneficiari. Integrarea a evoluat semnificativ în ultimul deceniu, în timp ce guvernele și organizațiile implicate în proiecte de inovare socială caută modalități de abordare a nevoilor beneficiarilor și gestionează sarcini sporite cu resurse reduse. TIC poate să contribuie în mod decisiv la acest deziderat prin integrarea proceselor, accelerarea operațiunilor și un mai bun control. Încrederea este însă esențială pentru digitalizarea procesului și adoptarea TIC. Încrederea, care este strâns legată de securitate, este un factor foarte important în interacțiunea online. În mediul online, riscul este asociat în mare măsură cu confidențialitatea datelor și cu securitatea tranzacțiilor.

În această perioadă, integrarea a progresat prin implementarea schemelor bazate pe tehnologiile TIC tradiționale și emergente, modele noi de finanțare și o relație mai dinamică între guverne, cetățeni și furnizorii de servicii din sectoarele private și non-profit. Cu toate acestea, deși pot fi găsite mai multe clasificări diferite ale integrării, nu a apărut o structurare clară și precisă a conceptului de „integrare a inovării sociale”.

Integrarea inovării sociale vizează la modalitățile prin care inovațiile sociale mediate de TIC contribuie la îmbunătățirea furnizării serviciilor sociale prin abordări integrate și coordonare la nivel de guvernare sau funcțional. Prin urmare, putem considera următoarele nivele de integrare a serviciilor prestate ca urmare a inovării sociale (Howaldt et al., 2018):



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

- servicii izolate: nu se realizează nici o integrare a serviciilor la nivel administrativ, ceea ce determină costuri ridicate și o comunicare deficitară;
- integrarea intra-organizațională: include managementul integrat al problemelor, servicii de proiectare livrate în funcție de nevoile persoanelor, integrarea serviciilor frontline pentru a oferi clienților facilități de tipul „ghișeu unic”, integrarea serviciilor din backoffice pentru a oferi structurile de sprijin necesare;
- integrarea inter-organizațională: colaborare între mai multe niveluri de guvernare. Include integrarea bazelor de date, gestionarea comună a situațiilor și a achizițiilor
- integrarea inter-sectorială: colaborarea între guvern și prestatorii de servicii private sau non-profit. Include strategii comune de investiții, co-locarea personalului și rețelele formale ale organizațiilor de furnizare a serviciilor.
- Integrarea universală: serviciul de integrare dincolo de limitele tradiționale ale integrării administrative/operaționale, încorporat într-un nou modus-operandi unde furnizorii de servicii și beneficiarii co-produc mecanisme de livrare inovatoare de servicii și realocare a resurselor.

Din perspectivă operațională, integrarea serviciilor sporește eficiența în ceea ce privește rezultatele și contribuie la reducerea costurilor. Aceasta se reflectă în îmbunătățirea capacității organizaționale și plusvaloare, îmbunătățește planificarea strategică și integritatea sistemului. Astfel se poate realiza o gestiune centralizată a proiectelor de inovare socială, lucrul în echipă multidisciplinară, formare comună, programe sau servicii gestionate în comun.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/innovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

Exemple de inovații sociale

Inovație socială promovată de companii

Un exemplu în acest sens ar putea fi un program de coaching pentru femeile care au supraviețuit violenței de gen și doresc să își reorienteze cariera profesională. Oferiți formare și motivație care ajută femeile să-și îmbunătățească stima de sine și să obțină un loc de muncă, în timp ce compania câștigă o reputație socială.

Inovație socială promovată de entitățile financiare

Banca etică reprezintă acele activități desfășurate de entități financiare fără un scop exclusiv economic și speculativ, ci mai degrabă își canalizează profiturile către economia reală. Un exemplu în acest sens este microcreditele promovate în India de Muhammad Yunus (laureat al Premiului Nobel pentru Pace în 2006), care constă în oferirea unor împrumuturi mici persoanelor sărace și defavorizate, pe care alte entități financiare le-ar refuza, pentru a începe noi afaceri în sectoare precum agricultura comerțul sau energia regenerabilă, de exemplu.

Condițiile nu sunt niciodată abuzive, iar activitățile infracționale, prostituția sau traficul de droguri nu sunt finanțate. În acest fel, este favorizată dezvoltarea zonelor mai sărace și sunt generate oportunități de afaceri, astfel încât cei mai vulnerabili oameni să-și poată construi un viitor fără a depinde de documente.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*

PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/innovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNCI și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*

Contract nr. 21074/14.09.2020

Inovație socială promovată de guverne

Accesul universal la asistență medicală gratuit pentru toți cetățenii este un bun exemplu de ceea ce guvernele pot face pentru a îmbunătăți situația din societate.

Inovație socială promovată de uniunea companiilor și ONG-urilor

În țările subdezvoltate este esențial să se îmbunătățească bunăstarea activității lor zilnice, prin acces la educație, electricitate sau apă potabilă. Companiile și ONG-urile își pot uni forțele pentru a genera noi tehnici care să îmbunătățească aceste aspecte și, în colaborare, să o facă să ajungă la populația care are nevoie de ea. Acesta este un alt fenomen al inovației sociale pe care îl putem găsi.

2-ÎMBUNĂTĂȚIREA ACCESIBILITĂȚII, A UTILIZĂRII ȘI A CALITĂȚII TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIEI ȘI COMUNICAȚIILOR

Context

Prin Strategia Europa 2020 (Comisia Europeană, 2010a), un program de reforme care trebuie adaptat și transpus în obiective și activități prioritare la nivelul fiecărui stat membru, Uniunea Europeană își propune redresarea economică și crearea unei societăți caracterizate de o creștere economică inteligentă, sustenabilă și incluzivă. Pentru realizarea



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

de progrese pe fiecare dintre aceste trei direcții prioritare Strategia propune șapte inițiative emblematiche, una dintre acestea fiind Agenda Digitală pentru Europa.

În contextul în care la nivel european sunt necesare progrese în ceea ce privește digitalizarea și inovarea, Agenda evidențiază rolul cheie pe care tehnologia informațiilor și comunicațiilor (TIC) îl are în crearea unei Europe competitive și promovează dezvoltarea unei piețe unice digitale. TIC, în special Internetul, reprezintă un suport fundamental pentru activitățile economice și sociale, iar potențialul său trebuie maximizat. Prin urmare, obiectivul general al Agendei este crearea de beneficii pe plan economic și social prin valorificarea la maximum a avantajelor oferite de TIC prin creșterea serviciilor de internet rapid, securitate informatică, servicii de e-guvernare etc. Îmbunătățirea accesului, utilizării și a calității TIC va permite creșterea calității vieții cetățenilor, va exploata potențialul inovator al Europei și va stimula creșterea economică, în condițiile în care impactul social și economic al TIC este de necontestat (Comisia Europeană, 2010b).

Strategia privind piața unică digitală pentru Europa (Comisia Europeană, 2015) argumentează necesitatea unei piețe unice digitale pentru a plasa Europa pe una dintre pozițiile de top la nivel global în ceea ce privește economia digitală. Strategia privind piața unică digitală este bazată pe trei piloni:

1. asigurarea unui acces mai bun al consumatorilor și întreprinderilor la bunuri și servicii digitale
2. asigurarea de condiții propice dezvoltării rețelelor și serviciilor digitale
3. maximizarea potențialului de creștere al economiei digitale la nivel European

Ca stat membru al Uniunii Europene, România trebuie să se alinieze la Agenda Digitală pentru Europa. Astfel, în vederea creșterii competitivității României și dezvoltării economice și digitale, a fost dezvoltată Strategia Națională privind Agenda Digitală pentru România (Ministerul pentru Societatea Informațională, 2015) care preia unele dintre obiectivele promovate de Agenda la nivel european și le adaptează viziunii strategice TIC



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNCI și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

conturată la nivel național. Agenda Digitală pentru România vizează direct dezvoltarea sectorului TIC și definește patru domenii majore de acțiune în acest sens:

- Domeniul de acțiune 1: eGuvernare, Interoperabilitate, Securitate Cibernetică, Cloud Computing, Open Data, Big Data și Media Sociale
- Domeniul de acțiune 2: TIC în Educație, Sănătate, Cultură și eInclusion
- Domeniul de acțiune 3: eCommerce, Cercetare, Dezvoltare și Inovare în TIC
- Domeniul de acțiune 4: Broadband și Infrastructura de Servicii Digitale.

Recent, a fost adoptată Hotărârea Guvernului nr. 89/2020 din 28 ianuarie 2020 care prevede organizarea și funcționarea Autorității pentru Digitalizarea României (ADR), un nou organism carepreia activitățile și structurile la nivel național din domeniul tehnologiei informației și care stabilește, de asemenea, strategiile naționale în domeniul securității cibernetice.

Interesul major acordat TIC din punct de vedere instituțional și al reglementărilor legislative este argumentat de impactul incontestabil pe care aceste tehnologii îl au asupra tuturor activităților economice și sociale. În prezent, societatea trece printr-un proces rapid de digitalizare deoarece noile tehnologii au adus și continuă să aducă schimbări în toate domeniile vieții: cea de-a 4-a revoluție industrială generată de digitalizarea masivă a pieței muncii (Hecklau et al., 2016; Spöttl & Windelband, 2020), nevoia de adaptare a conținutului educațional și a procesului de predare-învățare în contextul utilizării pe scară tot mai largă a instruirii asistate de calculator (Hatos, 2019), o nouă formă de comunicare a și interacțiune socială mediată de computer, formarea de noi competențe digitale necesare realizării activităților curente, servicii online etc. Prin urmare, TIC sunt și trebuie să fie utilizate ca instrumente cheie pentru stimularea creșterii economice și dezvoltării sociale



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

Definirea conceptului

TIC reprezintă un set de instrumente și resurse tehnologice digitale folosite pentru comunicare, creare, transmitere, stocare și gestionare a informației. Tehnologiile sunt bazate pe calculatoare, echipamente periferice digitale, transmiterea datelor pe bandă largă, Internet.

TIC în educație presupune utilizarea Tehnologiilor Informaționale și Comunicaționale pentru organizarea și asistarea procesului de predare învățare

Globalizarea și schimbările tehnologice – procesele care s-au accelerat în tandem în ultimii 20 de ani stau la baza unei noi economii mondiale “pusă în mișcare de tehnologii, alimentată de informații și condusă de cunoștințe. Extinderea acestei noi economii globale are implicații majore în structura și scopurile instituțiilor educaționale. Deoarece perioada de actualitate a informației se micșorează continuu, iar gradul de acces la ea crește exponențial, sistemul educațional nu mai poate rămâne în continuare axat pe transmiterea unui set rigid de cunoștințe de la instructor către cursant într-o perioadă fixă de timp. După Alvin Toffler, “analfabetul secolului XXI va fi nu acel care nu poate citi sau scrie, dar acel, care nu poate să învețe, să se dezvețe și să reînvețe”.

Experiența implemetării în ultimele decenii a diverselor forme de TIC în sălile de clasă și în alte formule de instruire demonstrează că realizarea deplină a beneficiilor oferite de TIC pentru educație nu va fi automată. O integrare eficientă a TIC în sistemul educațional este un process complex, multicomponent, care implică nu doar tehnologiile (care formează doar “capitalul inițial”) dar și aspectele curriculare și pedagogice, de organizare instituțională, competențe ale cadrelor didactice, finanțe etc.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/innovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

Instrumente TIC în învățarea modernă

Modernizarea procesului educațional în contextul unei societăți informaționale este imposibilă fără utilizarea instrumentelor digitale moderne. Acestea din urmă pot fi divizate în următoarele categorii mari:

Instrumente hardware – echipamentele digitale universale sau specializate, utilizate pentru asigurarea procesului de instruire. Pornind inițial de la calculatoarele personale, accesate direct în calitate de furnizor de texte digitale, instrumentele hardware au evoluat pînă la dispozitivele integrate care asigură posibilități de comunicare, percepere a resurselor educaționale multimedia, creare a resurselor educaționale de autor. În prezent, echipamentele hardware, dirijate de microprocesoare pot fi clasificate în:

- *Echipamente de prezentare*: monitoare video, proiectoare multimedia, table interactive. Asigură perceperea vizuală și sonoră pasivă sau interactivă a datelor în format digital pentru auditoriul individual sau de grup.
- *Echipamente de stocare*: diverse medii de stocare a datelor: magnetice, optice, mixte. Creșterea capacităților de stocare este însoțită de compactarea dimensiunilor, creșterea portabilității și a siguranței datelor. În consecință
- *Echipamente specializate*: de preluare a imaginilor, secvențelor video și sonore. Deosebit de utile s-au dovedit a fi echipamentele pentru digitalizarea documentelor tipărite - scannerele. Utilizarea lor a permis extinderea exponențială a cantității de informație digitală și a servit drept imbold pentru dezvoltarea formatelor multimedia.

Instrumente software – resurse digitale de diferite tipuri:

- *Resurse pasive* – documente text, imagini, secvențe sonore sau video, dicționare digitale, care pot fi accesate în bază legală, amplasate local, pe un suport de date sau în Rețea.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/innovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

- *Obiecte de învățare standardizate* – obiecte interactive, care permit intervenția persoanei instruite pentru realizarea unor activități practice, exerciții sau teste, realizate în conformitate cu standardele internaționale din domeniu, cel mai cunoscut fiind setul de standarde SCORM (**Sharable Content Object Reference Model**)
- *Aplicații de simulare* – aplicații care modelează fenomene și evenimente reale prin un set de formule matematice. Caracteristica dominantă a aplicațiilor de acest tip este capacitatea utilizatorului să observe sau să modeleze un fenomen sau acțiune fără o implicare reală în acestea. La această categorie se afiliază și jocurile educaționale.
- *Aplicații pentru evaluare* – produse software instalate local sau online, care permit crearea testelor pentru evaluări curente, intermediare sau finale, precum și analiza, stocarea și transmiterea rezultatelor către evaluator sau sistemul de management al învățării.
- *Sisteme de management al învățării (Learning management system)* – aplicații software, care cu baze de date integrate care conțin date privind progresul, eficiența învățării, conținuturi instructive și date privind utilizarea lor de către cei instruiți în format digital. Scopul principal al unui LMS este asigurarea procesului de creștere a cunoștințelor, dezvoltării unor noi deprinderi și abilități, iar în unele cazuri și creșterea productivității muncii.
- *Sisteme de management al conținutului (Learning content management system)*- aplicații software pentru dezvoltarea managementul și publicarea ulterioară a resurselor educaționale (conținuturilor) prin intermediul LMS. Un LCMS este un mediu comun, în care creatorii de conținuturi pot elabora, stoca, reutiliza, gestiona și livra conținuturi de învățare prin intermediul unui repozitoriu central.

Instrumente de comunicare – instrumentele software și hardware folosite pentru organizarea procesului de comunicare, atât sincron, cât și asincron. Dintre instrumentele universale pentru comunicare sincronă individuală sau în grup, cele mai cunoscute sunt: Skype, Google talk, Yahoo messenger, sisteme specializate pentru videodifuzare și videoconferințe etc. Numărul și varietatea lor crește continuu. Din instrumentele pentru



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

comunicarea asincronă cele mai des utilizate sunt: email, forumuri, bloguri, grupuri de discuții, RSS, repozitorii pentru imagini, texte și video (Slideshare, Google albums, YouTube etc). Specificul instrumentelor comunicaționale software este posibilitatea de a transmite informația în timp real și a o stoca practic fără restricții de volum. Instrumente hardware în aspect comunicațional sunt serverele de date, internet, canalele de comunicații și dispozitivele de rețea, care asigură transmiterea fizică a informației.

Medii virtuale de învățare

Un mediu virtual de învățare (*Virtual Learning Environment VLE*) este un set de instrumente de predare și învățare concepute pentru a extinde experiența de învățare a cursanților (studentilor) prin utilizarea instrumentelor TIC. Principalele componente ale unui sistem VLE includ: *resursele software* pentru cartografierea curriculum-ului cursului (divizarea în secțiuni distincte, care pot fi evaluate separat), urmărirea progresului de învățare a studentului, asistența online pentru studenți și profesori, *comunicații electronice* (canale de comunicare pentru e-mail, discuții tematice, chat, bloguri); link-uri la resursele curriculare externe, *echipamente hardware*: servere de aplicații, de conținuturi, Internet, echipamente de rețea. Utilizatorii VLE au roluri de profesor sau studenți.

Profesorii au acces la aceleași materiale ca și studenții, dar dispun de drepturi suplimentare pentru a crea sau a modifica conținuturi de învățare pentru curs și de a urmări progresul și rezultatele studenților. În VLE există și rolul de administrator, dar acesta este rezervat persoanelor care administrează întreg sistemul. Există mai multe VLE comerciale, inclusiv Blackboard, WebCT, AeL, Lotus LearningSpace dar și în VLE distribuție liberă. În prezent se resimte o apropiere tot mai mare între noțiunile de VLE și LMS sau LCMS. Având inițial destinații și componente diferite, toate aceste sisteme în procesul de dezvoltare au căpătat funcționalități suplimentare, astfel că acum realizează o funcție generală – cea de management a învățării în spațiul digital. Aceleași funcționalități le înglobează, *sistemele de suport a învățării (Learnins Support Systems LSS)*, mediile



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNCI și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

gestionate de învățare (Managed Learning Environment MLE) care se extind în platforme de e-learning (e-learning platforms). Pentru a evita în continuare confuzii de termeni, vom face abstracție de componentele tehnice (canale de comunicare și echipamente hardware) și vom folosi noțiunea de Sistem de gestionare a învățării (LMS) ca una generică pentru toate noțiunile descrise mai sus.

Date privind utilizarea TIC

Performanță digitală și competitivitate

Monitorizarea periodică a performanțelor digitale la nivelul statelor membre UE indică diferențe transnaționale, cu toate că în ultima perioadă se înregistrează progrese în ceea ce privește competitivitatea digitală în majoritatea țărilor europene. Rezultatele Indicelui Economiei și Societății Digitale (DESI) pentru 2020 indică țări precum Finlanda, Suedia, Danemarca și Țările de Jos pe poziții de top în ceea ce privește performanța în domeniul digital, în timp ce performanțele cele mai scăzute sunt înregistrate în cazul Italiei, României, Greciei sau Bulgariei (Comisia Europeană, 2020a).

Ritmul de digitalizare al societății prin dezvoltarea TIC și maximizarea potențialului utilizării acestor tehnologii este strâns legat de nivelul de competențe digitale ale utilizatorilor. Pe lângă alte elemente de diferențiere, literatura de specialitate împarte utilizatorii noilor tehnologii în nativi digitali și imigranți digitali și în funcție de competențele digitale deținute (Nadolu, 2020). Pandemia de COVID-19 subliniază și mai mult importanța deținerii de competențe digitale de bază necesare atât pe piața muncii, dar nu limitat la aceasta. Nevoia de competențe digitale este evidentă în condițiile în care cererea de competențe în domeniul TIC a crescut în majoritatea țărilor. Cu toate acestea,



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

multe dintre statele membre UE se confruntă cu o lipsă acută a competențelor digitale de bază. Competențele digitale reprezintă unul dintre cele opt competențe-cheie pe care oricine trebuie să le dețină pentru a face față provocărilor unei societăți digitalizate.

Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni (DigComp) oferă clarificări în ceea ce privește ideea de "a fi competent din punct de vedere digital", stabilește opt niveluri de competențe și descrie cunoștințe, competențe și atitudini necesare în 5 domenii specifice: informație și date, comunicare, creare de conținut digital, siguranță, soluționarea problemelor (Ferrari, 2013). Cu toate că 85% dintre cetățenii Uniunii Europene utilizau Internetul în anul 2019, un procent relativ ridicat din populația UE (58%) deține cel puțin competențe digitale de bază (Comisia Europeană, 2020a). Tocmai de aceea, prin strategiile și programele adoptate Comisia Europeană își propune ca 70 % dintre adulții cu vârsta cuprinsă între 16-74 ani să dețină cel puțin competențe digitale de bază până în 2025.

Utilizarea TIC in Romania

Cu toate că valoarea Indicelui Economiei și Societății Digitale (DESI) pentru România a crescut în ultimii cinci ani, în 2020 rezultatele situează țara noastră pe locul 26 între statele membre UE (Comisia Europeană, 2020b). Cele cinci dimensiuni DESI măsurate se referă la: Conectivitate (utilizare servicii în bandă, acoperire rețele, pregătire 5F, indicii de prețuri), Capital uman (competențe digitale, specialiști în domeniul TIC, absolvenți în domeniul TIC), Servicii publice digitale (E-guvernare, formulare online), Utilizarea serviciilor de Internet (persoane care nu au utilizat Internetul niciodată, utilizatori, activități online), Integrare tehnologiei digitale (schimb electronic de informații, platforme de comunicare socială, volume mari de date, vânzări online IMM-uri, comerț electronic & vânzări online transfrontaliere).

La capitolul Conectivitate România are cele mai bune valori, situându-se pe locul 11 la nivelul UE, datorită, în principal, utilizării extinse a benzii de foarte mare viteză în special



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/innovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNCI și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

în zonele urbane, dar și a existenței rețelelor fixe de foarte mare capacitate. 49% dintre gospodăriile din România sunt abonate la servicii de bandă largă de foarte mare viteză, dar există un decalaj digital semnificativ între zonele urbane și rurale care trebuie abordat. De asemenea, România este pe primul loc la nivel european în ceea ce privește prețurile pentru conexiunea în bandă largă. Țara noastră se situează tot pe primele locuri la nivelul UE (locul 5) și în ceea ce privește proporția absolvenților TIC (5.6% dintre toți absolvenții comparativ cu media UE de 3.6%) (Comisia Europeană, 2020b).

Cu toate acestea, digitalizarea României se produce lent în condițiile în care competențele digitale ale cetățenilor sunt deficitare: “aproape o cincime dintre români nu au utilizat niciodată Internetul și mai puțin de o treime au competențe digitale cel puțin elementare” (Comisia Europeană, 2020b, p. 3). România se situează pe locul 27 între statele membre UE în ceea ce privește nivelul competențelor digitale de bază având în vedere că mai puțin de o treime dintre persoanele cu vârsta cuprinsă între 16 și 74 de ani dețin aceste competențe, iar 18% dintre cei între 16-74 ani declară că nu au utilizat niciodată Internetul în condițiile în care media UE este de 9%. Utilizarea serviciilor bancare online, cumpărături online, citirea de știri online sau consumul de muzică și materiale video sunt activități la care România înregistrează valori scăzute în special din cauza nivelului scăzut de încredere pe care românii îl au în tehnologia digitală. Înregistrăm și cele mai scăzute valori la nivelul Uniunii Europene în ceea ce privește digitalizarea întreprinderilor și a serviciilor publice, dar și din punct de vedere al utilizării serviciilor de e-guvernare (Comisia Europeană, 2020b)



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNCI și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

Rolul TIC in dezvoltarea societăților

Societatea informatica reprezintă o noua etapa a civilizatiei umane, un nou mod de viață calitativ superior care implica folosirea intensivă a informației în toate sferile activității și existenței umane, cu un impact economic și social major. Societatea informatica permite accesul larg la informatie membrilor săi, un nou mod de lucru si de cunoaștere, amplifică posibilitatea globalizării economice si a creșterii coeziunii sociale.

Suportul tehnologic al noii societăți se constituie prin convergența a trei sectoare: tehnologia informației, tehnologia comunicațiilor, producția de conținut digital. Progresul tehnologic a permis apariția unor noi servicii și aplicații multimedia, care combină sunetul, imaginea și textul și utilizează toate mijloacele de comunicare (telefon, fax, televiziune și calculatoare). Dezvoltarea acestor noi mijloace de comunicare și de tehnologia informației reprezintă un factor important de creștere a competitivității agenților economici, deschizând noi perspective pentru o mai bună organizare a muncii și crearea de noi locuri de muncă. Totodată se deschid noi perspective pentru modernizarea serviciilor publice, a asistentei medicale, a managementului mediului și noi căi de comunicare între instituțiile administrației publice și cetățeni. Accesul larg la educație și cultură – pentru toate categoriile sociale, indiferent de vârstă sau de localizarea geografică – poate fi de asemenea realizat cu ajutorul noilor tehnologii.

Societatea Informatică integrează obiectivele dezvoltării durabile, bazată pe dreptate socială și egalitate a șanselor, protecție ecologică, libertate, diversitate culturală și dezvoltare inovativă, restructurarea industriei și a mediului de afaceri.

Schimbările majore din ultimii ani – creșterea exponențială a comunicațiilor mobile și a utilizatorilor de Internet, contribuția sectorului Tehnologiei Informației și Comunicațiilor



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

(TIC) la creșterea economică și la crearea de locuri de muncă, restructurarea/reingineria companiilor și a business-ului în general pentru a beneficia mai eficient de noile tehnologii, dezvoltarea accelerată a comerțului electronic – susțin tranziția de la era industrială la cea post-industrială, trecerea la “noua economie”

Noile tehnologii digitale fac ca accesul, stocarea și transmiterea informației să fie din ce în ce mai facile și mai accesibile ca tarife. Dispunând de informația digitală, aceasta poate fi transformată în noi valori economice și sociale, creând imense oportunități pentru dezvoltarea de noi produse și servicii. Informația devine resursa-cheie și factor de producție pentru economia digitală.

Incepând cu anii '90 penetrarea rapidă a calculatoarelor personale (PC), evoluția tehnologiilor software, dezvoltarea explozivă a rețelelor de comunicație de date și a serviciilor bazate pe Internet au produs schimbări profunde la scara mondială.

Comerțul electronic la scară globală, inter-companii (de tip “business-to-business”) a atins în 2003 valoarea de 844 miliarde € și se estimează să ajungă la 12.869 miliarde € în 2007, adică cu o rată de creștere anuală de 73% .

Aceste evoluții s-au datorat în mare măsură atât progreselor tehnologice cât și promovării unor politici noi privind privatizarea și promovarea competiției pe piața TIC, noilor reglementări tehnice și juridice în domeniu, noilor strategii naționale și regionale de dezvoltare a societății informatice. Toate țările dezvoltate și-au elaborat și implementat politici guvernamentale susținute privind cercetarea, dezvoltarea și adoptarea noilor tehnologii, consolidarea infrastructurilor informaționale naționale, formarea și atragerea de specialiști în domeniul TIC (inclusiv din alte țări), educarea populației adulte, cooperarea cu sectorul privat și încurajarea investițiilor în această nouă ramură economică, promovarea de proiecte guvernamentale menite să demonstreze utilitatea serviciilor specifice societății informatice.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II, POCU/626/6/13/133422*
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNCI și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*
Contract nr. 21074/14.09.2020

Construirea noului model de societate ridică astfel probleme socio-politice majore – atât la scara națională, cât și internațională – de atenuare a fenomenului de excludere de la beneficiile noilor tehnologii a unor categorii sociale și a unor regiuni/zone geografice și de coeziune socială, de conservare și promovare a culturii specifice fiecărei națiuni și comunități locale, de protecție a cetățeanului și consumatorului. Soluționarea acestor probleme nu se poate realiza decât printr-un dialog larg între autoritățile guvernamentale, reprezentanții mediului de afaceri, ai mediului academic și societatea civilă, atât la nivel național, regional, cât și global.

Guvernele și instituțiile acestora au rolul de a stimula, conduce, controla și participa activ la acest proces de tranziție către Societatea Informațională prin programe de acțiune concrete și prin inițierea unui nou cadru de reglementări specifice. Prin noile legi, norme, standarde și reglementări care vor fi elaborate, se va stimula, pe de o parte, dezvoltarea noilor servicii specifice Societății Informatică (comerț și tranzacții electronice, informatizarea serviciilor publice, accesul cetățeanului și agenților economici la informația publică etc.), iar pe de altă parte, se vor asigura regulile etice de a munci și trăi într-un nou tip de societate (protecția vieții private și a datelor personale, confidențialitatea tranzacțiilor, protecția consumatorului etc.)

La rândul său, comunitatea de afaceri din domeniul tehnologiilor informației și comunicațiilor oferă produse și servicii de înalt nivel tehnologic, accesibile ca prețuri și tarife. Totodată se formează o nouă cultură a competitivității agenților economici din toate sectoarele în noul tip de economie, economia digitală. Prin complexitatea fenomenelor pe care le implică dezvoltarea societății informaționale, prin necesitatea formării unei noi culturi a cunoașterii și a învățării în condițiile utilizării noilor tehnologii a cercetării-dezvoltării și inovării tehnologice, participarea activă a comunității academice (instituții de cercetare, de educație și de cultură) devine de asemenea esențială.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Titlul proiectului: *ACCES - facilitarea accesului către profesiile contabile prin crearea unui sistem funcțional de stagii de practică - Pilonul II*, POCU/626/6/13/133422
PROIECT COFINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ DIIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN
PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectiv tematic 10: *Efectuarea de investiții în domeniul educației, al formării și al formării profesionale în vederea dobândirii de competențe și a învățării pe tot parcursul vieții*

Obiectiv specific 6.13: *Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă/cercetare/inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI*

Contract nr. 21074/14.09.2020

Întocmit

Ștefania Năstase

Expert implementare teme secundare



CECCAR

Contați pe Noi. Contați, cu Noi.
Intelectuana!