

Lumi virtuale¹



Cele trei dominante ale scolii în viitor se desemnează a fi: **educatia permanenta, folosirea intensiva a noilor mijloace tehnologice ale comunicarii si învatamantului modular.**

Omul devenind mai scump decât masina, mecanizarea și automatizarea proceselor educative va fi un imperativ economic. Prezența computerelor va face din profesor ceea ce trebuie să fie: **un strateg**, nu un funcționar, aceasta din urma categorie fiind și ea supusă unei tehnicizării rapide. Examinările, punerile de note, exercitiile recapitulative, concursurile și în general partea măsurabilă (nu încă cea creatoare) de tipul: răspuns corect-răspuns incorect, da-nu; bifarea soluției potrivite din cinci posibile, iată operații ce se pretează de minune unor auxiliari mecano-electronici ai profesorului.

Modularitatea cunoștințelor e o concepție, un stil de gândire. Ea reprezintă triumful funcționalității și economicității: încredințarea constructorului să folosească același modul în combinații diferite pentru a crea orice tip dorit de casă. Modulată este apoi spațiul ce prin pereți mobili devine, după dorință, ori sală imensă de reprezentare, ori se împarte în nenumărate birouri individuale.

Omul este fără îndoială împodobit și cu alte trăsături: e **faber**, fabricant de unelte, **cogitans**, ca gânditor, **ludens**, căci se joacă, **ciberneticus**, fiindcă a extins retroacțiunea din natură la automate, **aestheticus** ca iubitor de frumos. Dar el este și **jubens**, fiindcă decide.²

Introducerea instrumentelor informatice în câmpul pedagogiei tradiționale a dus la apariția unei noi forme de instruire: instituția **învățământului deschis la distanță (IDD)**. În mod evident, dezvoltarea unor forme de învățământ la distanță se sprijină pe tehnologiile și instrumentele moderne de prelucrare a informației și de comunicație specifice societății informatizate.

Rămân însă în discuție unele probleme privitoare la relațiile dintre actorii care evoluează în această nouă dimensiune a învățământului.

Relația dintre **pedagog și student**, se dematerializează, devine **virtuală**, prezența fizică, în același spațiu și în același timp, a actorilor participanți la procesele de instruire ne mai fiind necesară. Asistăm, astfel, la dezvoltarea unor forme de instruire prin **instrumente virtuale**, IDD fiind, prin excelență, o formulă de organizare a învățământului bazată pe tehnologii mediatiche.

Sistemul de educație informatizată demarat de MEC își propune o veritabilă reformă a sistemului educațional. Conceptul de reformă trebuie să fie

¹ Articol prezentat la Liceul Economic Costin Kiritescu- Targul « **Lansarea firmelor de exercitiu in mediu virtual** » 16 Decembrie 2005

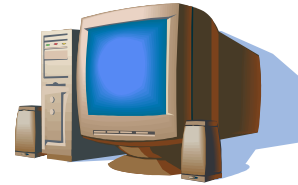
² Micea Malita ” Idei in mers ” Editura Albatros

unul pragmatic care sa fie capabil sa schimbe structural calitatea educatiei si nivelul de cunoastere prin dezvoltarea conceptului de « **a face** », « **a construi** ». ³ In deceniul trecut , tehnologia viitorului⁴ anunta urmatoarele directii de dezvoltare , directii care pareau de-a dreptul utopice :

1. Calculatoarele vor fi mai umane.

Pe de o parte, mașinile "se vor" insertate în uman, "inconștientul" lor fiind cuplat binar, însă "tînjind" după deteriorializarea mașinistă. Sistemele de calcul tind să semene tot mai mult cu oamenii: să fie dotate cu o interfață multimodală ale cărei componente să fie exprimarea vorbită, indicarea și privirea, să înțeleagă idei umane . Mașinile digitale vor comunica între ele și cu oamenii, vor avea personalitate într-adevăr, o întreagă "eră a optimismului" ⁵ .

2. Retelele vor fi omniprezente.
3. Web-ul va fi mai deștept!
4. Micile dispozitive vor gândi.
5. Economia va fi pe internet.
6. Distracția va fi virtuală.
7. Identitatea va fi digitală.



Calculatorul ofera 6 moduri de învățare toate toate definite cu ajutorul unui verb de acțiune :

- **A crea.** Cunoasterea se construiește pe un act creativ și voluntar. Calculatorul permite construirea de obiecte virtuale : texte, imagini, sunete. Aceasta forma de creație sta de fapt și la baza construirii produselor multimedia.
- **A juca :** pentru cei mici a juca și a învăța se confundă. Imediat ce a învățat constituie o plăcere , învățăm mai bine și mai repede. Produsele multimedia educative se bazează pe scenarii ludice și pe stimulente.
- **A experimenta :** jocurile electronice bune îl pun pe utilizator în postura de a înțelege de ce uneori se înșeală (învățăm din greșeli). Ramane să distinga **virtualul** de **real** : a ști să folosești un simulator de avion nu înseamnă că știi să pilotezi.

³ Ecaterina Andronescu - Simpozionul de informatica –Colegiul Sfântul Sava , București –martie 2002

⁴ *PC Magazine, cover story: "Tehnologia Viitorului" Vol.1 Nr.10/2000 la adresa http://www.e-scoala.ro/Lectie_de_Internet/lectie_tendinte.htm*

⁵Nicholas Negroponte, (Era digitală, Ed. All, 1999).

- **A explora** . Explorarea este o calatorie care permite descoperirea unor piste neasteptate. Tehnicile informatice deschid imense posibilitati de explorare a imaginilor , sunetelor , scrierilor : internetul si Cd-ul sunt mijloace ce permit accesul la o masa fenomenala de informatii.
Atentie - ne putem pierde în ea.
Nu este suficient sa dispui de cunostinte pentru a învata.
- **A coopera** : conexiunea la rețeaua ce calculează favorizează realizarea în comun a unor experiente disparate : ea aduna la un loc pentru un timp dat persoane diferite, generand interactiuni, facilitand schimbul si repartizarea cunostintelor.
- **A evalua**. Noi instrumente software ofera deasemenea facilitati in domeniul evaluarii elevilor cu ajutorul testelor electronice de evaluare. Se ofera ajutor în alcatuirea de teste , inclusiv în alegerea aleatoare a unui set de întrebări dintr-o multime de posibilitati. Evaluarea permite validarea cunostintelor acumulate :
 - Pentru formator : cea mai buna baza pentru formularea demersului pedagogic care ii confera si un rol de « judecator de cunostinte »
 - Il face pe cel ce invata mai autonom , il dispenseaza pe formator de sarcina de cenzor.

Astfel calculatorul nu înlocuieste profesorul ci ajusteaza rolul si relatia acestuia cu elevul. Acest impact ne obliga sa ne punem întrebări :

Menirea scolii este sa transmita copiilor o cultura generala sau sa-i pregateasca pentru o meserie ? Formarea continua este înca o alegere sau a devenit o obligatie ? Putem valoriza capitalul de cunostinte si deprinderi ?

În **media digitală**, raportarea conceptuală la noi realități electronice se face, nu altfel, decât... metaforic. Limbajul este, mai mult ca oricând, **virtual**, nu doar în sensul unor potențialități de semnificare sau a unor gestații ale gândirii, ci și pentru că între obiect și semn se instituie o **legătură virtuală**. Metaforic, exprimăm logica lui "este de parcă". Nu putem acoperi o întreagă referențialitate prin concepte, doar o aproximăm prin analogie. Aici intervine un paradox. Trecerea la **digitalizare** se face prin renunțarea la **analog** (precum în cazul televiziunii); **limbajul computerului este codul binar**, însă corespondența cu realul s-a păstrat în neputința terminologiei noastre de a capta exact referentul. Nu putem să comunicăm în algoritmi, de aceea avem nevoie să atribuim nume prin analogie.

Cele mai frecvente **metafore** utilizate în **legătură cu Internetul**. "Super-autostrada" electronică este o metaforă a unei viitoare lumi conectate interactiv, a unui flux de informație digitală transmisă

nediferențiat, global, pe rute multiple și rapide. Aplicațiile timpurii ale computerelor tratau informația ca împărțită într-o rețea de "insule". Informația a devenit relațională - o insulă activează altă insulă, producând o asociație care îi dă utilizatorului posibilitatea "să navigheze".

Metaforele spațiale sugerează ideea călătoriei, de la perceperea bazei de date ca scurgere printr-o "fereastră" sau plimbare prin "cameră" (click-urile mouse-ului sînt analoge traversării unor coridoare în interiorul ecranului) pînă la marginea unui "surfing" sau a unui înot pe deasupra unui cuib de... noduri. Perspectiva "ochiului de pește" este importantă în navigare, mai ales că se cuplează cu metafora cognitivă a unei "hărți": te ajută să nu te îneci într-un hypertext, să știi unde te afli și încotro te îndrepti. **Navigarea** este percepută ca o **activitate intențională** care urmărește un **scop**, pe cînd **surfingul**, ca o perindare "la întâmplare", o documentare "din mers". Distincția este destul de relativă, căci un *fish-eye browser* poate să anticipeze demersul unei cercetări, iar un scop minimal poate fi chiar lipsa unui scop precis elaborat.

Deși expresive inițial, metaforele și limbajul **virtual** sînt pîndite de clișeizare. Abuzul inevitabil al limbajului înseamnă și mișcarea acestuia de la **știință la imaginație**.

Școala on-line

"Ar trebui să folosim experiența câștigată pe plan internațional și în folosul elevilor noștri. Calculatorul nu trebuie să mai fie studiat doar ca o materie, el este de fapt un nou **mediu de învățare**".⁶

Conceptul de **mobile learning**, prin care elevii și studenții au acces la o întreagă bibliotecă de resurse în format electronic prin intermediul dispozitivelor e_book, sta la baza sistemului *mobile_learning*. Acesta presupune sute de cărți într-un dispozitiv de formatul uneia singure, fiind așadar foarte ușor de transportat, are ecran senzitiv, și este ușor de mînuit.

Elementele multimedia incluse, sunet și imagine, îl transformă într-un instrument eficient și interactiv ce aduce valoare adăugată procesului de învățare. Studentii îl pot folosi pentru cercetare și documentare iar profesorii pot evalua mult mai repede și eficient rezultatele studentilor și își pot pregăti și prezenta materialele de studiu într-o manieră modernă și atractivă pentru elevi.

Sistemul *mobile learning* presupune sute de cărți într-un dispozitiv de formatul uneia singure fiind așadar foarte ușor de transportat, are ecran senzitiv, și este ușor de mînuit, iar elementele multimedia incluse, sunet și imagine, îl

⁶Talpes Florin – "**E Learning in Romania de la zero la infinit**"-MEC-Academia Romana -Sectia de stiinta si tehnologia informatiei „**Mobile Learning**”-**Simpozion cu tema E-Invatamant (E_Learning) 28 martie 2002**

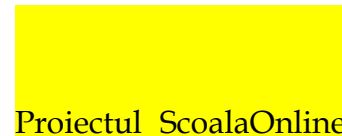
transformă într-un instrument eficient și interactiv ce aduce valoare adăugată procesului de învățare. "Școala on-line" ⁷este cel de-al doilea proiect concret pe care îl propunem ca mijloc de eficientizare a învățământului românesc.

Proiectul ScoalaOnline își propune să ajute pe cât posibil școala românească. Lecțiile, referatele, în general toată informația prezentată, are rolul de a ajuta atât profesorii cât și elevii să modernizeze și să optimizeze procesul de învățare. Se găsesc lecții de biologie, chimie, informatică, geografie, engleză, franceză, fizică și multe altele. Cantitatea informațională din acest site, cu toate că este foarte mare, este foarte bine structurată astfel încât navigarea să se realizeze fără probleme. Nu trebuie să se citească atent descrierea fiecărei secțiuni.

"Școala on-line" reprezintă o exemplificare și în același timp o propunere de realizare a unui sistem complex de e-learning: predare/învățare cu ajutorul calculatorului. Sistemul de e-learning, "Școala on-line" aduce o micșorare a efortului depus de profesori în planificarea lecțiilor, predare și urmărirea rezultatelor și în același timp, o creștere a implicării elevilor.

Permite realizarea unor **clase virtuale de studiu** ceea ce face să dispară barierele de spațiu existente între elevi și profesori iar materialul de studiu folosit în cadrul acestui sistem nu se rezumă la simple texte în format electronic. În Școala on-line, elevul este direct implicat în desfășurarea lecției și interacționează direct cu subiectul pe care îl are de studiat prin elemente multimedia: sunet, simulări, animații 2D și 3D și filme.

Una din problemele cele mai discutate în ultimii ani - produce reacții diferite, uneori chiar extreme: în timp ce unii educatori ascultă, gândindu-se la ajutorul pe care îl avea pentru activitățile rutiniere, alții își scrutează cu îngrijorare viitorul, remarcând doar necesitatea unor noi eforturi pentru a-și menține cota măiestriei profesionale...



Proiectul ScoalaOnline își propune să ajute pe cât posibil școala românească. Lecțiile, referatele, în general toată informația prezentată, are rolul de a ajuta atât profesorii cât și elevii să modernizeze și să optimizeze procesul de învățare. Aici găsiți lecții de biologie, chimie, informatică, geografie, engleză, franceză, fizică și multe altele. Cantitatea informațională din acest site, cu toate că este foarte mare, este foarte bine structurată astfel încât navigarea să se realizeze fără probleme. Nu trebuie decât să se citească atent descrierea fiecărei secțiuni.

"Școala on-line se dorește mai mult decât un site colorat, este un portal educațional veritabil și chiar o stare de spirit. Proiectul didactic virtual "Școala on-line încurajează creația și creativitatea propunându-și să ajute școala

⁷ www.x3m.ro / [ScoalaOnline / index.html](http://ScoalaOnline/index.html)

romaneasca la propriu : cultura si educatie premii de excelenta pentru « Dezvoltarea Web-ului romanesc »⁸.

Primul web site de educatie economica si scoala online din Romania ⁹, realizat de Kappa Servexim SRL si întretinut de Junior Achievement RomaniaJunior are o dezvoltare deosebit de dinamica în Romania.

Introducerea calculatorului a început sa schimbe radical chiar natura **procesului educativ**. Modurile traditionale de învățământ sunt în curs de transformare. Materialele didactice ca tabla neagra, creta, caietul de exercitii sunt înlocuite prin metode de învățământ bazate pe informatica. Manualele scolare cedeaza locul produselor multimedia interactive pe CD-ROM.¹⁰

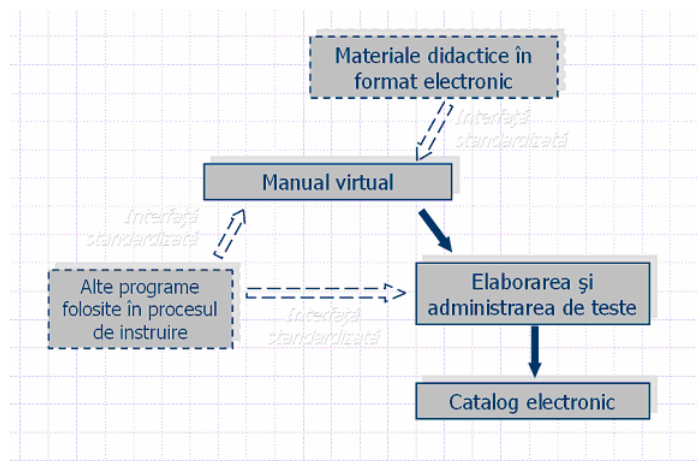


Figura numărul 3: Prezentarea conexiunilor support-învățare-evaluare în perspectiva informatizării învățământului preuniversitar

Biblioteca virtuala

Folosit cu mai bine de doua decenii în urma, cuvântul “**virtual**” era asociat memoriei, memoria virtuala desemnand , în fapt posibilitatea de utilizare a memoriei dicolo de capacitatea ei fizica. Utilizatorii aveau la dispozitie o capacitate sporita de memorie pentru programe, date. Similar, când se vorbește de “**Biblioteca virtuala**”¹¹ , se înțelege o biblioteca imaginara cu capacitate nelimitata pentru stocarea datelor bibliografice si documentelor. Utilizatorii au

⁸ [www.x3m.ro / ScoalaOnline / index.html](http://www.x3m.ro/ScoalaOnline/index.html)

⁹ (<http://domino.kappa.ro/ja/scoalaonline.nsf>)

¹⁰ Ken Gannicot , David Throsby-Universitatea din Wollongong Noua Galie de sud Australia-**“Educatia in secolul XXI”** , “Calitatea educatiei si eficacitatea in invatamantul scolar”, p 238

¹¹ Hotaran , Silviu; Badea , Dorin ,”**Tehnologii Microsoft pentru biblioteci virtuale**”, Cartea Electronica , Editura AGER , Bucuresti 2001, P 98-107

acces la date, regasind informatii dorite prin criterii de cautare din cele mai diverse: titlu, autor, subiect, domeniu, cuvinte din titlu etc. Biblioteca virtuala reprezinta o biblioteca alcatuita din zeci si sute de colectii de date electronice aflate in bibliotecile electronice interconectate între ele prin intermediul retelelor de calculatoare.

Conceptul de biblioteca electronica a aparut in jurul anului 1985 si semnifica o biblioteca sau un sistem de informare si documentare care dispune colectii de date electronice si care foloseste proceduri informatice , automatizate pentru exploatarea acestora.¹² In biblioteca electronica , cataloagele sunt reprezentate de baze de date bibliografice la care utilizatorul are acces prin intermediul unui calculator, iar produsele de informare sunt stocate pe medii electronice. Aplicat în practica, conceptul de Biblioteca virtuala creaza noi dimensiuni informationale , atat pentru sistemele de informare si documentare cat si pentru utilizatori. Cel mai important efect al informatizarii unei biblioteci asupra utilizatorilor este posibilitatea oferita acestora de a consulta bazele de date ale altor biblioteci , biblioteci aflate uneori , la sute de mii de kilometri distanta. Biblioteca On line propune o biblioteca virtuala unde se gasesc opera din literatura romana si universală. "Rafturile "ei urmand a fi umplute cu ajutorul elevilor, studentilor, profesorilor.¹³

Biblioteca electronica contine **cartea electronica** .

Fiecare inventie a venit pe un teren în care s-au produs acumulari de valoare si ca elemental tehnologic nu face decat sa dezvolte aceste acumulari. Nici cartea nu a avut aceeasi forma pe care o are astazi : nu putem pune alaturi un papyrus ca forma cu cartea contemporana. Evolutia cartii este un fenomen care a traversat întreaga istorie a ultimilor patru mii de ani : de la cartile de lut, la ruloul de papyrus si de la codexul de pergament , la cartile de hartie , pana la cartea electronica. Nu principiul cartii se schimba ci forma ei .

Cartea electronica - e_book- este un document digital (document electronic) care poate fi accesat pe calculator in mod similar unei carti tiparite. O definitie de dictionar ar suna cam asa: "**o carte electronica** este varianta electronica a unei carti tiparite, care poate fi citita pe calculator, laptop, pe dispozitive portabile de lectura, pe dispozitive gen Palm / PDA, pe ecranul telefonului mobil sau terminale Internet". Cartile electronice (**e-books**) sunt fisiere executabile , bazate in principal pe fisierele HTML. La acestea se pot adauga si alte fisiere , ca de exemplu fisiere grafice . Toate acestea vor fi prelucrate prin compilare într-un fisier de tip .exe . Acesta poate fi apoi distribuit prin intermediul Internetului , prin încarcare (download) de pe un sit web sau prin copiere pe suportii magnetici (diskete , CD-uri) .

Cartile electronice sunt complet interactive pe Internet si pot contine legaturi

¹² Banciu Doina , *Informatizarea bibliotecilor publice-Concepte si practice*, Editura Universitatii Bucuresti 2001, p 53, 54

¹³ scoala 2001@yahoo.com

, imagini , grafice , tabele , fisiere video , forme , scripturi Java . Ele pot fi protejate prin parola si/sau nume utilizator (**userID**) . . Toate acestea vor fi prelucrate prin compilare folosind [programe software](#)¹⁴ speciale. Datorita raspandirii masive din ultimii ani , ele reprezinta una dintre cele mai eficiente **metode de promovare online** , deoarece pot fi citite non-stop de mii sau zeci de mii de cititori .¹⁵

Incepand cu 1999, odata cu aparitia noii tehnologii pentru producerea si utilizarea cartilor electronice, acestea au devenit devin din ce în ce mai folosite mai ales in învățământ, cultura, instruire tehnologica. Cartea electronică este un document avand forma unor fisiere în diferite formate (PDF, HTML, XHTML, OEB). Cartea electronica poate fi citita pe un echipament (PC sau alt dispozitiv electronic -calculator portabil, PDA, telefon mobil, dispozitiv de lectura) cu ajutorul unui soft dedicat. Cele mai raspandite pachete de programe pentru carti electronice sunt Microsoft Reader si Adobe Acrobat e_Book Reader.

Avantajele cartii electronice sunt numeroase. Academicianul Mihai Draganescu apreciaza ca "principalul vector al produselor informationale pentru cunoastere, dar nu numai pentru cunoastere, va deveni **cartea electronica**"¹⁶ . El considera ca avantajele acesteia sunt date de faptul ca ofera toate avantajele cartii tiparite : au pagini cu text si figuri cu o claritate similara cartii tiparite. Sunt portabile (pe un Pocket PC pot fi transportate 100-150 de carti) si pot fi citite si pe PC-uri. Cartile electronice sunt tot mai ieftin de realizat si sunt mai usor de actualizat decat cartile de hartie pe care le înlocuiesc. Acest lucru le face mai utile, mai economicoase decat cartile scrise pe hartie. Aceste carti au inserate in cuprinsul lor elemente multimedia , pot fi „audio e_books”. Din punct de vedere al utilizatorilor , colectiile e_books ofera reducerea distantei si a numarului de verigi intermediare, accesul la informatie pe criterii diverse dorite de utilizator , cercetarea în timpul lecturii a unui dictionar sau crearea unor note personale si chiar asigurarea accesului la informatie coerenta si consistenta al populatiei din medii rurale , al cetatenilor defavorizati economic sau medical.

Dezvoltarea cartii electronice a impus crearea de forme standardizate de prezentarea continutului . A aparut la sfarsitul anului 1998 Open e_Book Forum (OEBF), asociatie care reuneste companii de hard si soft, editori, autori si utilizatori ai cartii electronice cu scopul de a crea si de a impune specificatii comune pentru cresterea accesibilitatii cartii electronice precum si protectia drepturilor de autor (**Digital Rights Management**).

Conform statisticilor Forrester Research, pana in 2005, cartile electronice vor reprezenta 20% din productia de carte, iar 50 % din cartile pentru mediu

¹⁴ www.e_carti.150m.com/carte_electronica/software.htm

¹⁵ www.e_carti.150m.com/carte_electronica/promovare.htm

¹⁶ Draganescu , Mihai- „**Societatea cunoasterii si cartea electronica**” editura AGER, Bucuresti, 2001, p 26-43

academic si universitar vor fi vandute in format electronic. Elevii si studentii prefera cartea electronica , cartii traditionale.¹⁷

Suporturi pentru mobile learning sunt cartea¹⁸ :

- PDA (Palm, Franklin, etc)
- ebook (Gemstar, Cytale)
- Calculator portabil (laptop, tablet PC)
- Telefon mobil
- hârtia electronică (E-Ink).

Acestea satisfac nevoia de acces la informație oriunde și oricând, nevoia de informație actualizată în timp real , nevoia de interacțiune cu informația ocupand minimum de spatiu (biblioteca la purtător).



Figura numarul 4 : Prezentarea cartilor în format electronic

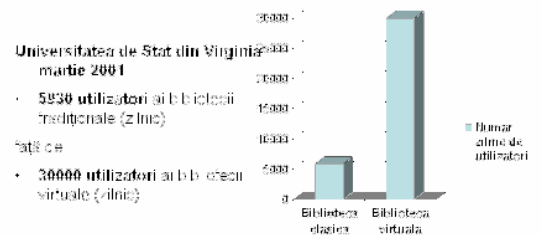


Figura numarul 5: Prezentarea cartilor în format electronic

(Dipozitive E_book) se folosesc pentru:

- supravegherea electronica a activitatilor din teritoriu
- obtinerea informatiilor in format e-mail/Html
- elaborarea politicilor de dezvoltare si de finantare a învățământului.
- elaborarea politicilor de decizie manageriala.¹⁹

Sunt elevii și studenții interesați de cartea electronică?



¹⁷ Uk Guardian Unlimiteded ,25 februarie 2002

¹⁸ Talpes Mariuca, Tataru Mihai, Dina Stoica –Softwin- MEC-Academia Romana -Sectia de stiinta si tehnologia informatiei „Mobile Learning”-Simpozion cu tema **E-Invatamant (E_Learning)** 28 martie 2002

Prin introducerea acestui program devine posibila culegerea de date statistice diverse din teritoriu , accesarea datelor disponibile la nivel national.

Elevul, studentul roman si internetul.

Pentru elevul mileniului III , internetul este spatiul în care cultura se manifesta de ceva timp. Pe de o parte este vorba de "virtualizari" , de transpuneri în pagini web a operelor clasice sau care au aparut deja pe suport de hartie ceea ce confera textelor respective accesibilitate maxima (pot fi accesate din orice parte a globului cu un simplu click); Eminescu poate fi citit pe internet (24.700 documente pe site-ul www.mihaieminescu.ro , pe cd -rom editia completa Perpessicius din '39) ; Caragiale cu 8.690 documente, Brancusi 22.900 de documente.

Pe de alta parte exista o literatura creata special pentru spatial virtual care se bazeaza pe interactivitate , hypertext , relatie între text si imagine .

Se spune ca descoperirile se fac atunci cand este nevoie de ele.

Nu stim daca internetul este o descoperire , o inventie sau e doar extinderea unor realizari stiintifice si tehnice , dar stim ca el markeaza începutul unei ere în care Luvrul nu e doar la Paris , ci pe situl <http://www.louvre.fr>, Simfonia 40 de Mozart cantata la Scala din Milano este si ea pe un sit oricand accesibil, iar Biblia cu 42 de limbi se poate gasi pe www.Gutenberg.com.

Evident nu tot ce se misca pe retea este pozitiv. Si nu ne referim numai la site-urile pornografice , ci si la violenta , rasism, extremism si nu numai.

Se stie ca rezultatele "olimpicilor" romani la diferite materii au demonstrat constant ca scoala romaneasca este foarte buna si asa. Trecand peste faptul ca nivelul olimpicilor nu spune mare lucru despre ce poate si stie sa faca media de elevi si studenti, se poate constata usor ca scoala in Romania traverseaza o perioada critica. Aflata in plina reforma, pe un fond de acuta lipsa de fonduri, scoala nu dispune nici de dotarile si nici de cadrele didactice de care ar avea nevoie pentru a realiza reforma.

De fapt in toata lumea învatamantul trece prin transformari importante iar Internetul este o parte majora a acestor transformari si asta nu se aplica numai invatamantului de calculatoare. Lucrul esential care lipseste este **educatia educatorilor**.

Un procent semnificativ a celor ce din cauza accesului precar si-au facut cultura despre internet pe la colturi sau din auzite. Si majoritatea educatorilor nu au posibilitatea de a forma copiii discernamantul necesar preluarii informatiilor din internet la o adevarata valoare. Internetul este unealta bazata pe **hiper-cuvant** care nefolosita cu atentie poate fi periculoasa . Folosita cu moderare (nu cenzurare) si creativ, internetul poate fi optiunea principala a unui stat cu un buget precar pentru a nu se depopula prin emigrare.²⁰

¹⁹Programul Smart Introducerea managementului asistat de calculator in invatamantul preuniversitar (2002-2010)

²⁰ Dan Iancu -PostInternet.ro, Dilema nr 490, august 2002

E prima oara cand omul construiește un alt spatiu , diferit de lumea reala, cu alte dimensiuni , în care traieste, muncește , creaza si viseaza. **Link** înseamna veriga dar si a inlantui , a uni, a lega iar **Think** a gandi . Putem spune romantic ca înlantuieste gandirea care este de fapt o ordonare creatoare a textelor.

Educatia si instructia poate fi si virtuala ;

Va recomandam sa vizitati si alte situri cu rol educativ si cultural atat din Romania cat si din strainatate; suntem siguri ca informatiile vor fi mai mult decat utile si va vor satisface multe curiozitati...

[Lectii de Informatica](#) in limba romana pe Internet. Despre crearea paginilor html, configurarea unui bios, navigarea pe net, veti gasi informatiile necesare care va vor ajuta cu siguranta in momentele cele mai grele la predarea

Ora exacta - 7:30:13 PM ScoalaOnline te invata altfel!

Cuprins Lectie de Istorie Lectie de Biologie Pagina de rețete Biblioteca Online Geometria
Vol Top100 Lectie de Fizica Lectie de Chimie Sesiunile de Arte Dictionare Online SIM-uri...
Lectia Informatica Lectie de Geografie Vei sa li europen? Download Gratuit Cautare pe web e-mail: scoala2001@yahoo.com

Pagina de Informatica

Aceasta pagina de informatica se adreseaza incepatorilor in general, celor care doresc sa se documenteze pe o anumita tema, dar si profesorilor de Informatica interesati, care pot gasi aici prezentari multimedia, in conformitate cu programa MEN, recomandate pentru lectii si predare la clasa. Nu uitati ca si voi puteti contribui la dezvoltarea acestei pagini. Elevi sau profesori, va asteptam cu ideile voastre, cu sugestile si comnetariile, si de ce nu... chiar cu lectiile voastre. Nu trebuie decat sa luati legatura cu noi prin e-mail la scoala2001@yahoo.com . In sectiunea de download gratuit avem cateva exemple de lectii primite de la cativa profesori. De asemenea, daca doriti sa tratam mai mult o anumita tema, asteptam sa ne scrieti !

ScoalaOnline

[Vrei sa predai Tehnologia Informatiei in scoala ta? Apasa aici !](#)

>>>Continut::: **:::Scurta descriere a lectiei:::**

- > **Lectie de Internet**
> Lectia isi propune sa va introduca in lumea Internetului. Aici veti gasi multe explicatii, informatii despre retele, un mic glosar cu termeni specifici Internetului si chiar o prezentare a tendintelor Internet in viitorul apropiat...
- > **Navigarea pe Internet**
> Navigarea pe Internet este pentru multi un lucru banal si normal, dar exista si oameni care inca nu stiu sa foloseasca prea bine un navigator. De aceea, ne-am gandit la o scurta prezentare generala a navigatoarelor: Internet Explorer si Netscape Navigator...

Tehnologiei Informatiei. Lectiile se adreseaza atat incepatorilor cat si avansatilor, fiind abordate multe subiecte de interes general. Documentatia, elaborata de profesori calificati este in conformitate cu programa.

[Lectie de Istorie](#)

Lectia noastra de istorie se doreste a fi o incursiune minutioasa in detaliile celui de-al doilea razboi mondial, cu fortele participante, interesele si personalitatile implicate in evenimente...

Educatia si instructia poate fi si virtuala :

Internetul are un efect direct si pozitiv și pe termen lung pentru pregătirea elevilor pentru intalnirea lor cu piața muncii. Un număr relativ mare (în continuă creștere) de locuri de muncă sunt făcute publice prin intermediul Internetului, online. Aproximativ 400 din cele 500 cele mai mari firme din lume (din care 90% sunt americane) folosesc website-urile pentru recrutare și aproape jumătate dintre acestea acceptă depunerea CV-urilor online.

Apare inevitabil o intrebarea : « Folosirea rețelei de internet nu risca sa

adanceasca **inegalitatea** între cei care au acces la informații și ceilalți care nu au acces? » Parerea noastră este că răspunsul se rezumă la o problemă de educație. Elevul liceean român care a cunoscut internetul este pasionat de el pentru totdeauna. Elevul liceean român care nu l-a cunoscut, vrea să-l cunoască.

Problema este că profesorul de informatică are un rol imens în educație, direcționând din umbră mai ales problema « morala » a informației de pe net. Regulile, procedurile, etica și morala fac parte din « soft-ul » fără de care capitalismul nu poate funcționa, « cu atât mai valabil în societățile sărace și cu instituții fragile cum este România »²¹. Mai presus de toate, însă, este de observat că am intrat într-un nou iluminism, în sensul « că de **educație** depind astăzi performanțele sistemelor economice, administrative și culturale, precum și integrarea socială a persoanelor. «²² **Informația** va fi o **întreprindere mai mare decât nutriția omenirii**.

Se semnalează deplasarea spre auz, după ce am stat sute de ani cu ochii pe carte. Tocmai cu acest simț, omenirea nu stă bine. Este expus, n-are închidere, nu poți regla cantitatea de informație ce intră pe urechi. Ochii pot fi închisi, întredeschiși, întorsi în altă direcție sau pur și simplu tintuiți în gol. Urechile sunt vesnic de veghe.

Este vorba de densitatea crescută a populației, de conexiunea marită a societății și de înmulțirea fără precedent a semnalelor ce și le transmit oamenii. Când "inputul" este deschis, noi nu putem opera asupra datelor. Nu putem să ascultăm și gândim și vorbim și scriem în același timp. Mașinile de calcul pot. Mijloace de apărare nu există.

Începutul de secol și mileniu este alarmant. Oamenii își apără tot mai greu integritatea gândurilor în fața asaltului neconținut al semnalelor auditive ce găsesc o portă de intrare, vesnic cu stururile ridicate, vulnerabilă și slabă.

Casca informațională va răspunde preocupării masive a omenirii de a-și economisi resursa cea mai prețioasă: **gândirea**.

Lumea informației este lumea cunoașterii, lumea de mâine, un viitor pentru care lucrează deja milioane de oameni și în care vor trăi miliarde de oameni. Cele mai multe soluții pentru a apropia, nu pentru a împăca, nevoile cu resursele și aspirațiile cu posibilitățile urmează încă a fi găsite. „Dar provocarea este imensă și, abia acum, se ridică la măsura adevăratului potențial al minții omenestii. Ce profesie și-ar putea permite să rămână deoparte?”²³

²¹ Daniel Daianu-„Spre ce cultură corporatistă se merge?”- ziarul Adevărul -7 august 2002

²² Andrei Marga, Discurs la deschiderea Conferinței ministrilor educației din țările europene, Buc., 18-19 iunie 2000

²³www.bcu.ro -Ion Stoica -Crisa în structurile infodocumentare