

# IMPLICAȚIILE TEHNOLOGIEI WEB 2.0 ÎN EDUCAȚIE

Constanța DOBRE<sup>1</sup>  
dobre.tana@gmail.com

**ABSTRACT:** The introduction of the Internet in school and modern technologies lead to significant changes in the education process. Thus the act of learning is no longer considered to be the effect approaches and teacher's work.

The computer is very useful for both students and teachers but its use must be such as to improve the quality of the educational process, not hinder it. The computer should be used to focus the acquisition of knowledge and training of skills enabling students to adapt to the requirements of a society in constant evolution. They must be prepared, face change with confidence, they will feel the need to be better trained to cope with new types of professions. Failure to develop the ability to react to change may entail lack of inters.

The teacher himself lives in a changing society, and luckily the forefront of change, so you have to adapt, to adjust, to continuously improve.

**KEYWORDS:** computer science, modern technologies, Internet, communication.

Introducerea *tehnologiei informației și a comunicațiilor* în educație, prin folosirea Internetului, ca mijloc didactic, oferă o perspectivă largă elevilor asupra a ceea ce înseamnă învățarea și permite oricărei persoane să obțină toate informațiile necesare direct, la școală, acasă sau la locul de muncă. În activitatea didactică desfășurată, am folosit calculatorul cunoscând atracția „generației Internet” pentru mijloacele moderne de comunicație și tehnologia modernă.

Cele mai folosite tehnologii Web 2.0 asigură pregătirea și realizarea materialelor didactice, evaluarea și analiza evoluției cursanților, realizarea prezentărilor informative și formative, planificarea timpului, realizarea orarului și a calendarului de activități, dezvoltarea de proiecte în colaborare, deci instruirea centrată pe participant/ elev prin bloguri, wiki-uri, sisteme de bookmark colaborativ. Schimbările în strategia didactică a unui

---

<sup>1</sup> Profesor la Școala „I. A. Bassarabescu”, Ploiești, județul Prahova.

profesor /formator este strâns legată cu atributele noilor tehnologii în Web 2.0: reducerea costurilor; flexibilitate în alegerea tehnologiilor; acces ușor, rapid la informații; integrarea în activitățile de predare a tehnologiilor Web 2.0; extinderea informării și colaborării prin intermediul serviciilor de marcă socială/ bookmark colaborativ; controlul accesului la resurse prin autentificarea utilizatorilor; partajarea experiențelor acumulate – bloguri, wiki-uri, flickr;; compatibilitatea cu elementele mediului educațional; simplitate în utilizare – abilități minime de operare cu Internetul; fiabilitatea în utilizarea continuă într-un interval mare de timp; reducerea timpului afectat procesului de căutare a informațiilor; creșterea numărului de metode și practici didactice, a tipurilor de formare prin noile tehnologii; capacități majore de testare în practicile didactice; introducerea inovației didactice; crearea de conținut digital; atractivitatea materialelor prin îmbinarea imaginii cu sunetul etc.

Conceptul de *e-learning* câștigă treptat teren, pe măsură ce practica și cercetarea în domeniu ne furnizează noi experiențe de succes și repere pentru o construcție teoretico-metodologică adecvată. Dialogul dintre practică și teorie contribuie în egală măsură la creșterea eficienței situațiilor concrete în care sunt utilizate noile tehnologii pentru educație, precum și la adăugarea de plus-valoare nivelului conceptual. Concluzia care se prefigurează este că performanța în învățare este determinată în principal de strategiile de instruire, și nu de mediul folosit pentru implementarea programului de formare.

Cele mai populare tipuri de instrumente web 2.0 sunt:

- wiki;
- bloguri și microbloguri;
- rețele sociale (social networks); servicii de tip social bookmarking; fluxuri de știri;
- servicii pentru partajarea conținutului grafic (Photo Sharing), audio/video Video Sharing;
- platforme (servicii) pentru crearea conținutului textual, audio și video;
- servicii pentru partajarea prezentărilor

Wiki-urile reprezintă site-uri web de colaborare online care pot fi setate pentru a fi editate de oricine sau doar de anumiți utilizatori. Autorul unui

wiki poate fi notificat cu privire la toate modificările și poate urmări și monitoriza dezvoltarea conținutului site-ului. Constituie o experiență pozitivă de învățare cu ajutorul unei tehnologii cunoscute și îndrăgite (Internetul), mai ales în cazul educației la distanță în care lipsește interacțiunea față în față. Promovează autonomia educabilului, încurajează ieșirea din convențional, revitalizează învățarea, facilitează/ sprijină procesul de predare/ învățare/ evaluare, punând la dispoziția dascălilor un instrument complementar. Oferă posibilitatea studiului individual și desfășurarea de activități educaționale în ritm propriu. Constituie un instrument complementar în procesul de predare/învățare/evaluare, generând o experiență pozitivă.

*Wiki* exemple: realizarea de portofolii ale elevilor, furnizarea unui organizator grafic pentru cercetare, furnizarea unui spațiu pentru înțelegerea în colaborare a lucrărilor scrise, experimentelor, muzicii, artei, furnizarea unui spațiu pentru activități scriitoricești în colaborare (piese de teatru, beletristică, articole), organizarea și colectarea de linkuri ale blog-urilor elevilor, prezentarea unor fragmente de idei, organizarea și prezentarea informațiilor pentru proiectele pentru târgurile științifice.

*Blog-urile.* Încurajează libertatea de exprimare, dinamizează și deschid dialogul direct cu elevii, creând rețele de învățare. Utilizarea blogurilor în educație • ca instrumente de comunicare și informare • în dezvoltarea unor proiecte • în comunicarea online • pentru obținerea feedback-ului la activitatea proprie • ca instrumente colaborative • în scopul managementului cunoștințelor și al partajării acestora • în diverse campanii • ca instrument de lucru individual (de către profesori și elevi) • ca instrument de lucru în grup. Atât wiki-ul, cât și blogul, fiind spații virtuale personalizate, îndepărtează tensiunile emoționale în educația la distanță. Sunt mai puțin stresante decât alte forme de comunicare.

*Flickr* este un serviciu destinat pentru stocare și utilizare ulterioară de către utilizator a fotografiilor digitale și a clipurilor video. Este unul dintre primele servicii Web 2.0 și unul dintre cele mai populare site-uri printre bloggeri pentru a posta fotografii. Începând cu 2011, serviciul conține peste 6 miliarde de imagini încărcate de către utilizatorii săi. Pe Flickr, toată lumea deține 1000 GB de stocare gratuit, spațiu suficient pentru mai mult de 500.000 de fotografii. Elevii vor putea să stocheze propriile fotografii, iar profesorul să posteze fotografii realizate în cadrul diferitelor activități. Este deosebit de util.

*E-learning* constituie, în primul rând, un răspuns social la cererea crescândă de educație, la nevoia de diversificare și sofisticare a ofertelor și instituțiilor de formare, pe multiple planuri: actorii implicați (formatori competenți, comunități mixte de învățare etc.), conținuturile vehiculate (suporturi și materiale didactice diverse, multitudinea de elemente didactice dezvoltate doar pe suport electronic, programe modulare, o varietate de conținuturi adiacente, complementare, alternative, discipline noi), proceduri de evaluare (teste adaptive, teste standardizate automatizate cu feedback imediat), proceduri de management instituțional, activități extrașcolare

Consecințe pedagogice:

*Stimularea interesului față de nou.* Legea fundamentală a educației asistate de calculator o reprezintă interesul și implicarea neîntreruptă a subiectului prin interactivitate.

*Stimularea imaginației.* Pe măsură ce subiecții încep să realizeze propriile produse finite se produce creșterea gradului de maturizare intelectuală proprie situației în care cel ce învață este implicat direct în actul învățării, devenind din obiect, subiect al învățării.

*Dezvoltarea unei gândiri logice.* Descompunerea unei probleme în etape organizate secvențial, organizarea logică a raționamentului, reprezintă demersuri cognitive de pe urma cărora gândirea subiecților câștigă în profunzime și rapiditate, pregătind astfel terenul viitoarelor elaborări mentale cu un înalt grad de rafinare.

*Se poate optimiza randamentul predării,* prin prezentarea cu ajutorul calculatorului, a unei largi varietăți de exemple sau modele asociate unei secvențe de lecție. Analiza din punct de vedere didactic a modurilor în care se realizează e-learningul se poate face doar prin diferențierea între tipurile de experiențe propuse prin utilizarea computerului în instruire, pe multiple criterii.

Rolul profesorului este de a ghida elevii, de a-i îndemna să se angajeze în conversații, fie ele virtuale sau reale, atât cu colegii cât și cu profesorii, rolul profesor-elev fiind adesea inversat. Profesorul trebuie astfel să înțeleagă că are de câștigat din experiențele de învățare a elevilor, că împreună merg pe acest drum al diminuării granițelor fizice ale unei săli de clasă. Mai mult ca niciodată, profesorul trebuie să-i ghideze pe elevi în înțelegerea și analiza critică a conținutului informațional accesat, mai ales că

volumul de informații crește adesea necontrolat din punct de vedere al calității și acurateții conținutului. De asemenea, profesorul trebuie să fie pe lângă mentor, ghid și tutore virtual și sfătuitor al elevilor, fiind foarte important ca acesta să semnaleze și potențialele riscuri și pericole la care toți utilizatorii de Web 2.0 se expun, mai ales că elevii, datorită entuziasmului specific vârstei, tind să observe mai ales beneficiile și oportunitățile. Așadar, dincolo de procesul de instruire continuă relativ la disciplina de studiu predată, profesorii mileniului al III-lea trebuie să aibă și competențe digitale, pe care trebuie să și le reînnoiască mereu. Sumarizând toate cele mai sus amintite, putem face următoare descriere a profilului unui profesor în era Web 2.0, care trebuie: Să colaboreze cu colegii din departament sau cu comunitatea profesorilor de profil, fie în mod sincron (documente online colaborative, chat, mesagerie instantanee, telefonie prin Internet etc.), fie asincron (prin intermediul wiki-urilor, a emailurilor, a PLE etc.); Să realizeze și să mențină o platformă Web 2.0 (blog, wiki, rețea socială, etc.) prin intermediul căreia să caute și să disemineze soluții pentru problemele specifice materiei, să creeze un mediu care să faciliteze implicarea elevilor, comunicarea și partajarea de informații între aceștia, dar și între alți membrii ai comunității școlare; Să se instruiască, să beneficieze de sprijinul și feedback-ul comunității de profil, pentru a fi apoi capabil să progreseze, să devină un profesor mai bun; Să realizeze un curriculum.

Mulți autori binecunoscuți din domeniu, printre care Steve Hargadon (2008) vorbesc despre faptul că Web-ul 2.0 reprezintă viitorul educației. De fapt, cred că mai corect ar fi dacă am considera că Web 2.0 trebuie să reprezinte timpul prezent din educație. Chiar dacă apariția și răspândirea globală a Web-ului 2.0 a determinat schimbări majore în educație, în realitatea de zi cu zi din școli/licee/universități mai sunt mulți pași de realizat. Chiar dacă elevii de astăzi (în fapt generațiile care s-au născut și au crescut înconjurați de tehnologii informaționale și de comunicare) sunt pregătiți pentru introducerea și utilizarea pe scară largă a serviciilor, aplicațiilor și tehnologiilor Web 2.0 în procesul educațional, ceilalți actori din acest domeniu (profesorii și școlile), încă manifestă reticențe. Totuși, educația modernă trebuie să fie în strânsă legătură cu progresele tehnologice. De asemenea, trebuie să fim conștienți de necesitatea schimbării unei paradigme a învățării care avea ca și element central profesorul într-una în care studentul este factorul cheie, iar profesorii devin îndrumătorii și facilitatorii acestui proces de învățare. Elevii (principalii beneficiari ai acestui

proces) trebuie să primească educația corespunzătoare societății actuale, care este dominată de serviciile, tehnologiile și aplicațiile Web 2.0. Pentru a deveni cât mai competitivi în această lume globală a forței de muncă, ei au nevoie de o instruire temeinică, care să le asigure bazele unei gândiri sănătoase și critice deopotrivă, care să-i determine să devină cetățeni activi și responsabili în societatea de mâine.

Internetul a devenit dintr-un instrument predominant de informare un suport de divertisment, tranzacții și socializare, un element cheie în viața de zi cu zi a multora dintre noi. Dezvoltarea Internetului din ultimii ani trebuie privită mult mai profund, nu doar din prisma creșterii vitezei și a accesibilității. Oamenii îl folosesc tot mai mult pentru a-și îndeplini nevoile sociale, socializarea devenind unul din curentele cheie ale Internetului de astăzi.

Internetul zilelor noastre pune în centrul atenției utilizatorul, cu nevoile, acțiunile și aspirațiile sale, utilizatorii devenind atât consumatori cât și producători în noua lume Web. Conținutul consumat de către aceștia, feedbackul utilizatorilor dar și urmărirea atentă a modului cum aceștia folosesc serviciile, sunt instrumente extrem de importante pentru generarea unor noi servicii sau pentru continua îmbunătățire a celor existente.

Elevii din ziua de azi sunt acele persoane care s-au născut și au crescut înconjurați de boomul tehnologic. Ca o consecință firească, majoritatea statisticilor din domeniu reflectă atât abilitățile digitale ale acestora, cât și înclinația spre încercarea tuturor aplicațiilor, serviciilor sau a tehnologiilor recent apărute și insuficient testate, pentru a-și dovedi atât beneficiile cât și dezavantajele.

Aceste aspecte nu au scăpat din vederea actorilor educaționali, ceea ce demonstrează oportunitatea includerii acestor instrumente în curricula școlară, cu scopul dezvoltării atât a abilităților de exploatare, cât și de dezvoltarea gândirii critice și obiective a conținutului informațional accesat. Dacă tinerii din ziua de astăzi folosesc o bună parte a timpului lor liber pentru acțiuni online, cum sunt: crearea de conținut digital (prin întreținerea de bloguri, prin participarea în rețele sociale etc.), comunicarea cu prietenii/colegii/familia, căutarea de anumite informații sau realizarea de materiale educaționale, totuși, în pofida acestor abilități digitale relaționate cu comunicarea mediată de TIC sau realizarea acțiunilor virtuale destinate recreării și petrecerii de timp liber, ei nu sunt îndeajuns de abilitați digital pentru scopuri academice. Dacă ar trebui să realizeze un

material academic, lacunele de selectare și sintetizare a materialelor găsite sunt vizibile încă din primul moment. De asemenea, observarea critică, din perspectivă comparativă este un alt element care ar conduce în final la rezultate mai puțin satisfăcătoare. Așadar, în pofida timpului petrecut online și a abilităților digitale dobândite, elevii au totuși nevoie de a fi îndrumați și propovăduiți în anevoiosul drum al cunoașterii și însușirii de cunoștințe. Munca în colaborare, în echipe de lucru este o deprindere pe care aceștia trebuie s-o dobândească, pentru că școlarizarea este bazată pe abilitatea acestora de a învăța în grupuri și de a contribui la activitățile grupului. Ei trebuie să înțeleagă că atât el, colegii săi și tutorele sunt de fapt persoane cu aceleași drepturi, care stau la masa rotundă pentru a negocia și a decide asupra conținutului informațional. În acest sens, sunt necesare prezentări actualizate referitoare la stadiile proiectelor, pentru a fi capabili atât de negocieri cât și de decizii, pentru a-și dezvolta spiritul antreprenorial. De asemenea, ei trebuie îndrumați să-și asume riscuri, să se simtă liberi să încerce idei noi și experimente, să inoveze.

### **Bibliografie:**

- [1] Brut, Mihaela, *Instrumente pentru e-learning. Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006.
- [2] Suduc, A. M., Bîzoi, M., Gorghiu, G., *Tehnici informaționale computerizate. Aplicații destinate perfecționării cadrelor didactice*, Editura Bibliotheca, Târgoviște, 2008.