

## Peste 2.300 de scoli vor fi conectate la Internet pana in anul scolar viitor

Publicat în 26 octombrie 2009 de **Editor [Elearning.ro]**

Un numar de 2.302 scoli din mediul rural si urban vor avea, incepand cu anul scolar 2010-2011, internet pe banda larga (broadband), in urma semnarii, vineri, a unui contract de 38 milioane de euro intre Ministerul Educatiei, Cercetarii si Inovarii si Ministerul Comunicatiilor si Societatii Informatonale. "Vom avea internet pe banda larga in alte 2.300 de scoli. Vor beneficia de internet, in urma acestui proiect 543.000 de elevi, 47.000 de profesori si peste 1.700 de comunitati locale" — a declarat vineri, intr-o conferinta de presa, premierul Emil Boc, ministru interimar al Educatiei.

Potrivit acestuia, in urma realizarii acestui proiect, va creste gradul de utilizare a internetului in mediul rural de la 9,8% la 30%. Totodata, procentul scolilor conectate la internet va depasi 60%. "*Legea educatiei nationale pune accent major pe utilizarea internetului si pe egalitatea de sanse a copiilor, indiferent unde invata acestia*", a aratat demnitarul. In opinia sa, prin utilizarea tehnicii informatonale, va creste si calitatea actului educational.

"Acest program va permite sa punem pe internet atat programele scolare, cat si resursele educationale", a explicat Emil Boc, care a precizat ca in acest program cu finantare europeana nu au mai intrat pana acum alte scoli. Boc a precizat ca va fi organizata, in acest sens, o licitatie electronica, ce va asigura transparenta procesului. La randul sau, ministrul Comunicatiilor, Gabriel Sandu, a sustinut ca pana in 2010 vor fi indeplinite toate obiectivele propuse. Potrivit ministrului, viteza pe internet in cele 2.302 scoli va fi de un mega. Gabriel Sandu a mai spus ca pana la sfarsitul derularii programului scolile respective vor beneficia de toate facilitatile si, prin urmare, si de calculatoare.

"In cei 38 de milioane de euro intra si partea de calculatoare", a mentionat Sandu. Cele 2.302 scoli au fost impartite pe sapte regiuni de dezvoltare. Astfel, vor fi conectate la internet in Centru 330 de unitati, in Nord-Est — 330, in Nord-Vest — 330, in Sud — 357, in Sud-Est — 330, in Sud-Vest — 325 si in Vest si Ilfov — 300.

Sursa: EduManager

### Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://www.elearning.ro/peste-2300-de-scoli-vor-fi-conectate-la-internet-pana-in-anul-scolar-viitor>)



## La Iasi, manifestari stiintifice sub egida Anului European al Creativitatii si Inovarii

Publicat în 26 octombrie 2009 de **Marin Vlada**

Profesori din învățământul superior și preuniversitar, elevi și studenți, specialiști în educație și IT, se vor întâlni la Iași cu ocazia Conferinței Naționale de Învățământ Virtual, ediția a VII-a și a Conferinței Internaționale de Învățământ Virtual, ediția a IV-a. Cele două manifestări științifice sunt organizate de Universitatea din București în parteneriat cu Universitatea Tehnică Gheorghe Asachi din Iași, SIVCO România și compania Intel.

În perioada 30 octombrie — 1 noiembrie 2009, se vor întâlni la Iași profesori din învățământul superior și preuniversitar, elevi și studenți, specialiști în educație și IT, cu ocazia Conferinței Naționale de Învățământ Virtual (CNIV, [www.cniv.ro/2009/](http://www.cniv.ro/2009/)), ediția a VII-a și a Conferinței Internaționale de Învățământ Virtual (ICVL, [www.icvl.eu/2009/](http://www.icvl.eu/2009/)), ediția a IV-a. Cele două manifestări științifice sunt organizate de Universitatea din București în parteneriat cu Universitatea Tehnică "Gheorghe Asachi" din Iași, SIVCO România și compania Intel.

Anul acesta, sub deviza "Imaginează. Creează. Inovează", obiectivul Anului European al Cercetării și Inovării (<http://create2009.europa.eu/>) este promovarea de demersuri creative și inovatoare în diferite sectoare ale activității umane. Se urmărește promovarea educării în domeniile matematic, științific și tehnologic, a aptitudinilor de bază și avansate favorabile inovării tehnologice, precum și promovarea unei mai strânse legături între arte, între organizații, școli și universități.

Proiectele CNIV și ICVL sunt manifestări științifice ce promovează tehnologii și metodologii inovative în educație, în cercetare și în perfecționarea continuă, atât în mediile preuniversitar, respectiv universitar, cât și în mediul de afaceri. Principalele obiective ale Conferințelor constau în promovarea și dezvoltarea cercetării științifice în domeniile eLearning și Software Educațional, lansarea de programe pentru introducerea în procesul de învățământ a tehnicilor de eLearning, promovarea și utilizarea de Software Educațional în învățământul superior și preuniversitar. Toate edițiile au demonstrat din partea specialiștilor, cercetătorilor, profesorilor, studenților și elevilor, un interes deosebit privind utilizarea noilor tehnologii de

e-Learning, promovarea de software educațional și metode moderne în procesul educațional. Structurate și organizate după principii europene și standarde internaționale, cele două proiecte încurajează și promovează lucrul la proiecte, activitățile colaborative, metodele și experimentele științifice, gândirea creativă și intuiția, argumentația și demonstrația.

Volumul de lucrări publicate la CNIV conține 71 lucrări acceptate dintr-un număr de 86 înscrise și 99 propuse. Volumul de lucrări publicate la ICVL conține 52 lucrări acceptate dintr-un număr de 89 înscrise și 103 propuse. Cele 123 de lucrări pot fi accesate și on-line (<http://www.icvl.eu/2009/disc/>).

Cu aceste ocazii, se vor desfășura Concursul "Software Educațional 2009" și Expoziția de produse software, echipamente și produse IT destinate educației, cercetării și inovării.

Referință: <http://virtualllearning.ning.com>

#### Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://www.elearning.ro/la-iasi-manifestari-stiintifice-sub-egida-nului-european-al-creativitatii-si-inovarii>)



## Call for Papers: New Learning for a New Society

Publicat în 26 octombrie 2009 de **Editor [Elearning.ro]**

eLearning Papers is looking for contributions about tomorrow's learning. Articles addressing topics such as learning trends, scenarios, new skills, efficiency and sustainability are especially welcomed. The submission closes on 14 December 2009.

Several recent forward-looking international reports about new technologies in education, such as the Horizon Report 2009 [1] and New Generation Learning [2], coincide to present a consolidation of new socio-digital learning environments within a couple of years. These environments are based on the establishment and regular use of advanced socio-technological concepts, such as cloud computing, integrated solutions for mobiles, full connectivity and "personal web".

All this is accompanied with the fast development of the Web 2.0 and 3.0 technologies (also known as "semantic web") and even beyond: we are going towards the Web 4.0, which will represent a qualitative leap towards a new concept of a self-manageable "spider web". This web will build new connections and links in an intelligent, contextual and geolocalised way, taking into account the needs of individuals and groups. New technologies will also facilitate and enhance learning experiences, further reducing scarcity of information and communication opportunities.

The changing context of the socio-digital environment, based on relations and lifelong learning without physical or time limits, is where we need to plan the new ideals, tendencies and focuses of

e-learning, and carry out analysis, reflection and innovative pedagogy.

The new learning context is characterised by webs, connectivity, self-oriented students and online learning communities, creation of shared knowledge and constant and omnipresent interactivity. In this context, exercising creativity and innovation takes us closer and closer to the true "ubiquitous learning environment".

For the next issue of eLearning Papers we welcome articles which analyse these new environments, concepts and strategies of learning through social computing in the framework of the new knowledge society and the web.

Submissions may include vision papers based on literature research, and empirical research related to both learning in the corporate and in the regular education sector. If you are unsure whether your research topic is valid for this issue, please contact the editorial team. We offer the following aspects as examples, which do not exclude any other relevant topics.

1. Policies about the new social computing scenarios of learning
2. Tendencies and development of the e-learning offer
3. New social computing skills and competencies for and through learning
4. Efficiency and effectiveness of the new e-learning offers
5. Sustainability of the new e-learning offers
6. Quality and equity of the new learning environments
7. The strengths and weaknesses of an ubiquitous learning environment
8. Independency and dependency of the new social computing networks
9. Trends and examples of augmented and mixed reality for learning

The submissions need to comply with the following guidelines:

- Submission language: English
- Executive summary: Every submission must include an executive summary of 250-320 words.
- Keywords: 3-6 descriptive keywords need to be included
- Full texts: Full texts must have 2,000-6,000 words and must be divided into chapters with indicative subtitles.
- References: All the references must be adequately cited and listed.
- Author profile: The authors must publish their profile with full details in the [elearningeuropa](http://www.elearningeuropa.eu) portal
- See the complete guidelines at: [http://www.elearningpapers.eu/index.php?page=collab\\_guid](http://www.elearningpapers.eu/index.php?page=collab_guid)

The article submission closes on 14 December 2009. The provisional date of publication is the end of February 2010. For further information and to submit your article, please contact: [editorial@elearningeuropa.info](mailto:editorial@elearningeuropa.info)

Guest Editors:

- Jordi Riera i Romaní, Professor of Pedagogy and researcher, University of Ramon Llull, Spain
- Wim Veen, Professor of Education & Technology, Delft University of Technology, the Netherlands

[1] Johnson, L., Levine, A., & Smith, R. (2009). *Informe Horizon. Austin, Texas: The New Media Consortium. Traducción al español de The 2009 Horizon Report.*

[2] BECTA: *Next Generation Learning – The Implementation Plan for 2009–2012: Technology Strategy for Further Education, Skills and Regeneration – June 2009.*

#### Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://www.elearning.ro/call-for-papers-new-learning-for-a-new-society>)



## Potrivit unui studiu Intel, trei sferturi din studentii romani petrec peste 3 ore pe zi in fata calculatorului

Publicat în 21 octombrie 2009 de **Mihaela Rentea**

Peste 70% din studenți folosesc Internetul ca principală sursă suplimentară de studiu. Doar 2% accesează Internetul de pe computerele facultăților. 78% din studenții români petrec zilnic cel puțin trei ore în fața calculatorului, arată un studiu comandat de Intel România și realizat de Hermes Advisors\* în centre universitare din București, Timișoara și Cluj între 1-15 octombrie. O treime din studenții participanți la studiu petrec zilnic până la șase ore în fața computerului. Majoritatea timpului este dedicată comunicării online și căutării de informații pe Internet.

#### Internetul - resursă atractivă de învățare și comunicare

Mediul virtual a devenit un partener important în viața tinerilor. Potrivit cercetării Intel România, în ceea ce privește sursele suplimentare de studiu, 72% din tineri plasează pe primul loc Internetul. Mediul virtual este cea mai utilizată metodă de aflare a informațiilor necesare pentru îndeplinirea obligațiilor de student. Prin comparație, doar 22% preferă să folosească biblioteca. 6% utilizează presa scrisă sau alte metode de informare.

Atunci când accesează Internetul, activitatea preferată a studenților români este comunicarea online. 65% din studenți folosesc Internetul ca mijloc de comunicare, în alte scopuri decât cele profesionale. Comunicarea online, prin intermediul diferitelor servicii de email, instant messaging, bloguri, rețele sociale etc. reprezintă activitățile preferate ale studenților când vor să se relaxeze, indicând o tendință clară a modului în care tinerii români își petrec timpul liber pe Internet.

Accesarea conținutului online are loc de cele mai multe ori de

acasă (93%). Un procent foarte mic, de numai 2% din studenți, accesează conținut online folosind computerele din sălile facultăților. Studiul arată că timpul petrecut în mediul online ar trebui valorificat în mai mare măsură pentru scopuri educaționale și de formare/dezvoltare profesională, iar universitățile ar s-ar situa în avantaj dacă ar putea dezvolta și oferi cât mai multe astfel de oportunități studenților. Se poate deduce că, în timp ce sălile clasice de seminar rămân locuri importante de întâlnire, comunicarea și accesul la informații s-ar putea face în mai mare măsură prin intermediul mediului virtual, ce reprezintă o resursă importantă pentru educație pe termen lung.

#### Calculatorul în viața studenților

Beneficiile prezenței unui calculator în viața studenților sunt indiscutabile. Computerul a devenit un instrument indispensabil pentru studenții români, atât în procesul de învățare, cât și pentru relaxare. Acest fapt este relevat de numărul mare de studenți care dețin acasă cel puțin un PC. 98% din studenții chestionați dețin acasă un computer, 35% dețin două calculatoare, iar 14% din cei chestionați au acasă mai mult de trei calculatoare. Doar 1% nu au un sistem de calcul acasă.

94% din studenții intervievați au momentan o conexiune la Internet în locuința stabilă. Studiul arată astfel că nu doar deținerea unui computer a devenit obisnuință pentru familiile cu copii din România, ci și conectivitatea.

#### Desktop vs laptop

Potrivit studiului Intel, 55% din studenți folosesc un computer desktop acasă, iar 45%, sisteme mobile. Cu toate acestea, într-o proporție covârșitoare de 88%, studenții afirmă ca dacă ar fi în situația achiziționării unui nou sistem de calcul, ar opta pentru laptop. Pentru studenții români, cele mai importante caracteristici ale unui laptop sunt: i) performanța; ii) autonomia; iii) securitatea datelor și informațiilor; iv) conectivitatea; v) greutatea mică.

Thomas Osburg, Corporate Affairs Director pentru Intel Europe, a comentat: *“Este clar că în prezența unui computer, procesul de învățare al tinerilor este îmbunătățit atât în orele de curs, de la facultate, cât și în afara lor. Studenții români urmează trendul din Europa în care computerul este considerat un mijloc de dezvoltare a unor abilități noi și de încurajare a formării de rețele utile. Laptopurile înlătură restricțiile legate de timp și loc, oferindu-le tinerilor o lume plină de noi oportunități.”*

#### Prima interacțiune cu computerul

Pentru 95% din studenți, prima interacțiune cu calculatorul a fost înainte de împlinirea vârstei de 14 ani. Jumătate (50%) din cei investigați au utilizat prima dată computerul acasă, iar 40% în timpul orelor de școală generală. 1% din studenții participanți la studiu au interacționat prima dată cu un computer în liceu. Restul de 9% au lucrat pentru prima dată pe calculator în alte locații decât acasă sau la școală/liceu.

Studiul “Tendințe în utilizarea instrumentelor IT&C de către studenții români” a fost realizat în perioada 1-15 octombrie 2009 pe un eșantion de 130 de studenți din anii I-III din Universitatea din București (50), Universitatea de Vest din Timișoara (40) și Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj (40).

#### Despre Intel

Intel [NASDAQ: INTC], liderul mondial în inovația privind siliciul, dezvoltă tehnologii, produse și inițiative menite a îmbunătăți continuu munca și viața oamenilor. Pentru informații suplimentare cu privire la Intel accesați [www.intel.com/pressroom](http://www.intel.com/pressroom) și <http://blogs.intel.com>.

#### Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://www.elearning.ro/potrivit-unui-studiu-intel-trei-sferturi-din-studentii-romani-petrec-3-ore-pe-zi-in-fata-calculatorului>)



## SIVCO Romania participa la cel mai mare targ IT din Regiunea Golfului

Publicat în 21 octombrie 2009 de **Anca Crahmaluc**

În cadrul GITEX TECHNOLOGY din Dubai compania noastră prezintă soluția de eLearning AeL.

Săptămâna tehnologiei s-a mutat în Emiratele Arabe Unite. SIVCO Romania participă la Targul Gitex, cea mai importantă manifestare din domeniul IT din Orientul Mijlociu, Africa și Asia de Sud, care are loc în aceste zile la Dubai. Peste 3.000 de companii din toată lumea oferă vizitatorilor cele mai noi produse și servicii din domeniul tehnologiei informației, educației și inovării.

SIVCO Romania prezintă soluția de eLearning și modul în care aceasta a fost implementată în școlile din Emiratele Arabe Unite. Notorietatea soluției AeL, precum și recunoașterile internaționale obținute de-a lungul timpului, recomandă SIVCO Romania drept unul dintre cei mai importanți furnizori și integratori de soluții eLearning din Europa.

*« Prin participarea la acest eveniment avem ocazia să ne întâlnim cu specialiști din zona soluțiilor dedicate educației și să interacționăm direct cu beneficiarii produselor noastre, elevi și profesori din școlile din Dubai. Prezenta SIVCO Romania pe piața din Golf este una importantă. Departamentul IT din cadrul Ministerului Educației din Emiratele Arabe Unite și compania noastră au devenit de anul trecut parteneri în dezvoltarea proiectului pentru sprijinirea procesului de predare și învățare în școlile publice din Dubai prin introducerea utilizării celor mai moderne tehnologii digitale. Soluția educațională implementată de noi încurajează învățământul modern, oferind acces elevilor la animații multimedia interactive și experimente virtuale. Toate sunt concepute ca instrumente adiționale, pentru a-i motiva pe elevi să învețe. Profesorii pot preda pe tablă interactivă, sporind astfel atractivitatea orei de clasă », a declarat Alexandru Cosbuc, Vice Președinte Adjunct și Manager de Vânzări în Regiunea Golfului, în cadrul SIVCO Romania.*

Soluțiile de eLearning dezvoltate de SIVCO Romania acoperă

o arie extrem de largă: de la crearea de conținut educațional interactiv, la dezvoltarea de platforme de eLearning și portaluri educaționale și se adresează unui public extrem de variat: elevi, profesori, studenți, angajați, factori de decizie din sistemul educațional etc.

AeL este gândit ca un suport de curs ce permite învățarea în clasă dar și ca un produs de viitor, portabil pe device-uri mobile, ce oferă elevilor posibilitatea de a învăța oriunde și oricând.

Soluția de eLearning AeL este utilizată la ora actuală în peste 15.000 de școli din Europa, Orientul Apropiat, Africa și CSI, având peste 7 milioane de utilizatori. Biblioteca AeL eContent este una dintre cele mai bogate din lume, conținând peste 3.700 de lecții interactive, ce acoperă 21 de materii și include peste 16.000 de momente individuale de învățare.

Odată cu 2005, SIVCO Romania a devenit un nume de referință pe harta mondială a învățământului asistat de calculator, cu ocazia World Summit for Information Society. SIVCO Romania a devenit atunci prima companie din România care a primit Premiul I la secțiunea eLearning, iar lecțiile interactive AeL, disponibile în toate școlile din România, au primit titlul de "cel mai bun conținut educațional din lume" într-o competiție la care au concurat proiecte din 168 de țări.

SIVCO Romania participă la targul GITEX Dubai alături de reprezentanți ai Ministerului Întreprinderilor Mici și Mijlocii și în calitate de membru al Asociației Române pentru Industria Electronică și Software ARIES.

#### Despre SIVCO Romania

Înființată la începutul anului 1992, SIVCO Romania SA este liderul caselor de software din România, asigurând o mare parte din proiectele informatice de anvergură din România, precum și un volum important al exporturilor de produse software în țări din Europa Centrală și de Est, din Uniunea Europeană, spațiul Comunității Statelor Independente, în Orientul Mijlociu și Apropiat, în nordul Africii.

Între acționarii SIVCO Romania se numără Intel Capital, Polish Enterprise Fund V (fond de investiții administrat de Enterprise Investors), SIVCO Netherlands B.V. Adresându-se cu precădere organizațiilor mari și mijlocii, compania oferă soluții eficiente EAS, Document Management, Business Intelligence, eLearning, eHealth, eGovernment, eAgriculture, eCustoms și eBusiness, atât pentru piața locală, cât și pentru cea internațională. De asemenea, compania s-a specializat în execuția de proiecte informatice de mare complexitate și amploare.

În prezent, soluțiile SIVCO Romania sunt utilizate de către beneficiari din țări de pe 4 continente. 550 dintre acești beneficiari sunt localizați în România și includ atât instituții publice importante, cât și companii private de referință.

SIVCO Romania SA este certificată ISO 9001:2008 de către compania franceză AFAQ-AFNOR, cotată printre primele 5 în lume din punct de vedere al prestigiului auditului pe care îl efectuează, și dezvoltă parteneriate solide cu cele mai mari companii de software și hardware din lume (Intel, HP, IBM, Bull, Oracle, Microsoft etc).

Compania SIVCO Romania este membră a mai multor asociații profesionale și de afaceri din România (AmCham, CCIFER, ARIES, ATIC, ANIAP) și internaționale (Asociația Europeană

pentru Tehnologia Informatiei — EITA si Information Society Technologies Advisory Group — ISTAG) si a aderat la importante initiative globale, precum UNPD Global Compact, WEF Transparency si PACI (Partnership Against Corruption Initiative).

De-a lungul celor 18 ani de existenta, compania a dobandit o solida reputatie internationala. Astfel, SIVECO Romania este prima companie din Romania care a primit Premiul I la World Summit for the Information Society, obtinand un numar record de nominalizari la concursul ICT Prizes, organizat anual de catre Consiliul European pentru Stiinte Aplicate, Tehnologie si Inginerie (Euro-CASE). Proiectele sale in domeniul educational au primit aprecierea de "Best Practice" din partea Comisiei Europene si "Honourable Mention" la eEurope Awards for eGovernment, fiind totodata considerate de catre Asociatia Internationala de Project Management (IPMA) intre cele mai importante realizari mondiale in domeniul managementului de proiecte. Contributia SIVECO Romania la implementarea proiectului de informatizare a educatiei din Romania a fost premiata cu European IT Excellence Award 2008, la categoria Independent Software Vendors - Vertical Market.

Mai multe informatii despre companie si produsele sale puteti obtine vizitand [www.siveco.ro](http://www.siveco.ro) si [www.advancedElearning.com](http://www.advancedElearning.com).

#### **Cod QR**

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://www.elearning.ro/siveco-romania-participa-la-cel-mai-mare-targ-it-din-regiunea-golfului>)

