

# Lucrari inscrite CNIV-2003

## LISTA AUTORILOR SI LUCRARILOR INSCRISE PENTRU PREZENTARE

(in ordinea sosirii formularului de inscriere)

Nr. crt.	NUME, Institutia	Sectiunea	Titlul Lucrarii / Scurta descriere
1.	Dumitru Luminita Universitatea "Dunarea de Jos" Galati	A	<b>Implementarea secventierii simple din cadrul standardului IMS</b> Standardul IMS furnizeaza de curand specificatii bine puse la punct pentru modelarea diverselor aspecte implicate de e-Learning. Secventierea simpla este unul din acestea..
2.	Dumitru Luminita Universitatea "Dunarea de Jos" Galati	B	<b>e-Prelegere: organizarea si distribuirea resurselor educationale</b> Predarea unui curs prin mijloace de e-Learning reduce drastic interactiunea profesor-cursant; totusi, prin modelarea cursantului si monitorizarea/analiza raspunsurilor acestuia prelegerea poate fi mai mult sau mai putin personalizata in vederea cresterii eficientei acesteia..
3.	Dumitru Luminita Universitatea "Dunarea de Jos" Galati	Expozitie	<b>Professor:e - platforma de e-Learning pentru formare continua</b>
4.	Viorel Marinescu, Mariana Marinescu, Sorin Dumitrache, Elena Dumitrache Universitatea Tehnica de Constructii Bucuresti	B	<b>Invatamantul postuniversitar mobil o forma de instruire continua in viitor</b> Lucrarea prezinta experienta laboratorului de cercetare-dezvoltare in informatica aplicata - LIA, din cadrul Centrului de cercetare al catedrei de Constructii hidrotehnice - Facultatea de hidrotehnica - UTCB in domeniul invatamantului asistat de calculator - IAC, invatamantului deschis la distanta - IDD (deci e-learning) si micile experiente facute pentru invatamantul mobil (deci m-learning). Se prezinta necesitatile soft si hard, concepte si principii pentru realizarea unui astfel de invatamant..
5	Viorel Marinescu, Mariana Marinescu, Sorin Dumitrache, Elena Dumitrache Universitatea Tehnica de Constructii Bucuresti	B	<b>Formarea cadrelor didactice care predau informatica in invatamantul preuniversitar prin invatamantul postuniversitar folosind noi tehnologii IT&amp;C</b> Lucrarea prezinta experienta interesanta in pregatirea profesorilor de informatica din invatamantul preuniversitar si altor specialisti in informatica prin sistemul de invatamant postuniversitar. Instruirea s-a facut prin cursuri de zi si pas cu pas se trece la Invatamantul deschis la distanta. Cursantii sunt in general absolventi ai invatamantului superior cu specializari diferite de informatica dar exista si absolventi cu specializari in informatica care vin sa se puna la curent cu ultimele tehnologii IT&C. Se folosesc tehnici de invatamant asistat de calculator - IAC (deci e-learning). In lucrare se prezinta rezultatele obtinute, reactii ale cursantilor si pareri ale instructorilor..
6	Pleseu Doru Alexandru ASE București, DPPD	A	<b>Analiza eficientei educationale a paginilor de web</b> In lucrare sunt prezentate o serie de factori care trebuie avuti in vedere la analiza a eficientei educationale a paginilor de web.

7	<b>Adrian Adascalitei</b> Universitatea Tehnica "Gh. Asachi" Iasi	A	<p><b>Proiectarea Sistemica a Cursurilor Universitare Ingineresti pentru E-Learning</b></p> <p>Proiectul are ca obiectiv realizarea unui mediu informatic pentru conceperea, administrarea si distribuirea în rețeaua Web a Cursurilor Interactive Ingineresti, mediu care exploateaza Tehnologia Informatiei. Lucrarea prezinta metodologia unui mediu de realizare, administrare si distribuire a cursurilor interactive on-line (sau Web), exploatând cât mai bine tehnologii de comunicatii si prelucrarea informatiilor. Mediul informatic pentru instruire este conceput ca un complement al activitatilor didactice conventionale. Studentii, profesorii si administratorii de sistem sunt principalii participanti în cadrul acestui sistem de instruire interactiv. A fost conceput un sistem de autorare de tip Hypermedia care sa permita tuturor participantilor sa-si îndeplineasca sarcinile. Mediul VIRTUis este fundamentat pe dezvoltarea unui concept pedagogic inovator care permite participarea profesorilor si studentilor la generarea unor materiale interactive de curs distribuite în rețele informatice, oferind un set complet de utilitare software de rețea care sa permita integrarea si utilizarea acestor materiale pe mai multe tipuri de platforme (PC).</p>
8	<b>Ion Udrescu, Alexandru Raducanu</b> Studenti, specializarea Inginerie Matematica. Univ. Tehnica de Constructii Bucuresti	B	<p><b>Folosirea tablei electronice in invatamantul asistat de calculator</b></p> <p>Lucrarea prezinta viziunea cursantului asupra sistemului de educatie care foloseste tehnologiile informatiei si comunicatiei. Autorii au asistat la cursul "Grafica pe calculator" care a fost sustinut folosindu-se tehnologii hard si soft specifice invatamantului asistat de calculator, inclusiv tabla electronica..</p>
9	<b>Istrate Olimpius,</b> Institutul de Stiinte ale Educatiei	A	<p><b>Academia Online</b></p> <p>Descrierea sistemului de elearning disponibil la adresa <a href="http://www.academiaonline.ro">www.academiaonline.ro</a>, cu incursiuni in teoria predarii si invatarii la distanta dupa material vizual...</p>
10	<b>Vlada Marin,</b> Universitatea din Bucuresti	A	<p><b>Gandirea algoritmica - o filosofie moderna a matematicii si informaticii</b></p> <p>Dezvoltarea informaticii actuale se datoreaza cercetarilor, rezultatelor si experientelor din domeniile SISTEMELOR DE CALCUL, ALGORITMICII si PROGRAMARII, dar mai ales a interdependentei acestor domenii prin asa-numita triada "SISTEM DE CALCUL - ALGORITMICA - PROGRAMARE". La baza acestei interdependente se afla conceptul de ALGORITM, concept ce a construit pentru om o noua filosofie: GANDIREA ALGORITMICA. Conceptul a fost introdus in matematica veche, utilizat de matematica moderna si perfectionat de informatica in utilizarea calculatoarelor moderne. Aceasta gandire algoritmica a facut posibila aparitia si dezvoltarea Tehnologiei Informatiei (IT) ce reprezinta de fapt implementarea filosofiei procesarii, gestionarii si comunicarii informatiilor si cunostintelor.</p>
11	<b>Vlada Marin,</b> Universitatea din Bucuresti	B	<p><b>Software educational pentru informatica pe web site-ul Universitatii din Bucuresti</b> (<a href="http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm">www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm</a>)</p> <p>Lucrarea prezinta categoria "eBooks - stiinte exacte - Informatica": Dr. Ioan Strainescu - <b>Informatica si tehnologia informatiei</b> (<a href="http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/info/INDEX.htm">http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/info/INDEX.htm</a>) Conf. Dr. Marin Vlada - <b>Birotica si tehnici multimedia</b> (<a href="http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/Birotica/">http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/Birotica/</a>) Conf. Dr. Marin Vlada - <b>Sisteme de operare</b> (<a href="http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/Seiso/">http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/Seiso/</a>) Conf. Dr. Marin Vlada - <b>Rezolvarea problemelor cu Eureka</b> (<a href="http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/eureka/">http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica/eureka/</a>)</p>
12	<b>Vlada Marin,</b> Universitatea din Bucuresti	A	<p><b>Campusul virtual al unei facultati - imaginea moderna in educatiei</b></p> <p>Devize care trebuie avute in vedere la elaborarea unui web site pentru o facultate:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conectare + Navigare INTERNET = Informare + Comunicare + Competenta + Transparenta = Reforma în mentalitate si activitate</li> <li>2. Inventarea si raspandirea tehnologiilor INTERNET s-au realizat in scopul procesarii eficiente a informatiilor stiintifice, didactice, economice, sociale, etc.</li> <li>3. Orice informatie disponibila, de orice natura, din orice domeniu de activitate aflata in orice loc din lume, trebuie sa fie libera si transparenta pentru a fi accesata, prelucrata, utilizata si comunicata, excepte sunt cazurile in care informatia este clasificata printr-un criteriu de securitate sau este confidentiala raportata la o anumita persoana fizica sau juridica.</li> </ol>

13	<b>Craciunas Silviu, Craciunas S. Silviu, Craciunas Irina,</b> Universitatea "Lucian Blaga" din Sibiu	<b>A,</b> <b>Expozitie</b>	<b>My SeLF - My System for e-Learning and Formation (provizoriu)</b> My SeLF este un sistem informatic la dispozitia tuturor participantilor la activitatile aferente procesului educational. Sistemul pune la dispozitia secretariatelor si responsabililor de programe de studii proceduri pentru pregatirea si administrarea activitatilor didactice, iar cadrelor didactice si cursantilor posibilitatea infaptuirii propriuzise a procesului de formare utilizand mediul Internet. Sistemul functioneaza, intr-o prima versiune, in cadrul Centrului pentru Invatamant la Distanta al Universitatii "Lucian Blaga" din Sibiu pentru sistemul de invatamant ID si FR (cid.sibiu.rdsnet.ro).
14	<b>Giurgiu Mircea,</b> Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca	<b>A</b>	<b>Platforma de E-learning "CONCORDE" si materiale educationale pentru invatamant la distanta.</b> Articolul prezinta rezultatele obtinute pana in prezent in cadrul proiectului pilot Leonardo da Vinci "Acquisition of Complementary Competencies through Open and Distance Education" (CONCORDE) - "Achizitia de competente complementare prin invatamant deschis si la distanta", cu accent pe modelul pedagogic utilizat in platforma web si pe criteriile de elaborare a materialelor educationale. In primele etape ale proiectului au fost identificate si analizate nevoile de formare profesionala, ca si competente complementare, in cateva domenii de interes ale partenerilor: competente digitale in utilizarea calculatoarelor si de comunicare in Internet, matrite pentru materiale plastice, tehnologii informationale pentru programarea aplicatiilor Internet, administrarea afacerilor, apoi au fost definite principiile de formare a retelei formative la nivel European si a criteriilor de elaborare a materialelor de tip educatie la distanta. Se va prezenta oferta educationala a acestui proiect, precum si anumite detalii de implementare tehnologica. Deoarece competentele complementare sunt vazute in contextul acestui proiect ca o diferenta intre ceea ce persoana stie si ceea ce ar trebui (sau vrea) sa stie pentru a raspunde unor cerinte dinamice de pe piata muncii, modelul pedagogic are in vedere proiectarea si utilizarea materialului formativ din punct de vedere practic, orientat pe activitati individuale sau de grup. In consecinta, suportul tehnologic a fost proiectat si implementat de asa natura incat sa raspunda acestor nevoi, atat din punctul de vedere al simplificarii si automatizarii procesului de creare a continutului materialelor de educatie la distanta - pentru instructor sau profesor, cat si a demersului formativ - pentru student sau elev. Platforma web permite crearea off line sau on line a continutului formativ prin instrumente de editare extrem de simple, managementul acestor resurse, managementul utilizatorilor, planificarea in timp a campaniilor educationale, sistem de comunicare si informare on-line, precum si alte instrumente specifice sistemelor de invatamant la distanta.
15	<b>Giurgiu Mircea,</b> Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca	<b>A</b>	<b>Proiectul "OCTOPUS": Solutie pentru implementarea unui centru cu resurse educationale On-Line.</b> Aceasta comunicare are ca principal obiectiv diseminarea unor rezultate parțiale obtinute in proiectul Socrates/Minerva "OCTOPUS: Trans-National On-Line Resource Centre" - "Centru cu resurse transnationale in Internet" ( <a href="http://www.octopus-eu.org">www.octopus-eu.org</a> ), atat din punctul de vedere al implementarilor tehnologice, cat si al solutiilor pedagogice de invatamant la distanta in Internet. Platforma contine resurse educationale si de cercetare intr-un domeniu interdisciplinar: acela al educatiei pentru protectia mediului. Avand in vedere complexitatea domeniului, proiectul propune un mecanism inovativ si adaptiv pentru stocarea si regasirea resurselor bazat pe tehnologii informationale de ultima ora: pagini web dinamice, interactiune cu baze de date in Internet, interfete personalizate, instrumente de creare rapida a materialelor in format electronic, facilitati de comunicare sincrona si asincrona, s.a. "Inima" acestei platforme este o baza de date foarte bine organizata prin intermediul metadescriptorilor. Exista o abordare interculturala pe aceasta platforma web, ce reconsidera intr-o maniera moderna, reflexiva, procesele de informare-formare prin care cunostintele sunt cladite si dobandite folosind instrumente Internet. Posibilitatile educationale sunt practic nelimitate, deschise si personalizate, directionate fiind atat catre creatorul de resurse prin materiale informate si activitati practice, cat si catre student sau elev. Procesul formativ este autonom si colaborativ. Mai mult, implementarea tehnologica este de asa natura incat permite o dinamica ridicata a continutului informational si o flexibilitate deosebita in adaptarea solutiei la orice alt domeniu, fapt ce exprima efectul multiplicator al acestui proiect aflat in faza de evaluare on-line a prototipului.
16	<b>Tataram Sanda Monica,</b> Universitatea din Bucuresti, Facultatea de Matematica si Informatica	<b>A</b>	<b>Pachete software educational proiectate de studentii Facultatii de Matematica si Informatica din Universitatea Bucuresti</b> Prezenta lucrare isi propune sa discute cateva dintre contributiile studentilor Facultatii de Matematica si Informatica (de la sectiile de Informatica si Matematica-Informatica si de la Colegiul de Informatica) pentru diversificarea ofertei de software educational..

17	<b>Luca Traian,</b> Venus Technologies Provider - Iasi	<b>A</b>	<b>VLC Virtual Language Classroom</b> Prezentare a noilor tehnici de predare a limbilor straine folosind ca suport didactic o retea de calculatoare si pachetul de programe VLC - Virtual Language Classroom.
18	<b>Cocu Adina,</b> Universitatea "Dunarea de Jos" Galati	<b>A</b>	<b>Modalitati de personalizare in e-learning</b> Prezentarea diverselor aspecte ale personalizarii procesului de invataare si tehnicilor prin care se realizeaza adaptarea sistemelor de e-learning la nevoile si cerintele specifice fiecarui utilizator, in functie de profilul acestuia, nivelul de cunostinte, ritmul de lucru, asteptari..
19	<b>Georgeta Mandrescu,</b> Universitatea Ovidius - Constanta	<b>B</b>	<b>Utilizarea calculatorului in chimie</b> Se prezinta necesitatile soft si hard, concepte si principii pentru realizarea implementarii pachetului de utilitare CS ChemOffice la Facultatea de Chimie, cu posibilitatea extinderii in teoria predarii si invatarii la distanta dupa material vizual....
20	<b>Paunescu Cosmin,</b> SC ProSoft++ S.R.L.	<b>A</b>	<b>NetOp SCHOOL - un instrument rapid, sigur, flexibil si puternic pentru instruirea asistata de calculator</b> NetOp School este un program destinat instruirii asistate de calculator produs de compania Danware, o companie din Danemarca specializata de 20 de ani in dezvoltarea produselor software pentru controlul PC-urilor de la distanta. Programul se adreseaza in general scolilor, universitatilor sau companiilor care vor sa-si imbunatateasca procesul de instruire al elevilor, studentilor sau propriilor angajati, dupa caz. Poate fi utilizat intr-o sala obisnuita de cursuri dotata cu calculatoare, sau intr-o clasa virtuala - unde studentii si profesorul se afla in locatii diferite dar sunt conectati printr-o retea (ex. Internet). Printre facilitatile acestui program se numara prezentarea simultana a ecranului profesorului pe calculatoarele studentilor sau lansarea unui anumit program (ex. Microsoft Excel) pe toate calculatoarele studentilor fara a se muta din fata propriului calculator. De asemenea, profesorul poate forma grupuri de lucru separate cu posibilitatea numirii unor asistenti si monitorizarea activitatii acestora (a tuturor studentilor sau fiecare in parte) pe propriul ecran..
21	<b>Simion Doina Irina,</b> Universitatea POLITEHNICA Bucuresti	<b>A</b>	<b>PROFESOR vs. e-Learning in proiectul TUTOLANGUES</b> Prezentarea vizeaza atat diseminarea unui model posibil de abordare a predarii la distanta in domeniul limbilor straine cat si implicatiile sale la nivelul formarii profesorului care utilizeaza noile tehnologii educationale. Modelul TUTOLANGUES este rezultatul unui parteneriat international stabilit in cadrul programul UE, Leonardo da Vinci.
22	<b>Rosescu Simona,</b> Liceul "E.Lovinescu", Bucuresti	<b>C</b>	<b>"Manual informatizat C++"</b> Manualul on-line de programare in C++ este un instrument menit sa determine elevul sa-si insuseasca anumite cunostinte si deprinderi de baza in programare. Manualul a fost proiectat cu Visual Basic 6.0 si urmareste programa scolara aprobata de Ministerul Educatiei Nationale pentru anul 2002-2003. El este insotit de o documentatie scrisa in Word care prezinta structura si modul de utilizare.
23	<b>Ionescu Doru,</b> Facultatea de Matematica	<b>B, C</b>	<b>Prezentarea softul educational LABORATORUL DE STATISTICA</b> Softul se poate copia si rula de la: <a href="http://www.geocities.com/statprob">www.geocities.com/statprob</a>  Softul educational LABORATORUL DE STATISTICA este o simpla aplicatie interactiva utila intelegerii si aprofundarii celor mai importante concepte ale statisticii. Imbunatateste, dar nu inlocuieste un curs de statistica, in consecinta, pentru utilizare sunt necesare notiuni elementare de statistica desprinse din orice curs teoretic de profil. Spre deosebire de alte materii, in studiul statisticii este absolut necesar un soft educational. Desenarea histogramelor, graficelor densitatilor de probabilitate, generarea variabilelor aleatoare, calculul anumitor valori nu pot fi facute decat cu ajutorul calculatorului. Conceptele foarte abstracte de selectie, estimatie, intervale de incredere, teste statistice, regresie devin foarte clare prin simulare. Din majoritatea cursurilor si cartilor de statistica lipsesc rezultatele cu aplicatie practica ce se pot obtine cu ajutorul acestui soft educational. Softul se adreseaza elevilor, studentilor, dar mai ales profesorilor ce doresc sa-si imbunatateasca metoda de predare a statisticii. Este, de asemenea, necesar celor ce invata utilizarea softurilor gen SPSS, STATISTICA, S-PLUS, SASS. Aceste programe se utilizeaza pentru prelucrarea unor date statistice si nu cu un scop educational. Ele se adreseaza unor utilizatori ce deja au cunostinte de statistica. LABORATORUL DE STATISTICA face legatura intre practica si teorie, este pasul intermediar între curs si SPSS. Spre deosebire de alte softuri, pentru utilizare nu este necesara o documentatie specifica.

24	<b>Chichernea Virgil,</b> Universitatea Romano-Americană	<b>B</b>	<b>WebUniv - SISTEM INFORMATIC UNIVERSITAR INTEGRAT</b> In cadrul lucrării sunt prezentate principalele modele arhitecturale și funcționale ale unui Proiect de Sistem Informatic Universitar Integrat, bazat pe tehnologii Web, precum și direcțiile actuale de utilizare ale acestuia la Universitatea Romano-Americană din București. Se evaluează impactul unor astfel de produse informatice asupra activităților specifice procesului de învățământ academic (WebBoard), a gestiunii acestui proces complex (InfoCent) și se estimează evoluția viitoare a utilizării unor astfel de sisteme. Constientizarea priorității acordate de Comisia Europeană industriei de e-Learning și identificarea realizărilor obținute în acest domeniu în țara noastră reprezintă unul din obiectivele centrale ale acestei lucrări.
25	<b>Florea Ion, Aldea Costel,</b> Universitatea "Transilvania" Brașov	<b>B</b>	<b>Soft multimedia pentru pregătirea materialelor de curs</b> Dezvoltarea permanentă a tehnologiilor Internet a adus cu sine noi mijloace și totodată noi posibilități de gestionare și de supraveghere atât a sistemelor cât și a proceselor din toate domeniile științei. Din multitudinea de probleme pe care le ridică procesele de învățământ, în special cele de învățământ la distanță, exprimăm în această lucrare cu ajutorul programului ViewletBuilder câteva aspecte ale instruirii cu ajutorul calculatorului. Aplicația creată pentru exemplificare permite celor care doresc să învețe urmărirea sub formă de film multimedia a pașilor ce trebuie făcuți pentru a executa o anumită operație pe calculator, în cazul nostru o operațiune de securizare a unei rețele în general sau a unui calculator în particular - redenumirea contului de administrator. Dacă în mod normal pașii ce trebuie făcuți trebuiau să fie foarte clar descriși și exemplificați, cu ajutorul unei astfel de aplicații acești pași sunt urmăriți audio-vizual, dispunând de asemenea la fiecare nouă modificare de comentariile corespunzătoare, cât și de posibilitatea de a întrerupe rularea filmului în vederea testării practice a ceea ce se înțelege din filmul respectiv. Exemplul de aplicație a fost generat folosind suportul de curs pentru disciplina Rețele de calculatoare (Florea, 2003), softul ViewletBuilder (versiune shareware din Internet) și sistemul de operare Microsoft Windows Xp.
26	<b>Schileru Ion,</b> A.S.E. București	<b>A</b>	<b>Echipamente pentru achiziții de imagini</b> Lucrarea prezintă succint aspecte practice privind procurarea echipamentelor pentru achiziții de imagini, începând de la definirea scopului până la exploatarea și mentenanța acestora. Sunt prezentate deopotrivă echipamente și tehnici convenționale (analogice) și mijloace moderne (digitale). Toate aspectele prezentate reprezintă observații și experiențe ale autorului, angajat ocupational - prin profesie și pasiune - în universul acestor mijloace. O experiență inedită și solicitantă a constituit-o derularea unui proiect independent CNFIS având ca obiectiv achiziționarea de mijloace pentru cercetare și învățământ, între care și echipamente pentru achiziții de imagini.
27	<b>Moise Gabriela,</b> Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești	<b>A</b>	<b>Program informatic pentru realizarea planurilor conceptuale</b> Lucrarea prezintă stadiul actual al proiectului CNCSIS cu titlul "Program informatic pentru realizarea planurilor conceptuale" și este structurată în patru părți. Prima parte conține taxonomia software-urilor educaționale, a doua parte prezintă un rezumat al programului informatic, a treia parte definește tehnologia implementării software-ului în mediul rețea și în final ultima parte explică utilizarea planurilor conceptuale în procesul educațional.
28	<b>Schileru Ana-Irina; Schileru Nicolae-Fulger,</b> Lic. de Arte Plastice "N. Tonitza" București; Sc. Sup. Com. "N.Kretzulescu" Buc.	<b>C</b>	<b>Paginile web - o formula eficientă în dezvoltarea interesului și aptitudinilor pentru e-learning și e-activities</b> Tehnici e-learning constituie un domeniu captivant deoarece pentru tinerii aflați la vârsta școlii și prezintă o mare atracție și provocare. Dificultățile cu care se confruntă un tânăr care dorește să se inițieze în acest domeniu sunt prezentate în asociere cu nevoia de progres rapid și de aplicare a acestor cunoștințe în formule noi în diverse activități. Prezentăm în lucrare experiența personală în însușirea cunoștințelor și aptitudinilor de creare a unei pagini web. De asemenea, exemplificăm cu aplicații ale cunoștințelor acumulate.
29	<b>Laculeanu Ana Maria,</b> Colegiul Național Mircea cel Bătrân Rm. Valcea	<b>C</b>	<b>Criterii de evaluare pentru softul educațional</b> Analiza produselor educaționale este o problemă care se pune simultan profesorilor, elevilor, părinților și sistemului educațional. În fața abundenței resurselor pedagogice, on-line și off-line, provenite de la operatori comerciali sau publici, de la indivizi izolați sau de la organizații, utilizarea lor implică evaluarea calității și a valorii lor, adecvarea la nevoile și contextul de utilizare.

30	<b>Chiru Simona-Lelia,</b> Academia de Studii Economice - Bucuresti	<b>A</b>	<b>E-learning - solutie pentru asigurarea calitatii si competitivitatii invatamantului universitar</b> Lucrarea isi propune sa realizeze o scurta analiza a aspectelor referitoare la societatea informationala, atat la nivel international, cat si la nivel national si sa evidentieze rolul e-learning-ului in asigurarea calitatii si a competitivitatii institutiilor de invatamant superior. In prima parte sunt prezentate succint demersurile intreprinse de tarile dezvoltate pentru trecerea la societatea informationala si dimensiunile unei societati informatinale bazata pe cunoastere. De asemenea, este prezentat si stadiul implementarii societatii informatinale in Romania. In partea a doua a lucrarii este subliniata contributia e-learning-ului la imbunatatirea continua a calitatii serviciilor oferite de institutiile de invatamant superior.
31	<b>Guleac Sorin,</b> SOFTWIN	<b>C</b>	<b>Proiectarea si dezvoltarea de software educational de calitate</b> Asigurarea calitatii software-ului educational reprezinta o constanta provocare, fiind un proces neinterupt ce incepe odata cu proiectarea didactica si continua pe tot parcursul existentei aceluia produs. Prezentarea va enumera cateva caracteristici ce individualizeaza un software educational de calitate din perspectiva experientei SOFTWIN ca lider national in producerea de continut educational in format electronic.
32	<b>Guleac Sorin,</b> SOFTWIN	<b>Expozitie</b>	<b>Lectii interactive pentru liceu</b> SOFTWIN, lider si formator al pietei de continut educational electronic din Romania si cu o experienta internationala de succes de peste 10 ani, propune o completare a metodelor traditionale de instruire, prin 80 de lectii interactive pentru liceu. Lectiile Intuitext, cu peste 320 de module de invatare continand aproape 1500 de obiecte multimedia si animatii interactive, stabilesc noi standarde in domeniul predarii asistate de calculator si faciliteaza asimilarea mai buna a materialului educational de catre elevi.

33	<b>Tachiciu Laurentiu;</b> <b>Schileru Ion,</b> Academia de Studii Economice - Bucuresti	<b>A</b>	<b>Exemplu de raspuns in domeniul educatiei la provocarile globalizarii</b> Firmele industriale sunt din ce in ce mai mult expuse unui mediu international unde se confrunta cu probleme noi. La astfel de probleme oamenii inzestrati cu o pregatire profesionala traditionala nu au capacitatea de a face fata in mod eficient. Lucrarea prezinta proiectul "Global Education in Manufacturing" care se deruleaza cu concursul unor universitati, institute si mari companii din patru continente, orientat catre gasirea unor formule curriculare netraditionale, menite sa dezvolte competentele reclamate de noua realitate.
34	<b>Carmocanu Gheorghe,</b> Lic. Pedag. Botosani	<b>A</b>	<b>Solutii Web cu ASP.NET</b> Realizarea aplicatiilor WEB cu platforma ASP.NET.
35	<b>Danet Nicolae,</b> Universitatea Tehnica de Constructii Bucuresti	<b>B</b>	<b>Metode numerice cu Mathcad</b> Lucrarea ilustreaza modul in care se poate folosi pachetul de programe Mathcad pentru predarea unor metode numerice. Sunt prezentate, ca exemple, metode pentru obtinerea polinoamelor Legendre de diferite grade si calcularea radacinilor acestora, calculul valorii unei integrale folosind formula lui Gauss, determinarea solutiei unei ecuatii diferentiale utilizand metodele Taylor si Runge-Kutta.
36	<b>Patrut Bogdan,</b> Universitatea din Bacau	<b>B</b>	<b>Enciclopedia multimedia Rocarta</b> Prezentarea enciclopediei Rocarta si posibilitatile de folosire a acesteia in documentarea si informarea studentilor si profesorilor. Rocarta contine 3000 de articole despre romanii de pretutindeni, despre Romania, cultura, istoria si stiinta romaneasca.
37	<b>Patrut Bogdan,</b> EduSoft	<b>Expozitie</b>	<b>Produse multimedia educationale pentru elevi</b> Prezentarea unor produse multimedia educationale realizate de echipa EduSoft: Rocarta, Lumea pasarilor, Lumea maimutelor, Aplicatii informatice.

38	Radu Jugureanu, SC SIVCO ROMANIA SA	C	<p><b>AEL, Learning and Content Management System</b>  Cresterea gradului de cunostinte IT in randul profesorilor si elevilor - un pas important catre societatea informationala.  Platforma software AEL dezvoltata de SIVCO Romania sprijina reforma educationala initiata de Ministerul Educatiei, Cercetarii si Tineretului, privind introducerea tehnologiei informatiei ca instrument didactic in scoala romaneasca.  AEL este un sistem integrat de predare/invatatare si management al continutului, menit sa sprijine profesorii/tutorii, elevii, dezvoltatorii de continut, precum si ceilalti participanti la actul educational in procesul de invatare. Desi conceput initial pentru universitati/invatamant la distanta, AEL este folosit in prezent pentru nivelul de invatamant preuniversitar, fiind totusi extrem de potrivit pentru diverse limbi de studiu, regiuni, diferite nivele de studiu si tipuri de organizatii. Sistemul AEL urmareste sa:  ? Sprijine procesul de predare/invatatare prin mijloace informatice moderne  ? Usureze procesul de invatare  ? Stimuleze creativitatea si competitia, dar si lucrul in echipa  ? Suplimenteze metodele didactice traditionale cu tehnologii noi  ? Utilizeze softurile de simulare ca substitut pentru materialele si instrumentele didactice scumpe sau greu de procurat.  AEL este un instrument modern, pe care profesorul il foloseste in sala de clasa impreuna cu tabla si creta. AEL este o solutie completa de eLearning</p> <p><b>Suport pentru predare/invatatare</b>  AEL are capabilitati de administrare si livrare a diverselor tipuri de continut educational precum materiale interactive tip multimedia, tutoriale, exercitii, simulari, jocuri educationale si multe altele.</p> <p><b>Baza de cunostinte</b>  Sistemul dispune de un centru de cunostinte electronic, care joaca rolul unui depozitar de continut si solutii de management, adaptabil, configurabil, indexabil. Baza de cunostinte ofera utilizatorilor (chiar si celor neinstituti) urmatoarele posibilitati:  - crearea de continut  o Editoare HTML incorporate  o Editoare de formule matematice incorporate  o Editoare de teste si tutoriale  o Editoare de glosare/dictionare  - import si export de texte din:  o fisiere  o arhive/directoare de resurse  o format bazat pe standarde precum SCORM ti IMS  - adaptarea sau modificarea continutului  - Organizarea continutului in cursuri  - Crearea propriilor lectii din componente standard de continut  Orice tip de continut care poate rula pe un client poate fi inclus in baza de cunostinte.  - AEL ofera editoare HTML, editoare de formule matematice si tutoriale pentru crearea de continut on-line. In plus, centrul de cunostinte are un dictionar puternic, integrat cu toate celelalte module.</p> <p><b>Suport pentru agregarea continutului.</b>  Continutul este structurat si adaptat in functie de nevoile profesorilor. Continutul poate fi imbogatit cu informatii suplimentare legate de curricula, cuvinte cheie, nivel de studiu, versiune si autor. Fluxurile de predare sunt definite pentru fiecare curs, integrand testele de autoevaluare sau testele on-line ca orice alt tip de continut. Drepturile de acces pentru fiecare utilizator/grup de utilizatori pot fi adaptate si aplicate oricarei portiuni ale bazei de cunostinte. Baza de cunostinte ofera functii de cautare ierarhica, filtrata, sau dupa cuvinte cheie.</p>
39	Florin Iliu, SC SIVCO ROMANIA SA	A	<p><b>AEL, O tehnologie de varf in Sistemul Educational Informatizat Romanesc</b>  AEL este o platforma software moderna construita pe baza tehnologiilor actuale. Echipa SIVCO Romania a ales portabilitatea si mentenanta, construind AEL-ul in sistem multi-strat, folosind un client care nu consuma resurse, de tip browser web conectat la un server web si de aplicatii scris in Java. Folosim tehnologii de ultima ora ca Enterprise Java Beans, jdbc, Java servlets, jsp-s, Java applets si utilizam intensiv XML. Utilizam un concept de reutilizare a continutului care este bazat pe formate de descriere a pachetelor in XML si am implementat elementele necesare pentru a putea importa si exporta elementele necesare conform standardelor MathMI, SCORM si IMS.</p>

40	<b>Radu Jugureanu,</b> SC SIVECO ROMANIA SA	<b>Expozitie</b>	<b>AEL, Learning and Content Management System</b> AEL - un instrument educational complemetar. Modele de lectii asistate de calculator in invatamantul preuniversitar romanesc pe platforma AEL
41	<b>Serban Naicu,</b> Compania de Electronica SENA	<b>Expozitie</b>	<b>Magazin de actualitate a pietei romanesti de Tehnologia Informatiei si Comunicatii</b> Publicatie lunara(ziar) ce prezinta stiri, noutati, evenimente, lansari, produse si servicii, interviuri, noutati editoriale, toate din domeniul IT&C.
42	<b>Gabriel Vonas;</b> <b>Paul Cotarlea,</b> Universitatea Babes-Bolyai, Catedra de Psihologie; SC Cognitrom SRL	<b>Expozitie</b>	<b>Evaluarea aplicatiei e-learning IDSoft la nivel de Input</b> Aceasta lucrare prezinta evaluarea la nivel de Input a platformei de e-learning IDSoft din perspectiva cadrului propus de Rovai (2003). Accentul este pus pe facilitatile si particularitatile acestei aplicatii, realizandu-se o prezentare succinta a "actorilor" implicati in gestiunea si utilizarea sistemului. Sunt descrise pe scurt facilitatile de: gestionare a cursantilor, tutorilor, instructorilor, disciplinelor si cursurilor, personalizare a datelor de identificare, administrare a suporturilor de curs si a resurselor, comunicare sincrona si asincrona, generare de teste de evaluare si autoevaluare.
43	<b>Curt Ionela Magdalena,</b> Centrul National Leonardo da Vinci	<b>A</b>	<b>Aplicatii elearning in formarea profesionala initiala si continua</b> Lucrarea de fata isi propune analiza produselor dezvoltate in cadrul proiectelor pilot finantate prin Programul Comunitar Leonardo da Vinci, cu tematica formarea profesionala initiala si continua la distanta-elearning.
44	<b>Iacob Andrei,</b> Colegiul National "Nicu Gane" Falticeni	<b>C</b>	<b>Grafuri - algoritmi specifici + evaluare</b> Pachet de programe pentru predarea si evaluarea asistata de calculator a teoriei grafurilor. Este constituit din cinci programe: > Grafuri - program folosit in predarea efectiva a materiei > NetGraf - ofera suport pentru retea programului Grafuri > Composer - pentru compunerea testelor grila > Evaluator - este folosit in evaluarea cunostiintelor cu ajutorul testelor grila > Administrator - ofera suport pentru retea evaluarii. Toate programele au numeroase facilitati, mai ales interactiunea elev-profesor, elev-calculator, profesor-calculator, interfata prietenoasa si securitate in evaluare. Programele au fost dezvoltate in mediul Borland Delphi 7. Cerinte sistem : Windows 95/98/2000/Me/Xp, Pentium 200 MMX, 32 Mb Ram, 2 Mb Video.
45	<b>Vladoiu Monica,</b> Universitatea Petrol-Gaze Ploiesti	<b>A</b>	<b>E-muzeele ca suport pentru instructie si educatie on-line</b> Cultura Digitala poate fi una dintre cele mai interesante evolutii contemporane. In aceasta noua lume a accesului digital la informatie, este vital sa construim o structura on-line permanenta si deschisa a institutiilor culturale la nivel mondial. Accesul nelimitat la mostenirea culturala constituie o cale majora de urmat pentru a oferi cetatenilor o perspectiva coerenta asupra propriei identitati si o intelegere reciproca a unitatii lor in diversitate, prin instructie si educatie continua. In acest context, muzeele electronice (e-museums) vor juca un rol insemnat. Articolul de fata incearca sa schiteze cateva directii de urmat in acest sens, asa cum sunt ele percepute in acest moment, acolo unde exista dezvoltari de muzee on-line, alaturi de propunerea unui algoritm de constructie a unui muzeu digital.
46	<b>Cristian Marinoiu,</b> UPG Ploiesti	<b>A</b>	<b>Aplicatie web pentru invatarea online a modelarii prin regresie</b> In aceasta lucrare este prezentat un sistem de instruire si evaluare in domeniul modelelor de regresie utilizand tehnologii web.

47	<b>Sebastian Blaghi,</b> s.c. VSB GROUP s.r.l.	<b>C</b> <b>Expozitie</b>	<p><b>FiziK</b></p> <p>FiziK este un software educational adresat ciclului gimnazial, dedicat studiului fizicii. Acest produs a primit premiul BINARY din acest an la sectiunea software educational. FiziK vine ca un material didactic unic prin calitatea continutului didactic, abordarea pedagogica si inalta tinuta a implementarii sub aspect tehnologic. Caracteristicile sale functionale permit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prezentarea notiunilor si proceselor fizice;</li> <li>&gt; Modelarea fenomenelor fizice;</li> <li>&gt; Simularea experimentelor si lucrarilor de laborator;</li> <li>&gt; Verificarea si autoevaluarea cunostintelor elevilor.</li> </ul> <p>Avantajele utilizarii unui software educational in studiul fizicii se prezinta prin urmatoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oferă o metoda interactiva de studiu;</li> <li>- Prezinta continutul didactic intr-o forma atractiva, prin animatie si text, facandu-l mai usor asimilabil;</li> <li>- Permite urmarirea pas cu pas a experimentelor simulate;</li> <li>- Oferă posibilitatea evidenterii fenomenelor cheie din experimente;</li> <li>- Asigura insusirea cunostintelor prin intermediul jocurilor cu continut didactic</li> </ul> <p>VSb GROUP a dezvoltat acest software educational pentru necesitatile pietei romanesti de specific. FiziK se adreseaza ciclului gimnazial fiind realizat pentru aria curriculara matematica si stiinte, conceput pentru disciplina fizica. Acest produs este unul complet nou, unic prin calitatea continutului didactic, abordarea pedagogica si inalta tinuta a implementarii sub aspect tehnologic.</p> <p>VSb GROUP se aliniaza prin realizarea acestui software actualelor tendinte si transformari din invatamantul romanesc, oferind un produs novator si deosebit de puternic unei pietei in formare.</p> <p>Acest produs vine ca un raspuns la necesitatile reale ale invatamantului romanesc.</p> <p>Aplicatia FiziK a fost realizata integral ca un produs nou, fara a prelua module sau parti din programe existente. Acest produs se adreseaza in special scolilor, dar poate fi utilizat ca material de studiu la o serie de alte nivele de invatamant. Informatia este prezentata intr-o structura modulara, astfel incat modulele integrate sa corespunda tematicii abordate in capitolele din programa scolara a disciplinei fizica pentru fiecare din clasele VI, VII, VIII.</p> <p>Structural, aplicatia contine urmatoarele 3 module:</p> <p>1. <b>TESTE</b> - organizat pe 3 segmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>GRILE</b> - aceasta parte se prezinta sub forma unui set de grile interactive prin care se realizeaza testarea cunostintelor specifice capitolului respectiv, impreuna cu corectarea progresiva a greselilor survenite.</li> <li>- <b>CUVINTE ASCUNSE</b> - se prezinta ca un joc interactiv de anagrame folosind la aprofundarea notiunilor specifice capitolului respectiv.</li> <li>- <b>SPANZURATOARE</b> - ajuta la fixarea notiunilor tematice prin intermediul unui joc intuitiv realizat pe principiul clasicei "spanzuratori".</li> </ul> <p>2. <b>EXPERIMENTE</b> - aici este prezentata activitatea experimentală prin simularea si modelarea 3D a experimentelor. Fiecare experiment poate fi vizualizat sub forma unui film, cu posibilitatea urmaririi pas cu pas a fenomenului.</p> <p>3. <b>MATERIALE</b> - in cadrul acestei parti se efectueaza prezentarea, prin vizualizare tridimensionala, a elementelor de laborator utilizate in cadrul experimentelor.</p> <p>Caracteristici specifice produsului FiziK:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dezvoltat pentru ciclul gimnazial din scolile generale romanesti.</li> <li>- Acopera programa scolara specifica.</li> <li>- Este format din 3 sectiuni de sine statatoare: FiziK6, FiziK7 si FiziK8.</li> <li>- Sectiunile au o structura modulara, modulele integrate corespunzand tematicii abordate in capitolele programei scolare.</li> <li>- Fiecare sectiune contine modulele de TESTE, EXPERIMENTE si MATERIALE, pentru fiecare dintre capitolele programei scolare.</li> </ul>
48	<b>Radu Radescu;</b> <b>Cristian Lacraru,</b> Universitatea "Politehnica" Bucuresti	<b>B</b>	<p><b>Metode de testare automata in platforma e-learning C-Learn-E</b></p> <p>Lucrarea de fata isi propune o scurta abordare a facilitatilor de testare care pot fi oferite de catre o platforma de invatamant electronic asistat, numita C-Learn-E. Sunt atinse in principal aspecte teoretice si tehnice din cadrul sesiunilor de testare si de evaluare a rezultatelor. Principalele obiective urmarite in realizarea platformei sunt reprezentate de modul interactiv si atractiv de prezentare a cursurilor, de facilitatile oferite cursantilor, dar si tutorilor, precum si de conceperea notiunii de clasa virtuala.</p>

49	<b>Loredana Mihalca; Lucian Mosut,</b> Facultatea de Psihologie si Stiinte ale Educatiei, Universitatea Babes-Bolyai	<b>Expozitie</b>	<b>Softuri educationale pentru invatarea matematicii la clasele primare</b> In educatia actuala, tehnologia are un rol deosebit de important, impunandu-se realizarea unor softuri educationale care sa usureze procesul de invatare. Pentru integrarea eficienta a softurilor educationale in sistemul de invatamant, acestea trebuie sa treaca printr-un proces de evaluare incepand chiar de la faza de planificare a acestora. Exista linii clare privind elaborarea softurilor educationale si o serie de cercetari empirice axate pe evaluarea designului acestora ce trebuie luate in considerare de realizatori. Se asteapta ca programele educationale sa fie o provocare din punct de vedere cognitiv, sa fie atractive, sa motiveze elevii si sa-i transforme in participanti activi la propriul proces de invatare. Pornind de la aceste premise o echipa multidisciplinara de la Facultatea de Psihologie si Stiinte ale Educatiei a Univ. "Babes-Bolyai" si de la Asociatia de Stiinte Cognitive din Romania a demarat un program de realizare de softuri educationale care sa sprijine procesul de invatare.
50	<b>Pana Laurentiu,</b> UPG Ploiesti	<b>A</b>	<b>Descrierea resurselor educationale cu ajutorul RDF</b> Articolul descrie modul in care se poate descrie semantica resurselor educationale din mediul virtual (Internet), pentru o catalogare si o regasire mai usoara.
51	<b>Ionut Lambrescu,</b> Universitatea Petrol Gaze din Ploiesti	<b>B</b>	<b>ITFORTECH- Platforma de formare in domeniul ingineresc</b> Articolul prezinta experienta autorilor in proiectarea, realizarea si utilizarea unui produs multimedia dedicat invatarii asistate de calculator. Platforma pe care s-a realizat produsul a fost Asymetrix Toolbok 7.0. Colectivul a inclus reprezentanti ai Universitatii Petrol Gaze din Ploiesti, colegiului Dumfries&Galloway din Scotia si Tecminho din Portugalia. Produsul, intitulat ITFORTECH ( pentru ca se adreseaza formarii in domeniul tehnic), este format din 5 capitole si este (partial) trilingv. Produsul este gandit ca o succesiune de diapozitive (ce contin text, imagini si animatii), ce pot fi accesate secvential, cu posibilitati de navigare intre sectiuni si cu acces la module de autoevaluare. Intregul pachet poate fi integrat (in format html) in platforma Plei@d instalata la Universitatea Petrol Gaze din Ploiesti, ca suport si pentru formele de invatamant la distanta.
52	<b>Craifaleanu Andrei,</b> Universitatea "Politehnica" din Bucuresti	<b>B</b>	<b>Pachet de programe aplicative pentru studiul disciplinei "Vibratii mecanice"</b> Lucrarea prezinta un pachet de programe utilizat in studiul disciplinei "Vibratii mecanice", dezvoltat in concordanta cu programa facultatilor cu profil mecanic de la Universitatea "Politehnica" din Bucuresti. Sunt subliniate avantajele acestei abordari, fiind enuntate si unele consideratii privind utilizarea resurselor multimedia in elaborarea software ului educational mentionat. Este prezentata, cu caracter ilustrativ, rezolvarea informatizata a doua teme, constand in studiul oscilatiilor unor sisteme dinamice cu doua grade de libertate.
53	<b>Onete Bogdan,</b> Academia de Studii Economice - Bucuresti	<b>A</b>	<b>Manualul studentului in format digital</b> Lucrarea trateaza ca studiu de caz un manual pe suport CD portabil Internet ca material didactic.
54	<b>Negrea Teodor Mihai,</b> Academia de Studii Economice - Bucuresti	<b>B</b>	<b>Evolutii si revolutii in comunicare si educatie</b> Lucrarea de fata reprezinta o analiza a celor doua revolutii importante din domeniul informatiei si comunicarii: revolutia produsa de inventia lui Gutenberg (masina de tiparit) si revolutia produsa de noile tehnologii din domeniul informatiei si comunicarii. Sunt prezentate, de asemenea, unele mutatii si riscuri, dar si anumite oportunitati aflate la indemana universitatilor si a invatamantului superior.
55	<b>Bulete Catalina,</b> Studenta (anul II), Facultatea de Matematica si Informatica, Universitatea din Bucuresti	<b>C</b>	<b>"Universul Poeziei" sau "Cum sa invatam interactiv poeziile de Bacalaureat !"</b> Lucrarea consta intr-un site web interactiv si isi propune sa-i ajute pe liceeni in pregatirea Bacalaureatului, si a orelor de curs la limba si literatura romana (in exclusivitate poezii). Bine structurata si in conformitate cu programa scolara aprobata de Ministerul Educatiei Nationale, lucrarea ofera si pagini de relaxare cu poezii preferate de mine (in diverse limbi) sau scrise de mine. Este un proiect care se poate extinde atat ca materie cat si ca mediu de interactiune cu elevul. Scopul acestei lucrari este atat studiul individual intr-un mod interactiv in vederea luarii Bacalaureatului cu nota maxima (eu am fost propriul meu cobai - si a functionat) cat si atragerea elevului spre carti, avand date bibliografice detaliate, lasand cale libera spre aprofundare.

56	<p><b>Achim Cristian,</b> Student, Universitatea Politehnica Timisoara</p>	C	<p><b>Real Science 2.0</b>          Autori: Achim Cristian; Butcovan Radu; Rafilii Sergiu - Orastie</p> <p>Real science este un program destinat uzului didactic. A fost conceput pentru a fi utilizat ca material didactic in scoli si licee. Programul acopera trei arii curriculare: Fizica, Chimia si Matematica. Fiecare dintre ariile curriculare au fost impartite in capitole, pentru fiecare capitol fiind realizate mai multe lectii, ce cuprind pe langa suportul teoretic, un experiment, probleme, precum si un test. Impartirea in capitole si lectii a fost facuta in conformitate cu programele de liceu aflate in vigoare intre anii 1999-2001 sub atenta indrumare a profesorilor de specialitate ai Colegiului National "Aurel Vlaicu" din Orastie, profesori carora le multumim si pe aceasta cale.</p> <p>Programul este destinat atat profesorilor cat si elevilor oferind acestora diverse facilitati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru profesori:           <ul style="list-style-type: none"> <li>o Lectia poate fi tiparita pentru a putea fi oferita elevilor ca suport de curs;</li> <li>o La fiecare lectie exista un experiment care poate fi prezentat elevilor, ajutand la o mai buna intelegere a subiectului predat;</li> <li>o Fiecare lectie contine mai multe probleme impartite pe trei nivele de dificultate, probleme ce pot fi selectate si tiparite pentru a fi date ca tema de clasa sau acasa pentru elevi;</li> <li>o Exista si un test, cu intrebari din lectia curenta, test care poate fi dat (si evaluat) pe calculator, sau poate fi tiparit;</li> <li>o Profesorul poate alege probleme dintr-un intreg capitol sau poate genera un test, format din intrebari cu variante, din intrebarile aflate in toate lectiile unui capitol, putand stabili numarul de intrebari din test, precum si numarul minim si numarul maxim de intrebari din fiecare lectie.</li> </ul> </li> <li>- Pentru elevi:           <ul style="list-style-type: none"> <li>o Pot studia lectia pe calculatorul personal, o pot relua ori de cate ori este nevoie pentru a o invata;</li> <li>o Au la dispozitie un experiment cu ajutorul caruia pot intelege mai bine ceea ce li s-a predat in lectie, experimentul putand fi repetat cu date de intrare diverse;</li> <li>o Isi pot evalua cunostintele cu ajutorul testului, asigurandu-se astfel feedback-ul;</li> <li>o Pentru aprofundarea materiei pot rezolva problemele atasate fiecarei lectii.</li> </ul> </li> </ul> <p>Caracteristici ale programului:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usurinta in utilizare: are help integrat, programul are o structura arborescenta, putandu-se ajunge in cel mai scurt timp la lectia dorita;</li> <li>- Suport complet pentru curs: fiecare lectie contine suportul teoretic, probleme, test si experiment</li> <li>- Modularitate: programul este conceput din mai multe module, astfel incat adaugarea unei noi lectii se poate face prin simpla copiere a unui director;</li> <li>- Suport: se pot adauga lectii noi prin simpla descarcare a acestora de site-ul oficial al programului;</li> <li>- Gratuit: programul este oferit gratuit tuturor scolilor din Romania.</li> </ul>
57	<p><b>Petrovici Adriana,</b> Liceul "Vasile Sav" Roman</p>	C	<p><b>Argumente pentru o revista de matematica pe Internet?</b>...exista o opinie in virtutea careia profesorul este considerat drept un transmitator de cunostinte, inasa un profesor care se respecta, trebuie sa fie un "explorator" al acestor cunostinte si al metodelor transiterii lor.' - Jean Piaget.</p> <p>Acesta este motivul pentru care profesorii de matematica si un grup de elevi ai liceului nostru, receptivi la simbioza dintre metodele pedagogiei traditionale si noile tehnologii educationale, impuse deopotriva de avalansa perfectionarii TIC contemporane si de adeziunea tinerilor la acestea, au colaborat la conceperea acestui site web, al carui continut este o revista de matematica, structurata in mare parte ca o revista tiparita. Aderand fara rezerve la cultura dinamica a timpului prezent, in mare parte, elevii actualei generatii, "nu gasesc" suficient timp pentru a citi reviste stiintifice, preferand informatiile oferite de Internet.</p> <p>Revista noastra vine in intampinarea acestei optiuni si este o revista a elevilor pentru elevi, profesorii intervenind doar in controlarea corectitudinii informatiilor matematice. Ea le ofera elevilor, posibilitatea insusirii ratiunamentelor si abilitatilor necesare pentru rezolvarea problemelor de matematica, cerute de programa scolara, in paralel cu cele ale exploatarii benefice a PC, dar si dezvoltarea unei gandiri creative, originale prin stimularea competitivitatii si interesului pentru invatare.</p> <p>Titlul revistei "Matematica pentru minte, suflet si succes!" si mai ales continutul rubricilor, vor sa trezeasca tinerilor, increderea si certitudinea ca studiul matematicii poate fi o "cheie", cu ajutorul careia vor putea deschide portile tuturor stiintelor, de la cele tehnice la cele umaniste.</p> <p>Site-ul este un auxiliar util si practic al dobandirii unei culturi matematice, al invatarii unor algoritmi necesari in tehnicile si metodele de determinare a unor clase de exercitii si probleme din diversele ramuri ale matematicii, al clarificarii unor notiuni din manualele scolare, al obtinerii unor informatii utile despre</p>

			noutati editoriale, concursuri si examene. Dar, ca oricare alt auxiliar, nu poate inlocui eficienta dialogul stiintific si afectiv-emotional realizat in orele de clasa intre profesor si elevi si nici munca individuala sustinuta, temeinica, tenace necesara elevului pentru insusirea profunda a cunostintelor de matematica. Revista a fost experimentata pe retea de calculatoare a liceului si va fi lansata pe Internet.
58	<b>Kacso Simona,</b> (coautor) Universitatea Romano- Americana	<b>B</b>	<b>Optimizarea promovarii on-line a Universitatilor romanesti</b> Lucrarea se structureaza astfel: prima parte abordeaza o analiza complexa a ofertei educationale romanesti prezenta on-line, urmarindu-se in mod deosebit modalitatea de comunicare cu publicul, gradul de interactivitate permis de formatul site-ului, precum si modul de promovare on-line a ofertei educationale. In a doua parte sunt evidentiata principiile generale care trebuie respectate pentru promovarea on-line a ofertei educationale. De asemenea, se sugereaza linii directoare ale activitatii de promovare a institutiilor educationale romanesti.