

GENERAȚIA DIGITALĂ

Elevii de 12-18 ani s-au născut și au crescut într-o lume masiv digitalizată. Au crescut interacționând cu jocurile pe calculator, navigând pe net, stând ore întregi pe chat sau pe rețelele de socializare. Noile tehnologii au modificat substanțial viața lor cotidiană. S-au modificat substanțial cel puțin trei aspecte:

(1) **Modul în care digitalii nativi** ("digital natives" , "digital born") **interacționează unii cu alții**. Majoritatea interacțiunilor sunt mediate digital: convorbirile pe mobil, chat-urile, comunicarea prin messenger, forumurile, blog-urile, SMS-urile, MMS-urile. Adesea, prietenii "de pe net" sunt mai numeroase și mai tari decât prietenii reale. Chiar și interacțiunile din lumea reală sunt aproape de neconceput fără un "dublaj digital", care să le continue după ce întâlnirea față-n față a încetat. În același mediu virtual se trăiesc emoții intense, se formează atitudini (vezi diversele "mișcări" angajate care apar pe net), se investighează dimensiuni ale personalității și se proiectează dorințe (vezi "avatarurile"). Succesul rețelelor de socializare de tip Facebook sau Twitter spun totul despre modul în care tehnologia informației și a comunicării (TIC) a modificat relațiile interpersonale.

(2) **Modul în care digitalii nativi interacționează cu informația**. Trăim într-o lume suprasaturată informațional. Producția de informație și editarea ei au devenit foarte ieftine. Oricine poate posta informație pe forumuri, poate încărca fotografii pe Flickr, poate uploada filme pe Youtube, poate avea jurnalul lui personal – numit blog. De la o lume săracă informațional, cu puține informații și cu costuri foarte mari de editare a acestora (vezi tipărirea cărților, a ziarelor) am trecut, în ultimele două decenii, la o lume suprasaturată informațional. Internetul este un ocean de informație. Problemele cele mai mari nu mai sunt legate de cum să editezi informația, ci de cum să o filtrezi, să o categorizezi, să navighezi prin ea, să faci managementul ei. Ca atare, atunci când mintea generației digitale se confruntă cu informația, ea preferă:

1. să o **scaneze**, în loc să o parcurgă linear; să culegă doar câteva informații relevante, pentru a putea trece, rapid, la alte pagini web;
2. să fie **multimedia** (video/audio, animație, grafică, PowerPoint-uri), nu numai text. Formatul de tip text face tot mai greu față unei lumi suprasaturate informațional;
3. să o **manipuleze**, să poată opera asupra ei prin selectare, filtrare, copiere, upgradare, personalizare, securizare. Principala diferență, de pildă, dintre e-books-uri și cărțile clasice nu este determinată de conținut (conținutul fiind același), ci de capacitatea cititorului, a utilizatorului, de a opera asupra informației, prin filtrare, căutare, conectare cu alte informații similare etc.;
4. să fie ușor **accesibilă**, oricând, de oriunde, ori de câte ori este nevoie.

(3) **Modul în care digitalii nativi interacționează cu instituțiile**. Dacă, înainte, accesarea unei instituții și a serviciilor pe care aceasta le oferă se făcea prin accesare fizică, comportamentală, directă, acum prima opțiune de acces este prin pagina web a instituției respective. Cărțile se cumpără tot mai mult de pe net, nu din librării reale, e-banking-ul și e-shopping-ul sunt tot mai frecvente, taxele se plătesc tot mai mult pe net, universitățile oferă programe de e-learning, rezultatele la examinările naționale sunt postate pe net etc. O serie de studii arată că, atunci

când diverse persoane au probleme de sănătate mintală, primul loc unde caută informații și ajutor este pe net, în proporție de 91%.

Ceea ce rezultă din cele prezentate mai sus este următoarea concluzie: **orice serviciu pe care dorim să-l oferim acestei generații digitale trebuie să țină seama de noile sale habititudini.** Consilierea în carieră nu face excepție. Dimpotrivă, singura cale de a o face mai eficientă este de a o adapta la mintea generației digitale, creând sisteme computerizate de consiliere în carieră (SCCC). Platforma [Cognitrom Career Planner](http://www.cognitrom.ro) este un sistem computerizat integrat multiuser, de consiliere în carieră, un instrument cu ajutorul căruia consilierea în carieră se face în funcție de caracteristicile minții generației digitale.