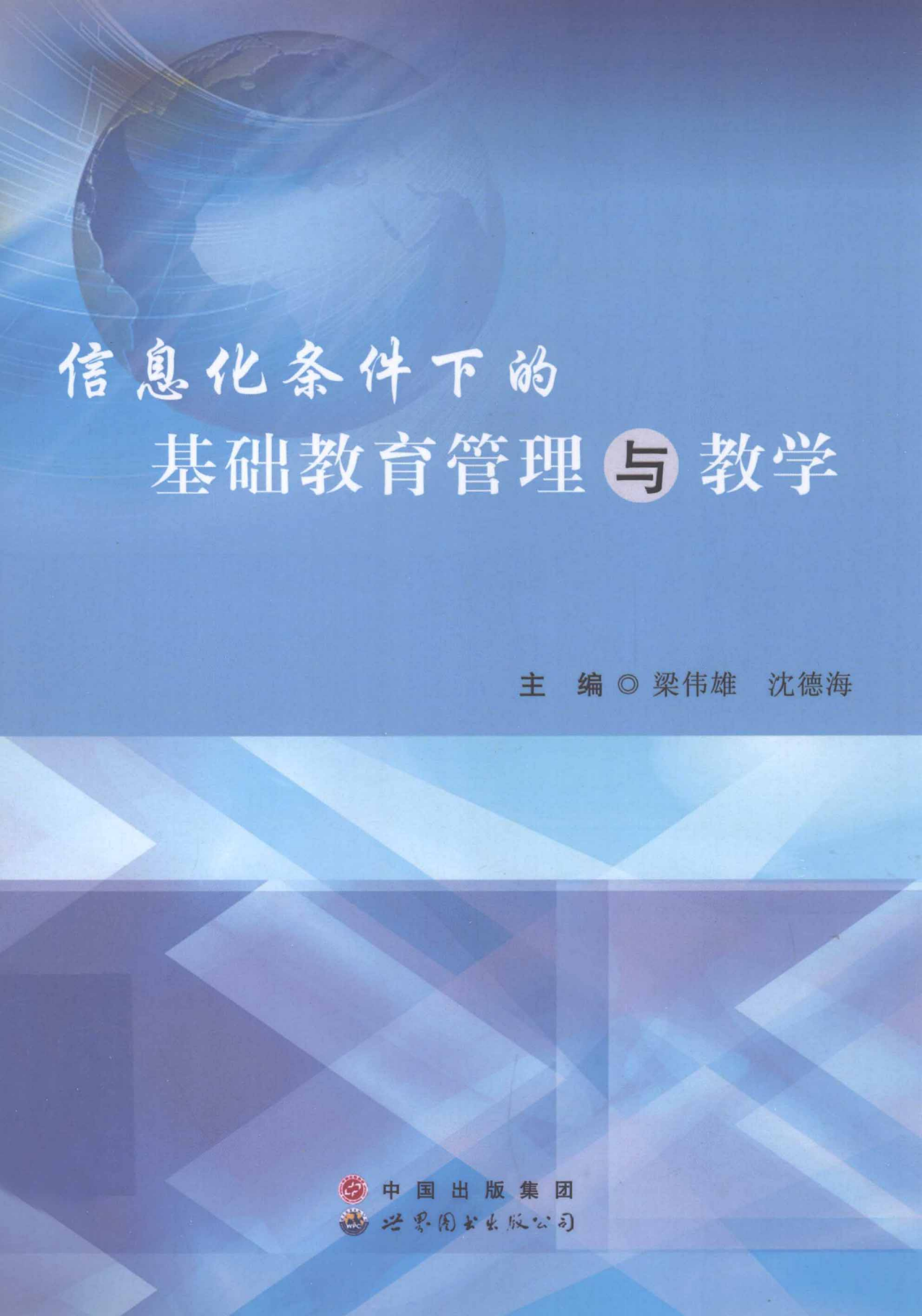




信息化条件下的 基础教育管理 与 教学

主 编 © 梁伟雄 沈德海



中国出版集团

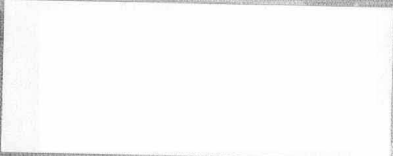


世界图书出版公司



信息化条件下的 基础教育管理 与 教学

主 编 © 梁伟雄 沈德海



中国出版集团
世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目 (C I P) 数据

信息化条件下的基础教育管理与教学 / 梁伟雄,
沈德海主编. -- 广州: 世界图书出版广东有限公司,
2012.10
ISBN 978-7-5100-5381-8

I. ①信… II. ①梁… ②沈… III. ①信息技术—
应用—基础教育—教育管理—研究—中国②信息技术—
应用—基础教育—教学研究—中国 IV. ① G639.2-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 249276 号

信息化条件下的基础教育管理与教学

主 编 梁伟雄 沈德海

策划编辑 杨力军

责任编辑 杨力军

封面设计 陈 璐

投稿邮箱 stxsceb@163.com

咨询热线 13212711105

出版发行 世界图书出版广东有限公司

地 址 广州市新港西路大江冲 25 号

电 话 020-84459702

印 刷 武汉三新大洋数字出版技术有限公司

规 格 787mm×1092mm 1/16

印 张 10

字 数 250 千

版 次 2012 年 10 月第 1 版 2012 年 11 月第 2 次印刷

ISBN 978-7-5100-5381-8/G·1210

定 价 45.00 元

版权所有 翻印必究

目录

CONTENTS

第一章 信息技术概述	001
第一节 信息技术的概念	001
第二节 信息技术的分类	002
一、RSS 技术	002
二、Blog 技术	002
三、Wiki 技术	003
四、Podcasting 技术	003
五、VR 技术	004
六、多媒体技术	005
七、流媒体技术	005
八、物联网技术	005
九、云计算技术	006
十、电子书包技术	006
第三节 信息技术的发展趋势	007
一、大众化	009
二、人性化	009
三、网络化	009
四、智能化	009
五、多元化	010
第二章 信息化条件下的基础教育管理	011
第一节 基础教育管理概述	011
一、基础教育管理的概念	011
二、基础教育管理的内容	012
三、教育行政部门对学校的管理	013



四、学校内部的管理	013
第二节 信息技术在基础教育管理中的应用	015
一、信息技术与基础教育管理的关系	015
二、信息技术在教育行政部门对学校管理中的应用	015
三、信息技术在学校内部管理中的应用	016
四、信息技术在基础教育管理中的作用和意义	017
第三节 信息技术在基础教育管理中的应用实例	021
一、玉林教育信息网的建设和应用	021
二、玉林市第一中学信息化教育教学管理应用	028
第三章 信息化条件下的学科教学	032
第一节 信息技术与学科教学整合概述	032
一、信息技术与学科教学整合的概念	032
二、信息技术与学科教学整合的内容	033
三、信息技术与学科教学整合的原则	039
四、信息技术与学科教学整合的策略	041
五、信息技术与学科教学整合的模式	047
六、信息技术与学科教学整合的意义	049
第二节 信息技术与学科教学整合的教学设计	051
一、信息技术与学科教学整合教学设计概念	051
二、信息技术与学科教学整合教学设计的要点	054
三、信息技术与学科教学整合教学设计的特点	054
四、信息技术与学科教学整合教学设计的原则	056
五、信息技术与学科教学整合的教学设计步骤	056
六、信息技术与学科教学整合的教学设计应注意的问题	068
第四章 信息技术与学科教学整合的教学设计案例	071
第一节 小学篇	071
案例一 平移和旋转	071
案例二 能干的钟点工	075
案例三 七色光	078
案例四 时间跟我走	080
案例五 找规律	084
案例六 年月日	087
案例七 红眼睛 绿眼睛	090



案例八 认识时间	093
案例九 通信连万家	095
案例十 翠鸟	097
第二节 初中篇	100
案例一 卡通的独特魅力	100
案例二 电子邮箱的申请及使用	102
案例三 人之常情	104
案例四 尿的形成和排出	106
案例五 走进生活的手绘	109
案例六 山音乡情	112
案例七 有序数对	115
案例八 复习:人体的营养	118
案例九 串联和并联	120
案例十 影响气候的因素	122
第三节 高中篇	125
案例一 定义法求轨迹方程	125
案例二 舞剧音乐欣赏——《天鹅湖》	127
案例三 DNA 是主要的遗传物质	129
案例四 和平与发展是当今时代的主题	132
案例五 自由落体运动	134
案例六 直接使用 HTML 编辑网页	136
案例七 平抛物体的运动	139
案例八 Windows 的桌面管理	143
案例九 Life in the future	146
案例十 Life in New Zealand	149

第一章 信息技术概述

第一节 信息的概念

随着以多媒体计算机和网络技术为代表的信息技术的发展,越来越多的新技术、新软件开始出现在人们的生活和工作中,在视觉上、听觉上、触觉上都给用户以全新的震撼和体验。用户足不出户就可以买到想要的任何东西,坐在电脑旁就可以享受到 3D 和数字化电影带来的视觉冲击;在网上可以下载到任何形式的媒体信息,并应用各种软件管理和设计自己的东西,展现个性;人与人的交往更加快捷、方便;实现了办公自动化等。这一切让人们体验到信息技术所带来的巨大威力,信息技术在改变网络用户生活方式的同时也在改变着教育,许多先进的信息技术被应用在教育教学中,改变了教育教学的管理、教师的教学方式和学生的学习方式。

信息技术(Information Technology,简称 IT)是主要用于管理和处理信息所采用的各种技术的总称。它主要是应用计算机科学和通信技术来设计、开发、安装和实施信息系统及应用软件,常被称为信息和通信技术(Information and Communications Technology,ICT),主要包括传感技术、计算机技术和通信技术。

教育技术 目前,国内对教育技术该如何界定尚存有众多纷争,但这并不影响人们对教育技术的研究和应用,而在国内外众多有关教育技术的定义中,美国教育传播与技术协会(AECT)做出的定义最被人关注和广泛采用,其中它在 1994 年提出的定义最具代表性:教育技术是为了促进学习,对有关的过程和资源进行设计、开发、利用、管理和评价的理论与实践^①。

现代教育技术 现代教育技术就是运用现代教育理论和现代信息技术,通过对教与学过程和教学资源的设计、开发、利用、评价和管理,以实现教学优化的理论和实践。

① 尹俊华,庄榕霞,戴正南.教育技术学导论(第二版)[M].北京:高等教育出版社,2002:72.



现代信息技术 现代信息技术主要指在计算机和网络(含其他现代教学媒体)环境下,对信息的获取、储存、加工、创新的能力。包括了对计算机、网络环境的操作和计算机与网络在教育教学中的应用方法两部分(即现代教育媒体和媒传教学法)^①。

第二节 信息技术的分类

信息技术大体上包括:数字音像技术、卫星广播电视技术、计算机多媒体技术、人工智能技术、互联网络通讯技术、虚拟现实仿真技术等。本节侧重于信息技术在教育教学中的应用分类。

随着信息技术的发展,越来越多的新技术被广泛应用在教育中,对教育教学产生了重大的影响。具有代表性的技术有:RSS 技术、BLOG 技术、Wiki 技术、Podcasting 技术、VR 技术、流媒体技术、多媒体技术、物联网技术、云计算技术和电子书包技术。

一、RSS 技术

RSS 的定义为“Rich Site Summary(丰富站点摘要)”、“RDF Site Summary(RDF 站点摘要,RDF 是一种语义网技术)”,还可以是“Really Simple Syndication(简易聚合)”。^② RSS 是一种基于 XM 技术的互联网内容发布和集成技术,提供了一个实时、高效、安全和低成本的信息发布与获取通道。就像 QQ 消息提示窗口一样,用户可以通过 RSS 定时收到网站新发布的信息,并进行信息的查阅。但和 QQ 消息提示窗口不同的是,用户自己也可以筛选信息。有人曾说过这样一句话:“如果说 Blog、Wiki、Podcast 改变了互联网内容的创作环节,那么 RSS 就改变了互联网内容的传播环节”。RSS 的传播方式是当一个用户发布信息时,社群里的其他用户都可以利用 RSS 阅读器即时地看到消息。

二、Blog 技术

Blog 也称 WeBLog,通常称为“网络 13 志”,是继 Email、BBS、ICQ 之后出现的第四种网络交流方式。Blog 支持个人编辑记录学习日记,分享学习资源,

① 刘雍潜,李龙.教育技术基础[M].北京:中央广播电视大学出版社,2002:31.

② Hammersley B. Content Syndication with RSS[M]. [s. l.]: O'Reilly, 2003.



交流知识,用 RSS/Atom 等技术聚合相关的学习知识。Blog 的交流模式是用户 A 与 B 通过 ISP 服务将自己的思想或见解传到各自的博客上面。A 通过 Blog 平台访问到 B,与 B 交流,并得到 B 的反馈信息,同样 B 也可以通过同样的方式访问到 A,与其交流,这样双方通过 Blog 达到了相互学习、相互交流的目的。个人可以在 Blog 平台上自由地管理自己的学习资料,也可以与其他人进行交流和共享信息。

三、Wiki 技术

Wiki 是一种可在网络上开放的多人协同创作的超文本系统,它允许每个人维护其站点,每个人都可以发表自己的见解。Wiki 具有使用方便、有组织、可增长、开放性等特点。由于 Wiki 允许每个用户对 Wiki 的站点进行访问和修改,这样每个人都从别人那里获得了信息,满足了其信息需求,同时也将自己的知识与别人共享,实现了交流。这个过程也是一个协作的过程:通过交流、思维碰撞再产生新的信息,使研究更加深入。Wikipedia 百科全书就是 Wiki 成功应用的一个典型实例。

四、Podcasting 技术

Podcasting 是 Personal Optional Digital casting 的缩写,意为个性化的可自由选择的数字化广播,中文译为播客。它是一种让用户可以自由地在互联网上发布文件并允许用户采用订阅 feed 的方式来自动下载文件的技术,是一种全新的广播形式。Podcasting 正在逐步延伸到教育领域,越来越显示出巨大的潜能。其特点是订阅功能、移动性、参与性与共享性。

Podcasting 使用户可以将各类信息资源拷贝到移动存储设备,可以随时随地学习,既可以上传也可以下载信息,实现资源的共享。Podcasting 拥有和 RSS 一样的功能:允许用户订阅并自由选择自己喜欢的节目,并且 Podcasting 能将最新的节目传递给用户;Podcasting 支持双向传播方式,这一点在传递信息方面要比 RSS 的功能显得更加强大;Podcasting 最大的优势是把音视频引入到网络交互中,拓展了互联网的功能。Podcasting 由于具有以上功能和特点在教学中得到非常广泛的应用。Podcasting 和 Blog 在教学上的应用意义上是相似的,更加强调的是个性化的学习方式,也提供了很多学习和交流方式,但在教学中 Podcasting 和 Blog 一样对知识的管理比较分散。



表 1 传统广播节目与 Podcasting 节目的比较

方式	传统广播节目	Podcasting 节目
地点	相对固定	没有地点限制
时间	固定节目单	没有时间限制
存储	不可重复	可重复
制作设备条件	专业广播电视制作设备	家庭、个人录音录像数字设备
节目制作成本	高	低
广播方式	开路、闭路电视系统	网络、移动终端(iPod)
传播方向	单向传播	双向传播,互动
创建者	专业广播电视机构	任何人

(表 1 来源于徐晶晶,黎加厚.播客 Podcasting 在教学中的应用研究[J].远程教育,2007(6):41—43)

五、VR 技术

VR 是 Virtual Reality(虚拟现实技术)的缩写,VR 技术是采用以计算机技术为核心的现代高科技技术,生成逼真的视、听、触觉等一体化的虚拟环境,用户借助必要的设备以自然的方式与虚拟世界中的物体进行交互,相互影响,从而产生亲临真实环境的感受和体验。VR 技术有 3 个主要特性:沉浸性(Immersion)、交互性(Interactivity)和想象性(Imagination)。

VR 技术的特点:在教学中的应用主要是知识学习、探索学习、虚拟实验和技能训练。学生利用虚拟现实系统学习各种知识。其可以对学生学习过程中所提出的各种假设模型进行模拟,通过虚拟系统便可直观地观察到这一假设所产生的结果或效果,如虚拟的化学系统。利用虚拟现实技术,可以建立各种虚拟实验室,如地理、物理、化学、生物实验室,在“实验室”里,学生可以自由地做各种实验。还可以做各种各样的技能训练,例如军事作战技能、外科手术技能。

人们借助 VR 技术,沉浸在多维信息空间中,依靠自己的感知和认知能力全方位地获取知识,发挥主观能动性,寻求答案,找到新的解决问题的方法和手段。教学中用 VR 技术来进行某一学科知识的学习,比如埃及金字塔的建模,学习者通过与虚拟环境的交互可以了解当时的历史史实;再如 VR 技术在英语教学中的应用,学习者可以与虚拟环境中的人物进行英语对话来训练英语口语能力等。VR 技术改变了教学的方式,但是学习者在虚拟环境中也只能实现与机器的交互,很少有人与人之间的交互,更没有教师的指导。这种信息技术往



往更多地用在对程序性知识的学习和探索型的教学上。

六、多媒体技术

多媒体技术是利用计算机对文本、图形、图像、声音、动画、视频等多种信息的综合处理,建立逻辑关系和人机交互作用的技术。它的信息载体具有多样性、交互性、集成性的特点。该技术在教学中主要被用于制作多媒体教学课件和进行多媒体课堂教学。

七、流媒体技术

流媒体技术又称流式媒体技术,它将整个 A/V 及 3D 等多媒体文件经过特殊的压缩方式分成一个个压缩包,由视频服务器向用户计算机连续、实时传送,它是网络技术及视/音频技术的混合技术,特点是能够边下载边观看。目前流媒体技术主要用于网络教育中,进行视频点播和视频直播。课件点播是流媒体技术应用的主要形式,优势是比多媒体课件具有更丰富的表现力,学生可以在方便的时候学习,形式更加灵活自由。

八、物联网技术

物联网技术(Internet of Things,缩写为 IOT)就是通过射频识别(RFID)、红外感应器、全球定位系统、激光扫描器等信息传感设备,按约定的协议,将任何物品与互联网相连接,进行信息交换和通讯,以实现智能化识别、定位、追踪、监控和管理的一种网络技术。物联网通过传感器、射频识别技术、全球定位系统等技术,实时采集任何需要监控、连接互动的物体或过程,采集声、光、热、电、力学、化学、生物、位置等各种需要的信息,通过各类可能的网络接入,实现物与物、物与人的泛在链接,实现对物品和过程的智能化感知、识别和管理。

其关键技术有:

1. RFID:电子标签属于智能卡的一类,物联网概念是 1998 年 MIT Auto-ID 中心主任 Ashton 教授提出来的,RFID 技术在物联网中主要起“使能”(Enable)作用;
2. 传感网:借助于各种传感器,探测和集成包括温度、湿度、压力、速度等物质现象的网络,也是温家宝总理“感知中国”提法的主要依据之一;
3. M2M:这个词国外用得较多,侧重于末端设备的互联和集控管理,X-Internet,中国三大通讯营运商在推 M2M 这个理念;
4. 两化融合:工业信息化也是物联网产业主要推动力之一,自动化和控制行业是主力,但目前来自这个行业的声音相对较少。

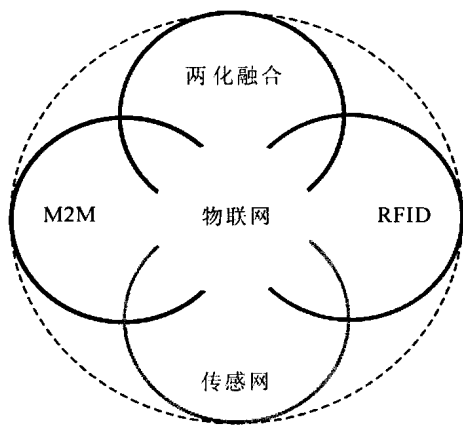


图1 物联网4大支撑技术

九、云计算技术

云计算是指通过网络以按需、易扩展的方式获得所需的服务。基本原理是,用户所处理的数据并不存储在本地,而是保存在互联网上的数据中心里。专门机构负责管理和维护这些数据中心的正常运转,保证足够强的计算能力和足够大的存储空间供用户使用。作为一种先进的理念和技术,云计算技术有超大规模、虚拟化、安全性、通用性、可扩展性、按需服务和廉价的优点。

十、电子书包技术

电子书包技术可视为一种以网络、移动设备为基础,促进学生有意义学习的软件为架构,动态开放教学资源为灵魂,支持移动学习甚至终身学习的数字化学习空间的一种技术^①。电子书包作为一个计算机网络学习平台,其使用对象包括中小学生,大学生以及成人。简单讲,电子书包是一个以学生为主体、个人电子终端和网络学习资源为载体的,贯穿于预习、上课、作业、辅导、评测等学习各个环节,覆盖课前、课中、课后学习环境的数字化学习与教的系统平台。(如图2)

对于学生而言,电子书包是基于网络环境下的和丰富的数字化学习资源下的学习方式,其特点是自主性、研究性。对于教师而言,是基于网络环境下的和丰富的数字化教学资源下的教学方式,其特点是互动性、丰富性。对于管理者,电子书包是基于网络环境下的和数字化网络管理平台上的教学管理(教研、评价等)方式,其特点是远程性、即时性和测量精准性。

^① 王斌,朱守业,刘苗苗. 电子书包发展中相关问题的探讨[J]. 电化教育研究,2011(9):88—94.

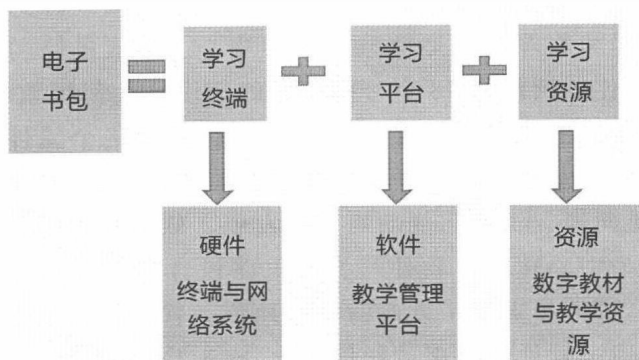


图2 电子书包概念图解

第三节 信息技术的发展趋势

前教育部部长陈至立说：“21 世纪信息技术对教育的影响将是不可估量的。它不仅带来教育形式和学习方式的重大变化,更重要的是对教育思想、观念、模式、内容和方法产生深刻影响。为了争取在新世纪日趋激烈的国际竞争中占据主动地位,我们必须加快在中小学普及信息技术教育,努力实现教育信息化。”可见信息技术在现代教育中的重要性,它是加快教育信息化,引领教育现代化的“火车头”,是理论联系实际的桥梁。

信息技术具有强大的信息处理功能、丰富的信息表示功能,可以帮助教师完成任何用言语难以表达的知识或信息,是教师最友好的教学工具,也可以用来创设学习情境,丰富教学内容,提高教学质量,并能为学习者提供个性化的学习环境、各种学习工具,书本不再是获得知识的唯一途径。因此信息技术改变了教与学的方式和方法,提供了开放的学习环境和方便的交流工具,每个人都可以里面学习、交流和讨论,并且不受时间和空间的限制。

信息技术能够变革传统的以教为主的教学方式,实现既能发挥教师的主导作用,又能体现学生主体作用的新型教学方式,即“主导—主体”式教学结构。当书本已不再是学生获得知识的唯一途径的时候,学生便从传统的教学结构中解放了出来,教师也从原来的主角走向了幕后,成了学生学习的指导者、学生建构知识的忠实支持者、学生的高级伙伴或合作者。信息技术推广应用的显著成效,促使世界各国致力于信息化,而信息化的巨大需求又驱使信息技术高速发展。当前信息技术发展的总趋势是以互联网技术的发展和应用为中心,从典型



的技术驱动发展模式向技术驱动与应用驱动相结合的模式转变。

微电子技术和软件技术是信息技术的核心。集成电路的集成度和运算能力、性能价格比继续按每 18 个月翻一番的速度呈几何级数增长,支持信息技术达到前所未有的水平。现在每个芯片上包含上亿个元件,构成了“单片上的系统”(SOC),模糊了整机与元器件的界限,极大地提高了信息设备的功能,并促使整机向轻、小、薄和低功耗方向发展。软件技术已经从以计算机为中心向以网络为中心转变。软件与集成电路设计的相互渗透使得芯片变成“固化的软件”,进一步巩固了软件的核心地位。软件技术的快速发展使得越来越多的功能通过软件来实现,“硬件软化”成为趋势,出现了“软件无线电”、“软交换”等技术领域。嵌入式软件的发展使软件走出了传统的计算机领域,促使多种工业产品和民用产品的智能化。软件技术已成为推进信息化的核心技术。

三网融合和宽带化是网络技术发展的大方向。电话网、有线电视网和计算机网的三网融合是指它们都在数字化的基础上在网络技术上走向一致,在业务内容上相互覆盖。电话网和电视网在技术上都要向互联网技术看齐,其基本特征是采用 IP 协议和分组交换技术;在业务上要从现在的语音为主或单向传输发展成交互式的多媒体数据业务为主。三网融合不能简单地理解为把三个网合成一个网,但它的确打破了原有的行业界限,将引起产业的重组与政策的调整。随着互联网上数据流量的迅猛增加,特别是多媒体信息的增加,对网络带宽的要求日益提高。增大带宽,是相当长时期内网络技术发展的主题。在广域网和城域网上,以密集波分复用技术(DWDM)为代表的全光网络技术引人注目,带动了光信息技术的发展。宽带接入网技术多种方案展开了激烈的竞争,鹿死谁手尚难见分晓。无线宽带接入技术和建立在第三代移动通信技术之上的移动互联网技术,正向信息个人化的目标前进。

互联网的应用开发也是一个持续的热点。一方面电视机、手机、个人数字助理(PDA)等家用电器和个人信息设备都向网络终端设备的方向发展,形成了网络终端设备的多样性和个性化,打破了计算机上网一统天下的局面;另一方面,电子商务、电子政务、远程教育、电子媒体、网上娱乐技术日趋成熟,不断降低对使用者的专业知识要求 and 经济投入要求;互联网数据中心(IDC),网门服务等技术的提出和服务体系的形成,构成了对使用互联网日益完善的社会化服务体系,使信息技术日益广泛地进入社会生产、生活各个领域,从而促进了网络经济的形成。信息技术的高速发展对社会的方方面面产生极为深远的影响,20 世纪末,教育信息化已成为国家信息化建设主要任务之一。



总之,信息技术的发展趋势可以概括为“五化”:大众化、人性化、网络化、智能化、多元化。

一、大众化

无论你是高居技术尖端的科学工作者还是在一线辛苦工作的普通劳动者,都是信息技术发展成果的受益者。比如移动通信技术的发展让普通大众随时随地实现通话。信息技术的高速发展将直接影响普通大众的日常生活,无论是手机即时通话,还是网上购物。

二、人性化

即可移动性和全球性。一个人在世界任何一个地方都可以拥有同样的通信手段,可以利用同样的信息资源和信息加工处理的手段。随着人的流动性增加,移动通信使用越来越广泛,技术发展也非常快。从无绳电话、寻呼到蜂窝式移动电话,现在数字式移动电话,实现了个体人性化,即一个人在任何地方均可以用同一号码实现主叫和被叫通信,这样号码就不是分配给固定地点的固定终端,而是分配给特定的人。为了实现更大覆盖,除了地面手段外,卫星移动通信正在取得进展。在业务上除了电话外、移动数据也在发展。

三、网络化

信息的交流性使得信息技术的发展越来越网络化。通信本身就是网络,其广度和深度在不断发展,计算机也越来越网络化。各个使用终端或使用者都被组织到统一的网络中,国际电联的口号“一个世界,一个网络”。虽然这种说法是绝对了一些,但其大致方向是正确的。

四、智能化

信息技术本来就是减轻或替代人脑的劳动的,随着社会进步,已从替代人脑的简单劳动(如四则运算)逐渐向复杂劳动(分析、判断、处理等)发展,技术上说无论是计算机还是通信都在逐渐智能化。为了克服每种业务(电报、电话、数据、图像)建单独网的缺陷,更好地满足用户多种业务的需要,通信网正在向综合业务网发展。同时通信的使用越来越复杂,随着技术的发展通信网可提供更多的功能。因此把由用户来判断、操作的相当部分功能交还给网络来进行,使通信网具有人工智能就是一个方向。目前已有一批智能业务,使用最广泛的如被叫集中付费、转移呼叫、电话卡、语音信箱等业务,目前主要解决用户付费方



便和被叫用户选择接收时间、地点等问题。随着需求和技术的发展,还将有更多的智能业务被开发。

五、多元化

社会对信息技术的多方面需求,要求信息技术提供更丰富的产品和服务。信息技术的高速发展使得信息技术在各个领域的应用也越来越广泛。在教育、医疗卫生、航海航天等诸多领域的应用使得信息技术在拥有其本身性质的同时也多元角色。因此采集、处理、存储与传递的结合,信息生产与信息使用的结合,各种媒体的结合,各种业务的综合都体现了多元化的要求。

参考文献:

- [1] 黄春贤,毛明志,钟毅. RSS 技术及其发展探讨[J]. 计算机技术与发展研究,2007(5):15—17,124.
- [2] 王文辉. 基于 Blog 技术的研究性学习的策略研究[D]. 上海:华东师范大学,2006.
- [3] 徐晶晶,黎加厚. 播客 Podcasting 在教学中的应用研究[J]. 远程教育,2007(6):41—43.
- [4] 鲍美英,马礼. 虚拟现实技术在教学中的应用[J]. 科技情报开发与经济,2006(17):248—249.

第二章 信息化条件下的基础教育管理

第一节 基础教育管理概述

一、基础教育管理的概念

(一)管理的概念

管理是人类社会特有的一种现象,它存于社会生活的各个领域,是人类社会共同生产劳动和社会活动的必然产物,是对社会活动的管理。要弄清什么是基础教育管理,就必须首先弄清楚什么是管理。学术界从不同的角度对管理作了许多说明,但至今尚未有一个公认的科学定义。

综合界内的研究,我们可以简单地概括为以下4种定义:(1)管理就是通过组织与协调他人的共同活动收到个人单独活动所不能收到的效果,并配置有限的资源,以实现预定目标的过程。(2)管理是管理者按照一定的科学原理,通过各种管理手段,领导和组织人们去实现共同的目标所进行的一系列职能活动。(3)管理是指通过计划、组织、领导、控制及创新等手段,结合人力、物力、财力、信息等资源,以期高效地达到组织目标的过程。(4)广义的管理是指应用科学的手段安排组织社会活动,使其有序进行。其对应的英文是 administration 或 regulation。狭义的管理是指为保证一个单位全部业务活动而实施的一系列计划、组织、协调、控制和决策的活动,对应的英文是 manage 或 run。根据上述解释可以看出管理具有以下基本属性:管理是管理者与被管理者共同的社会实践活动;管理过程是管理者与被管理者双向交流、互相影响的动态过程;管理是有目的、有意识的活动;管理的基本目的是达到其构成要素各自单个所不能达到的综合功能和效果。

(二)教育的概念

教育是培养人的社会实践活动。教育的对象是教育资源、学校和一个国家或地区的教育事业。其中教育资源包括人、财、物、时间、空间、信息等形成