

FIȘA DISCIPLINEI

Tehnologia informației și comunicării

Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj Napoca
1.2. Facultatea	Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației
1.3. Departamentul	Științe ale Educației
1.4. Domeniul de studii	Științe ale Educației
1.5. Ciclu de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Pedagogie / Profesor
1.7. Forma de învățământ	Învățământ cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Tehnologia informației și comunicării				Codul disciplinei	PLR3103
2.2. Titularul activităților de curs				Conf. univ. dr. Cătălin Glava			
2.3. Titularul activităților de seminar				Lect. univ. dr. ing. Marius Bănuț			
2.4. Anul de studiu	I	2.5. Semestrul	1	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	Obligatorie, de specialitate

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/ laborator/ proiect	1
3.4. Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5. curs	28	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
3.5.1. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					10
3.5.2. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					5
3.5.3. Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					14
3.5.4. Tutoriat (consiliere profesională)					2
3.5.5. Examinări					2
3.5.6. Alte activități					0
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					33
3.8. Total ore pe semestru					75
3.9. Numărul de credite					3

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Nu este cazul
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	Condiții de învățare practic-aplicativă, inteligibilă, în spirit activizant, euristic, problematizant.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale/esențiale	- Proiectarea activităților instructiv-educative specifice învățământului primar și preșcolar - Managementul activităților instructiv-educative specifice învățământului primar și preșcolar - Managementul clasei de elevi și al grupeii de preșcolari
Competențe transversale	- Comunicarea și cooperarea în contexte profesionale - Dezvoltarea și managementul carierei

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea competențelor digitale ale studenților ca predictor pentru integrarea tehnologiilor digitale în practica didactică viitoare
7.2 Obiectivele specifice	- Dezvoltarea competențelor digitale ale studenților în conformitate cu cadrul de referință de la nivel european (DigComp) și cu standardele internaționale de certificare a acestora; - Formarea competențelor fundamentale de operare cu instrumente digitale; - Însușirea nivelului intermediar ECDL; - Conștientizarea diferitelor tipuri de pericole posibile în mediul digital; - Cunoașterea utilizării unor instrumente digitale în contexte de colaborare pentru a planifica, delega sau partaja sarcini și responsabilități în cadrul unui grup de lucru; - Consecvență în construirea și păstrarea unei identități online pozitive.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Concepte de bază ale Tehnologiei Informației. Concepte de bază și cuvinte-cheie: Tehnologie didactică, tehnologia informației, informatică, instruire asistată de calculator.	Prelegere, dezbateri	
Informație și comunicare. Concepte de bază și cuvinte-cheie: informație, tehnologia informației, cultură informațională, puterea informației, comunicare.	Prelegere, dezbateri	
Utilizarea computerului și organizarea fișierelor. Concepte de bază și cuvinte-cheie: computer-calculator, fișier, folder, hardware, software, gestionare calculator, hard disk.	Prelegere, dezbateri	
Sisteme de operare. Windows, Linux, Dos. Concepte de bază și cuvinte-cheie: Sistem de operare, Windows, Linux, Dos.	Prelegere, dezbateri	
Procesare de text. Microsoft Office Word. Concepte de bază și cuvinte-cheie: procesare de	Prelegere, dezbateri	

text, word, Microsoft Word, Open Office Writer, Word Perfect, redactare de text, fonturi, aranjare în pagină.		
Procesare de text. Google Docs. Concepte de bază și cuvinte-cheie: procesare de text, redactare Google docs.	Prelegere, dezbatere	
Calcul tabelar. Microsoft Excel. Concepte de bază și cuvinte-cheie: Calcul tabelar, structuri de calcul tabelar, Microsoft Excel, Open Office Calc.	Prelegere, dezbatere	
Baze de date, baze de date on-line. Concepte de bază și cuvinte-cheie: baze de date, acumularea datelor, documentație, Microsoft Access.	Prelegere, dezbatere	
Prezentări Power Point. Concepte de bază și cuvinte-cheie: Microsoft Power Point, Open Office Presentation, prezentare, videoprezentare.	Prelegere, dezbatere	
Internet. World Wide Web. Concepte de bază și cuvinte-cheie: Internet, WWW, adrese Internet.	Prelegere, dezbatere	
Gestionare conturi e-mail, chat, IRC. Concepte de bază și cuvinte-cheie: poștă electronică, gestiune poștă electronică, sisteme de discuții în timp real.	Prelegere, dezbatere	
Navigare Internet, motoare de căutare. Concepte de bază și cuvinte-cheie: Internet, World Wide Web, rețea, sistem, global, spațiu virtual, motoare de căutare.	Prelegere, dezbatere	
Bibliografie: Chiș, V. (2001). <i>Activitatea profesorului între curriculum și evaluare</i>. Editura PUC, Cluj-Napoca. Cucoș, C. (2006). <i>Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării</i>. Editura Polirom, Iași. Cuilenburg van, J.J., Scholten, O., & Noomen, G.W. (1998). <i>Știința comunicării</i>. Editura Humanitas, București. D'Hainaut, L. (coord.) (1981). <i>Programe de învățământ și educație permanentă</i>. Editura Didactică și Pedagogică, București. Dodge, B. (1996-2005). <i>Active Learning on the Web</i>. Department of Educational Technology, San Diego State University. http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearning.html Dodge, B. (1997). <i>Building Blocks of a WebQuest</i>. http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm Dodge, B. (1997). <i>Some Thoughts About WebQuests</i>. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf Dodge, B. (1999). <i>WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks</i>. http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html Dodge, B. (2002). <i>Thinking visually with WebQuest</i>. http://wequest.sdsu.edu Eager, B. (1996). <i>Utilizare Internet</i>. Editura Teora, București. Glava, C. & Glava, A. (2007). WebQuest as a Tool for Effective Use of ICT in Education. <i>Educatia 21 Journal</i>, 5. Glava, C. & Glava, A. (2009). Virtual Instrumentation Assisted Science Teaching and Learning Across Europe - Comparative Curricular Reflections. <i>Educatia 21 Journal, Special Issue</i>. Glava, C. (2005). Tehnologii e-learning. Analiză didactică. <i>Educatia 21 Journal</i>, 2, 280-284. Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca. Glava, C. (2006). Rolul profesorului într-o clasă virtuală. Platforma BSCW ca spațiu virtual de învățare și cooperare. În Miron Ionescu, volum colectiv <i>Schimbări paradigmatică în instrucție și educație</i>. Ed. Eikon, Cluj-Napoca. Glava, C. (2022). Mechanisms for Objectivity Ensuring and Fraud Prevention in the Online Academic Assessment. <i>Educatia 21 Journal</i>, 23, 136-142. https://doi.org/10.24193/ed21.2022.23.13 Ionescu, M. (2005). <i>Instrucție și educație</i> (ediția a II-a revăzută). "Vasile Goldiș" University Press, Arad Jalobeanu, M. (1995). <i>Internet: Informare și instruire: pași în lumea comunicațiilor</i>. Ed. Promedia Plus, Cluj-Napoca. Kalbag, A. (1999). <i>World Wide Web pentru începători</i>. Ed. Aquila '93, Oradea. Pilat, F.V., Deaconu, S., Popa, S., & Radu, F. (1995). <i>Introducere în Internet</i>. Editura Teora, București. Udroiu, N. (1999). <i>Tehnologia în tranșeele informației</i>. Editura Economică. Wingate, P. (1999). <i>Internet pentru începători</i>. Editura Aquila '93, Oradea.		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Cadrul de referință al competențelor digitale (DigComp). Realizarea de programe simple și jocuri digitale, adecvate vârstei elevilor din învățământul primar, utilizând limbaj vizual de programare.	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea asistată de calculator	
Gândirea computațională. Activități necomputerizate. Activități de coding.	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul,	

Identificarea nevoilor de soluții digitale. Soluționarea digitală a problemelor.	referatul, studiul de caz, instruirea asistată de calculator	
Alfabetizarea digitală. Cookie-uri: conținut personalizat vs. crearea unui profil al utilizatorului în baza preferințelor. Navigarea privată. Etică și norme comportamentale în spațiul online.	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea asistată de calculator	
Tehnologia informației. Reprezentarea digitală a informației (numere, texte, culori, imagini etc.). Sisteme de numeratie. Stocarea, reprezentarea și gestionarea conținutului digital. Implicații și aplicații educaționale ale tehnologiei informației.	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea asistată de calculator	
Comunicare și colaborare în spațiul digital. Familia de produse Office. Automatizări, scurtături și „tips & tricks” în elaborarea lucrărilor pe suport digital.	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea asistată de calculator	
Crearea, dezvoltarea și restructurarea conținutului digital. Licențe pentru protejarea creațiilor digitale. Podcasturile în educație (audiobook-uri, povestiri realizate de elevi etc.).	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea asistată de calculator	
Bibliografie: Balanskat, A., & Engelhardt, K. (2015). <i>Computing our Future: Computer Programming and Coding. Priorities, School Curricula and Initiatives across Europe</i>. European Schoolnet, Bruxelles, Belgium. http://www.eun.org/documents/411753/817341/Computing+our+future_final_2015.pdf Bănuț, M., & Albulescu, I. (2021). The integration of Digital Competences into the Primary Education Curriculum. <i>Astra Salvensis</i>, (2). https://astrasalvensis.eu/?mdocs-file=2369 Bănuț, M., & Albulescu, I. (2022). Computer Science Education, Zone Of Proximal Development For Primary School Pupils. In I. Albulescu, & C. Stan (Eds.), <i>Education, Reflection, Development - ERD 2021, vol 2. European Proceedings of Educational Sciences</i> (pp. 68-92). European Publisher. https://doi.org/10.15405/epes.22032.7 Bănuț, M., & Albulescu, I. (2023). The Development of Competences Specific to Primary Education Objects as a Prerequisite for the Development of Students' Digital Competence. <i>Educția 21 Journal, no. 25, Special Issue: Proceedings of 11th International Conference "Education, Reflection, Development" (ERD 2023)</i> (pp. 394-401). https://doi.org/10.24193/ed21.2023.25.44 Bănuț, M., & Glava C. (2024). Modalități de utilizare a resurselor digitale în educația socială în învățământul gimnazial. În colecția Sinteze de Pedagogie, <i>Educația socială: sinteze pentru profesori</i> (pp. 513-544). Editura Didactica Publishing House, București, România. Bell, T. Witten, I. H. & Fellows, M. (2015). <i>CS Unplugged - An enrichment and extension programme for primary-aged students</i>. Computer Science Unplugged. Comisia Europeană/EACEA/Eurydice, (2019). <i>Digital Education at School in Europe</i>. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union. https://data.europa.eu/doi/10.2797/763 Consiliul Uniunii Europene (2018). Recomandarea Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie pentru învățarea pe parcursul întregii vieți (2018/C 189/01). <i>Jurnalul Oficial al Uniunii Europene</i>. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN Duncan, C., Bell, T., & Tanimoto, S. (2014). <i>Should your 8-year-old learn coding?</i>. In Proceedings of the 9th Workshop in Primary and Secondary Computing Education (pp. 60-69). https://doi.org/10.1145/2670757.2670774 Klopfenstein, L., Fedosyeyev, L., Bogliolo A. (2017). <i>Bringing An Unplugged Coding Card Game To Augmented Reality</i>. International Technology, Education and Development Conference (INTED Proceedings), Valencia, Spain, march 2017, pp. 9800-9805. https://doi.org/10.21125/inted.2017.2327 Ministerul Educației și Cercetării [MEC] (2020). <i>Strategia privind digitalizarea educației în România 2021-2027</i>. https://www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pdf Rasmussen College. (2019). <i>10 Netiquette Guidelines Online Students Need to Know</i>. https://www.rasmussen.edu/student-experience/college-life/netiquette-guidelines-every-online-studentneeds-to-know/ Vuorikari Rina, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: <i>The Digital Competence Framework for Citizens-With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>. Publications Office of the European Union, Luxembourg. https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376 Wing, J. M. (2008). Computational thinking and thinking about computing. <i>Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences</i>, 366(1881), 3717-3725. https://doi.org/10.1098/rsta.2008.0118		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

- Profesor pentru disciplina „Educație socială” nivel gimnaziu;
- Profesor documentarist;
- Profesor de sprijin;
- Consilier pentru tineret;
- Consilier mediator;
- Mediator școlar.
- Referent de specialitate în învățământ;
- Coordonator programe educaționale;
- Animator socio-educativ;
- Expert învățământ.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Organizarea și coerența conținutului informațional	Examen scris	60%
	Evidențierea aplicabilității temei teoretice		
	Limbajul psihopedagogic utilizat		
10.5 Seminar/laborator	Capacitatea de transpunere în practică a conținuturilor teoretice	Activitate practică	30%
	Potențialul creativ demonstrat pe parcursul activităților de seminar		
	Capacități de analiză și sinteză a unui material		
	Originalitatea exprimată de student prin produsele activității de seminar		
10.6 Punctaj din oficiu			10%
10.7 Standard minim de performanță			
• delimitări conceptuale de specialitate; • operaționalizarea termenilor-cheie; • repere fundamentale din instruirea asistată de calculator; • asimilarea de noțiuni teoretice și practice, de comportamente și atitudini, într-un demers coerent, reflectat de curriculumul universitar, în conformitate cu prevederile cadrului național al calificărilor din învățământul superior.			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)

	Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă
	ODD 4: Educație de calitate

Data completării:

15 aprilie 2025

Semnătura titularului de curs

.....

Semnătura titularului de seminar

.....

Data avizării în departament:

...

Semnătura directorului de departament

.....