

FIȘA DISCIPLINEI

Instruire asistată de calculator și platforme educaționale on-line

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		Instruire asistată de calculator și platforme educaționale on-line				Codul disciplinei	PLR3402
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	II	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	Disciplină 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)					26
3.5.2. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
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)					58
3.8. Total ore pe semestru					100
3.9. Numărul de credite					4

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	Formarea competențelor digitale fundamentale ale cadrelor didactice pentru operare cu aplicații digitale și platforme educaționale on-line;
7.2 Obiectivele specifice	- Transmiterea competențelor de bază de utilizare a tehnologiilor digitale și a platformelor educaționale on-line în activitatea didactică; - Operarea cu concepte din domeniul instruirii asistate de calculator; - Proiectarea și realizarea de activități eficiente de instruire asistată de calculator; - Realizarea și integrarea unor produse multimedia în instruire; - Proiectarea și realizarea unor activități de învățare în acord cu interesele noilor generații

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Mijloacele didactice. Scurt istoric, generațiile mijloacelor didactice. Calculatorul electronic – a cincea generație.	Prelegere, dezbateri	
Instruirea asistată de calculator. Definiția conceptului în actualitate. Funcții și mijloace de realizare.	Prelegere, dezbateri	
Învățarea asistată de calculator. Modele ale învățării prin intermediul noilor tehnologii ale informației și comunicării. Blended Learning.	Prelegere, dezbateri	
Valențele formative ale noilor tehnologii.	Prelegere, dezbateri	
Delimitări conceptuale: TIC, ICT, IAC, IT, ILT, societate bazată pe cunoaștere, realitatea virtuală, e-learning, on-line și distance learning, clasa virtuală.	Prelegere, dezbateri	
Platformele educaționale on-line. Definiție, Tipologii existente. Exemple de bună practică.	Prelegere, dezbateri	
Platformele educaționale on-line BSCW - Basic Support for Cooperative Work – Be Smart, Cooperate Worldwide. Inițiere, management, Utilizare.	Prelegere, dezbateri	

Filmul didactic – posibile scenarii didactice.	Prelegere, dezbatere	
Bibliografie: Cucoș, C. (2006). <i>Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării</i>. Editura Polirom, Iași. 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 Klößner, K. (2000). <i>BSCW- Educational Servers and Services on the www. How shared workspaces Support Collaboration in Educational Projects</i>. https://publica.fraunhofer.de/handle/publica/336557 Pilat, F. V., Deaconu, S., Popa, S., & Radu, F. (1995). <i>Introducere în Internet</i>. Editura Teora, București.		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Table virtuale pentru medii de învățare virtuale. Instrumente digitale pentru clasificarea informațiilor. Instrumente digitale pentru realizarea de analize comparative. Portofolii digitale. DigCompEdu (Domeniul 4: Evaluare)	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Predarea pe baza materialelor video. BookTrailer vs. Fișă de lectură. Realizarea unui BookTrailer după lecturarea textului suport. DigCompEdu (Domeniul 5: Capacitatea cursanților)	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Orchestrarea utilizării tehnologiilor digitale în procesul de predare-învățare. Digitalizarea procesului de predare în aria curriculară Arte. DigCompEdu (Domeniul 6: Facilitarea competențelor digitale ale elevilor)	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Resurse educaționale digitale. Fișe de lucru & prezentări digitale. Instrumente digitale pentru realizarea de produse vizuale. Animații. DigCompEdu (Domeniul 2: Resurse digitale)	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Design instrucțional în context digital. Instrumente digitale pentru reprezentarea unei cunoașteri structurate. Realizarea de hărți conceptuale în format digital pentru lecția de recapitulare și sistematizare a cunoștințelor. DigCompEdu (Domeniul 3: Predare-învățare)	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Practici digitale pentru implicarea elevilor. Sisteme de management al învățării (LMS)/ platforme educaționale on-line. DigCompEdu (Domeniul 1: Implicare profesională).	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Bibliografie: Aaron, S., Blackwell, A. F., & Burnard, P. (2016). The development of Sonic Pi and its use in educational partnerships: Co-creating pedagogies for learning computer programming. <i>Journal of Music, Technology & Education</i>, 9(1), 75-94. Bănuț, M. (2022). <i>Mici muzicieni, mari programatori. Curriculum integrat muzică-programare pentru digitalizarea procesului didactic</i>. Editura Paralela 45, România.		

- Bănuț, M., & Albușescu, I. (2024). Evaluation of an Inductive Strategy of Teaching Music and Programming to Primary School Students. *Information Technologies and Learning Tools*, 104(6), 67-80. <https://doi.org/10.33407/itlt.v104i6.5813>
- Bănuț, M., & Andronache, D. (2023). Students' cognitive load in online education, under the lens of learning theories. *Studia UBB Psychol.-Paed.*, 68(2), 111-130. <https://doi.org/10.24193/subbbsyped.2023.2.06>
- Bănuț, M., & Glava C. (2024). Utilizarea resurselor digitale în educația adulților. În *Pedagogia adulților. Provocări și tendințe contemporane* (pp. 155-176). Editura Polirom, Iași, România.
- Boettcher, J. V. (2007). Ten core principles for designing effective learning environments: Insights from brain research and pedagogical theory. *Innovate: Journal of Online Education*, 3(3). <https://www.learntechlib.org/p/171446/>
- Coffey, J. W. (2015). Concept mapping and knowledge modeling: a multidisciplinary educational, informational, and communication technology. *Systemics, Cybernetics and Informatics*, 13(6), 122-128. <http://www.iisci.org/journal/pdv/sci/pdfs/ZA404WE15.pdf>
- Comisia Europeană. (2020). *Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor. Planul de acțiune pentru educația digitală 2021-2027. Resetarea educației și formării pentru era digitală* (COM 2020/624 final). <https://eurlex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0624>
- Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip e-learning. Caracteristici și criterii de calitate. În Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Pânișoară (coord.), *Educația digitală* (pp. 254-270). Editura Polirom, Iași.
- Dao, D. V. (2020). Best practices for monitoring students' cognitive load in online courses: A case study at a university in Iowa. *International Journal of Education and Social Science*, 7(2), 25-39.
- Gutiérrez-Ángel, N., Sánchez-García, J. N., Mercader-Rubio, I., García-Martín, J., & Brito-Costa, S. (2022). Digital literacy in the university setting: A literature review of empirical studies between 2010 and 2021. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.896800>
- Fartușnic, C., Teșileanu, A., Horga, I., Preoteasa, L., Moșoiu, O., & Irimia, T. M. (2020). Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului Național. În Eugen Palade (coord.) *Cadrul de Referință al Curriculumului Național*, București.
- Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*, 33(2), 152-159. <http://dx.doi.org/10.1002/acp.3482>
- Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618>
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union, Luxembourg. <https://doi.org/10.2760/178382>
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1-16.
- Webster, P. R. (2002). Music technology and the young child. In *The arts in children's lives* (pp. 215-236). Springer, Dordrecht.

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.			

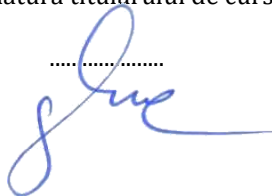
11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)

	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:

... Aprilie 2025

Semnătura directorului de departament


.....