

# FIȘA DISCIPLINEI<sup>1)</sup>

## 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Petrol – Gaze din Ploiești
1.2. Facultatea	Litere și Științe
1.3. Departamentul	Științele Educației
1.4. Domeniul de studii universitare	Științe ale educației
1.5. Ciclul de studii universitare	Licență
1.6. Programul de studii universitare	Pedagogie

## 2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Instruire asistată de calculator
2.2. Titularul activităților de curs	Șef lucr. dr. Ioniță Irina
2.3. Titularul activităților seminar/laborator	Șef lucr. dr. Ioniță Irina
2.4. Titularul activității proiect	-
2.5. Anul de studiu	2
2.6. Semestrul*	4
2.7. Tipul de evaluare	V
2.8. Categoria formativă** / regimul*** disciplinei	DS/O

\*numărul semestrului este conform planului de învățământ;

\*\*DF - Discipline fundamentale; DD - discipline de domeniu; DS - discipline de specialitate; DC - discipline complementare, DA - disciplina de aprofundare, DSI- disciplina de sinteza.

\*\*\*obligatorie = O; opțională = A; facultativă = L

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2. curs	2	3.3. Seminar/laborator	2	3.4. Proiect	-
3.5. Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.6. curs	28	3.7. Seminar/laborator	28	3.8. Proiect	
3.9. Distribuția fondului de timp							69ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren							15
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							20
Tutoriat							
Examinări							4
Alte activități							
3.10 Total ore studiu individual	69						
3.11. Total ore pe semestru	125						
3.12. Numărul de credite	5						

## 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	➤ ➤
--------------------	--------

<sup>1)</sup> Adaptare după Ordinul Ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 5 703/2011 privind implementarea Codului național al calificărilor din învățământul superior, publicat în Monitorul Oficial al României, partea I, nr.880 bis / 13.XII.2011

4.2. de competențe	➤ Cunoștințe de utilizare a calculatoarelor
--------------------	---

## 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sală de curs dotată cu videoproiector</li><li>➤ Conexiune internet</li></ul>
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Studenții lucrează individual pe stații de lucru pe care rulează aplicații software specifice disciplinei</li><li>➤ Conexiune internet</li></ul>

## 6. Competențe specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ C1 Proiectarea programelor educaționale adaptate pentru diverse niveluri și grupuri țintă</li><li>➤ C6 Dezvoltarea și promovarea practicilor profesionale specifice specialistului în Științele Educației</li></ul>
<b>Competențe transversale</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ CT3 Utilizarea metodelor și tehnicilor eficiente de învățare pe tot parcursul vieții, în vederea formării și dezvoltării profesionale continue</li></ul>

## 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1. Obiectivul general al disciplinei	<p>Obiectivul principal al disciplinei constă în:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Însușirea noțiunilor de specialitate, teoretice și practice, ale instruirii asistate de calculator necesare în procesul educațional;</li><li>➤ Operarea cu noțiunile și metodele specifice instruirii asistate de calculator, cu referiri la proiectarea și testarea materialelor didactice utilizate on-line.</li><li>➤ Utilizarea și evidențierea unor tehnici didactice de instruire, învățare și evaluare prin intermediul calculatorului.</li><li>➤ Stimularea unei abordări moderne, dinamice și prospective asupra tematicii și problematicii cursului.</li><li>➤ Stăpânirea tehnicilor de proiectare a materialelor didactice (prezentări, exemple, simulări, aplicații, teme de proiecte) pentru instruire asistată de calculator.</li><li>➤ Însușirea metodelor de realizare a unui modul de instruire asistată de calculator;</li><li>➤ Utilizarea unor instrumente dedicate realizării de conținut electronic.</li></ul>
7.2. Obiectivele specifice	<p>După parcurgerea disciplinei studenții vor putea să:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ distingă, din perspectiva finalităților formativ-educative și informative ale învățământului, locul și rolul instruirii asistate de calculator în ansamblul mijloacelor de învățământ tradiționale și moderne;</li><li>➤ să realizeze conexiunile intra- și inter-disciplinare necesare formării unei concepții științifice unitare în domeniul instruirii</li></ul>

	<p>asistate de calculator.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ să precizeze modalități specifice prin care instruirea asistată de calculator poate fi utilizată în diferite scenarii educaționale;</li> <li>➤ să valorifice sub aspect practic cunoștințele acumulate, în diferite contexte educaționale;</li> <li>➤ să proiecteze activități didactice utilizând ca mijloc de învățământ tehnologia multimedia;</li> <li>➤ să utilizeze instrumente software pentru generarea de conținut digital educațional.</li> </ul>
--	---

## 8. Conținuturi

8.1. Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Abordarea pedagogică – Principii, Obiecte de învățare	2	Prelegere, discuții, explicații	
Abordarea tehnologică - E-learning, Terminologie și componente, Tehnologii folosite, Implementare	2	Prelegere, discuții, explicații	
Educația la distanță - Testare și evaluare pentru educația la distanță	2	Prelegere, discuții, explicații	
Utilizarea mediilor virtuale de învățare în educația de nivel înalt	2	Prelegere, discuții, explicații	
Implementări diverse ale obiectelor utilizate în învățare	2	Prelegere, discuții, explicații	
Tehnologii de comunicație utilizate în e-learning - Probleme referitoare la conținutul cursurilor, Educația virtuală, Blog-ul, Software-ul colaborativ, Portofoliul electronic, Clasa virtuală, Probleme legate de studiul într-o universitate virtuală, Calitatea studiului în universități virtuale	4	Prelegere, discuții, explicații	
Caracteristici ale diverselor forme de comunicații	2	Prelegere, discuții, explicații	
E-learning 2.0	2	Prelegere, discuții, explicații	
Valoarea cunoștințelor în e-learning	2	Prelegere, discuții, explicații	
Mediul virtual de învățare Moodle - Informații generale despre Moodle, Conectarea la VLE-ul Moodle, Interfața cu utilizatorul, Administrarea cursurilor, Metode	4	Prelegere, discuții, explicații	

de evaluare, Implementarea comunicațiilor, Modul de utilizare a cursurilor, Evaluarea formativă			
Editoare de obiecte de învățare. Editorul SCORM eXeLearning – Informații generale, Mod de utilizare	4	Prelegere, discuții, explicații	
<p><b>Bibliografie</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Adăscăliței (2007) Instruire asistată de calculator – Didactică informatică, Ed. Polirom</li> <li>Arkorful, V., Abaidoo, N., The role of e-learning, the advantages and disadvantages of its adoption in Higher Education, International Journal of Education and Research Vol. 2 No. 12 December 2014</li> <li>Nichols, M. (2008). E-Learning în context. <a href="http://akoaootearoa.ac.nz/sites/default/files/ng/group-661/n877-1---e-learning-în-context.pdf">http://akoaootearoa.ac.nz/sites/default/files/ng/group-661/n877-1---e-learning-în-context.pdf</a></li> <li>Karrer, T (2007) Understanding eLearning 2.0 <a href="http://www.learningcircuits.org/2007/0707karrer.html">http://www.learningcircuits.org/2007/0707karrer.html</a></li> <li>Karrer, T (2008) Corporate Long Tail Learning and Attention Crisis <a href="http://elearningtech.blogspot.com/2008/02/corporate-learning-long-tail-and.html">http://elearningtech.blogspot.com/2008/02/corporate-learning-long-tail-and.html</a></li> <li>Chiappe, Andres.; Segovia, Yasbley; Rincon, Yadira (2007), "Toward an instructional design model based on learning objects", în Boston, Springer (html), Educational Technology Research and Development, Boston: Springer, pp. 671–681, ISBN 1042-1629(Print)1556-6501(Online)Spanish Draft available în Blog de Andrés</li> <li>Northrup, Pamela (2007) (Book), Learning Objects for Instruction: Design and Evaluation, USA: Information Science Publishing.</li> <li>M. van Wesel &amp; A. Prop (2008) The influence of Portfolio media on student perceptions and learning outcomes. Paper to be presented at the Student Mobility and ICT: Can E-LEARNING overcome barriers of Life-Long learning Conference, Maastricht. (<a href="http://www.fdewb.unimaas.nl/EDUC/MASTER/Documents/Proceedings_S_ICT2008_Final.pdf#page=73">http://www.fdewb.unimaas.nl/EDUC/MASTER/Documents/Proceedings_S_ICT2008_Final.pdf#page=73</a>).</li> <li>Mayer, R.E., Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach, The MIT Press, 2014</li> <li>Srivani, M., Manhar, A., Computer-Assisted Education, International Journal of Scientific Research in Computer Science Engineering and Information Technology, 2020, <a href="https://www.researchgate.net/publication/348461488_Computer-Assisted_Education">https://www.researchgate.net/publication/348461488_Computer-Assisted_Education</a></li> <li>Son, J-B., Computer-Assisted Language Learning: Learners, Teachers and Tools, Cambridge Scholars Publishing, 2014, <a href="https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-4438-6056-7-sample.pdf">https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-4438-6056-7-sample.pdf</a>,</li> <li>V.J. Shute, V.J., Rahimi, S., Review of computer-based assessment for learning in elementary and secondary education, Journal of Computer Assisted Learning (2017), 33, 1–19</li> <li><a href="http://docs.moodle.org/en">http://docs.moodle.org/en</a></li> <li>Using Moodle, Jason Cole and Helen Foster, Ed. O'REILLY.</li> <li>Moodle - An electronic classroom, Matt Riordan - Cuyahoga Valley Christian Academy.</li> </ol>			
<b>8.2. Seminar / laborator</b>	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Tehnologii de comunicație utilizate în e-learning - Blog-ul, Software-ul colaborativ, Portofoliul electronic, Clasa virtuală	6	Discuții, prezentări, demonstrații	
Mediul virtual de învățare Moodle - Informații generale despre Moodle,	10		

Conectarea la VLE-ul Moodle, Interfața cu utilizatorul, Administrarea cursurilor, Metode de evaluare, Implementarea comunicațiilor, Modul de utilizare a cursurilor, Evaluarea formativă			
Editoare de obiecte de învățare. Editorul SCORM eXeLearning – Informații generale, Mod de utilizare. Realizarea unei lecții	12		
<p><b>Bibliografie</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Adăscăliței (2007) Instruire asistată de calculator – Didactică informatică, Ed. Polirom</li> <li>Arkorful, V., Abaidoo, N., The role of e-learning, the advantages and disadvantages of its adoption in Higher Education, International Journal of Education and Research Vol. 2 No. 12 December 2014</li> <li>Nichols, M. (2008). E-Learning în context. <a href="http://akoaootearoa.ac.nz/sites/default/files/ng/group-661/n877-1--e-learning-în-context.pdf">http://akoaootearoa.ac.nz/sites/default/files/ng/group-661/n877-1--e-learning-în-context.pdf</a></li> <li>Karrer, T (2007) Understanding eLearning 2.0 <a href="http://www.learningcircuits.org/2007/0707karrer.html">http://www.learningcircuits.org/2007/0707karrer.html</a></li> <li>Karrer, T (2008) Corporate Long Tail Learning and Attention Crisis <a href="http://elearningtech.blogspot.com/2008/02/corporate-learning-long-tail-and.html">http://elearningtech.blogspot.com/2008/02/corporate-learning-long-tail-and.html</a></li> <li>Chiappe, Andres.; Segovia, Yasbley; Rincon, Yadira (2007), "Toward an instructional design model based on learning objects", în Boston, Springer (html), Educational Technology Research and Development, Boston: Springer, pp. 671–681, ISBN 1042-1629(Print)1556-6501(Online)Spanish Draft available în Blog de Andrés</li> <li>Northrup, Pamela (2007) (Book), Learning Objects for Instruction: Design and Evaluation, USA: Information Science Publishing.</li> <li>M. van Wesel &amp; A. Prop (2008) The influence of Portfolio media on student perceptions and learning outcomes. Paper to be presented at the Student Mobility and ICT: Can E-LEARNING overcome barriers of Life-Long learning Conference, Maastricht. (<a href="http://www.fdewb.unimaas.nl/EDUC/MASTER/Documents/Proceedings_S_ICT2008_Final.pdf#page=73">http://www.fdewb.unimaas.nl/EDUC/MASTER/Documents/Proceedings_S_ICT2008_Final.pdf#page=73</a>).</li> <li>Mayer, R.E., Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach, The MIT Press, 2014</li> <li>Srivani, M., Manhar, A., Computer-Assisted Education, International Journal of Scientific Research in Computer Science Engineering and Information Technology, 2020, <a href="https://www.researchgate.net/publication/348461488_Computer-Assisted_Education">https://www.researchgate.net/publication/348461488_Computer-Assisted_Education</a></li> <li>Son, J-B., Computer-Assisted Language Learning: Learners, Teachers and Tools, Cambridge Scholars Publishing, 2014, <a href="https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-4438-6056-7-sample.pdf">https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-4438-6056-7-sample.pdf</a>,</li> <li>V.J. Shute, V.J., Rahimi, S., Review of computer-based assessment for learning in elementary and secondary education, Journal of Computer Assisted Learning (2017), 33, 1–19</li> <li><a href="http://docs.moodle.org/en">http://docs.moodle.org/en</a></li> <li>Using Moodle, Jason Cole and Helen Foster, Ed. O'REILLY.</li> <li>Moodle - An electronic classroom, Matt Riordan - Cuyahoga Valley Christian Academy.</li> </ol>			
<b>8.3. Proiect</b>	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			

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

Conținutul disciplinei acoperă aspecte fundamentale pentru formarea de deprinderi și acumularea de cunoștințe de specialitate în ceea ce privește instruirea asistată de calculator. Valorificarea competențelor dobândite se pot valorifica ulterior în cadrul unei cariere didactice de orice tip. Datorită cunoștințelor cu aplicabilitate practică oferite de această disciplină, ea corespunde tuturor cerințelor angajatorilor reprezentativi de pe piața muncii, din domeniul aferent programului.

## 10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs			
10.5. Seminar/laborator	Nivelul și calitatea deprinderilor aplicative acumulate	Examinarea lecției realizate în format electronic însoțită de întrebări privind structura și concepția acesteia.	100%
10.6. Proiect			
10.7. Standard minim de performanță			
➤ Realizarea unei lecții în formatul electronic specificat în timpul activităților de seminar, urmând cu cerințele de structură, conținut și aspect.			

Data completării

1.10.2022

Data avizării în departament

18.11.2022

Semnătura titularului de curs

Director de departament  
(funcție didactică, nume, prenume)  
(Semnătură)

Semnătura titularului de seminar/laborator

Semnătura titularului de proiect

Decan  
(funcție didactică, nume, prenume)  
(Semnătură)