

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Aurel Vlaicu” Arad
1.2 Facultatea	-
1.3 Departamentul	Departamentul de Pregătire a Personalului Didactic
1.4 Domeniul de studii	Științe ale educației
1.5 Ciclu de studii	LICENȚĂ
1.6 Programul de studii/Calificarea	Programul de formare psihopedagogică în vederea certificării competențelor pentru profesia didactică - Nivel I

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Instruire asistată de calculator
2.2 Titularul activității de curs	<i>Conform statutului de funcții</i>
2.3 Titularul activității de seminar/laborator	<i>Conform statutului de funcții</i>

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					8
Documentare suplimentară pe alte platforme electronice de specialitate					6
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					2
Examinări					2
3.7 Total ore studiu individual					33
3.8 Total ore pe semestru					61
3.9 Numărul de credite					2

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	-

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	-Acces la dispozitive digitale (laptop, calculator, telefon) care permit colaborarea și interacțiunea sincronă; acces la Internet, platforma Google Classroom și Google Meet, diverse softuri educaționale specifice și aplicații online gratuite. -Menținerea camerei deschise (de către student) pe tot parcursul activității didactice sau la solicitarea cadrului didactic (activitate curs/seminar). -Activitatea online se desfășoară sincron pe Google Meet (curs și seminar), și asincron pe platforma Google Classroom (curs și seminar)
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	-Acces la dispozitive digitale (laptop, calculator, telefon) care permit colaborarea și interacțiunea sincronă; acces la Internet, platforma Google Classroom și Google Meet, diverse softuri educaționale specifice și aplicații online. -Menținerea camerei deschise (de către student) pe tot parcursul

	activității didactice sau la solicitarea cadrului didactic
5.3 de desfășurare a disciplinei pentru utilizarea instrumentelor de Inteligență Artificială Generativă (genAI)	-În contextul evoluției rapide a instrumentelor generative de inteligență artificială, precum ChatGPT, Google Gemini sau Copilot, utilizarea acestora devine tot mai relevantă și în mediul academic, atât pentru studenți cât și pentru profesori. -În cadrul acestui curs fiecare utilizare a unui instrument de IA trebuie menționată explicit în lucrările încărcate pentru evaluarea pe parcurs sau finală, într-o secțiune separată, în care să fie precizat tipul de instrument folosit și rolul său în realizarea activității. Studenții sunt încurajați să documenteze procesul prin salvarea capturilor de ecran și păstrarea unui istoric al interacțiunilor cu instrumentele respective, putându-se identifica contribuția personală, dovedind astfel că IA a facilitat realizarea activității și nu a înlocuit, documentarea, gândirea critică și creativitatea studentului în realizarea sarcinii. -În cazul utilizării necorespunzătoare, cum ar fi realizarea aproape integrală a unei activități cu ajutorul IA sau copierea fără efort personal semnificativ, lucrarea va fi considerată neconformă cu cerințele academice și va fi evaluată negativ.

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	C3 - Evaluarea proceselor de învățare, a rezultatelor și a progresului înregistrat de elevi.
Competențe transversale	CT9 - Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare pe tot parcursul vieții, în vederea formării și dezvoltării profesionale continue în domeniul științelor educației.

7. Rezultatele învățării

Cunoștințe	3a) Prezintă principiile, rolurile, funcțiile și scopurile evaluării, precum și a metodelor și instrumentelor de evaluare corelate cu tipul de activitate și stadiul de dezvoltare a copiilor/elevilor. 3b) Identifică dificultățile în adaptare/învățare întâmpinate de elevi și acordă asistență specializată necesară pentru depășirea lor și obținerea progresului în învățare. 9a) Definește profilul digital al elevilor și adaptează conținuturile curriculare la acest specific. 9b) Identifică specificul exigențelor și rigorilor de utilizare responsabilă a noilor tehnologii în situații didactice variate. 9c) Descrie specificul și potențialul formativ al unei varietăți de aplicații digitale, raportându-se critic la utilizarea lor educațională în eficientizarea învățării
Abilități	3a) Utilizează o gamă largă de metode și instrumente de evaluare, înregistrare, analiză și comunicare a rezultatelor evaluării, specifice domeniului Științelor educației. 3d) Aplică creativ metode și tehnici de evaluare în interacțiunea predare-învățare-evaluare în vederea optimizării practicilor evaluative. 9a) Aplică noilor resurse și tehnologii în elaborarea și derularea planului de dezvoltare a carierei pe termen mediu și lung. 9b) Analizează profilul digital al elevilor și a implicațiilor utilizării tehnologiei asupra dezvoltării și învățării. 9c) Integrează în mod adecvat și responsabil tehnologia în predare, învățare și evaluare, valorificând oportunitățile de învățare colaborative. 9d) Utilizează resursele digitale pentru sprijinirea elevilor în procesul de învățare și de orientare școlară și profesională și pentru comunicarea cu familia/tutorii.
Responsabilitate și autonomie	3a) Utilizează informațiile obținute din evaluări pentru optimizarea procesului educațional, analiza critică a activităților și luarea deciziilor ameliorative. 9c) Gestionează mediul digital educațional în siguranță, responsabil și etic, în acord cu caracteristicile și nevoile copiilor/elevilor, în scopul eficientizării învățării.

	9d)Autoevaluează competențele de utilizare a tehnologiei în procesul didactic, în vederea îmbunătățirii acestora și al adecvării continue la exigențele digitalizării în educație
--	---

8. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Formarea competențelor digitale necesare viitorului profesor pentru integrarea eficientă a tehnologiei în procesul de predare-învățare-evaluare, prin dezvoltarea abilităților de proiectare, creare și utilizare a resurselor educaționale digitale în contexte de învățare față în față, online și mixtă.
8.2 Obiectivele specifice	-Formarea capacității de utilizare a instrumentelor digitale pentru evaluarea proceselor și rezultatelor învățării. -Dezvoltarea abilității de integrare a tehnologiilor digitale în proiectarea activităților didactice. -Formarea competențelor de elaborare a resurselor educaționale digitale cu funcție evaluativă. -Dezvoltarea capacității de utilizare autonomă a mediilor digitale pentru învățare continuă. -Formarea unei atitudini responsabile față de utilizarea tehnologiei în educație.

9. Conținuturi

9.1 Curs

Conținut	Metode de predare	Observații
1. Instruirea asistată de calculator/tehnologie și e-learning. Scurt istoric al IAC. Importanța formării competențelor digitale necesare profesorului modern și a identității sale virtuale, Cadrul european DigicomEdu - Se discută fișa disciplinei și se stabilesc aspect organizatorice. Cursul este centrat pe aprofundarea temei ce vizează caracteristicile și rolul noilor tehnologii în procesul didactic. Evaluare inițială. Principalele aplicații utilizate: Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Padlet, Mentimeter.	Prelegere, problematizarea, studiul de caz	2 ore
2. Concepte aduse de noile tehnologii în educație. Resurse și practici educaționale deschise - Se discută și se exemplifică conceptele în educație de noile tehnologii și modul în care acestea influențează procesul didactic. Se analizează resursele educaționale deschise (RED) utile în învățământul preuniversitar obligatoriu. Principalele aplicații utilizate: Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Quizizz Mentimeter	Prelegere, conversația euristică, exemplificarea	2 ore
3. Proiectarea instruirii. Resurse digitale și modele pedagogice. Proiectare instruirii mediate de tehnologie. Resurse educaționale în format digital. Clasificare. Resurse IA generativ. Modele/metode pedagogice specifice instruirii asistate de tehnologie (modelul TPACK, modelul SAMR, UDL) - Se discută și se exemplifică exigențele de proiectare asistată de tehnologie și modele pedagogice ce vizează IAC (legătura dintre cunoștințele de specialitate, pedagogice, tehnologice și cursant). Principalele aplicații utilizate: Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Mentimeter, Jamboard	Prelegere, conversația euristică, exemplificarea	2 ore
4. Comunicare și colaborare în mediul virtual. Organizarea învățării sincronă, asincronă și mixtă.	Prelegere, problematizarea, analogia, exemplificarea	2 ore

Resurse și activități colaborative -Se discută problema diverselor tipuri de interacțiune în mediul virtual, tipuri de rețele 1.0, 2.0, 3.0 și facilitățile oferite educației de acestea. Principalele aplicații utilizate: Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Quizizz, Wordwall		
5. Metode și tehnici de evaluare asistată de tehnologie. Tendințe, proiectare. Evaluarea de la f-2-f la online, evaluarea formativă. Instrumente/resurse digitale specifice EAC/EAT, inclusiv IA generativ. Activitate curs IAC- prezentarea sarcinii de evaluare -Proiect didactic -Se prezintă metode tradiționale și moderne specifice învățării f-2f, online și mixte, inclusiv resurse digitale specifice evaluării formative. Principalele aplicații utilizate: Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Mentimeter, Edpuzzle	Prelegere, conversația, problematizarea exemplificarea	2 ore
6. Evaluarea sumativă asistată de tehnologie. Sisteme de management al învățării în mediul digital e-learning. Caracteristici LMS. Exemple (MOODLE, Google Classroom, AeL, ClassDojo etc.). Evaluarea sumativă de la f-2-f la online. Instrumente/resurse digitale specifice EAC/EAT, inclusiv IA generativ. - Se discută importanța utilizării aplicațiilor de management al învățării, prezentându-se 3 dintre cele mai utilizate în învățământul preuniversitar. Se prezintă metode tradiționale și modern specifice, inclusive resurse digitale specific evaluării sumative.	Prelegere, conversația, exemplificarea	2 ore
7. Norme etice și siguranța navigării în spațiul virtual. Educația în era digitală. Etică, comportamente în mediul digital (cyberbullying, trolling, neticheta). Chestionar de feedback. -Protejarea datelor, copyright și plagiat, cyber-bullying, etc. Se prezintă și se dezbate cazuri în utilizării responsabile a TIC în procesul didactic. Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Mentimeter, Prezentări Google	Prelegere, dezbateri, studiul de caz	2 ore
Bibliografie obligatorie: • Deac, D., Instruire asistată de calculator, Suport de curs, 2025 (format electronic) • S. Dzitac, H.Oros, D. Deac, S. Nadaban, Fixed Point Theory in Fuzzy Normed Linear Spaces: A General View. INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTERS COMMUNICATIONS & CONTROL Online ISSN 1841-9844, ISSN-L 1841-9836, Volume: 16, Issue: 6, Month: December, Year: 2021 Article Number: 4587, https://doi.org/10.15837/ijccc.2021.6.4587. • Crăciun, D., Proiectarea și realizarea resurselor de instruire online. în Grosseck, G. & Crăciun, D. (2020). Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online. Editura Universității de Vest din Timișoara pag 15-101. • Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. • Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Knyazeva, S., Chang, T. W., Zhang, X., Burgos, D., Jemni, M., Zhang, M., Zhuang, R., & Holotescu, C. (2020). Ghid pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul pandemiei de coronavirus. <u>Resurse web:</u> • https://www.digitaliada.ro/ • https://digitaledu.ro/		

- <https://digital.educred.ro/>
- <https://emalascoala.ro/>

9.2 Seminar/laborator

Conținut	Metode de predare	Observații
1. TIC sau IAC? Obiectul disciplinei IAC/IAT. Competențe digitale, resurse. Prezentarea platformei de e-Learning Google Classroom. Organizare activității didactice pentru învățarea la distanță. Resurse în specialitate. Aplicațiile IA generativ, Chat GPT. Resursă 1 e-Portofoliu -Se discută fișa disciplinei și se stabilesc aspect organizatorice. Prin brainstorming se identifică avantajele, dar și dezavantajele utilizării resurselor digitale în educație. Resurse Web: https://www.digitaliada.ro/ , https://digitaledu.ro/	Conversația, brainstorming, explicația, exercițiul	2 ore
2. Căutarea, selectarea și evaluarea resurselor educaționale Web. Modalități de căutare, selectare și evaluare a resurselor digitale și RED. Identificarea nevoilor de învățare TIC/IAC conform specializării proprii. Prezentarea aplicației Padlet/alta aplicație asemănătoare. Resursă 2 e-Portofoliu. - Resurse Web: http://www.didactic.ro/ , https://www.manuale.edu.ro/ , Padlet https://padlet.com	Conversația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă	2 ore
3. Proiectarea didactică și integrarea resurselor digitale în activități didactice asistate de calculator/tehnologie în specializarea studentului. Proiectarea activități didactice online- instrumente și modele pedagogice-SAMR, UDL. Creare de resurse educaționale în specialitatea cursanților (în format digital). Prezentarea suitei Google, QR code generator, alte aplicații. Resursă 3 e-Portofoliu - Suita Google pentru educație https://www.google.ro , Generare/citire QR code https://www.the-qrcode-generator.com/	Conversație, explicația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă	2 ore
4. Aplicații utilizate în pregătirea lecțiilor asistate de tehnologie. Instrumente și utilitare specifice. Resurse digitale în format vizual. Prezentări electronice (colaborative, interactive, neliniare), Hărți conceptuale și de idei. Mentimeter/Coggle, alta aplicație asemănătoare. Resursă 4 e-Portofoliu - MS Office, Mentimeter	Brainstorming, demonstrația, exercițiul, munca în echipă	2 ore

https://www.mentimeter.com/, Coggle https://coggle.it/, Prezi http://prezi.com/		
5. Platforme pentru evaluare online și offline. Google Forms/Quizizz/Wordwall/Kahoot, alta aplicație asemănătoare. Resursă 5 e-Portofoliu - Kahoot, Quizizz, Wordwall, Google Forms și alte platforme de evaluare	Conversația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă	2 ore
6. Instrumente digitale pentru crearea de teste și chestionare online. Quiz-uri interactive. LearningApps, AhaSlides, alta aplicație asemănătoare. Resursă 6 e-Portofoliu -LearningApps, AhaSlides și alte platforme de creare teste interactive	Demonstrația, conversația, exercițiul, munca în echipă	2 ore
7. Prezentarea proiectelor finale. Feedback și discuții - Studenții prezintă proiectele finale realizate	Prezentarea, discuții, evaluare formativă	2 ore
Bibliografie seminar	• Deac, D., Instruire asistată de calculator, Suport de curs, 2025 (format electronic) •S. Dzitac, H.Oros, D. Deac, S. Nadaban, Fixed Point Theory in Fuzzy Normed Linear Spaces: A General View. INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTERS COMMUNICATIONS & CONTROL Online ISSN 1841-9844, ISSN-L 1841-9836, Volume: 16, Issue: 6, Month: December, Year: 2021 Article Number: 4587, https://doi.org/10.15837/ijccc.2021.6.4587. - Crăciun, D., Proiectarea și realizarea resurselor de instruire online. în Grosseck, G. & Crăciun, D. (2020). Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online. Editura Universității de Vest din Timișoara pag 15-101. • Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. • Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Knyazeva, S., Chang, T. W., Zhang, X., Burgos, D., Jemni, M., Zhang, M., Zhuang, R., & Holotescu, C. (2020). Ghid pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul pandemiei de coronavirus. Resurse web: • https://www.digitaliada.ro/ • https://digitaledu.ro/ • https://digital.educared.ro/ • https://emalascoala.ro/	

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

Conținuturile disciplinei sunt în concordanță cu așteptările asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi - învățământul de stat sau privat - societatea actuală, fiind una bazată pe cunoaștere și tehnologie, promovând comunicarea prin diverse media, colaborarea, auto-formarea și responsabilitatea socială.

11. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode evaluare	Pondere din nota finală
11.1 Curs	Evaluare pe parcurs: 2 activități de gamificare la curs și/sau activități reflexive și feedback oferit de student la cursurile la care a participat	Exercițiu Evaluarea modului de oferire al feedback-ului	20%
	Examen final (sesiune): S1-Proiect de activitate didactică (obligatoriu) - având la bază 2 competențe necesare în sec XXI, propuneți o activitate didactică formală (interactivă) bazată pe tehnologie în specializarea proprie utilizând 3 aplicații/resurse digitale și RED (în specialitate). Se solicită utilizarea unei aplicații genAI pentru creare de resurse și/sau activități.	Proiect	30%
	S2-Prezentarea asincronă video/audio cu suport vizuală a proiectului propus (obligatoriu) - 5 minute pentru a prezenta proiectul și pentru a răspunde la întrebările examinerilor	Evaluare orală	10%
11.2 Seminar/laborator	Evaluarea pe parcurs: Sarcina 1: Crearea unui portofoliu de resurse digitale specifice activității didactice în specializarea proprie utilizând o aplicație online	e-portofoliu	20%
	Sarcina 2: Portofoliul va conține cel puțin 2 resurse digitale create în activitățile de seminar (alese în funcție de specializare proprie și activitățile desfășurate) și activități de învățare care să le integreze	exercițiul/artefact digital piesă de portofoliu	20%
Standard minim de performanță Studentul participă la activitățile de curs și realizează la nivel minim cerințele de evaluare: se implică în activitățile de gamificare și oferă feedback adecvat, elaborează proiectul de activitate didactică formală bazată pe tehnologie utilizând minimum 3 aplicații/resurse digitale și o aplicație genAI, și realizează prezentarea asincronă (video/audio cu suport vizual) a proiectului în durata solicitată, demonstrând înțelegerea de bază a integrării tehnologiei în procesul didactic.			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament