

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Științe
1.3 Departamentul	DPPD
1.4 Domeniul de studii	Științe ale Educației
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	Informatică
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	CIC 13.10

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Instruire Asistată de Calculator		
2.2 Titularul de curs	Conf. dr. Pișcoran Laurian-Ioan, plaurian@yahoo.com		
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf. dr. Pișcoran Laurian-Ioan, plaurian@yahoo.com		
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	1
2.6 Tipul de evaluare			E
2.7 Regimul disciplinei	Categoría formativă		DC
	Opționalitate		OB

3. Timpul total estimate

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care:	3.1 curs	3.2 seminar	3.3 Proiect	4
3.4 Număr de ore pe semestru	150	din care:	3.4 curs	3.5 seminar	-	3.6 Proiect
3.7 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru:						
(a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe						25
(b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren						25
(c) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri						30
(d) Tutoriat						14
(e) Examinări						-
(f) Alte activități:						-
3.8 Total ore studiu individual (suma (3.7(a))...3.7(f))						94
3.9 Total ore pe semestru (3.4+3.8)						150
3.10 Numărul de credite						6

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	Operare pe calculator la nivel începător (utilizator): a. Folosire de software de tip Office (e.g. Microsoft Word, Open Office, Libre Office), b. Navigare pe internet la nivel începător

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Pentru predare onsite: Sală de curs, videoproiector & ecran de proiectare, difuzoare, tablă / instalație de sonorizare, tablă (clasică sau interactivă), flip chart.
--------------------------------	--

	Pentru predare online: platforma KB sau MSTEAMS; acces la internet; acces la tehnica de comunicare audio-video compatibila. Prezenta la cursuri este obligatorie in proportie de minim 50%, conform HCFAU 2/14.07.2022
5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	Pentru predare online: platforma KB sau MS TEAMS; acces la internet; acces la tehnica de comunicare audio-video compatibila. Pentru predare onsite: Sală de curs, videoproiector & ecran de proiectare, difuzoare, tablă / instalație de sonorizare, tablă (clasică sau interactivă), flip chart.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>Cunoștințe teoretice (Ce trebuie sa cunoască)</p> <p>Cunoștințe temeinice legate de platforme de învățare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competențele digitale si cultura digitala necesare instruitilor si instructorilor - Principiile, teoriile, si paradigmele psihologice si educationale relevante. - Acceptanta si folosirea tehnologiilor capabile de procesare informationala in educatie - Bazele gandirii computationale si paradigmele care fundameneaza designul tehnologic al instrumentelor educationale augmentate de tehnologii digitale - Metodele si instrumentele de analiza stiintifica a eficientei si adecvarii didactice a instrumentelor educationale augmentate de tehnologii digitale <p>Deprinderi dobândite (Ce știe să facă)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa poata identifica, selecta, si folosi instrumente software adecvate contextului profesional didactic in care activeaza pentru optimizarea educatiei instruitilor (elevilor/studentilor/cusantilor) - Sa poata identifica, selecta, si folosi principii si strategii psihpedagogice relevante pentru designul și întreținerea platformelor educaționale; - Sa poata identifica, selecta, si folosi oportunitati de instruire online, individuale sau in comunitati specifice sau generale de invatare de specificul instrucției; <p>Abilități dobândite (Ce instrumente știe să mănuiască)</p> <p>În limitele competențelor dobândite la curs, și sub restricția nivelului introductiv și de fundamantare a pregătirii inițiale pentru profesia didactică a cursului, cursantul va putea demonstra, la nivel introductiv, următoarele abilități de folosire de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Software educational (specific si nonspecific domeniului instructional) - Comunitati online specifice si nonspecifice - Oportunitati si medii de instruire instructionale (LMS-uri si platforme dedicate)
Competențe transversale	<p>Pe lângă competențele formate în urma dezvoltării cunoștințelor și deprinderilor descrise mai sus, cursul contribuie și la următoarele competente transversale, care privesc:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lucru colaborativ, în grupuri/echipe mici și medii; - Lucru interdisciplinar, care include înțelegerea, folosirea, și valorificarea cunoștințelor din alte discipline (e.g., contribuie și fundamentează însușirea cunoștințelor și deprinderilor didactice și metodice); <p>comunicarea și diseminarea informatiilor si cunostintelor n grupuri mici și medii;</p>

7. Obiectivele disciplinei (reiesind din grila competentelor specifice acumulate)

7.1. Obiectivul general al discipline	Obiectivul general al acestei discipline este acela ca studentul sa dezvolte un bagaj de cunostinte si competente suficient de bogat si ridicat calitativ incat sa poata folosi notiunile fundamentale in cariera didactica la nivelul I al
---------------------------------------	---

	formarii psihopedagogice.
7.2. Obiectivele specifice	- Sa poata identifica si folosi principiile didactice cu aplicabilitate in eLearning, in general, si referitoare la software educational, si instruire online, precum si cadrele formative si de lucru la nivel european si international. - Sa poata colabora cu alti specialisti si persoane calificate in stiintele educatiei (e.g. cadre didactice) pentru integrarea disciplinei predate in curriculumul oficial.

8. Conținuturi

8.1 Proiect	Nr. ore	Metode de predare	Observații
E-learning si platformele educationale. Competentele digitale. Descriere si conceptualizari.	4	Proiect interactiv: expunerea; prelegerea intensificată; explicația; conversația euristică; problematizarea; dezbateră; studiu de caz; jocul de rol.	În cazul restricțiilor de pandemie sau altor situații excepționale reglementate ca atare la nivelul UTCN, activitățile didactice (inclusiv evaluările) se vor desfășura online
ERT si platformele virtuale Descriere si conceptualizari.	4		
Platforme educaționale românești. Browsere de net și navigare.	4		
Platforme educaționale World Wide Web Studiu de caz – platforme specifice.	4		
Platforma EXEARNING. Studiu concret și analiza acestei platforme. Proiect- realizarea unei lecții utilizând EXEARNING.	4		
Platforme educaționale și învățarea on-line	4		
Resursele educaționale deschise (OER - Open Educational Resources)	4		
Platforme educaționale ale Uniunii Europene	4		
Platforme educaționale și resurse de la Google	4		
Evaluarea elevilor/studentilor folosind platforme educaționale. Caz concret utilizarea platformei Moodle și teste Latex de tip Quizz.	4		
Platforme educaționale și programe pentru școala viitorului	4		
Aplicații online diverse utile pentru pregătirea materialelor necesare pe platforme educaționale.	4		
Evaluare proiecte pregătite de către cursanți	4		
Evaluare proiecte pregătite de către cursanți	4		

Bibliografie folosita la intocmirea suportului si materialelor de curs (proiect)

- Afifi, M. K., & Alamri, S. S. (2014). Effective Principles In Designing E-Course In Light Of Learning Theories. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 15(1), 128–142. <https://doi.org/10.17718/tojde.43806>
- Aggrawal, N., & Anand, A. (2022). *Social Networks: Modelling and Analysis* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003088066>
- Cela, K. L., Sicilia, M. Á., & Sánchez, S. (2015). Social Network Analysis in E-Learning Environments: A Preliminary Systematic Review. *Educational Psychology Review*, 27(1), 219–246. <https://doi.org/10.1007/s10648-014-9276-0>
- Deng, R., Benckendorff, P., & Gannaway, D. (2019). Progress and new directions for teaching and learning in MOOCs. *Computers & Education*, 129, 48–60. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.10.019>

- Dolan, D. (1998). The European computer driving licence. In G. Marshall & M. Ruohonen (Eds.), *Capacity Building for IT in Education in Developing Countries: IFIP TC3 WG3.1, 3.4 & 3.5 Working Conference on Capacity Building for IT in Education in Developing Countries 19–25 August 1997, Harare, Zimbabwe* (pp. 213–220). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-35195-7_23
- Elkins, D., & Pinder, D. (2015). *E-learning fundamentals: A practical guide*. ATD Press.
- European Computer Driving Licence. (2022). In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=European_Computer_Driving_Licence&oldid=1109093774
- Exter, M. (2014). Comparing educational experiences and on-the-job needs of educational software designers. *Proceedings of the 45th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 355–360. <https://doi.org/10.1145/2538862.2538970>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fathema, N., Shannon, D., & Ross, M. (2015). *Expanding The Technology Acceptance Model (TAM) to Examine Faculty Use of Learning Management Systems (LMSs) In Higher Education Institutions*. 11(2), 23.
- Gries, P. (n.d.). *The Professors Who Make the MOOCs*. 12.
- Hollands, F. M., & Tirthali, D. (2015). *MOOCs in higher education: Institutional goals and paths forward* (First edition). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137527394>
- Hollands, F., & Tirthali, D. (2014). *MOOCs: Expectations and Reality*. 213.
- Hung, M., Lauren, E., Hon, E. S., Birmingham, W. C., Xu, J., Su, S., Hon, S. D., Park, J., Dang, P., & Lipsky, M. S. (2020). Social Network Analysis of COVID-19 Sentiments: Application of Artificial Intelligence. *Journal of Medical Internet Research*, 22(8), e22590. <https://doi.org/10.2196/22590>
- Hussain, F. (2012, October). E-Learning 3.0 = E-Learning 2.0 + Web 3.0? *International Association for Development of the Information Society*. <https://eric.ed.gov/?id=ED542649>
- Istrate, O. et al. (2013) *Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminar eTwinning RO12*. București, TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație. Online: [etwinning.ro/eTw_RO12_raport_preliminar.pdf](http://www.elearning.ro/avantajele-platformei-de-invatare-etwinning) <http://www.elearning.ro/avantajele-platformei-de-invatare-etwinning>
- Lemay, D. J., Morin, M. M., Bazalais, P., & Doleck, T. (2018). Modeling Students' Perceptions of Simulation-Based Learning Using the Technology Acceptance Model. *Clinical Simulation in Nursing*, 20, 28–37. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2018.04.004>
- Liu, S., Glowatz, M., Zappatore, M., Gao, H., Jia, B., & Bucciero, A. (Eds.). (2018). *e-Learning, e-Education, and Online Training: 4th International Conference, eLEOT 2018, Shanghai, China, April 5–7, 2018, Proceedings* (Vol. 243). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-93719-9>
- Pomerol, J.-C. (2015). *MOOCs: Design, use and business models*. ISTE.
- Poulter, A., & McMenemy, D. (2004). Beyond the European Computer Driving Licence: Basic and advanced ICT skills for the new library professional. *IFLA Journal*, 30(1), 37–46. <https://doi.org/10.1177/034003520403000107>
- Raj P.M., K., Mohan, A., & Srinivasa, K. G. (2018). *Practical Social Network Analysis with Python*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-96746-2>
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu* (Scientific Analysis or Review, Policy Assessment, Technical Guidance KJ-NA-28775-EN-C (print), KJ-NA-28775-EN-N (online)). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/178382> (print), <https://doi.org/10.2760/159770> (online)
- Reich, J. (2015). Rebooting MOOC Research. *Science*, 347(6217), 34–35. <https://doi.org/10.1126/science.1261627>
- Zawacki-Richter, O., Bozkurt, A., Alturki, U., & Aldraiweesh, A. (2018). What Research Says About MOOCs – An Explorative Content Analysis. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(1). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.3356>
- Zemsky, R. (2014). With a MOOC MOOC here and a MOOC MOOC there, here a MOOC, there a MOOC, everywhere a MOOC MOOC. *The Journal of General Education*, 63(4), 237–243. <https://doi.org/10.5325/jgeneeduc.63.4.0237>
- Zhao, Y., Pinto Llorente, A. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2021). Digital competence in higher education research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 168, 104212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212>
- Zheng, S., Rosson, M. B., Shih, P. C., & Carroll, J. M. (2015). Understanding Student Motivation, Behaviors and Perceptions in MOOCs. *Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, 1882–1895. <https://doi.org/10.1145/2675133.2675217>

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

Competențele dobândite la absolvirea acestui curs permit absolventului:

- fundamentarea științifică, sub aspect profesional, a învățării și formării ulterioare în cadrul profesiei didactice, respectiv a altor forme profesionale care vizează instrucția (mentorat, tutorat, coaching, etc.);
- o gestionare mai eficientă a vieții și productivității academice personale;
- înțelegerea și asumarea standardelor profesionale specifice folosirii instrumentelor educationale augmentate de tehnologii capabile de procesari informaționale

Cursul încorporează și ține cont de rezultatele cercetării fundamentale și aplicate în domeniul științelor învățării cât și de obiectivele, necesitățile și prioritățile educației din România (exprimate în documentele programatice și operaționale actuale).

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 /Proiect	Aprecierea rezultatelor activității din timpul orelor de proiect (temele de pe parcurs vor include proiecte colaborative și proiecte individuale aferente topicilor parcurse și relevante pentru formarea deprinderilor și însușirea cunoștințelor vizate). Include evaluare de parcurs.	Portofoliu individual , testare pe parcurs (selecție de repere).	80%
		Prezența, activitatea.	20%
10.6 Standard minim de performanță Obținerea unui punctaj cumulativ de minim 5 puncte, calculat în urma includerii evaluărilor de la proiectele descrise mai sus.			

Data completării:	Titulari	Titlu Prenume NUME	Semnătura
2.09.2023	Curs	Conf.univ. dr. Pișcoran Laurian-Ioan	
	Proiect	Conf.univ. dr. Pișcoran Laurian-Ioan	

Data avizării în Consiliul Departamentului	Director Departament
_____02.09.2023_____	_____
Data aprobării în Consiliul Facultății 26.09.2023	Decan
_____	_____