

PROGRAMA ANALITICĂ / FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Facultatea	Facultatea de Științe ale Educației
Departamentul	Departamentul de Științe ale Educației
Domeniul de studii	Științe ale educației
Ciclu de studii	Masterat
Programul de studii/calificarea	Consiliere școlară și Educație Emoțională

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Tehnologii informaționale în managementul educațional				
Titularul activităților de curs	Lector dr. ing. Gabriel CRAMARIUC				
Titularul activităților de seminar	Lector dr. ing. Gabriel CRAMARIUC				
Anul de studiu	I	Semestrul	2	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DSI – Discipline de sinteză; DAP – Discipline de aprofundare				DAP
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DO - obligatorie (impusă), DA - opțională (la alegere), DL - facultativă (liber aleasă)				DO

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	2	Curs	1	Seminar	1	Laborator	-	Proiect	-
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	28	Curs	14	Seminar	14	Laborator	-	Proiect	-

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	14
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	57
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	72
II d) Tutoriat	2
III Examinări	2
IV Alte activități:	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	147
Total ore pe semestru (I+II+III+IV)	175
Numărul de credite	7

4. Precondiții

Curriculum	- Tehnologii informaționale și de comunicare, Limbă străină
Competențe	- C2, C3, C5, C6, CT1, CT3

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	1. laptop, videoproiector, suporturi electronice pentru unitatea de curs, prezentări prezi & pptx	
Desfășurare aplicații	Seminar	2. videoproiector, PC, suporturi electronice pentru unitatea de curs, prezentări prezi & pptx, conexiune Internet, aplicații software, drepturi de acces baze de date naționale și internaționale, jurnale și publicații științifice, biblioteci digitale
	Laborator	-
	Proiect	-

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2.1 Prelucrarea și utilizarea cunoștințelor psihopedagogice din domeniul managementului educațional în practica strategică.</p> <p>C2.5 Elaborarea de micro- proiecte de cercetare - acțiune în domeniul managementului instituțional și al grupului.</p> <p>C3.1 Înregistrarea și raportarea într-un mod eficient a rezultatelor evaluării</p>
-------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>programelor/activităților de management al organizației sau grupului școlar prin raportare la obiectivele propuse.</p> <p>C3.2 Interpretarea și explicarea rezultatelor evaluării obținute în urma utilizării unei game largi de metode de evaluare.</p> <p>C3.5 Elaborarea unor modele de înregistrare a rezultatelor evaluărilor, în funcție de obiective, specificul instituției sau grupului, tipul de proiect implementat.</p> <p>C5.1 Identificarea variabilelor individuale și instituționale care intervin în dezvoltarea carierei și în evoluția performanțelor instituționale.</p> <p>C5.4 Aplicarea metodelor și instrumentelor de evaluare a succesului profesional și a performanțelor instituționale în vederea dezvoltării unui management eficient și flexibil.</p> <p>C6.1 Descrierea/ utilizarea metodelor de investigație sistematică a managementului instituțiilor educative în scopul realizării unor studii și analize.</p> <p>C6.3 Aplicarea unor metode științifice specifice în desfășurarea unor cercetări empirice asupra problemelor specifice managementului educațional.</p>
Competențe transversale	<p>CT1. Aplicarea valorilor, principiilor și a normelor de deontologie profesională specifice managementului instituțiilor educaționale</p> <p>CT3. Utilizarea unor practici educative eficiente de învățare pe tot parcursul vieții, în vederea formării și dezvoltării profesionale continue și adaptării competențelor profesionale la dinamica contextului profesional și social</p>

7. Obiectivele disciplinei

Obiectivul general al disciplinei	Formarea competențelor de informare și documentare în perspectiva formării continue, pe întreaga durată a activității profesionale, în probleme de natură profesională și personală, utilizând tehnologiile informaționale și comunicaționale și accesând baze de cunoștințe, jurnale și publicații științifice online și biblioteci digitale.
Obiective specifice	<ul style="list-style-type: none"> ● O2.1 Localizarea și accesarea informațiilor și cunoștințelor de natură psihopedagogică din domeniul educațional în vederea utilizării în practica didactică curentă; ● O2.3 Identificarea și strategiilor didactice diverse, specifice sistemelor educaționale din diferite țări; ● O2.5 Elaborarea de micro-proiecte de cercetare în domeniul instruirii; ● O4.4 Formarea capacităților de apreciere a compatibilității resurselor educaționale cu caracteristicile sistemului educațional românesc și cu particularitățile populației țintă, în vederea ridicării nivelului de cunoștințe privind educația personală, socială și de adaptare la situațiile problemă; ● C4.5 Elaborarea de proiecte educaționale în vederea optimizării procesului de adaptare școlară și socială a elevilor; ● C6. Elaborarea de analize, studii și cercetări și valorificarea acestora în practica profesională; ● OT.3. Formarea competențelor de autoinstruire, a deprinderii utilizării unor practici educative eficiente de învățare pe tot parcursul vieții, în vederea formării și dezvoltării profesionale continue și adaptării competențelor profesionale la dinamica contextului profesional și social;

8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
<p>1. Cultura informației și rolul acesteia în procesul educațional</p> <p>Sistemele moderne de comunicare, mijloc de predare, învățare și evaluare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Probleme specifice în pedagogia învățării ● Caracteristicile comunicării în societatea informației 	2 ore	expunerea, problematizarea, conversația,	
<p>2. Generațiile digitale și școala</p> <ul style="list-style-type: none"> ● caracteristicile generațiilor ● regândirea modelului educațional ● regândirea conceptelor de talent și management 	2 ore	prelegerea, conversația,	
<p>3. Contribuția tehnologiilor moderne de comunicare la creșterea eficienței activității pedagogice. Principiile școlii on-line</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Învățământul la distanță în lume - învățământul la distanță în România (abordare analitică) 	2 ore	prelegerea, conversația,	

<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizarea sistemelor moderne de comunicare în creșterea eficienței învățământului la distanță 			
4. Paradigmele și principiile pedagogiei online <ul style="list-style-type: none"> ● Behaviorism ● Cognitivism ● Constructivism 	2 ore	expunerea, conversația, explicația	
5. Sisteme și aplicații informatice. Implicații în educație. <ul style="list-style-type: none"> ● soluții tehnice ● adaptare și utilizare la nivelul organizației ● adaptare și utilizare la nivelul clasei 	2 ore	expunerea, conversația, descoperirea dirijată	
6. Gamificarea în educație: un nou tip de învățare interactivă <ul style="list-style-type: none"> ● principiile gamificării ● gamificare la nivelul organizației școlare ● gamificarea la nivelul clasei 	2 ore	expunere dialogată problematizarea, studiul de caz	
7. Incursiune în viitor: realitatea virtuală, realitatea augmentată, realitatea mixtă în context educațional <ul style="list-style-type: none"> ● Baze teoretice. Clarificarea conceptelor. ● Aplicații, utilizare, oportunități 	2 ore	expunere dialogată problematizarea, studiul de caz	

Seminar	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Aplicații			
1. Unitate introductivă <ul style="list-style-type: none"> ● De ce o astfel disciplină? Structura, obiectivele, metodologia de lucru ● Platforma virtuală utilizată ca mediu de învățare, modul de evaluare, bibliografie. Înscrierea pe platforma disciplinei. 	2 ore	explicația, demonstrația, studiul de caz	
2 Tehnologii și servicii. Gestiunea informației <ul style="list-style-type: none"> ● Navigarea socială online. Extragerea informațiilor de pe internet. ● Identificarea resurselor online specifice managementului educațional. ● Tipuri de obiecte educaționale deschise specifice. ● Licențele Creative Commons. Căutarea informațiilor. ● Motoare de căutare. Motoare vizuale. Evaluarea resurselor online. ● Proprietate intelectuală - Programe pe calculator (freeware, trial etc.) ● gestiunea bibliografiei - programul Zotero 	4 ore	explicația, problematizarea, demonstrația, studiul de caz	
3. Pachetul de aplicații Google Educațional <ul style="list-style-type: none"> ● Servicii disponibile pe platforma google educațional : email/liste, Classroom, Calendar, Google Drive, Google Docs, Formulare, Site-uri. ● Aplicații practice 	2 ore	explicația, problematizarea, demonstrația, studiul de caz	
4. Proiectarea unei lecții în format școala on-line <ul style="list-style-type: none"> ● soluții tehnice; ● materiale destinate activităților sincrone/asincrone; ● asigurarea interactivității; ● încurajarea autonomiei elevului. 	4 ore	explicația, demonstrația, studiul de caz	
5. Gamificare / Realitate Virtuală / Realitate Mixtă <ul style="list-style-type: none"> ● aplicații mobile ● oportunități de utilizare în procesul educațional 	2 ore	conversația, descoperirea dirijată , problematizarea, studiul de caz	

Bibliografie

- [1] Bîrzea, C., *Arta și știința educației*, Editura Didactică și Pedagogică R.A., București, 1998;
- [2] Ceobanu, C. (2016). *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*, Editura Polirom.
- [3] Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). *Gamification and education: A literature review*. In European Conference on Games Based Learning (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited.
- [4] Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2008). *The systematic design of instruction (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Allyn & Bacon.
- [5] Dunlap, J., Dobrovolsky, J., & Young, D. (2008). *Preparing e-learning designers using Kolb's model of experiential learning*. *Innovate: Journal of Online Education*, 4(4).
- [6] Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design (4th ed.)*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- [7] Huang, Wendy Hsin-Yuan, and Dilip Soman (2013), "A Practitioner's Guide to Gamification of Education," *Behavioural Economics in Action Report Series*, Rotman School of Management, University of Toronto
- [8] Liang, H. N., & Sedig, K (2009). Characterizing navigation in interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 17(1), 53-75.
- [9] Marín, V., López, M., & Maldonado, G. (2015). *Can Gamification Be Introduced within Primary Classes?*. *Digital Education Review*, 27, 55-68.
- [10] Panisoara, I. O., *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2008;
- [11] Pellas, N., Kazanidis, I., & Palaigeorgiou, G. (2019). *A systematic literature review of mixed reality environments in K-12 education*. *Education and Information Technologies*, 1-40.
- [12] Puziffero, M., & Shelton, K. (2008). *A model for developing high-quality online courses: Integrating a systems approach with learning theory*. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 12(3-4), p. 119-136
- [13] Rivas, E. S., Palmero, J. R., & Rodríguez, J. S. (2019). Gamification of assessments in the natural sciences subject in primary education. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 19(1).
- [14] Sava, F. A. (2004). *Analiza datelor în cercetarea psihologică: Metode statistice complementare*. ASCR [Asociația de Științe Cognitive din România].
- [15] Tapscott, D. (2011). *Crescuți digitali. Generația net își schimbă lumea*. Editura Publica.
- [16] Yuen, S., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 4(1).
<https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- [17] http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/EDP304_Notes_files/Behaviorism%20Notes.pdf
- [18] http://faculty.mercer.edu/codone_s/tco363/2012/Ertmer%20and%20Newby_.pdf
- [19] http://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget%20_%20Papert.pdf
- [20] <http://www.academia.edu/4155760/Cercetarea stiintifica la biblioteca UDJG surse de informare si servicii#>

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

Conținuturile disciplinei au fost elaborate ca urmare a consultării programelor de studii similare din țară, a așteptărilor și evaluărilor Inspectoratului Școlar Județean Suceava și Casei Corpului Didactic Suceava.

Conținuturile vin în întâmpinarea politicilor educaționale actuale care impun cu necesitate formarea competențelor de autoinstruire și formare continuă pe toată durata activității profesionale. Disciplina conturează competențe de informare eficientă, relevantă și rapidă și de utilizare practică a informațiilor accesate, în deplin acord cu abordările contemporane din domeniul formării și perfecționării adulților. Parcurgerea cursului oferă posibilitatea formării competențelor de documentare, informare, perfecționare și reglare progresivă a procesului de autoinstruire într-o perspectivă impusă de dinamica formării și rata schimbărilor de pe piața de muncă.

2. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	<ul style="list-style-type: none"> Utilizarea reperelor teoretice în vederea conturării competențelor de informare și autoformare profesională; Dezvoltarea unor strategii de căutare a informațiilor relevante în baze de cunoștințe științifice; Adaptarea strategiilor de formare în context metacognitiv. 	Test docimologic	30 %
Seminar	<ul style="list-style-type: none"> Se înregistrează frecvența și soliditatea interacțiunii la orele de seminar. Crearea unui portofoliu digital personal (maxim 5 teme), complet cu sarcinile de lucru de la seminar (anunțate ca TEME pe platformă). 	Portofoliul Studiul de caz	70 %
Laborator	-	-	-
Proiect	-	-	-

Standard minim de performanță

Standarde minime pentru nota 5:

- capacitatea de a localiza în mediul virtual informații relevante;
- capacitatea de a exploata resurse informaționale în contexte didactice concrete;
- capacitatea de a prelucra informații în limba engleză

Standarde minime pentru nota 10:

- capacitatea de a localiza în mediul virtual informații relevante;
- capacitatea de a exploata resurse informaționale în contexte didactice concrete;
- capacitatea de a nuanța subtil tehnicile de căutare în scopul evidențierii informațiilor relevante;
- demonstrarea capacității de a utiliza cunoștințele specifice Comunicării interpersonale și gestiunii resurselor grupului profesional virtual în soluționarea eficientă a necesităților de informare și formare;
- abilitatea de a acționa diferențiat în funcție de contextul de informare și formare profesională personală.

Data completării 21. 09. 2020	Semnătura titularului de curs Lector dr. ing. Gabriel CRAMARIUC	Semnătura titularului de aplicație Lector dr. ing. Gabriel CRAMARIUC
Data avizării în departament 1.10.2020	Semnătura directorului de departament conf. univ. dr. Oana OLIPA	
Data aprobării în Consiliul academic 01/10/2020	Semnătura decanului conf. univ. dr. Aurora Adina COLOMEISCHI	