

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
Ciclul de studii	Licență
Programul de studii	Pedagogia Învățământului Primar și Preșcolar

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Instruire Asistată de Calculator				
Titularul activităților de curs	Lector univ. dr. ing. CRAMARIUC Gabriel				
Titularul activităților aplicative	Lector univ. dr. ing. CRAMARIUC Gabriel				
Anul de studiu	III	Semestrul	5	Tipul de evaluare	C
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC - complementară				DC
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DI - impusă, DO - opțională, DF - facultativă				DO

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	3	Curs	2	Seminar	1	Laborator	Proiect
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	42	Curs	28	Seminar	14	Laborator	Proiect

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

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	6
Total ore pe semestru (I+II+III+IV)	50
Numărul de credite	2

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	•
Competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	PC, videoproiector, suporturi electronice, acces internet
Desfășurare aplicații	Seminar / Laborator PC, videoproiector, suporturi electronice pentru aplicații, prezentări PPT sau Prezi, soft-uri educaționale, materiale pentru aplicații, materiale auxiliare utilizate pentru aplicații specifice

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	C2. Implementarea /realizarea programelor/activităților educaționale C6. Elaborarea de analize, studii și cercetări și valorificarea acestora în practica profesională
Competențe transversale	

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

Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea principalelor aspecte legate de conceptul, teoria și cercetarea pentru proiectarea, dezvoltarea și evaluarea instruirii asistate de calculator (IAC).
Obiective specifice	<p>O1. înțelegerea necesității utilizării tehnologiilor informaționale și comunicaționale în procesul de instruire;</p> <p>O2. însușirea și aplicarea principiilor didactice generale cu privire la utilizarea și proiectarea programelor de instruire asistată de calculator;</p> <p>O3. cunoașterea caracteristicilor diferitelor tipuri de instruire asistată de calculator, inclusiv tutoriale, exerciții și exerciții, simulări, software-ul de rezolvare a problemelor, jocuri și teste;</p> <p>O4. dobândirea de competențe pentru a planifica instruirea bazată pe calculator;</p> <p>O5. proiectarea și dezvoltarea instruirii asistate de calculator pentru sălile de clasă folosind software și instrumente multimedia.</p>

8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Cultura informației și rolul acesteia în procesul educațional Sistemele moderne de comunicare, mijloc de predare, învățare și evaluare <ul style="list-style-type: none"> ● Probleme specifice în pedagogia învățării ● Caracteristicile comunicării în societatea informației 	4	expunerea, problematizarea, conversația	
2. Generațiile digitale și școala <ul style="list-style-type: none"> ● caracteristicile generațiilor ● regândirea modelului educațional ● regândirea conceptelor de talent și management 	4	prelegerea, conversația,	
3. Contribuția tehnologiilor moderne de comunicare la creșterea eficienței activității pedagogice. Principiile școlii on-line <ul style="list-style-type: none"> ● Învățământul la distanță în lume - învățământul la distanță în România (abordare analitică) ● Utilizarea sistemelor moderne de comunicare în creșterea eficienței învățământului la distanță 	4	prelegerea, conversația	
4. Paradigmele și principiile pedagogiei online <ul style="list-style-type: none"> ● Behaviorism ● Cognitivism ● Constructivism 	4	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 	4	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 	4	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 	4	expunere dialogată problematizarea, studiul de caz	

Aplicații (Seminar/laborator/proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Proiectarea didactică în format Blended learning. Analiza resurselor și stabilirea strategiei didactice.	4	conversația, dezbateră, demonstrația, problematizarea	
2. Platforme educaționale.	2	proiectul, lucrări practice	

3. Realizarea de material multimedia pentru predare-învățare. Softuri de tipul whiteboard animation, screen recording.	4	demonstrația, proiectul, lucrări practice	
4. Gamification - o metodă didactică modernă, principii și caracteristici.	2	conversația, demonstrația, dezbateră, problematizarea	
5. Oportunități pentru educație: VR - realitatea virtuală și AR - realitatea augmentată	2	exercițiul, conversația, demonstrația	

Bibliografie

A. Adăscăliței – *Instruire asistată de calculator*, Polirom Iasi, 2007
Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2012). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. John Wiley & Sons.
Cramariuc, G., & Dan, A. (2022). Integrating Graphic Tablets into the Teaching and Learning Process in Pre-school Education. *ANADISS*, 33, 288–297.
Cramariuc, G., & Dan, M.-A. (2021). Integration of Virtual Reality in the Instructive-Educational Process in Primary Education. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(1Sup1), 38–61
Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2008). *The systematic design of instruction* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Allyn & Bacon.
Dunlap, J., Dobrovolny, J., & Young, D. (2008). Preparing e-learning designers using Kolb's model of experiential learning. *Innovate: Journal of Online Education*, 4(4).
Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design* (4th ed.). Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
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
Liang, H. N., & Sedig, K (2009). Characterizing navigation in interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 17(1), 53-75.
Puzziferro, 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
Tapscott, D. (2011). *Crescuți digitali. Generația net își schimbă lumea*. Editura Publica.
Vaidahazan, R. (2020). *Introducere în gamificare didactică*. Presa Universitară Clujeană
Vatavu, R.-D., Cramariuc, G., Schipor, D.M., 2015. Touch interaction for children aged 3 to 6 years: Experimental findings and relationship to motor skills. *International Journal of Human-Computer Studies* 74, 54–76.
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>

Bibliografia minimală

A. Adăscăliței – *Instruire asistată de calculator*, Polirom Iasi, 2007
Tapscott, D. (2011). *Crescuți digitali. Generația net își schimbă lumea*. Editura Publica.
Vaidahazan, R. (2020). *Introducere în gamificare didactică*. Presa Universitară Clujeană

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

Conținuturile disciplinei vin în întâmpinarea politicilor educaționale actuale care impun utilizarea tehnologiilor informaționale și comunicative, a auxiliarelor didactice digitale și softurilor educaționale în activitatea didactică curentă. Disciplina asigură studenților o pregătire primară sau o actualizare a cunoștințelor privind utilizarea calculatorului în activitatea didactică. Sunt prezentate concepte de bază ale tehnologiei informației, organizarea fișierelor, sisteme de operare, procesare de text, calcul tabelar, baze de date, prezentări, comunicare și navigare pe Internet. Se conturează competențe de proiectare de auxiliare didactice de tip digital, în acord cu abordările contemporane din domeniul tehnologiei și metodologiei instruirii și evaluării. Parcurgerea cursului oferă posibilitatea formării competențelor de utilizare a tehnologiilor informaționale și comunicative în procesul de instruire într-o perspectivă centrată pe elev și în acord cu cerințele de competență presupuse de profesia didactică.

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	- Corectitudinea și completitudinea cunoștințelor asimilate - Coerența logică	Colocviu	30%
Seminar	- Abilitatea utilizării cunoștințelor științifice - Implicarea activă în activitatea didactică în context individual și de echipa; - Cunoașterea principiilor și tehnicilor de realizare a aplicațiilor; - Promptitudinea rezolvării sarcinilor de lucru;	Portofoliu de teme și proiecte	70%
Standard minim de performanță			
Standarde minime pentru nota 5: - cunoașterea principalelor noțiuni, idei și tehnici din domeniu; - abilități medii de utilizare a softurilor utilizate la laborator. Standarde minime pentru nota 10: - abilități, cunoștințe certe și argumentate logic; - mod personal de abordare și interpretare; - analiza critică și evaluarea rezultatelor; - prezentarea coerentă și concludentă a lucrărilor de laborator realizate.			

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
24.09.2022	Lector dr. ing. Gabriel CRAMARIUC	Lector dr. ing. Gabriel CRAMARIUC

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
	conf. univ dr. Otilia CLIPA

Data aprobării în Consiliul academic	Semnătura decanului
	conf. univ dr. Aurora Adina COLOMEISCHI