

## FIȘA DISCIPLINEI

### An universitar 2024-2025

#### 1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA ȘTEFAN CEL MARE DIN SUCEAVA
Facultatea	FACULTATEA DE ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI
Departamentul	DEPARTAMENTUL DE SPECIALITATE CU PROFIL PSIHOPEDAGOGIC
Domeniul de studii	ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI
Ciclul de studii	Nivelul I (inițial), dublă specializare
Programul de studii	Program de formare psihopedagogică

#### 2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	<b>INSTRUIRE ASISTATĂ DE CALCULATOR</b>				
Titularul activităților de curs	Conf. dr. Ioan MAXIM				
Titularul activităților aplicative	Asist. drd. Bogdănel-Constantin GRADINARU				
Anul de studiu	III	Semestrul	6	Tipul de evaluare	Colocviu
Regimul disciplinei	Categoría formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC - complementară				DD
	Categoría de opționalitate a disciplinei: DI - impusă, DO - opțională, DF - facultativă				DI

#### 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	<b>6</b>
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	<b>6</b>
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	<b>8</b>
II d) Tutoriat	
III Examinări	<b>2</b>
IV Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	<b>20</b>
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	<b>50</b>
Numărul de credite	<b>2</b>

#### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	
Competențe	

#### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organizare frontală</li> <li>• resurse materiale: videoproiector, conexiune internet, mijloace multimedia</li> </ul>
Desfășurare aplicații	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organizare pe grupe de 2 studenți</li> <li>• resurse materiale: rețea, stații de lucru, videoproiector, tabla inteligentă, conexiune internet, mijloace multimedia</li> </ul>

#### 6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<b>CP5-</b> Integrarea competențelor digitale în proiectarea, organizarea, desfășurarea și evaluarea activităților didactice
Competențe transversale	<b>CT3-</b> Integrarea noilor tehnologii de informare și comunicare în practica educațională

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

Obiectivul general al disciplinei	<p>Formarea capacității de proiectare logică a programelor de învățare și de utilizare a acestora în activitatea didactică curentă</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• înțelegerea necesității utilizării tehnologiilor informaționale și comunicaționale în procesul de instruire</li> <li>• însușirea și aplicarea principiilor didactice generale cu privire la utilizarea și proiectarea programelor de instruire asistată de calculator;</li> <li>• formarea deprinderilor de utilizare a programelor de învățare</li> <li>• formarea capacității de apreciere calitativă a produselor program destinate instruirii.</li> </ul>
-----------------------------------	---

## 8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
<b>I. Necesitatea utilizării tehnologiilor informatice în instruire</b> I.1. Necesitatea adaptării individului în contextul dinamicii naturii locurilor de muncă I.2. Adaptarea mijloacelor educației I.3. Orientarea către educația continuă I.4. Restructurarea procesului educativ	2	Prelegerea, explicația, conversația	
<b>II. Locul și rolul metodei învățării asistate de calculator în didactica contemporană</b> II.1. Influența mediului social în educație II.2. Învățarea asistată, la frontiera dintre didactica normativă și modelul constructivist II.3. Caracterul procesual al învățării asistate	2	Explicația, conversația euristică, demonstrația	
<b>III. Mijloacele didactice ale metodei învățării asistate</b> III.1. Mijloace și procedee. III.2. Avantajele aplicării metodei	2	Demonstrația, explicația	
<b>IV. Aplicații informatice cu caracter educațional</b> IV.1. Conceptul de program de învățare IV.2. Specificitatea soft-urilor educaționale IV.3. Clasificarea soft-urilor educaționale după funcția pedagogică IV.4. O taxonomie a programelor de învățare IV.5. Preocupări actuale de implementare în sistemul educațional al instruirii asistate de calculator	2	Problematizarea, demonstrația, observația, studiul de caz	
<b>V. Instruirea deschisă și la distanță. Activități didactice online</b> V.1. Clarificări conceptuale V.2. Necesități și obiective V.3. Facilități de implementare V.4. Formarea specialiștilor	2	Explicația, conversația euristică	
<b>VI. Impactul dezvoltării tehnologiilor asupra instruirii asistate</b> VI.1. Direcții de dezvoltare, resurse, perspective VI.2. Aplicații ale inteligenței artificiale și ale sistemelor de agenți inteligenți în proiectarea programelor de învățare	2	Problematizarea, observația, studiul de caz	
<b>VII. Proiectarea soft-urilor de învățare</b> VII.1. Fundamentarea conceptului VII.2. Analiza populației țintă VII.3. Analiza resurselor și stabilirea strategiei didactice VII.4. Unitatea de interacțiune VII.5. Repere relevante de proiectare VII.6. Elaborarea documentației de utilizare VII.7. Experimentul de implementare VII.8. Exploatarea informațiilor de conexiune inversă	2	Problematizarea, demonstrația, observația, studiul de caz, învățarea prin descoperire	
<b>Bibliografie</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A. Adăscăliței – <i>Instruire asistată de calculator</i>, Polirom Iasi, 2007</li> <li>2. C. Masalagiu, I. Maxim, I. Asiminoae – <i>Metodica predării informaticii</i>, Editura MatrixRom, București, 2001</li> <li>3. I. Maxim, C. Moroșanu – <i>Didactica specialității Informatice</i>, Editura Universității „Al. I. Cuza” Iași, 2007</li> <li>4. I. Maxim – <i>Instruirea asistată de calculator</i> – suport de curs – <a href="http://www.dppd.usv">www.dppd.usv</a></li> <li>5. *** – <i>Manuale școlare în specialitatea de formare inițială a studenților</i></li> <li>6. *** – <i>Programa școlară în vigoare la disciplinele din specialitatea de formare inițială a studenților</i></li> </ol>			

7. A. Churches - Taxonomia digitală a lui Bloom - <a href="http://edorigami.wikispaces.com/">http://edorigami.wikispaces.com/</a> , 2009
8. E. Șuşnea - Instruire asistată de calculator CURS UNIVERSITAR Editura Universității Naționale de Apărare „Carol I” București, 2013
<b>Bibliografie minimală</b>
1. A. Adăscăliței – <i>Instruire asistată de calculator</i> , Polirom Iasi, 2007
2. I. Cerghit, – <i>Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii</i> , Editura Polirom, Iași, 2008
3. I. Maxim, C. Moroșanu – <i>Didactica specialității Informatică</i> , Editura Universității „Al. I. Cuza” Iași, 2007
4. I. Maxim – <i>Instruirea asistată de calculator</i> – suport de curs – <a href="http://www.dppd.usv">www.dppd.usv</a>
5. *** – <i>Manuale școlare în specialitatea de formare inițială a studenților</i>
6. *** – <i>Programa școlară în vigoare la disciplinele din specialitatea de formare inițială a studenților</i>

Aplicații (Seminar/laborator/proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
• Analiza soft-urilor de învățare existente, aprecieri critice, evidențierea lipșurii și propuneri de îmbunătățire	2	Demonstrația, studiul de caz, dezbaterile	Clasa organizată în grupe de 2 studenți
Proiectarea logică a soft-urilor educaționale (studii de caz)	2	Metode de dezvoltare a creativității individuale și de grup	
Stabilirea obiectivelor operationale și identificarea resurselor digitale	2	Conversația, explicația	
Prezentarea conținutului științific Realizarea scenariului didactic	4	Studiul de caz, conversația	
Asigurarea feed-back-ului	2	Conversația, explicația	
• Evaluare	2	Evaluare formativă	
<b>Bibliografie</b>			
1. I. Maxim – <i>Instruirea asistată de calculator</i> – suport de curs – <a href="http://www.dppd.usv">www.dppd.usv</a>			
2. I. Maxim, C. Moroșanu – <i>Didactica specialității Informatică</i> , Editura Universității „Al. I. Cuza” Iași, 2007			
3. *** – <i>Manuale școlare în specialitatea de formare inițială a studenților</i>			
4. *** – <i>Programa școlară în vigoare la disciplinele din specialitatea de formare inițială a studenților</i>			
<b>Bibliografie minimală</b>			
1. I. Maxim – <i>Instruirea asistată de calculator</i> – suport de curs – <a href="http://www.dppd.usv">www.dppd.usv</a>			
2. *** – <i>Manuale școlare în specialitatea de formare inițială a studenților</i>			
3. *** – <i>Programa școlară în vigoare la disciplinele din specialitatea de formare inițială a studenților</i>			

**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 programelor de instruire și a auxiliarelor didactice digitale în activitatea didactică curentă. Disciplina este singura din modulul de formare inițială psihopedagogică care conturează competențe de proiectare logică și utilizare practică a programelor de învățare, în deplin acord cu abordările contemporane din domeniul tehnologiei și metodologiei instruirii și evaluării. Parcurgerea cursului oferă posibilitatea formării competențelor de proiectare, implementare, evaluare și reglare a procesului 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	Prezentarea proiectului de soft educațional care să evidențieze: -Cunoașterea și utilizarea elementelor de proiectare a scenariilor didactice programabile - Utilizarea limbajului de specialitate și a conceptelor	<b>Proba orală</b>	<b>50%</b>

	interdisciplinare în formularea conținuturilor științifice; - Perspectiva proprie de abordare și în corelație cu conținuturile și particularitățile populației tinta		
Seminar	- Implicarea activă în activitatea didactică în context individual și de echipă;  - Alcătuirea unui proiect de scenariu didactic programabil pentru o lecție de comunicare de noi cunoștințe - Corectitudinea și completitudinea conținutului științific al proiectului	<b>Observarea sistematică a activităților studenților</b>  <b>Verificare proiect</b> (verificare orală)	<b>50%</b>
Laborator			
Proiect			
<p><b>10.1 Standard minim de performanță evaluare la curs:</b> - cunoșterea principiilor și tehnicilor de realizare a programelor de instruire; - descrierea etapelor de realizare a unui proiect logic de soft educațional la nivel de lecție cu specificarea principalelor momente și ilustrarea metodelor și procedurilor de proiectare utilizate;</p> <p><b>10.2 Standard minim de performanță evaluare la activitatea aplicativă</b> - proiectarea logică a unui soft educațional la nivel de lecție cu parcurgerea principalelor momente și ilustrarea metodelor și procedurilor folosite; - prezentarea coerentă și concludentă a proiectului logic de soft educațional realizat.</p>			

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
15.09.2024	Conf. dr. Ioan MAXIM	Asist. drd. Bogdănel-Constantin GRADINARU

Data avizării	Semnătura responsabil de program
19.09.2024	Lect. univ. dr. Elena BUJOREAN

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
20.09.2024	Conf. univ. dr. Nadia-Laura SERDENCUC

Data aprobării în Consiliul academic	Semnătura decanului
27.09.2024	Conf. univ. dr. Aurora-Adina COLOMEISCHI