

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Facultatea	Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației
Departamentul	Departamentul de Psihologie și Științe ale Educației
Domeniul de studii	Științe ale educației
Ciclul de studii	Master
Programul de studii	Consiliere școlară și educație emoțională

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Tehnologii informaționale în managementul educațional				
Anul de studiu	II	Semestrul	4	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DS
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DOB – obligatorie, DOP – opțională, DFA - facultativă				DOB

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	2	Curs	1	Seminar	1	Laborator/ Lucrări practice	0	Proiect	0
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	28	Curs	14	Seminar	14	Laborator/ Lucrări practice	0	Proiect	0

Distribuția fondului de timp pe semestru	ore
II.a) Studiu individual	94
II.b) Tutoriat (pentru ID)	
III. Examinări	3
IV. Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	97
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	125
Numărul de credite	5

4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale/generale	CP1. organizează proiecte pentru îndeplinirea nevoilor educaționale CP2. abordează problemele care împiedică progresul academic CP7. respectă codul etic de conduită în situațiile de evaluare;
Competențe transversale	CT2. se adaptează la schimbare CT3. gestionează evoluția personală

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/absolventul: a) Analizează critic teoriile, modelele și paradigmele actuale din domeniul științelor educației și al consilierii educaționale în vederea proiectării programelor educaționale. b) Corelează conceptele teoretice cu cerințele și particularitățile organizaționale din sistemul de învățământ pentru a formula direcții strategice de acțiune în ce privește consilierea și educația emoțională. c) Explică principiile de proiectare în consilierea educațională, etapele de planificare și implementare a proiectelor, metodele de analiză a nevoilor educaționale și resursele necesare.. d) Descrie factorii care influențează progresul academic (cognitivi, emoționali, sociali, contextuali) și metodele de intervenție educațională și consiliere. e) Analizează principiile și structura curriculumului	Studentul/absolventul: a) Proiectează și planifică programe și intervenții educaționale/ de consiliere în funcție de contextul instituțional, resursele disponibile și obiectivele asumate. b) Integrează metode complexe de analiză, diagnostic și planificare, monitorizare și evaluare, pentru elaborarea acțiunilor de consiliere educațională adaptate și sustenabile. c) comunică eficient cu actorii implicați (elevi, colegi, părinți, comunitate). d) arată responsabilitate în susținerea dezvoltării academice a elevilor; e) adoptă o atitudine proactivă și empatică în gestionarea situațiilor problematice; f) Aplică strategii flexibile de rezolvare a problemelor în contexte variabile. g) Integrează resursele disponibile pentru a se adapta eficient. H) Utilizează resurse	Studentul/absolventul: a) Coordonează în mod responsabil activități și resurse pentru atingerea obiectivelor proiectului într-o manieră colaborativă și etică. b) își asumă decizii strategice privind prioritizarea nevoilor educaționale, inclusiv în condiții de incertitudine sau schimbare ; c) gestionează autonom implementarea proiectului, demonstrând inițiativă și capacitate de adaptare la schimbări; d) arată responsabilitate în susținerea dezvoltării academice a elevilor; e) adoptă o atitudine proactivă și empatică în gestionarea situațiilor problematice; f) își exercită autonomia în alegerea și adaptarea strategiilor de intervenție, cu respectarea principiilor etice și profesionale; g) Își asumă responsabilitatea pentru reacțiile proprii la schimbare.

național și instituțional, cu accent pe rolul său în dezvoltarea socio-emoțională și a abilităților de viață, în planificarea și organizarea învățării. F) integrează teorii și modele ale învățării socio-emoționale și consilierii în proiectarea programelor de intervenție; g) Cunoaște concepte și teorii despre schimbare, reziliență și adaptabilitate. h) Înțelege impactul schimbării asupra indivizilor și organizațiilor; i) Înțelege principiile învățării pe tot parcursul vieții.	diverse pentru îmbunătățirea performanței proprii.	h) Demonstrează autonomie în ajustarea planurilor și a comportamentelor. i) Promovează o atitudine deschisă și constructivă față de schimbare. J) Menține motivația pentru perfecționare continuă.
---	--	---

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

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
-----------------------------------	---

7. Conținutul predării și învățării

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 - Probleme specifice în pedagogia învățării - Caracteristicile comunicării în societatea informației	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	
2. Generațiile digitale și școala - caracteristicile generațiilor - regândirea modelului educațional regândirea conceptelor de talent și management	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	
3. Contribuția tehnologiilor moderne de comunicare la creșterea eficienței activității pedagogice. Principiile școlii on-line Învățământul la distanță în lume - învățământul la distanță în România (abordare analitică) Utilizarea sistemelor moderne de comunicare în creșterea eficienței învățământului la distanță	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	
4. Pedagogie digitală - Cadrul european - Competențele digitale în contextul pedagogiei contemporane Biblioteci și Resurse Educaționale Digitale Deschise: de la acces deschis la practici pedagogice inovatoare	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	
5. Sisteme și aplicații informatice. Implicații în educație. - soluții tehnice - adaptare și utilizare la nivelul organizației adaptare și utilizare la nivelul clasei	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	
6. Gamificarea în educație: un nou tip de învățare interactivă - principiile gamificării - gamificare la nivelul organizației școlare gamificarea la nivelul clasei	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	
7. Incursiune în viitor: realitatea virtuală, realitatea augmentată, realitatea mixtă în context educațional Baze teoretice. Clarificarea conceptelor. Aplicații, utilizare, oportunități	2	expunerea, , prelegerea-dezbateri, prelegerea intensificată, problematizarea, conversația,	

Bibliografie minimală recomandată

Bîrzea, C., *Arta și știința educației*, Editura Didactica și Pedagogică R.A., București, 1998;
 Ceobanu, C. (2016). *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*, Editura Polirom.
 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.
 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).
 European Commission (2022), SELFIE for Teachers: Supporting teachers in the digital age, Publications Office of the European Union, <https://education.ec.europa.eu/selfie-for-teachers>
 European Commission (2023), European School Education Platform: Innovation in teaching and learning. <https://school-education.ec.europa.eu/en>

Marín, V., López, M., & Maldonado, G. (2015). *Can Gamification Be Introduced within Primary Classes?*. Digital Education Review, 27, 55-68.

Panisoara, I. O., Comunicarea eficienta, Editura Polirom, Iași, 2008; Tapscott, D. (2011). *Crescuți digitali. Generația net își schimbă lumea*. Editura Publica.

Vaidahazan, R. (2020). Introducere in gamificare didactica. Presa Universitară Clujeană

Aplicații (seminar / laborator / lucrări practice / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Aplicații 1. Unitate introductivă De ce o astfel disciplină? Structura, obiectivele, metodologia de lucru Platforma virtuală utilizată ca mediu de învățare, modul de evaluare, bibliografie. Înscirarea pe platforma disciplinei.	2	exercițiul, conversația, demonstrația, dezbaterea, expunerea, problematizarea	
2 Tehnologii și servicii. Gestiunea informației - 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	exercițiul, conversația, demonstrația, experimentul, dezbaterea, expunerea, problematizarea, joc de rol	
3. Pachetul de aplicații Google Educațional Servicii disponibile pe platforma google educațional : email/liste, Classroom, Calendar, Google Drive, Google Docs, Formulare, Site-uri. Aplicații practice	2	explicația, problematizarea, demonstrația, studiul de caz	
4. Proiectarea unei lecții în format școală on-line - soluții tehnice; - materiale destinate activităților sincrone/asincrone; - asigurarea interactivității; încurajarea autonomiei elevului.	4	exercițiul, conversația, demonstrația, expunerea, problematizarea, proiectul,	
5. Gamificare / Realitate Virtuală / Realitate Mixtă aplicații mobile oportunități de utilizare în procesul educațional	2	exercițiul, conversația, demonstrația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, joc de rol	

Bibliografie minimală recomandată

Bîrzea, C., Arta și știința educației, Editura Didactica și Pedagogică R.A., București, 1998;

Ceobanu, C. (2016). *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*, Editura Polirom.

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.

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).

European Commission (2022), SELFIE for Teachers: Supporting teachers in the digital age, Publications Office of the European Union, <https://education.ec.europa.eu/selfie-for-teachers>

European Commission (2023), European School Education Platform: Innovation in teaching and learning. <https://school-education.ec.europa.eu/en>

Marín, V., López, M., & Maldonado, G. (2015). *Can Gamification Be Introduced within Primary Classes?*. Digital Education Review, 27, 55-68.

Panisoara, I. O., Comunicarea eficienta, Editura Polirom, Iași, 2008; Tapscott, D. (2011). *Crescuți digitali. Generația net își schimbă lumea*. Editura Publica.

Vaidahazan, R. (2020). Introducere in gamificare didactica. Presa Universitară Clujeană

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>

http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/EDP304_Notes_files/Behaviorism%20Notes.pdf

http://faculty.mercer.edu/codone_s/tco363/2012/Ertmer%20and%20Newby_.pdf

http://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget%20_%20Papert.pdf

http://www.academia.edu/4155760/Cercetarea stiintifica_la biblioteca_UDJG_surse_de_informare_si_servicii#

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Expunerea clară a conceptelor teoretice și corectitudinea operării cu noțiuni specifice utilizării tehnologiei informatice în managementul educațional. Aplicarea corectă a conceptelor teoretice și aspectelor practice în probleme specifice domeniului educațional.	Examen oral	30 %
Seminar	Corectitudinea rezolvării de probleme de natură practică aplicând tehnici specifice tehnologiei informatice în managementul educațional. Gradul de îndeplinire a activităților din lucrările practice de seminar și realizarea de teme suplimentare acestora. Participarea la diverse activități practice în legătură cu obiectivele specifice ale disciplinei.	Probe practice pe calculator, observația sistematică, verificarea temelor.	70 %
Laborator/ Lucrări practice			
Proiect			

Fișa disciplinei include, dacă este cazul, elemente adaptate persoanelor cu dizabilități, în funcție de tipul și gradul acestora.

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
22.09.2025	Lector univ. dr. ing. Gabriel CRAMARIUC	Lector univ. dr. ing. Gabriel CRAMARIUC

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
	Conf. univ. dr. Aurora Adina Colomeischi

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
	Conf. univ. dr. Maria Doina Schipor

Data aprobării în consiliul facultății	Grad didactic, nume, prenume, semnătura decanului
	Conf. univ. dr. Aurora Adina Colomeischi

