

FIȘA DISCIPLINEI (masterat)

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	Master
Programul de studii/calificarea	Managementul instituțiilor educaționale

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	II	Semestrul	4	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorica formativă a disciplinei DSI – Discipline de sinteză; DAP – Discipline de aprofundare				DAP
	Categorica 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		14
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren		23
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri		33
II d) Tutoriat		
III Examinări		2
IV Alte activități:		

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	70
Total ore pe semestru (I+II+III+IV)	100
Numărul de credite	4

4. Precondiții

Curriculum	
Competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	1. laptop, videoproiector, suporturi electronice pentru unitatea de curs, prezentări prezi & ppt	
Desfășurare aplicații	Seminar	2. videoproiector, PC, suporturi electronice pentru unitatea de curs, prezentări prezi & ppt, 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	C2. Implementarea /realizarea programelor/activităților de management al organizației școlare și al grupurilor educaționale C3. Evaluarea programelor/activităților de management al organizației școlare și al grupurilor educaționale
-------------------------	--

	C6. Elaborarea de analize, studii și cercetări și valorificarea acestora în practica profesională
Competențe transversale	CT1. Aplicarea valorilor, principiilor și a normelor de deontologie profesională specifice managementului instituțiilor educaționale 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

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	• 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
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, problematizarea, conversația	
2. Generațiile digitale și școala • caracteristicile generațiilor • regândirea modelului educațional • regândirea conceptelor de talent și management	2	prelegerea, 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	prelegerea, 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, conversația, explicația	
5. Sisteme și aplicații informatice. Implicații în educație. • soluții tehnice • adaptare și utilizare la nivelul organizației • adaptare și utilizare la nivelul clasei	2	expunerea, conversația, descoperirea dirijată	
6. Gamificarea în educație: un nou tip de învățare interactivă • principiile gamificării • gamificare la nivelul organizației școlare	2	expunere dialogată problematizarea, studiul de caz	

gamificarea la nivelul clasei			
7. Incursiune în viitor: realitatea virtuală, realitatea augmentată, realitatea mixtă în context educațional - Baze teoretice. Clarificarea conceptelor. - Aplicații, utilizare, oportunități	2	expunere dialogată problematizarea, studiul de caz	

Seminar	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. Înscrierea pe platforma disciplinei.	2	explicația, demonstrația, studiul de caz	
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	explicația, problematizarea, demonstrația, studiul de caz	
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, demonstrația, studiul de caz	
4. Proiectarea unei lecții în format școala on-line - soluții tehnice; - materiale destinate activităților sincrone/asincrone; - asigurarea interactivității; - încurajarea autonomiei elevului.	4	explicația, problematizarea, demonstrația, studiul de caz	
5. Gamificare / Realitate Virtuală / Realitate Mixtă - aplicații mobile - oportunități de utilizare în procesul educațional	2	conversația, descoperirea dirijată , problematizarea	

Bibliografie
Bîrzea, C., Arta și știința educației, Editura Didactică și Pedagogică R.A., București, 1998; Ceobanu, C. (2016). <i>Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație</i>, Editura Polirom. Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). <i>Gamification and education: A literature review</i>. In European Conference on Games Based Learning (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2008). <i>The systematic design of instruction (7th ed.)</i>. Upper Saddle River, NJ: Allyn & Bacon. Dunlap, J., Dobrovolsky, J., & Young, D. (2008). <i>Preparing e-learning designers using Kolb's model of experiential learning</i>. 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 Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). <i>Principles of Instructional Design (4th ed.)</i>. Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. Howell, J. (2012), <i>Teaching with ICT: Digital pedagogies for collaboration and creativity</i>, Oxford University Press. 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. <i>Interactive Learning Environments</i>, 17(1), 53-75.

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;

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.

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

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).

Sava, F. A. (2004). *Analiza datelor în cercetarea psihologică: Metode statistice complementare*. ASCR [Asociația de Științe Cognitive din România].

Tapscott, D. (2011). *Crescuți digitali. Generația net își schimbă lumea*. Editura Publica.

Vaidahazan, R. (2020). Introducere în 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#>

9. 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.

10. Evaluare

10.1. Standard minim de performanță evaluare la curs

10.2. Standard minim de performanță evaluare la activitatea aplicativă

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	-	-	-
Standard minim de performanță			

- | |
|--|
| - Însușirea principalelor noțiuni, idei, concepte din domeniul utilizării tehnologiei informatice în managementul educațional
- Aplicarea corectă a tehnologiei informației și calculatoarelor pentru a adresa probleme specifice domeniului managementului educațional |
|--|

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

Data avizării	Semnătura responsabilului de program
25.09.2025	

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
25.09.2025	

Data aprobării în consiliul facultății	Semnătura decanului
26.09.2025	