

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2 Facultatea	Facultatea de Psihologie și Științele Educației
1.3 Departamentul	Departamentul de Pedagogie și Didactică Aplicată
1.4 Domeniul de studii	Științele Educației
1.5 Ciclul de studii	Masterat (MA)
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Masterat didactic în limba maghiară (trunchi comun) toate specializările de masterat didactic din UBB
1.7 Forma de învățământ	ZI

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Medii virtuale de învățare						
2.2 Titularul activităților de curs	Prof. dr. Zsoldos-Marchis Julianna						
2.3 Titularul activităților de seminar	Prof. dr. Zsoldos-Marchis Julianna						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	3	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	PP&DM

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					36
Tutoriat					5
Examinări					3
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual		84			
3.8 Total ore pe semestru		126			
3.9 Numărul de credite		5			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Tehnologia Informației și Comunicării, Instruire asistată de calculator (discipline studiate în cadrul studiilor de licență) Teoria și metodologia instruirii și evaluării (discipline studiate în cadrul studiilor de licență)
4.2 de competențe	<p>Studentii să aibă</p> <ul style="list-style-type: none"> competențe digitale de bază (editarea unui text simplu, introducerea de date în tabele, utilizarea internetului, realizarea unei prezentări) cunoștințe pedagogice și didactice necesare pentru planificarea și realizarea activității de predare, învățare și evaluare

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> proiector, laptop/calculator, acces internet
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> proiector, laptop/calculator, laborator de calculatoare conectate la internet

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none">• transferul procedurilor specifice domeniului de cunoaștere studiat la nivelul licenței într-o metodologie didactică relevantă pentru disciplina școlară respectivă;• identificarea problemelor în învățare/predare/evaluare la nivelul grupurilor de elevi și proiectarea de soluții pentru rezolvarea acestora;• aplicarea de proiecte de cercetare la nivelul clasei/școlii pentru optimizarea procesului didactic și dezvoltarea competențelor metacognitive;• comunicarea experiențelor de cercetare/învățare către diferiți parteneri în cadrul comunității educaționale;• angajarea în activități de promovare a unor practici și experiențe didactice cu impact social și etic, în perspectivă mono- și transdisciplinară.
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none">• Utilizarea metodelor și tehnicilor eficiente de învățare pe tot parcursul vieții, în vedere formării și dezvoltării profesionale continue

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none">• Însușirea proiectării și realizării activităților de predare și evaluare în medii virtuale.
7.2 Obiectivele specifice	<p>Studentii</p> <ul style="list-style-type: none">• să cunoască terminologia specifică mediilor virtuale de predare;• să proiecteze și realizeze activități de predare în medii virtuale;• să proiecteze și realizeze activități de evaluare a cunoștințelor și competențelor în medii virtuale.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Particularități, principii și condiții minime în utilizarea educațională a noilor tehnologii	Prelegere, explicație, conversație	
2. Fundamente psihopedagogice în implementarea TIC la clasă	Prelegere, explicație, conversație	
3. Competențele digitale ale cadrelor didactice	Prelegere, explicație, conversație	
4. Designul instrucțional și învățarea cu ajutorul calculatorului	Prelegere, explicație, conversație, metode cooperante	
5. E-Learning, Web-based learning și Blended learning	Prelegere, explicație, conversație	
6. Utilizarea platformelor online în învățare	Prelegere, explicație, conversație, metode cooperante	
7. Utilizarea resurselor online pentru evaluare	Prelegere, explicație, conversație	
8. Clase virtuale	Prelegere, explicație, conversație	
9. Resurse educaționale deschise	Prelegere, explicație, conversație	
10. "Gamificare"	Prelegere, explicație, conversație	
11. Realitate virtuală	Prelegere, explicație, conversație	

12. Laboratoare virtuale	Prelegere, explicație, conversație	
13. Proiectarea și generarea conținuturilor / suporturilor digitale	Prelegere, explicație, conversație	
14. Securitatea în spațiul virtual (antivirus, identități false, cyber-bullying)	Prelegere, explicație, conversație	
Bibliografie		
Ceobanu Ciprian (2016). Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație. Polirom.		
Ghirardini Beatrice (2011). E-learning methodologies A guide for designing and developing e-learning courses. http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf		
Kovácsné Pusztai Kinga (2019). Játékosítás (gamification) az oktatásban. https://people.inf.elte.hu/szlavi/InfoDidact18/Manuscripts/KPK.pdf		
Lévai Dóra (2014). A pedagógus kompetenciái az online tanulási környezetben zajló tanulási-tanítási folyamat során. ELTE Eötvös Kiadó. http://www.eltereader.hu/media/2015/05/Levai_D__A-_pedagogus_kompetenciai.pdf		
Ollé János (2012). Virtuális környezet, virtuális oktatás. ELTE Eötvös Kiadó. http://www.eltereader.hu/media/2013/11/Oll%C3%A9_1_kotet_READER.pdf		
Papp-Danka Adrienn (2014). Az online tanulási környezettel támogatott oktatási formák tanulásmódszertanának vizsgálata. ELTE Eötvös Kiadó. http://www.eltereader.hu/media/2015/01/Papp_Danka_A_Online_tanulasi_READER.pdf		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Aspecte tehnice pentru folosirea mediilor virtuale în educație	Conversație, aplicații practice pe calculator	
2. Fundamente psihopedagogice în implementarea TIC la clasă	Conversație, aplicații practice pe calculator	
3. Competențe digitale pentru folosirea mediilor virtuale în educație	Conversație, aplicații practice pe calculator	
4. Competențe digitale pentru folosirea mediilor virtuale în educație	Conversație, aplicații practice pe calculator	
5. E-Learning, Web-based learning și Blended learning	Conversație, aplicații practice pe calculator	
6. Utilizarea platformelor online în învățare	Conversație, aplicații practice pe calculator	
7. Utilizarea resurselor online pentru evaluare	Conversație, aplicații practice pe calculator	
8. Clase virtuale	Conversație, aplicații practice pe calculator	
9. Resurse educaționale deschise	Conversație, aplicații practice pe calculator	
10. "Gamificare"	Conversație, aplicații practice pe calculator	
11. Realitate virtuală	Conversație, aplicații practice pe calculator	
12. Laboratoare virtuale	Conversație, aplicații practice pe calculator	
13. Proiectarea și generarea conținuturilor / suporturilor digitale	Conversație, aplicații practice pe calculator	
14. Proiectarea și generarea conținuturilor / suporturilor digitale	Conversație, aplicații practice pe calculator	
Bibliografie		
Ceobanu Ciprian (2016). Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație. Polirom.		
Ghirardini Beatrice (2011). E-learning methodologies A guide for designing and developing e-learning courses. http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf		

Kovácsné Pusztai Kinga (2019). Játékosítás (gamification) az oktatásban. <https://people.inf.elte.hu/szlavi/InfoDidact18/Manuscripts/KPK.pdf>

Lévai Dóra (2014). A pedagógus kompetenciái az online tanulási környezetben zajló tanulási-tanítási folyamat során. ELTE Eötvös Kiadó. http://www.eltereader.hu/media/2015/05/Levai_D__A-_pedagogus_kompetenciai.pdf

Ollé János (2012). Virtuális környezet, virtuális oktatás. ELTE Eötvös Kiadó. http://www.eltereader.hu/media/2013/11/Oll%C3%A9_1_kotet_READER.pdf

Papp-Danka Adrienn (2014). Az online tanulási környezettel támogatott oktatási formák tanulásmódszertanának vizsgálata. ELTE Eötvös Kiadó. http://www.eltereader.hu/media/2015/01/Papp_Danka_A_Online_tanulasi_READER.pdf

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

- Conținutul disciplinei vizează însușirea acelor cunoștințe și dezvoltarea acelor competențe, care sunt necesare unui profesor de a planifica și realiza activități de predare și evaluare în medii virtuale.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Noțiuni din tematica cursului	Test	25%
10.5 Seminar/laborator	Cunoștințe de dezvoltare a unor conținuturi digitale	Realizarea în format digital a unui capitol/unitate de învățare la alegere	75%
10.6 Standard minim de performanță			
Studentii trebuie să obțină o nota de minim 5 la ambele criterii de evaluare.			

Data completării
15 aprilie 2023

Semnătura titularului de curs
dr. Zsoldos-Marchis Julianna

Semnătura titularului de seminar
dr. Zsoldos-Marchis Julianna

Data avizării în departament
20 aprilie 2023

Semnătura directorului de departament
dr. Péntek Imre