

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

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

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

## 6. Competențele specifice acumulate

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

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

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

## 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            |            |
| <p><b>Bibliografie</b></p> <p>Ceobanu Ciprian (2016). Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație. Polirom.</p> <p>Ghirardini Beatrice (2011). E-learning methodologies A guide for designing and developing e-learning courses. <a href="http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf">http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf</a></p> <p>Kovácsné Pusztai Kinga (2019). Játékosítás (gamification) az oktatásban. <a href="https://people.inf.elte.hu/szlavi/InfoDidact18/Manuscripts/KPK.pdf">https://people.inf.elte.hu/szlavi/InfoDidact18/Manuscripts/KPK.pdf</a></p> <p>Lévai Dóra (2014). A pedagógus kompetenciái az online tanulási környezetben zajló tanulási-tanítási folyamat során. ELTE Eötvös Kiadó. <a href="http://www.eltereader.hu/media/2015/05/Levai_D__A-_pedagogus_kompetenciai.pdf">http://www.eltereader.hu/media/2015/05/Levai_D__A-_pedagogus_kompetenciai.pdf</a></p> <p>Ollé János (2012). Virtuális környezet, virtuális oktatás. ELTE Eötvös Kiadó. <a href="http://www.eltereader.hu/media/2013/11/Oll%C3%A9_1_kotet_READER.pdf">http://www.eltereader.hu/media/2013/11/Oll%C3%A9_1_kotet_READER.pdf</a></p> <p>Papp-Danka Adrienn (2014). Az online tanulási környezettel támogatott oktatási formák tanulásmódszertanának vizsgálata. ELTE Eötvös Kiadó. <a href="http://www.eltereader.hu/media/2015/01/Papp_Danka_A_Online_tanulasi_READER.pdf">http://www.eltereader.hu/media/2015/01/Papp_Danka_A_Online_tanulasi_READER.pdf</a></p> |   |            |
| 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 |            |
| <p><b>Bibliografie</b></p> <p>Ceobanu Ciprian (2016). Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație. Polirom.</p> <p>Ghirardini Beatrice (2011). E-learning methodologies A guide for designing and developing e-learning courses. <a href="http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf">http://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf</a></p>  |   |            |

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](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](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](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 2022

Semnătura titularului de curs  
dr. Zsoldos-Marchis Julianna

Semnătura titularului de seminar  
dr. Zsoldos-Marchis Julianna

Data avizării în departament  
20 aprilie 2022

Semnătura directorului de departament  
dr. Péntek Imre