

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Psihologie și Științe ale educației
1.3 Departamentul	Științe ale Educației
1.4 Domeniul de studii	Științe ale Educației
1.5 Ciclul de studii	Masterat
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Masterat didactic

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Medii virtuale de învățare								
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. ing. Marius Bănuț								
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. ing. Marius Bănuț								
2.4 Anul de studiu	II	2.5. Semestrul	I	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7. Tipul disciplinei	PP/DM	2.8. Codul disciplinei	TIDE-

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 laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	14	3.6 laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					21
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
Pregătire laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					14
Tutoriat					7
Examinări					2
Alte activități					0
3.7 Total ore studiu individual	58				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none">Nu este cazul
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none">Competențe digitale de nivel intermediar

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none">Sală de curs dotată cu echipamente informatice, de videoproiecție sau display cu touch, care să asigure condițiile unei învățări active și interactive. Platformă educațională online.
5.2 De desfășurare a seminarului/ laboratorului	<ul style="list-style-type: none">Laborator de informatică dotat cu calculatoare, videoproiector sau display, care să asigure condițiile unei învățări active și interactive. Platformă educațională online.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none">Proiectarea și realizarea diferențiată a proiectelor didactice, având la bază elemente de pedagogie digitală;Identificarea problemelor în învățare/predare/evaluare și identificarea de soluții pentru rezolvarea acestora prin utilizarea tehnologiilor digitale;Design-ul de proceduri instrucționale dedicate învățării online, plasând educația online între metodologie și tehnologie.Utilizarea eficientă a tehnologiilor digitale și a mediilor virtuale în predare, învățare și evaluare.
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none">Angajarea în activități de promovare a unor practici și experiențe didactice cu impact social și etic, în perspectivă mono- și transdisciplinară.Transferul procedurilor specifice domeniului de cunoaștere studiat la nivelul licenței într-o metodologie didactică relevantă pentru disciplina școlară respectivă;Valorificarea abilităților digitale ale profesorilor pentru susținerea metodelor și tehnicilor eficiente de instruire și dezvoltarea profesională continuă, din perspectiva învățării pe tot parcursul vieții.

7. Obiectivele disciplinei

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Asigurarea formării competențelor digitale fundamentale în activitatea cadrelor didactice, menite să-i ajute pe studenți să realizeze un design instrucțional care să promoveze activități eficiente de învățare în medii virtuale și în contexte educaționale specifice mediului virtual.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none">Identificarea posibilităților de utilizare a tehnologiilor digitale în procesul instructiv-educativ;Realizarea și integrarea unor produse multimedia în educație;Crearea unor situații de învățare în medii virtuale în paradigma învățării centrate pe student;Identificarea principiilor de proiectare didactică prin utilizarea judicioasă a elementelor multimedia;Elaborarea unor strategii de management eficient al resurselor digitale la nivelul organizației școlare;Exersarea abilităților de gândire de ordin superior în contexte de învățare online.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode didactice	Observații
1. Gamificare didactică	Prelegerea interactivă Conversația euristică Explicația	
2. Adaptarea procesului didactic la particularitățile nativilor digitali. Principii și condiții minime în utilizarea educațională a tehnologiilor digitale	Prelegerea interactivă Conversația euristică Expunerea Problematizarea Exemplificarea	
3. eDidactica. Orientarea desfășurării procesului instructiv-educativ în paradigma învățării centrate pe elev	Prelegerea interactivă Conversația euristică Expunerea	

4. Competențele digitale ale cadrelor didactice. Cadrul de referință al competențelor digitale pentru profesori (DigCompEdu)	Prelegerea interactivă Conversația euristică Descrierea Exemplificarea	
5. Design instrucțional în contextul unor medii virtuale de învățare. Modalități de optimizarea proceselor educaționale prin intermediul mijloacelor multimedia	Prelegerea interactivă Conversația euristică Explicația Problematizarea	
6. Fundamente psihopedagogice în desfășurarea procesului didactic online	Prelegerea interactivă Conversația euristică Expunerea	
7. Proiectarea și elaborarea conținuturilor digitale	Prelegerea interactivă Conversația euristică Descrierea Exemplificarea	

Bibliografie:

Andronache, D. & Bănuț, M. (2021). Conjuncția teoriilor învățării cu educația online: între metodologie și tehnologie. In Ion Albușescu, Horațiu Catalano (coord.), *e-Didactica. Procesul de instruire în mediul online*, (pp. 137-176) Didactica Publishing House, București.

Bănuț, M., & Andronache, D. (2023). Students' cognitive load in online education, under the lens of learning theories. *Studia UBB Psychol.-Paed.*, 68(2), 111-130. <https://doi.org/10.24193/subbbsyped.2023.2.06>

Bănuț, M., & Albușescu, I. (2024). Evaluation of an Inductive Strategy of Teaching Music and Programming to Primary School Students. *Information Technologies and Learning Tools*. 104(6), 67-80. <https://doi.org/10.33407/itlt.v104i6.5813>

Bănuț, M., & Glava C. (2024). Utilizarea resurselor digitale în educația adulților. În *Pedagogia adulților. Provocări și tendințe contemporane* (pp. 155-176). Editura Polirom, Iași, România.

Bănuț, M., & Glava C. (2024). Modalități de utilizare a resurselor digitale în educația socială în învățământul gimnazial. În colecția Sinteze de Pedagogie, *Educația socială: sinteze pentru profesori* (pp. 513-544). Editura Didactica Publishing House, București, România.

Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip e-learning. Caracteristici și criterii de calitate. În Ciprian Ceobanu, Constantin Cucoș, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Pânișoară (coord.), *Educația digitală* (pp. 254-270). Editura Polirom, Iași.

Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*, 33(2), 152-159. <http://dx.doi.org/10.1002/acp.3482>

Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618>

Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(6), e07374. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>

Sweller, J. (2011). Cognitive load theory and E-learning. In *Artificial Intelligence in Education: 15th International Conference, AIED 2011*, (pp. 5-6). Springer Berlin Heidelberg, Auckland, New Zealand.

8.2 Laborator	Metode didactice	Observații
----------------------	------------------	------------

1. Utilizarea gamificării prin exemple	Exemplificarea Brainstormingul Exercițiul	
2. Analiza caracteristicilor nativilor digitali pentru adaptarea procesului didactic la particularitățile acestora	Reflecția Dezbaterea Problematizarea	
3. eDidactica. Instrumente digitale pentru diversificarea și adaptarea situațiilor de învățare la aptitudinile elevilor	Exemplificarea Exercițiul Aplicații tehnice	
4. Formarea competențelor digitale ale cadrelor didactice. Modalități concrete de dezvoltare a competenței digitale, în calitate de competență transversală, pentru contextul didactic	Descrierea Dezbaterea Exercițiul Aplicații creative	
5. Design instrucțional în învățarea cu ajutorul calculatorului. Integrarea produselor multimedia în instruire.	Problematizarea Exercițiul Aplicații creative	
6. Proiectarea, realizarea și evaluarea activităților didactice în medii virtuale de învățare. Utilizarea sistemelor de management a învățării.	Explicația Exercițiul Aplicații tehnice	
7. Elaborarea conținuturilor digitale pentru diverse tipuri de lecții	Conversația euristică Exercițiul Aplicații creative	

Bibliografie:

Andronache, D. & Bănuț, M. (2021). Conjuncția teoriilor învățării cu educația online: între metodologie și tehnologie. In Ion Albușescu, Horațiu Catalano (coord.), *e-Didactica. Procesul de instruire în mediul online*, (pp. 137-176) Didactica Publishing House, București.

Bănuț, M., & Andronache, D. (2023). Students' cognitive load in online education, under the lens of learning theories. *Studia UBB Psychol.-Paed.*, 68(2), 111-130. <https://doi.org/10.24193/subbypsyped.2023.2.06>

Bănuț, M., & Albușescu, I. (2024). Evaluation of an Inductive Strategy of Teaching Music and Programming to Primary School Students. *Information Technologies and Learning Tools*. 104(6), 67-80. <https://doi.org/10.33407/itlt.v104i6.5813>

Bănuț, M., & Glava C. (2024). Utilizarea resurselor digitale în educația adulților. În *Pedagogia adulților. Provocări și tendințe contemporane* (pp. 155-176). Editura Polirom, Iași, România.

Bănuț, M., & Glava C. (2024). Modalități de utilizare a resurselor digitale în educația socială în învățământul gimnazial. În colecția Sinteze de Pedagogie, *Educația socială: sinteze pentru profesori* (pp. 513-544). Editura Didactica Publishing House, București, România.

Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip e-learning. Caracteristici și criterii de calitate. În Ciprian Ceobanu, Constantin Cucoș, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Pânișoară (coord.), *Educația digitală* (pp. 254-270). Editura

Polirom, Iași.

- Dao, D. V. (2020). Best practices for monitoring students' cognitive load in online courses: A case study at a university in Iowa. *International Journal of Education and Social Science*, 7(2), 25-39.
- Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*, 33(2), 152-159. <http://dx.doi.org/10.1002/acp.3482>
- Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618>
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H. N. (2019). Engaging children with educational content via Gamification. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1-15. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(6), e07374. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory and E-learning. In *Artificial Intelligence in Education: 15th International Conference, AIED 2011*, (pp. 5-6). Springer Berlin Heidelberg, Auckland, New Zealand.
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1-16.
- Woo, Y., & Reeves, T. C. (2007). Meaningful interaction in web-based learning: A social constructivist interpretation. *The Internet and higher education*, 10(1), 15-25. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2006.10.005>

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

- Disciplina răspunde recomandării Consiliului UE privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, din perspectiva dezvoltării competenței digitale, competență cu caracter transversal și aplicabilitate în domeniul educațional și în procesul didactic.
- Disciplina răspunde Cadrului de referință al Curriculumului național, din perspectiva promovării unui curriculum flexibil, centrat pe elev, care să permită diversificarea și adaptarea situațiilor de învățare în acord cu interesele elevilor în era digitală.
- Disciplina permite realierea unei educații bazate pe particularitățile nativilor digitali și pe învățarea cu ajutorul calculatorului, oferindu-le contextul unor situații de învățare, interacțiune și comunicare rapidă, precum și a unor experiențe de învățare în care resursele digitale permit identificarea legăturilor între informații, conducându-i către o nouă cunoaștere.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Cunoașterea celor mai importante aspecte discutate la curs	Examen	45% (4.5 puncte)
10.5 Laborator	<ul style="list-style-type: none">• Evidențierea dimensiunii aplicative• Capacitatea de a aplica achizițiile în contexte educaționale	Evaluare continuă, prin activități specifice de laborator	45% (4.5 puncte)

Precizări:

1) Pentru calcularea notei finale studenții au obligația de a se prezenta la examen.

2) Se acordă 1 punct (10%) din oficiu.

10.6 Standarde minime de performanță

- cunoașterea conceptelor de bază proprii disciplinei și sesizarea interdependențelor dintre ele, precum și a interconexiunilor între acestea.
- cunoașterea și explicarea relevanței utilizării educaționale a tehnologiilor digitale.
- realizarea designului pentru activități didactice în care se utilizează tehnologii digitale.
- delimitări conceptuale de specialitate.
- operaționalizarea termenilor-cheie.
- parcurgerea integrală obligatorie a activităților de seminar.
- realizarea sarcinilor de învățare enunțate pe parcursul desfășurării activităților didactice și necesare promovării examenului.
- asimilarea de noțiuni teoretice și practice, de comportamente și atitudini, într-un demers coerent, reflectat de curriculumul universitar, în conformitate cu prevederile cadrului național al calificărilor din învățământul superior.

Data completării: Aprilie 2025	Semnătura titularului de curs Lect. univ. dr. ing. Marius Bănuț	Semnătura titularului de seminar Lect. univ. dr. ing. Marius Bănuț
Data avizării în departament:	Semnătura directorului de departament	