

## FIȘA DISCIPLINEI

*Medii virtuale de învățare*

Anul universitar 2026-2027

### 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai din 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. Ciclu de studii	Master
1.6. Programul de studii / Calificarea	Masterat didactic
1.7. Forma de învățământ	Învățământ cu frecvență

### 2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Medii virtuale de învățare				Codul disciplinei		PMR4909
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	1	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei		Obligatorie (PP)

### 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/ proiect	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5. curs	14	3.6 seminar/laborator	28
<b>Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)</b>					<b>ore</b>
3.5.1. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					28
3.5.2. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					24
3.5.3. Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					24
3.5.4. Tutoriat (consiliere profesională)					5
3.5.5. Examinări					2
3.5.6. Alte activități					0
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					83
3.8. Total ore pe semestru					125
3.9. Numărul de credite					5

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Competențe digitale de nivel intermediar

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

5.1. de desfășurare a cursului	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	Laborator de informatică dotat cu calculatoare, videoproiector sau display, care să asigure condițiile unei învățări active și interactive. Platformă educațională online.

## 6. Competențe

### 6.1. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale/esențiale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adaptarea procesului instructiv-educativ la nevoile individuale ale elevilor</li><li>• Planificare și realizare de activități instructiv-educative în medii educaționale diverse</li><li>• Aplicarea metodelor didactice inovatoare: Selectarea și aplicarea strategiilor didactice interactive și a tehnologiilor moderne adaptate specificului conținuturilor domeniului de predare.</li></ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Competențe digitale: Integrarea tehnologiilor digitale și a resurselor educaționale deschise în procesul didactic.</li><li>• Lucrul în echipă și colaborarea interdisciplinară: Colaborarea cu specialiști din domenii conexe pentru dezvoltarea proiectelor educaționale.</li><li>• Gândire critică și dezvoltare profesională continuă: Analiza reflexivă a practicii didactice și angajarea în formare continuă.</li></ul>

### 6.2 Rezultatele învățării

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"><li>• Absolventul cunoaște integrarea strategică a tehnologiilor digitale și a RED în procesul didactic.</li><li>• Absolventul cunoaște modele de design instrucțional digital și fundamentele pedagogice ale învățării online.</li><li>• Absolventul înțelege comunicarea educațională în medii digitale și impactul factorilor socio-culturali.</li><li>• Absolventul cunoaște metode digitale de evaluare, monitorizare și analiză educațională.</li></ul>
Aptitudini	<ul style="list-style-type: none"><li>• Absolventul proiectează și implementează activități didactice integrate digital.</li><li>• Absolventul selectează și adaptează instrumente digitale în funcție de context și diversitate.</li><li>• Absolventul utilizează platforme digitale pentru comunicare și colaborare educațională.</li><li>• Absolventul aplică instrumente digitale pentru evaluare și fundamentarea deciziilor pedagogice.</li></ul>
Responsabilități și autonomie	<ul style="list-style-type: none"><li>• Absolventul își asumă responsabilitatea pentru utilizarea etică și eficientă a tehnologiilor digitale.</li><li>• Absolventul manifestă autonomie în integrarea și optimizarea practicilor educaționale digitale.</li></ul>

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

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"><li>• Identificarea posibilităților de utilizare a tehnologiilor digitale în procesul instructiv-educativ;</li><li>• Realizarea și integrarea unor produse multimedia în educație;</li><li>• Crearea unor situații de învățare în medii virtuale în paradigma învățării centrate pe student;</li><li>• Identificarea principiilor de proiectare didactică prin utilizarea judicioasă a elementelor multimedia;</li><li>• Elaborarea unor strategii de management eficient al resurselor digitale la nivelul organizației școlare;</li><li>• Exersarea abilităților de gândire de ordin superior în contexte de învățare online.</li></ul>

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Gamificare didactică	Prelegerea interactivă Conversația euristică Explicația	
Adaptarea procesului didactic la particularitățile nativilor digitali. Principii și condiții minime în utilizarea educațională a tehnologiilor digitale	Prelegerea interactivă Conversația euristică Expunerea Problematizarea Exemplificarea	
eDidactica. Orientarea desfășurării procesului instructiv-educativ în paradigma învățării centrate pe elev	Prelegerea interactivă Conversația euristică Expunerea	
Competențele digitale ale cadrelor didactice. Cadrul de referință al competențelor digitale pentru profesori (DigCompEdu)	Prelegerea interactivă Conversația euristică Descrierea Exemplificarea	
Design instrucțional în contextul unor medii virtuale de învățare. Modalități de optimizarea proceselor educaționale prin intermediul mijloacelor multimedia	Prelegerea interactivă Conversația euristică Explicația Problematizarea	
Fundamente psihopedagogice în desfășurarea procesului didactic online	Prelegerea interactivă Conversația euristică Expunerea	
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. (2026). Tracking the Specificities of Transdisciplinarity in an Educational Program Based on Integrated Music-Programming Teaching: A Longitudinal Study. *Sisyphus — Journal of Education* 14(1), 57-76.  
<https://doi.org/10.25749/sis.42660>
- Bănuț, M. (2026). Utilizarea tehnologiilor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă. In I. Albușescu & H. Catalano (Eds.), *Dezvoltarea profesională continuă și managementul carierei didactice* (pp. 727-772). Didactica Publishing House.
- Bănuț, M. (2024). Gamificarea—strategie didactică pentru importul mecanismelor motivaționale din designul jocurilor digitale în designul instrucțional. În colecția Sinteze de Pedagogie, *Educația timpurie digitală: cadre teoretice și aplicative* (pp. 235-268). Editura Didactica Publishing House, București, România.
- 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., & Glava C. (2024). Utilizarea resurselor digitale în educația adulților. În *Pedagogia adulților. Provocări și tendințe contemporane* (pp. 155-176). Editura Polirom, Iași, România.
- Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip e-learning. Caracteristici și criterii de calitate. În Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, 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 <i>Artificial Intelligence in Education: 15th International Conference, AIED 2011</i> , (pp. 5-6). Springer Berlin Heidelberg, Auckland, New Zealand.		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Utilizarea gamificării prin exemple	Exemplificarea Brainstormingul Exercițiul	
Analiza caracteristicilor nativilor digitali pentru adaptarea procesului didactic la particularitățile acestora	Reflecția Dezbaterea Problematizarea	
eDidactica. Instrumente digitale pentru diversificarea și adaptarea situațiilor de învățare la aptitudinile elevilor	Exemplificarea Exercițiul Aplicații tehnice	
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	
Design instrucțional în învățarea cu ajutorul calculatorului. Integrarea produselor multimedia în instruire.	Problematizarea Exercițiul Aplicații creative	
Proiectarea, realizarea și evaluarea activităților didactice în medii virtuale de învățare. Utilizarea sistemelor de management a învățării.	Explicația Exercițiul Aplicații tehnice	
Elaborarea conținuturilor digitale pentru diverse tipuri de lecții	Conversația euristică Exercițiul Aplicații creative	
<p><b>Bibliografie:</b></p> <p>Andronache, D. &amp; Bănuț, M. (2021). Conjuncția teoriilor învățării cu educația online: între metodologie și tehnologie. In Ion Albulescu, Horațiu Catalano (coord.), <i>e-Didactica. Procesul de instruire în mediul online</i>, (pp. 137-176) Didactica Publishing House, București.</p> <p>Bănuț, M. (2026). Utilizarea tehnologiilor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă. In I. Albulescu &amp; H. Catalano (Eds.), <i>Dezvoltarea profesională continuă și managementul carierei didactice</i> (pp. 727-772). Didactica Publishing House.</p> <p>Bănuț, M. (2024). Gamificarea–strategie didactică pentru importul mecanismelor motivaționale din designul jocurilor digitale în designul instrucțional. În colecția Sinteze de Pedagogie, <i>Educația timpurie digitală: cadre teoretice și aplicative</i> (pp. 235-268). Editura Didactica Publishing House, București, România.</p> <p>Bănuț, M., &amp; Andronache, D. (2023). Students' cognitive load in online education, under the lens of learning theories. <i>Studia UBB Psychol.-Paed.</i>, 68(2), 111-130. <a href="https://doi.org/10.24193/subbypsyped.2023.2.06">https://doi.org/10.24193/subbypsyped.2023.2.06</a></p> <p>Bănuț, M., &amp; Albulescu, I. (2024). Evaluation of an Inductive Strategy of Teaching Music and Programming to Primary School Students. <i>Information Technologies and Learning Tools</i>. 104(6), 67-80. <a href="https://doi.org/10.33407/itlt.v104i6.5813">https://doi.org/10.33407/itlt.v104i6.5813</a></p> <p>Bănuț, M., &amp; Glava C. (2024). Utilizarea resurselor digitale în educația adulților. În <i>Pedagogia adulților. Provocări și tendințe contemporane</i> (pp. 155-176). Editura Polirom, Iași, România.</p> <p>Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip e-learning. Caracteristici și criterii de calitate. În Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Pânișoară (coord.), <i>Educația digitală</i> (pp. 254-270). Editura Polirom, Iași.</p> <p>Dao, D. V. (2020). Best practices for monitoring students' cognitive load in online courses: A case study at a university in Iowa. <i>International Journal of Education and Social Science</i>, 7(2), 25-39.</p> <p>Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. <i>Applied Cognitive Psychology</i>, 33(2), 152-159. <a href="http://dx.doi.org/10.1002/acp.3482">http://dx.doi.org/10.1002/acp.3482</a></p> <p>Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., &amp; Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. <i>Computers &amp; Education</i>, 141. <a href="https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618">https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618</a></p> <p>Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., &amp; Liang, H. N. (2019). Engaging children with educational content via Gamification. <i>Smart Learning Environments</i>, 6(1), 1-15. <a href="https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2">https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2</a></p> <p>Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., &amp; Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. <i>Heliyon</i>, 7(6), e07374. <a href="https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374">https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374</a></p>		

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 realizarea 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	Organizarea (structurarea unitară) și coerența conținutului informațional	Examen	45%
	Evidențierea aplicabilității bazelor teoretice		
	Utilizarea limbajului de specialitate		
10.5 Seminar/laborator	Exprimarea creativității în activitățile de învățare	Evaluare continuă, prin activități specifice de laborator	45%
	Capacitatea de transpunere în practică a conținuturilor discutate la curs		
	Abilitatea de luare a deciziilor și soluționare a unor probleme ipotetice în spațiul virtual		
10.6 Punctaj din oficiu			10%
10.7 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• recunoașterea interconexiunilor între conținuturile disciplinei și/sau alte discipline, precum și transferul raționamentelor între acestea prin opțiuni digitale.</li> <li>• cunoașterea și explicarea relevanței utilizării educaționale a tehnologiilor digitale.</li> <li>• realizarea designului pentru activități didactice în care se utilizează tehnologii digitale.</li> <li>• delimitări conceptuale de specialitate.</li> <li>• operaționalizarea termenilor-cheie.</li> <li>• parcurgerea integrală obligatorie a activităților de seminar.</li> <li>• realizarea sarcinilor de învățare enunțate pe parcursul desfășurării activităților didactice și necesare promovării examenului.</li> <li>• asimilarea de noțiuni teoretice și practice, de comportamente și atitudini, într-un demers coerent, reflectat de curriculumul universitar.</li> </ul>			

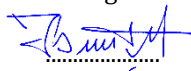
## 11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)

	Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă
	ODD 4: Educație de calitate

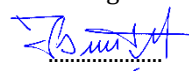
Data completării:

7 mai 2026

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

.....