

FIȘA DISCIPLINEI¹⁾

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Petrol – Gaze din Ploiesti
1.2. Facultatea	Inginerie Mecanica si Electronica
1.3. Departamentul	Automatica, Calculatoare si Electronica
1.4. Domeniul de studii universitare	Ingineria Sistemelor
1.5. Ciclul de studii universitare	Licenta
1.6. Programul de studii universitare	Automatica si Informatica Aplicata

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Instruire Asistată de Calculator
2.2. Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Ioniță Liviu
2.3. Titularul activităților seminar/laborator	Conf. univ. dr. Ioniță Liviu
2.4. Titularul activității proiect	-
2.5. Anul de studiu	III
2.6. Semestrul *	5
2.7. Tipul de evaluare	Colocviu
2.8. Categoria formativă** / regimul*** disciplinei	DS / L

* numărul semestrului este conform planului de învățământ;

** DF - Discipline fundamentale; DD - discipline de domeniu; DS - discipline de specialitate; DC - discipline complementare, DA -disciplina de aprofundare, DSI- disciplina de sinteza.

*** obligatorie = O; opțională = A; facultativă = L

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	1	3.3. Seminar/laborator	1	3.4. Proiect	0
3.5. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.6. curs	14	3.7. Seminar/laborator	14	3.8. Proiect	0
3.9. Distribuția fondului de timp							ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							4
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren							6
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							10
Tutoriat							0
Examinări							2
Alte activități							0
3.10 Total ore studiu individual	22						
3.11. Total ore pe semestru	50						
3.12. Numărul de credite	2						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	➤ Nu este cazul
4.2. de competențe	➤ Cunoștințe de utilizare PC

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	➤ Sală cu videoproiector și acces internet
--------------------------------	--

¹⁾ Adaptare după Ordinul Ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 5 703/2011 privind implementarea Codului național al calificărilor din învățământul superior, publicat în Monitorul Oficial al României, partea I, nr.880 bis / 13.XII.2011

5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	➤ Sală cu videoproiector și acces internet
---	--

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	➤ C.1.5. Conceperea unor materiale curriculare specifice Curriculumului Național din învățământul obligatoriu. ➤ C.3.5. Valorificarea modalităților alternative de evaluare specific învățământului obligatoriu.
Competențe transversale	➤ CT3. Utilizarea metodelor și tehnicilor eficiente de învățare pe tot parcursul vieții, în vederea formării și dezvoltării profesionale continue. ➤ CT4. Utilizarea eficientă a surselor informaționale și a resurselor de formare profesională asistată de computer.

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

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Înșușirea noțiunilor de specialitate, teoretice și practice, ale instruirii asistate de calculator necesare în procesul de informare și formare în învățământul preuniversitar, a contextului psihopedagogic și metodic aferent.
7.2. Obiectivele specifice	După parcurgerea disciplinei studenții vor putea: 1. Să distingă, din perspectiva finalităților formativ-educative și informative ale învățământului, locul și rolul instruirii asistate de calculator în ansamblul mijloacelor de învățământ tradiționale și moderne; 2. Să realizeze conexiunile intra- și inter-disciplinare necesare formării unei concepții științifice unitare în domeniul instruirii asistate de calculator și acțiunii pedagogice eficiente. 3. Să precizeze modalități specifice prin care instruirea asistată de calculator poate fi utilizată în diferite contexte educaționale; 4. Să prezinte modele de valorificare practică a bazei teoretice achiziționate în diferite contexte educaționale; 5. Să proiecteze activități didactice utilizând ca mijloc de învățământ tehnologia multimedia, pe baza sugestiilor metodologice oferite de programele școlare în vigoare; 6. Să aplice legitățile procesului de învățământ, ale didacticii generale la specificul instruirii asistate de calculator.

8. Conținuturi

8.1. Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
1. Abordarea pedagogică – Principii, Obiecte de învățare.	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
2. Abordarea tehnologică - E-learning. ➤ Terminologie și componente. ➤ Tehnologii folosite. Implementare	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	

3. Educația la distanță - Testare și evaluare pentru educația la distanță. ➤ Învățarea flexibilă.	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
4. Utilizarea mediilor virtuale de învățare în educația de nivel înalt.	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
5. Implementări diverse ale obiectelor utilizate în învățare.	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
6. Tehnologii de comunicație utilizate în e-learning - Probleme referitoare la conținutul cursurilor. ➤ Educația virtuală. ➤ Blog-ul, Software-ul colaborativ, Portofoliul electronic, Clasa virtuală. ➤ Probleme legate de studiul într-o universitate virtuală. ➤ Calitatea studiului în universități virtuale.	1	Conversația euristică, dezbaterea, problematizarea	
7. Maturitatea standardelor.	1	Conversația euristică, dezbaterea, problematizarea	
8. Caracteristici ale diverselor forme de comunicații.	1	Conversația euristică, dezbaterea, problematizarea	
9. E-learning 2.0.	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
10. Valoarea cunoștințelor în e-learning.	1	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
11. Mediul virtual de învățare Moodle - Informații generale despre Moodle. ➤ Conectarea la VLE-ul Moodle. Interfața cu utilizatorul. ➤ Administrarea cursurilor. ➤ Metode de evaluare. ➤ Implementarea comunicațiilor. ➤ Modul de utilizare a cursurilor. ➤ Evaluarea formativă.	2	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
12. Editoare de obiecte de învățare. Editorul SCORM eXeLearning – Informații generale. Mod de utilizare.	2	Conversația euristică, problematizarea, expunerea	
Bibliografie 1. Andres Chiappe, <i>Objetos de Aprendizaje</i> , http://andreschiappe.blogspot.com/2007/09/que-es-un-objeto-de-aprendizaje-what-is.html 2. Bloom, B. S., and D. R. Krathwohl. (1956). <i>Taxonomy of Educational Objectives: Handbook</i>			

3. Chiappe, Andres.; Segovia, Yasbley; Rincon, Yadira (2007), *Toward an instructional design model based on learning objects*, în Boston, Springer, Educational Technology Research and Development, Boston: Springer, pp. 671–681, ISBN 1042-1629(Print)1556-6501(Online)
4. Erasmus (2020). Five Strategies for Learning Online.
<https://academy.schooleducationgateway.eu/en/web/five-strategies-for-learning-online>
5. eXeLearning.org (2106), eXeLearning tutorial, https://exelearning.net/html_manual/exe20_en/
6. Ismail Ali Gago (2018). *A Guide to eXeLearning 2.1*.
http://descargas.educalab.es/cedec/exe_learning/Manuales/exe21/Manual_exe21_English/index.html
7. Karrer, T (2008). *Corporate Long Tail Learning and Attention Crisis*.
<http://elearningtech.blogspot.com/2008/02/corporate-learning-long-tail-and.html>
8. Moodle.org (2021). MoodleDocs. <http://docs.moodle.org/en>
9. Northrup, Pamela (2007). *Learning Objects for Instruction: Design and Evaluation*. USA: Information Science Publishing.
10. Raconteur.net (2020). *Digital Learning*. <https://www.raconteur.net/report/digital-learning-2020/>
11. TalentLMS (2020). *Introduction to the E-learning 101 ebook topics*.
<https://www.talentlms.com/ebook/elearning/introduction>
12. UE, Cadrul european pentru Competența digitală a profesorilor.
https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_-_digcompedu_fin_002.pdf
13. UNESCO (2020). *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption*.
<https://iite.unesco.org/news/handbook-on-facilitating-flexible-learning-during-educational-disruption>
14. UNESCO (2020). *Personal Data Security Technical Guide for Online Education Platforms*.
<https://iite.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/Personal-Data-Security-Technical-Guide-for-Online-Education-Platforms-1.pdf>
15. Valamis, Digital Transformation of Learning. <https://www.valamis.com/hub/digital-transformation-of-learning>

8.2. Seminar / laborator	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Educația la distanță - Testare și evaluare pentru educația la distanță. Învățarea flexibilă.	1	Conversația euristică, dezbateră, expunerea	
2. Utilizarea mediilor virtuale de învățare în educația de nivel înalt.	1	Conversația euristică, dezbateră, expunerea, exercițiul	
3. Implementări diverse ale obiectelor utilizate în învățare.	1	Conversația euristică, dezbateră, expunerea	
4. Tehnologii de comunicație utilizate în e-learning - Probleme referitoare la conținutul cursurilor. Realizarea unui Blog. ➤ Software-ul colaborativ, ➤ Portofoliul electronic, ➤ Clasa virtuală.	2	Conversația euristică, dezbateră, expunerea, exercițiul	
5. Caracteristici ale diverselor forme de comunicații.	1	Conversația euristică, dezbateră, expunerea	

6. Mediul virtual de învățare Moodle - Informații generale despre Moodle. Conectarea la VLE-ul Moodle. ➤ Interfața cu utilizatorul, ➤ Administrarea cursurilor, ➤ Metode de evaluare, ➤ Implementarea comunicațiilor, ➤ Modul de utilizare a cursurilor.	3	Conversația euristică, dezbateră, expunerea, exercițiul	
7. Editoare de obiecte de învățare. Editorul SCORM eXeLearning – Informații generale. Mod de utilizare.	5	Conversația euristică, dezbateră, expunerea, exercițiul	

Bibliografie

- Andres Chiappe, *Objetos de Aprendizaje*, <http://andreschiappe.blogspot.com/2007/09/que-es-un-objeto-de-aprendizaje-what-is.html>
- Bloom, B. S., and D. R. Krathwohl. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook*
- Chiappe, Andres.; Segovia, Yasbley; Rincon, Yadira (2007). *Toward an instructional design model based on learning objects*. în Boston, Springer. Educational Technology Research and Development. Boston: Springer, pp. 671–681, ISBN 1042-1629(Print)1556-6501(Online)
- Erasmus (2020). Five Strategies for Learning Online.
<https://academy.schooleducationgateway.eu/en/web/five-strategies-for-learning-online>
- eXeLearning.org (2106). eXeLearning tutorial. https://exelearning.net/html_manual/exe20_en/
- Ismail Ali Gago (2018). *A Guide to eXeLearning 2.1*.
http://descargas.educalab.es/cedec/exe_learning/Manuales/exe21/Manual_exe21_English/index.html
- Karrer, T (2008). *Corporate Long Tail Learning and Attention Crisis*
<http://elearningtech.blogspot.com/2008/02/corporate-learning-long-tail-and.html>
- Moodle.org (2021). *MoodleDocs*. <http://docs.moodle.org/en>
- Northrup, Pamela (2007). *Learning Objects for Instruction: Design and Evaluation*. USA: Information Science Publishing.
- Raconteur.net (2020). *Digital Learning*. <https://www.raconteur.net/report/digital-learning-2020/>
- TalentLMS (2020). *Introduction to the E-learning 101 ebook topics*.
<https://www.talentlms.com/ebook/elearning/introduction>
- UE. *Cadrul european pentru Competența digitală a profesorilor*.
https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_-_digcompedu_fin_002.pdf
- UNESCO (2020). *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption*.
<https://iite.unesco.org/news/handbook-on-facilitating-flexible-learning-during-educational-disruption>
- UNESCO (2020). *Personal Data Security Technical Guide for Online Education Platforms*.
<https://iite.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/Personal-Data-Security-Technical-Guide-for-Online-Education-Platforms-1.pdf>
- Valamis, *Digital Transformation of Learning*. <https://www.valamis.com/hub/digital-transformation-of-learning>

8.3. Proiect	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Bibliografie			

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

- Conținutul disciplinei acopera aspecte fundamentale pentru formarea de deprinderi și acumularea de cunoștințe de specialitate în ceea ce privește instruirea asistată de calculator. Aceste competențe se pot valorifica ulterior în cadrul unei cariere didactice de orice tip. Datorită cunoștințelor cu aplicabilitate practică pe care le aduce această disciplină, ea corespunde tuturor cerințelor angajatorilor reprezentativi și al asociațiilor profesionale din domeniul aferent programului.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs			
10.5. Seminar/laborator	Nivelul și calitatea deprinderilor aplicative acumulate	Examinarea lecției în format electronic realizate însoțită de întrebări privind structura și concepția acesteia.	100 %
	Colocviu		
10.6. Proiect			
10.7. Standard minim de performanță			
➤ Realizarea unei lecții în formatul electronic specificat în timpul activităților de seminarizare, urmând cu fidelitate cerințele de structură, conținut, funcționalitate și aspect furnizate anterior.			

Data
completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de
seminar/laborator

Semnătura titularului de proiect

17.09.2024

Data avizării în
departament

Director de departament
Conf. dr. ing. Pricop Emil

Decan
Conf. dr. ing. Bădicioiu Marius

27.09.2024