

FIȘA DISCIPLINEI
INSTRUIRE ASISTATĂ DE CALCULATOR

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Bogdan Vodă din Cluj-Napoca
1.2. Facultatea	Educație Fizică și Sport
1.3. Departamentul	Departamentul de Educație Fizică și Sport
1.4. Domeniul de studii	Educație Fizică și Sportivă
1.5. Ciclul de studii	Licență
1.6. Programul de studii	Educație Fizică și Sportivă/Învățământ cu frecvență
1.7. An universitar	2025-2026

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Instruire asistată de calculator				Codul disciplinei	E2209		
2.2. Titularul activităților de curs - Coordonatorul de disciplină	Conf.univ.dr. Acqui Eva							
2.3. Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf.univ.dr. Acqui Eva							
2.4. Anul de studiu	II	2.5. Semestrul	II	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7. Regimul disciplinei	Conținut	DC/ DFA
							Obligativitate	

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

3.1. Număr de ore pe săptămână – forma cu frecvență	2	din care: 3.2. curs	1	3.3. seminar/ laborator/ proiect	1
3.4. Total ore pe semestru – forma Învățământ la zi	28	din care: 3.5. SI	14	3.6. ST + SF + L/P	14
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual					ore
3.5.1. Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
3.5.2. Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					5
3.5.3. Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					5
3.5.4. Tutoriat (consiliere profesională)					
3.5.5. Examinări					2
3.5.6. Alte activități					-
3.7. Total ore studiu individual	22				
3.8. Total ore pe semestru	50				
3.9. Numărul de credite	2				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Comunicare
4.2. de competențe	Competențe digitale

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sala de curs dotată cu aparatură de video-proiecție și calculatoare Platforma G Suite pentru învățământ online
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului/ proiectului	Sala de seminar dotată cu aparatură de video-proiecție și calculatoare Platforma G Suite pentru învățământ online

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	C1 – Proiectarea modulară în Educație fizică și sportivă, și planificarea conținuturilor de bază ale domeniului cu orientare interdisciplinară C4 – Descrierea și demonstrarea sistemelor operaționale specifice educației fizice și sportive, pe grupe de vârstă/
-------------------------	---

Competențe transversale	CT2 – Îndeplinirea în condiții de eficiență și eficacitate a sarcinilor de lucru pentru organizarea și desfășurarea activităților sportive/ CT3 - Operarea cu programe digitale, documentarea și comunicarea într-o limbă de circulație internațională/
-------------------------	--

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

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea și utilizarea instruirii asistate de calculator ca metodă didactică și adaptarea acesteia la cerințele de predare/învățare din domeniul sportului
7.2. Obiectivele specifice	Cunoașterea teoriilor și metodelor de tehnologizare a învățării/predării și a modului de implicare a tehnologiei în funcție de contextul în care are loc procesul educațional

8. Conținuturi

8.1. Curs	Metode de transmitere a informației	Observații
1. Prezentarea blogului de curs și a resurselor de documentare, a temelor și obiectivelor cursului, a aplicațiilor AI și a modului de lucru pentru formarea competențelor. Despre apartenența la lumea digitală - Digital citizenship	Prezentare, prelegere	1 oră
2. Despre predare în online, Ce trebuie să cunoaștem în lumea digitală? Generația Z. Digital citizenship	Prezentare, prelegere	1 oră
3. Metode de predare cu ajutorul calculatorului	Prezentare, prelegere	1 oră
4. Caracteristici generale ale instruirii asistate de calculator. Principii ale pedagogiei digitale	Prezentare, prelegere	1 oră
5. Perspectiva hipertextuală, Elementele cunoașterii în domeniul digital. Teoria cognitivă a învățării multimedia	Prezentare, prelegere	1 oră
6. Introducerea de cunoștințe și idei noi	Prezentare, prelegere	1 oră
7. Componenta tehnologică în predarea EFS	Prezentare, prelegere	1 oră
8. Designul educațional. Crearea de conținut digital/ Storyboard-ul	Prezentare, prelegere	1 oră
9. Caracteristici ale conținuturilor de tip virtual	Prezentare, prelegere	1 oră
10. Planificarea lecțiilor și a cursurilor, Instrumente în luarea deciziilor în designul digital al lecțiilor/cursurilor 1	Prezentare, prelegere	1 oră
11. Moduri de utilizare a tehnologiei în activitatea sportivă	Prezentare, prelegere	1 oră
12. Despre video-modelling	Prezentare, prelegere	1 oră
13. Portofoliul digital	Prezentare, prelegere	1 oră
14. Utilizarea chatbot-ului (ChatGPT) pentru identificarea și rezolvarea problemelor la clasă, pentru investigarea dezvoltării personale	Prezentare, prelegere	1 oră

Bibliografie:

- Acqui, E., Curs- *Instruire asistată de calculator – EFS*, 2022, <https://friendlycourse.blogspot.com/2020/04/computer-aided-instruction.html>
- Apostolache, R., *Competența pedagogică digitală*, Polirom, 2022
- Acqui, E., Ciorba, P., *Portofoliul digital și competența digitală a profesorului de sport*, 2023, Format electronic
- Bell, C., Shake Up Learning, *ChatGPT Guide for Teachers (Part 1)*- SULLS0199, 2023, <https://shakeuplearning.com/blog/chatgpt-guide-for-teachers-part-1-sulls0199/>
- Byrne, R., *The Practical Edtech Handbook, The Best Edtech Tools for Teachers*, PracticalEdTech.com, 2023
- Peachey, N., *ChatGPT in the Classroom*, Peacheypublications.com, 2023
- Teaching with Technology*, Impact, The Chartered College of Teaching Publication, 2019
- Ceobanu, C. et al., *Educația Digitală*, Polirom, 2020, București
- Albulescu, I., Catalano, H., e-Didactica. *Procesul de instruire în online*, Didactica Publishing House, București, 2021
- Misra, K., Teaching Competences for 21st Century Teacher, Practical Approaches for Learning, 2024, <https://www.perlego.com/book/4279850/teaching-competencies-for-21st-century-teachers-practical-approaches-to-learning-pdf?>

11. Kharbach, M., Top 10 AI Tools for Teachers , 2024, Educators Technology, https://www.educatorstechnology.com/2024/08/top-10-ai-tools-for-teachers.html		
12. Kharbach, M., Educatorstechnology.com , 2024, https://www.educatorstechnology.com ,		
13. Peachey, N., The Manual of AI-Mediated Teacher Development , 2025, Peachey Publications, Great Britain		
8.2. Lucrari practice	Metode de transmitere a informației	Observații
1. Întocmirea unui plan de tehnologizare a predării/învățării – investigare și aplicarea rezultatelor utilizând chatbot-ul	Seminar socratic, mozaic	1 oră
2. Intruirea asistată de calculator – metodă didactică plan de utilizare a tehnologiei în predare învățare	Seminar socratic, mozaic	1 oră
3. Metode de predare în online aplicabile în instruire în sport	Seminar socratic, mozaic	1 oră
4. Blended learning –ul și posibilitățile de predare-învățare în sport	Seminar socratic, mozaic	1 oră
5. Digitalizarea feedback-ului eficient	Seminar socratic, mozaic	1 oră
6. Crearea lecțiilor de educație fizică și sport în online – Utilizarea Google Docs	Seminar socratic, mozaic	1 oră
7. Tipuri de conținut și modalități de prezentare Prezentare generată cu AI – gamma.ai	Seminar socratic, mozaic	1 oră
8. Utilizarea codificării duale și a lecțiilor multimodale – generarea de imagini- Ideogram.ai, generare video după un text dat	Seminar socratic, mozaic	1 oră
9. Utilizarea facilităților Google – Platforma de predare, Google Docs, Facilități Google Classroom	Seminar socratic, mozaic	1 oră
10. Competența pedagogică digitală a profesorului de educație fizică și sport	Seminar socratic, mozaic	1 oră
11. Crearea și organizarea portofoliului digital al profesorului de educație fizică și sport	Seminar socratic, mozaic	1 oră
12. Utilizarea chatbot-ului pentru generarea de materiale necesare lecțiilor și incorporarea lor în lecție	Seminar socratic, mozaic	1 oră
13. Generarea de materiale cu ajutorul aplicațiilor AI , Ideogram, gamma.ai	Seminar socratic, mozaic	1 oră
14. Crearea cursurilor online	Seminar socratic, mozaic	1 oră
Bibliografie:		
1. Acqui, E., Curs- <i>Instruire asistată de calculator – EFS</i> , 2022, https://friendlycourse.blogspot.com/2020/04/computer-aided-instruction.html		
2. Apostolache, R., <i>Competența pedagogică digitală</i> , Polirom, 2022		
3. Acqui, E., Ciorba, P. , <i>Portofoliul digital și competența digitală a profesorului de sport</i> , 2023, Format electronic		
4. Bell, C., Shake Up Learning, ChatGPT Guide for Teachers (Part 1)- SULS0199, 2023, https://shakeuplearning.com/blog/chatgpt-guide-for-teachers-part-1-suls0199/		
5. Byrne, R., The Practical Edtech Handbook, The Best Edtech Tools for Teachers, PracticalEdTech.com, 2023		
6. Peachey, N., ChatGPT in the Classroom , Peacheypublications.com, 2023		
7. <i>Teaching with Technology</i> , Impact, The Chartered College of Teaching Publication, 2019		
8. Ceobanu, C. et all. , <i>Educația Digitală</i> , Polirom, 2020, București		
9. Albulescu, I., Catalano, H., e-Didactica. <i>Procesul de instruire în online</i> , Didactica Publishing House, București, 2021		
10. Misra, K., Teaching Competences for 21st Century Teacher, Practical Approaches for Learning , 2024, https://www.perlego.com/book/4279850/teaching-competencies-for-21st-century-teachers-practical-approaches-to-learning-pdf		
11. Kharbach, M., Top 10 AI Tools for Teachers , 2024, Educators Technology, https://www.educatorstechnology.com/2024/08/top-10-ai-tools-for-teachers.html		
12. Kharbach, M., Educatorstechnology.com , 2024, https://www.educatorstechnology.com ,		
13. Peachey, N., The Manual of AI-Mediated Teacher Development , 2025, Peachey Publications, Great Britain		

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

Conținutul disciplinei este coroborat cu așteptările reprezentanților comunității, a asociațiilor profesionale și

angajatorilor, (Inspectoratul Școlar Județean, Cluburi Sportive Școlare, licee și școli generale) respectând cerințele programei școlare din învățământul preuniversitar.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. SI (curs)	Însușirea cunoștințelor din curs Capacitatea de documentare și utilizare a resurselor online Cunoașterea modului de investigare și rezolvare a problemelor la clasă cu ajutorul AI, ChatGPT	Test scris de verificare finală la data stabilită în sesiunea de examene	70%
10.5. ST /L/ P	Planificarea și elaborarea unei lecții online Utilizarea chatbot-ului pentru investigarea și rezolvarea de probleme, cercetare	Realizarea unui plan de lecție online și a unei lecții online Investigarea și rezolvarea unei probleme la clasă cu ajutorul lui ChatGPT Activitatea la curs și seminar	10% 10% 10%
10.6. Standard minim de performanță: 50%			

Data completării

20.09.2025

Semnătura titularului de curs

Conf.univ.dr. Eva Acqui

Semnătura titularului de seminar

Con.univ.dr. Eva Acqui

Data avizării în departament

30.09.2025

Semnătura directorului departament

Conf. univ. dr. Alexandra-Gabriela Milon