

FIȘA DISCIPLINEI
1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2. Facultatea	-
1.3. Departamentul	Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic
1.4. Domeniul de studii	Științe ale educației
1.5. Ciclul de studii	MasteratDidactic
1.6. Programul de studii / calificarea	MasteratDidactic

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Medii virtuale de învățare						
2.2. Titularul activităților de curs	Lector. dr. Dana Crăciun						
2.3. Titularul activităților de seminar	Lector. dr. Dana Crăciun						
2.4. Anul de studii	II	2.5. Semestrul	3	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	O b

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
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate/pe teren					30
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutorat					6
Examinări					4
3.7. Total ore studiu individual	85				
3.8. Total ore pe semestru	127				
3.9. Număr de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde e cazul)

4.1. de curriculum	•
4.2. de competențe	•

5. Condiții (acolo unde e cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Acces la dispozitive digitale (laptop, calculator, telefon) care permit colaborarea și interacțiunea sincronă; acces la Internet, platforma Google Classroom și Google Meet, diverse softuri educaționale specifice și aplicații online. • Inrolare și acces la platforma https://md.invatamant-superior.ro • Menținerea camerei deschise (de către student) pe tot parcursul activităților didactice sau la solicitarea cadrului didactic
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Acces la dispozitive digitale (laptop, calculator, telefon) care permit colaborarea și interacțiunea sincronă; acces la Internet, platforma Google Classroom și Google Meet, diverse softuri educaționale specifice și aplicații online. • Menținerea camerei deschise (de către student) pe tot parcursul activităților didactice sau la solicitarea cadrului didactic

5.3. de desfășurare a disciplinei pentru utilizarea instrumentelor de Inteligență Artificială Generativă (genIA)	Utilizarea Inteligenței Artificiale Generative (genAI) în cadrul disciplinei Medii virtuale În cadrul disciplinei Medii virtuale, utilizarea instrumentelor de genAI (ex. ChatGPT, Gemini, etc.) este permisă numai în condițiile stabilite de titularul de curs/seminar și cu respectarea normelor de integritate academică. ✓ Utilizări permise: brainstorming de idei, sprijin pentru redactare și structurare, traduceri, revizuirii lingvistice, generarea de imagini, grafice, scheme, ilustrații, materiale video sau audio, avataruri și alte obiecte digitale, exclusiv în scop didactic. ✓ Utilizări interzise: generarea integrală a temelor și/sau activităților de seminar sau prezentarea de conținut creat de genAI ca fiind exclusiv personal. Pentru orice activitate realizată cu genAI studentul este obligat să completeze o declarație de transparență (pusă la dispoziție pe platforma disciplinei) în care se menționează: instrumentul utilizat, modul de utilizare a genAI și modul în care conținutul generat a fost verificat și integrat în activitate. Nedeclararea utilizării genAI este echivalentă cu o încălcare a normelor de integritate academică și va fi tratată conform regulamentelor UVT. Studentii sunt responsabili pentru: - verificarea acurateței și relevanței conținutului generat, - respectarea confidențialității și a drepturilor de autor, - integrarea critică și personală a rezultatelor obținute cu genAI. <i>Detaliile aplicării acestor condiții de utilizare vor fi prezentate și discutate în cadrul primei întâlniri de curs și seminar.</i>
---	--

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe:	RI.C4. să identifice particularitățile diferitelor tipologii de resurse digitale, incluzând instrumente genAI, din specialitate și strategii didactice asociate acestora; RI.C6. să descrie modele și tehnici de design educațional inovativ (în mediul digital); RI.C7. să identifice strategii de predare bazată pe tehnologia digitală (inclusiv genAI) aplicabile în predarea disciplinei de specialitate în învățământul preuniversitar; RI.C9. să asocieze resurse/instrumente digitale și strategii de motivare și stimulare a interesului situațional al elevilor în contextul predării în mediul online a disciplinei proprii;
Aptitudini	RI.A10. să evalueze învățarea elevilor (asistată de tehnologia digital); RI.A12. să interpreteze datele evaluării elevilor la disciplina de specialitate, pe baza rapoartelor generate de instrumentele digitale;

Responsabilitate și autonomie	RI.RA4. să elaboreze judecăți de valoare consecvente și comparabile, fundamentate pe criterii științifice și etice, incluzând utilizare responsabilă a genAI; RI.RA5. să manifeste atitudine proactivă față de pregătirea profesională; RI.RA9. să respecte etica și responsabilitățile profesionale; RI.RA10. să respecte cerințele legislative, administrative și organizatorice în proiectarea și implementarea acțiunilor instructiv – educative; folosind AI pentru co-creare/peer-review și analiză critică a ieșirilor AI.
-------------------------------	---

7. Conținuturi

7.1. Curs	Metode de predare	Observații*
1. Particularități în utilizarea educațională a noilor tehnologii Competențe vizate: RI.C6., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9. • Evoluția de la tehnologia educațională clasică la genAI • Importanța formării competențelor digitale necesare profesorului modern și a identității sale virtuale, Cadrul european DigicompEdu original și adaptat pentru genAI • Concepte aduse de noile tehnologii în educație • Stabilirea "contractului pedagogic" pentru utilizarea genAI în cursul Medii virtuale (2ore)	Prelegere, problematizare a, conversația, explicația	<i>Structura și obiectivele disciplinei.</i> Se discută fișa disciplinei și se stabilesc aspecte organizatorice. Cursul este centrat pe aprofundarea temei ce vizează caracteristicile și rolul noilor tehnologii în procesul didactic, inclusiv competențe profesorului în era genAI <i>Evaluare inițială</i> ce vizează competențe digitale specifice educatorilor, inclusiv cele de IA generativ <i>Transparență și integritate academică</i> (etichetare, declarații de transparență de utilizare genIA) Referințe (<i>sunt utilizate în activitatea sincronă</i>): 1. Crăciun D. Prezentare PPT, suport curs 1 2. Cadrul european DigicompEdu etc. Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Padlet, Mentimeter (alte asemănătoare).
2. Introducere în genIA: concepte și aplicații de bază în pedagogie. • Fundamentele genAI și aplicațiile în educație • Prompting eficient pentru contexte educaționale • Modalități de căutare, selecție și evaluare a resurselor digitale Competențe vizate: RI.C4, RI.C7, RI.RA4 (2 ore)	Prelegere, conversația euristică, exemplificarea	Se discută și se exemplifică conceptele legate de genAI și modul în care aceasta influențează procesul didactic Se prezintă exemple de utilizare în procesul educațional și în învățarea individuală Referințe: 1. Crăciun D. Prezentare PPT, suport de curs 2, disponibil pe platforma disciplinei. 2 Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Quizizz, Mentimeter, alte asemănătoare.
3. Resurse educaționale în format digital. Competențe vizate: RI.C4., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9.	Prelegere, problematizare a, conversația, brainstorming	Se clasifică și se descriu diversele tipuri de resurse și instrumente digitale. Se analizează resursele educaționale deschise (RED) utile în învățământul preuniversitar Referințe*:

• Clasificarea și taxonomia resurselor digitale educaționale • Instrumentele genAI pentru crearea de conținut educațional • Resurse și practici educaționale deschise (RED)		1. Crăciun D. Prezentare PPT, suport de curs 3 2. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Mentimeter, Jamboard
4. Etică și securitatea în spațiul virtual (identități false, cyber-bullying, fake news etc) Competențe vizate: RI.C9., RI.A4., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. • Educația în era digitală: provocări etice fundamentale. • Etică și responsabilitate în utilizarea genAI. • Soluții pentru abordarea provocărilor etice și legale.	Prelegere, dezbatere, studiul de caz	Protejarea datelor, copyright și plagiat, etc. Se prezintă și se dezbate cazuri în utilizării responsabile a TIC în procesul didactic. Se prezintă și se discută diverse instrumente pentru interactivitate, publicare, partajare a bunelor practice, necesare construirii unei identități virtuale pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar. Se prezintă provocările etice ale genAI în educație. Referințe: 1. Crăciun D. Prezentare PPT, suport de curs 4, disponibil pe platforma disciplinei. 2 Crăciun D, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. 3. Crăciun D, Grosseck, G și Istrate O, (2025) Inteligența Artificială Generativă (genAI) în educație, suport de curs, proiect INOVEST DIGIPEDIA. PEDAGOGIE DIGITALĂ PENTRU CADRELE DIDACTICE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR - Program de formare profesională continuă a cadrelor didactice. Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Mentimeter, Prezentări Google, alte asemănătoare.
5. Proiectarea instruirii. Resurse digitale și modele pedagogice în era genAI Competențe vizate: RI.C6, RI.C7, RI.RA4, RI.RA5, RI.RA9 • Exigențele proiectării asistate de tehnologie , colaborare om-genAI • Modele/metode pedagogice specifice instruirii asistate de tehnologie (modelul TPACK, modelul SAMR, UDL)	Prelegere, conversația euristică, exemplificarea	Se discută și se exemplifică exigențele de proiectare asistată de tehnologie (inclusiv genAI) și modele pedagogice ce vizează IAC (legătura dintre cunoștințele de specialitate, pedagogice, tehnologice și cursant) Se prezintă succint diverse aplicații și modalități de integrare a TIC (inclusiv genAI) în educația preuniversitară Referințe: 1. Crăciun D. Prezentare PPT, suport de curs 4, disponibil pe platforma disciplinei. 2 Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara.

Integrarea genAI în modele pedagogice: oportunități și limite (2 ore)		Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Padlet, Mentimeter (alte asemănătoare).
6.Designul instrucțional și învățarea cu ajutorul tehnologiei Competențe vizate: RI.C4., RI.C9., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. - Organizarea învățării sincronă, asincronă și mixtă. - Resurse și activități colaborative în mediul digital - Sistemele de management al învățării (LMS) (2h)	Prelegere, brainstorming, conversația euristică, exemplificarea, demonstrația	Se discută problema diverselor tipuri de interacțiune/învățare în mediul virtual și a resurselor digitale specifice. Se discută modul în care genAI poate susține colaborarea digitală și comunicarea educațională Referințe: - Crăciun D. Prezentare PPT, suport de curs - Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. - Raportele Horizon Educare 2018-2022. https://library.educase.edu/resources/ Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Quizizz, Wordwall, alte asemănătoare
7.Metode și tehnici de evaluare asistată de tehnologie. Competențe vizate: RI.C7., RI.C9., RI.A10., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. - Evaluarea de la f-2-f la online. Tendințe. Proiectarea evaluării - Instrumente/resurse digitale specifice EAC/EAT inclusiv utilizarea genAI - Proiectarea evaluării în era genAI Activitate curs Medii virtuale-prezentarea sarcinii de evaluare - Proiect didactic+resurse digitale aferente (2 ore)	Prelegere, conversația, problematizarea exemplificarea	Se prezintă metode de evaluare tradiționale și moderne specifice învățării f-2f, online și mixte, inclusiv resurse digitale specifice. Se discută modul în care genAI influențează evaluarea atât din perspectiva elevului cât și a profesorului. Referințe: - Crăciun D. Prezentare PPT, suport de curs 6 disponibil pe platforma disciplinei. - Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Principalele aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Mentimeter, Edpuzzle, alte asemănătoare.
*Cursul se va desfășura pe platforma Google Classroom- activitatea asincronă și Google Meet- activitatea sincronă		**Toate resursele vor fi accesibile pe platforma Google Classroom și/sau respectiv pot fi accesate în cadrul unor depozite de resurse educaționale deschise
Bibliografie (inclusiv online):		

1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara.
2. Crăciun Dana, (2020), M-learning și u-learning, în Educația digitală, Coordonatori Constantin Cucos, Ion-Ovidiu Panisoara, Olimpiu Istrate, Ciprian Ceobanu, Ed. Polirom, Iași Colecția Collegium. Științele educației, 170-187.
3. Crăciun D. și M. Iordan (2013), IAC- resurse Web 2.0 pentru viitorul profesor, Ed. Mirton, Timisoara.
4. Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Knyazeva, S., Chang, T. W., Zhang, X., Burgos, D., Jemni, M., Zhang, M., Zhuang, R., & Holotescu, C. (2020). [Ghid pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul pandemiei de coronavirus. Utilizarea Resurselor Educaționale Deschise în conformitate cu Recomandările UNESCO, traducere și adaptare: Grosseck, G., Andone, D. & Holotescu, C., Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University](#)
5. Christine Redecker (2017) Cadrul european pentru Competența digitală a profesorilor: [DigCompEdu https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor -digcompedu fin 002.pdf](#)

Bibliografie opțională:

1. T.Bates, Teaching in a digital age. (2019) <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>.
2. UNESCO (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693?locale=en>
3. Furze, L. (20 mai 2024) Rethinking Assessment for Generative AI: Beyond the Essay, *Rethinking Assessment Blog*, <https://rethinkingassessment.com/rethinking-blogs/rethinking-assessment-for-generative-ai-beyond-the-essay/>
4. EC/ European Commission (2022). Ethical guidelines on the use of artificial intelligence and data in teaching and learning for educators. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://education.ec.europa.eu/news/ethical-guidelines-on-the-use-of-artificial-intelligence-and-data-in-teaching-and-learning-for-educators>; versiunea în limba română: CE (2022). Orientări în materie de etică privind utilizarea inteligenței artificiale (IA) și a datelor în procesul de predare și învățare pentru cadrele didactice. Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2022. <https://doi.org/10.2766/153756>
5. Innovating Pedagogy Reports 2012-2025. <https://iet.open.ac.uk/innovating-pedagogy>
6. Raportele Horizon Educase 2018-2022. <https://library.educase.edu/resources/>
7. Listă canale / profile YouTube, X, Instagram, Tiktok (exemplu APA, <https://www.youtube.com/@TheAPAVideo>)

7.2. Seminar/laborator	Metode de predare	Observații*
1.Educație în era digitală Competențe vizate: RI.A4., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9. ●Prezentarea platformei de e-Learning a cursului. Google Classroom. ●Prezentare aplicații utile pentru colaborare și implicare ●Prezentarea fișei disciplinei Evaluare inițială (2 ore)	Conversația, brainstorming, descrierea, demonstrația, exercițiul	Activități: Se discută fișa disciplinei și se stabilesc aspect organizatorice. Prin brainstorming se identifică avantajele, dar și dezavantajele utilizării resurselor digitale (inclusiv genAI) în educația universitară în general și în cea medicală în particular. Sarcini de lucru individuale: completarea chestionarului inițial Referințe: 1.Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse web: Sistemul SEI, http://portal.edu.ro/

2. Cadrul european DigCompEdu și identitatea digitală profesională Competențe vizate: RI.C4, RI.C6, RI.RA4, RI.RA9 (2 ore)	Conversația, brainstorming, demonstrația, exercițiul	Suita Google https://gsuite.google.com/ Activități: Prezentarea interactivă DigCompEdu; Crearea avatarului digital educațional; Workshop identitate digitală; Planificarea prezenței online profesionale. Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. 2.Christine Redecker (2017) Cadrul european pentru Competența digitală a profesorilor: DigCompEdu https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_-_digcompedu_fin_002.pdf Instrumente digitale: Google Meet, Mentimeter, Canva pentru avatar, Google Sites pentru portofoliu, instrumente de înregistrare video
3.GenAI- concepte și aplicații. Prompting eficient. Competențe vizate: RI.C4, RI.C7, RI.RA4 ● Modalități de căutare, selectare și evaluare a resurselor digitale genAI ● Prezentarea aplicației Padlet Resursa 1 (e-Portofoliu)** Realizarea unui panou de resurse Padlet (2 ore)	Conversație, explicația, demonstrația, exercițiul	Activități: exerciții de formulare a prompturilor; generare de text Gemini/ChatGPT; discuții despre avantaje și riscuri. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> testarea a două cel puțin instrumente genAI și crearea unui panou de resurse Padlet Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse Web: http://www.didactic.ro/ https://www.digitaliada.ro/, https://digitaledu.ro/,

		ChatGPT, Gemini, Perplexity (alte asemenea) Padlet, etc.
4. GenAI pentru conținut vizual și/sau multimedia și personalizarea învățării Competențe vizate: RI.C4, RI.C9, RI.RA4, RI.RA10 Resurse digitale în format vizual Prezentări electronice (colaborative, interactive, neliniare), <i>Gamma</i>, Hărți conceptuale și de idei <i>Coggle</i>, <i>alta aplicație asemănătoare</i> <i>Infografice - Canva AI</i>, Creare de cântece - <i>Suno</i> Resursa 2 (e-Portofoliu)** Proiectarea unei activități multimedia și creare de resurse genAI (2 ore)	Conversație, explicația, demonstrația, exercițiul	Activități: Atelier de resurse vizuale/multimedia pentru activități didactice; Proiectarea lecției multimedia; Completarea declarației de transparență. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Crearea unei activități de învățare de 25 min care integrează text, imagini generate AI și elemente audio pentru o temă specifică. Primul exercițiu practic de completare a formularului pentru utilizarea genAI în activitățile create Instrumente digitale: Google Meet, Canva AI, Napkin, MyLens, Gamma, Suno pentru audio, Google Forms pentru declarații
5.Explorarea și evaluarea resurselor educaționale deschise Competențe vizate: RI.C4, RI.RA4, RI.RA5, RI.RA9 Resursa 3 (e-Portofoliu)** Proiectarea unei activități bazate pe RED și identificarea unei suite de resurse utile (2 ore)	Conversație, explicația, demonstrația, exercițiul	Activități: Prezentarea platformelor românești Tur ghidat live prin Digitaliada.ro, DigitalEdu.ro ; Vânătoria de resurse în echipe; Evaluarea calității cu rubrica comună; Proiectarea unei activități cu resurse RED. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> o activitate de învățare bazată pe RED + catalog personal cu 15 resurse evaluate și clasificate Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse web: Google Meet, Digitaliada.ro,

		DigitalEdu.ro, Digital.educd.ro, Google Drive, Google Sheets
6. Crearea de resurse interactive și jocuri educaționale Competențe vizate: RI.C4, RI.C6, RI.A10 Resursa 4 (e-Portofoliu)** Proiectarea unei activități gamificate și creare de resurse specifice (2 ore)	Conversație, explicația, demonstrația, exercițiul	Activități: Proiectarea activității de învățare prin joc; Generarea de conținut cu genAI; <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Activitate gamificată, 3 jocuri interactive testate și optimizate pentru specialitate cu strategiile de implementare Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale: Google Meet, Quizizz, Kahoot, Wordwall, ChatGPT (alta asemenea) pentru conținut adițional
7. Soluții pentru abordarea responsabilă a provocărilor etice și legale în utilizarea genAI. (RI.C2, RI.A1, RI.A2, RI.RA1, RI.RA2, RI.RA3) Crearea (pe baza principiilor etice prezentate) a unui <i>cod de etică</i> pentru activitățile genAI. Resursa 5 (e-Portofoliu)** <i>Cod de etică</i> (2 ore)	Brainstorming, explicația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă	Activități: Se crează un cod de etică ce vizează utilizarea de către studenți și profesori a genAI; Se realizează o formă vizuală a acestuia; Se simulează situații reale de aplicare a codului în activitatea didactică. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Cod de etică vizualizat pentru specialitate + ghidul practic cu scenarii de aplicare Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse Web: MS Office, Mentimeter, Padlet, Canva, Prezi, MyLens, Napkin etc.

8.Implementarea transparenței academice în practica didactică Competențe vizate: RI.RA4, RI.RA9, RI.RA10 Resursa 6 (e-Portofoliu)** Kit de transparență (2 ore)	Brainstorming, explicația, conversație, demonstrația, exercițiul,	Activități: Crearea template-urilor personalizate; Jocul detectivului AI; Dezvoltarea protocolului de verificare; Role-play pentru explicarea utilizării transparente a AI către elevi, părinți, colegi. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse Web: Google Meet, Google Forms, Google Docs colaborativ, Mentimeter pentru voting
9.Proiectarea didactică și integrarea resurselor digitale în activități didactice asistate de tehnologie în specializarea studentului. Competențe vizate: RI.C7. RI.A1., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9. Proiectarea activități didactice online-instrumente și modele pedagogice-SAMR ● Creare de resurse educaționale în specialitatea cursanților (în format digital) ● Prezentarea suitei Google. Resursă e-Portofoliu site-Google (2 ore)	Conversație, explicația, demonstrația, exercițiul	Activități: Analiza unei activități tradiționale și upgrade-ul pe nivelurile SAMR; Designul TPACK colaborativ - Se proiectează o activitate didactică pe modelul TPACK asistat de genAI ; Integrarea în Google Sites: Începerea construirii site-ului pentru portofoliu cu primul proiect didactic. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Site Google cu primul proiect didactic integrat (TPACK + SAMR) Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Resurse Web: ChatGPT, Gemini. Perplexity (alte asemenea) Google Meet, Google Sites, Coggle pentru diagrame, Mentimeter pentru feedback etc

10. Colaborarea om-genAI în design instrucțional complex Competențe vizate: RI.C6, RI.C7, RI.RA4, RI.RA10 Resursa 7 (e-Portofoliu)** Proiectarea unei activități complexe cu genAI și reflecție asupra colaborării om-mașină (2 ore)	Brainstorming, explicația, demonstrația, exercițiul,	Activități: Sesiuni de co-creare în camerele de discuții; Peer review asistat de AI; Reflecția asupra procesului. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Scenariu didactic complex + jurnal reflexiv despre colaborarea om-AI cu strategii pentru menținerea controlului pedagogic Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale: Google Meet, ChatGPT, Gemini, Claude, Google Docs colaborativ, Padlet
11. Instrumente digitale utile pentru susținerea activităților de învățare sincrone, asincrone sau mixte Strategii de combinare eficientă (blended learning) Competențe vizate: RI.C6., RI.C9., RI.A1., RI.A4., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9. Resurse video ● Crearea resursei ● Atribuirea unei licențe deschise (unde este cazul) ● Descrierea unei activități de învățare în specialitate bazate pe resursa create ● Încadrarea în modelul UDL Resursa 8 (e-Portofoliu) Realizarea unei resurse video și integrarea în modelul flippedclassroom (2 ore)	Conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, munca în echipă	Activități: Proiectarea activității de învățare; creare videoclip interactiv; integrare UDL; prezentare și feedback colegial <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Video educațional de 3-5 minute Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse Web: Google Meet, Padlet pentru planificare, MovieMaker http://windows-movie-maker.ro.softonic.com; Edpuzzle https://edpuzzle.com/ TedEd https://ed.ted.com/
12. Organizarea activităților și a resurselor pentru activități în clase virtuale. Susținerea colaborării digitale	Conversația, explicația, demonstrația, exercițiul munca în echipă	Activități: Proiectarea interdisciplinară; Testarea colaborării asincrone; Crearea unui prompt pentru ChatGPT care să faciliteze discuțiile

Competențe vizate: RI.C7, RI.A1., RI.A4., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. Resursa 9 (e-Portofoliu) Proiect de activitate didactică -activitate hibridă interdisciplinară (2 ore)		și să ofere feedback; Evaluarea eficienței colaborării <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Comunitate de învățare funcțională + proiectul interdisciplinar finalizat Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse Web: GoogleClassroom; Google Meet, Google Sites, Google Docs/Google slides/Padlet colaborativ, ChatGPT (alta asemenea) pentru moderare etc.
13.Evaluarea asistată de tehnologie Competențe vizate: RI.C9., RI.A10., RI.A12., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9. Resursa 10 (e-Portofoliu) Realizarea unei probe de evaluare ● Crearea resursei ● Atribuirea unei licențe deschise (unde este cazul) ● Descrierea activității de evaluare bazate pe resursa create- model Gagne ● Încadrarea activității în modelul SAMR (2ore)	Explicația, demonstrația, exercițiul	Activități: Prezentarea unor aplicații Kahoot/Socrative/Quizlet /Mentimeter/ Formulare Google/siteGoogle etc; Proiectarea și realizarea probelor de evaluare formative/sumative utilizând aplicațiile digitale specifice; Dezvoltarea rubricii cu AI; Adaptarea metodelor de evaluare pentru era AI. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> Pachet complet de evaluare cu probe multi-format + rubrica asistată genAI + proiectarea și analiza activității de evaluare conform modelelor pedagogice Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale și resurse Web: https://www.nwea.org/blog/2019/7/5-digital-tools-apps-teachers-use-to-

		support-classroom-formative-assessment/ Kahoot, Quizlet, Mentimeter, Socrative, Quizizz, Wordwall, LearningApps, etc. Suita Google
14. Portofoliile digitale și evaluarea autentică. Feedback activitate - Prezentare reflexivă personală Competențe vizate: RI.A4., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9. • Completarea site-ului propriu cu activitățile de la seminar • Clarificarea cerinței de evaluare curs Medii virtuale • Verificarea abilităților practice dobândite (2 ore)	Conversație, explicație, evaluarea practică, e-Portofoliul.	Activități: Prezentarea detaliată cu Q&A despre proiectul final - activitatea didactică hibridă completă; Actualizarea în timp real a Google Sites cu toate resursele create, cu peer review; Prezentare reflexivă personală Studenții prezintă pe grupe colegilor o temă din cadrul portofoliului de formare/evaluare. Se verifică abilitățile practice dobândite. <i>Resurse și sarcini de lucru individuale și/sau colaborative:</i> portofoliul digital actualizat + planul personal de dezvoltare continuă Referințe: 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. Instrumente digitale: Google Meet, Google Classroom, Padlet, Mentimeter, Google Sites
Seminarul se va desfășura pe platforma Google Classroom-activitatea asincronă și Google Meet- activitatea sincronă. Aplicații utilizate: Google Meet, Microsoft PowerPoint, Google Classroom, resurse web specifice seminarului **Activitățile solicitate la seminar vor fi încărcate până cel târziu la finele săptămânii în care s-a desfășurat activitatea.		*Toate instrumentele digitale și resursele specificate vor fi accesibile pe platforma Google Classroom, sunt RED ce pot fi accesate în cadrul unor depozite de resurse educaționale deschise sau aplicații online gratuite.
Bibliografie 1. Crăciun Dana, Grosseck, G (2022) D. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire f2f, online și mixtă. Editura Universității de Vest din Timișoara. 2. Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Knyazeva, S., Chang, T. W., Zhang, X., Burgos, D., Jemni, M., Zhang, M., Zhuang, R., & Holotescu, C. (2020). Ghid pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul pandemiei de coronavirus. Utilizarea Resurselor Educaționale Deschise în conformitate cu Recomandările UNESCO , traducere și adaptare: Grosseck, G., Andone, D. & Holotescu, C., Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University Bibliografie opțională:		

1. Dobrițoiu Maria Corbu Corina Guță Anca Urdea Gheorghe Bogdanffy Lorand (2019) Instruire Asistată de Calculator și Platforme Educaționale On-Line, Ploiești, Universitas, ISBN 978-973-741-631-5 <https://www.upet.ro/proiecte/122596/2019/eBoook%20IACPEO.pdf>
2. Istrate, Olimpiuș (2000) Educația la distanță. Proiectarea materialelor, Botoșani: Agata, 102 p
3. Bates, T. (2024). Teaching in a digital age. <https://www.tonybates.ca/teaching-in-a-digital-age/>
4. Innovating Pedagogy Reports 2012-2025. <https://iet.open.ac.uk/innovating-pedagogy>
5. Raportele Horizon Educase 2018-2022. <https://library.educause.edu/resources/>
Resurse educaționale și aplicații specifice <https://www.digitaliada.ro/>, <https://digitaledu.ro/>, <https://digital.educared.ro/>, etc
Directoare de instrumente și aplicații IA generative: [RAISE \(MIT AI Literacy\)](#), [CRAFT \(Stanford\)](#), [AIDepot](#), [Futurepedia](#), [FutureTools](#), etc

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

Conținuturile disciplinei sunt în concordanță cu așteptările asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi- învățământul de stat sau privat - societatea actuală, fiind una bazată pe cunoaștere și tehnologie, promovând comunicarea prin diverse media, colaborarea, auto-formarea și responsabilitatea socială.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Evaluare pe parcurs Sarcina 1 aferentă 2 activități de gamificare la curs și/sau activități reflexive și feedback oferit de student la cursurile la care a participat Examen final (evaluare sumativă) S1 Proiect de activitate didactică Sarcina S1 aferentă RI.C4., RI.C6., RI.C7., RI.C9., RI.A1., RI.A4., RI.A10., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. 1. Având la baza cel puțin 2 competențe pentru sec XXI, propuneți o activitate didactică formală (interactivă) de tip flipped classroom bazată pe tehnologie, în specializarea proprie, utilizând 3 instrumente digitale și diverse resurse digitale și RED (în specialitate). Toate resursele digitale și online create de student vor fi realizate pentru activități didactice în specializarea proprie 2. Descrieți într-un document Google/Word activitatea propusă, înserând linkuri active și QR coduri (unde este cazul) spre resursele proprii realizate, citând sau atribuind licențe corespunzătoare resurselor (unde este cazul) și argumentând corelarea resursei/activității cu modelul SAMR și/sau UDL. <i>Obs.</i>	Exercițiu Evaluarea modului de oferire al feedback-ului Proiect	10% 30%

- Pentru punctaj maxim una dintre resursele digitale create pentru lecție trebuie să fie creată cu o aplicație genAI
- Activitatea va fi descrisă pornind de la programa școlară în vigoare și vor fi specificate competențe specifice-tema abordată- obiective operaționale- activitate de învățare- metode didactice - evaluare etc.
- Se alege o activitate didactică de tip **flipped classroom**
- Se recomandă utilizarea formatul proiectului de lecție de la practica pedagogică, adaptând corespunzător secvențele didactice
- Se poate utiliza genAI în proiectarea activității didactice în condiții etice, etichetând și declarând clar modul de utilizare

3. Prezentați colegilor prin intermediul aplicației ... **(se stabilește la începutul cursului)** proiectul vostru.

Încărcați documentul pe Google Classroom, la **Evaluare Disciplina Medii virtuale.**

Element evaluat	Punctaj	Obs.
Proiect activitate de învățare		
Specificarea datelor de identificare ale proiectului (propunător, tema, tip de activitate didactică, modul de comunicare, specializarea, etc) inclusiv etichetarea și acordarea corectă a licenței pentru întregul document	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.
Structurare proiectului de lecție/activitate didactică în contextul tipului de activitate ales și pe baza modelelor pedagogice specifice IAC	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.
Corectitudinea dpdv pedagogic a proiectului de activitate realizat (obiective/rezultatele învățării-strategie didactică-evaluare formativă/sumativă)	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.
Relevanța resurselor digitale proprii (create) și RED alese în activitatea didactică proiectată	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.
Corectitudinea resurse digitale create, eficiența acestora în cadrul activității proiectate și licențierea corectă a acestora	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.
Colaborare		
Încărcarea în mediul online a proiectului utilizând aplicația (aleasă împreună la curs) cu access pentru colegi și utilizând cel puțin 2 canale de comunicare	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.

	Proiectul va fi predat (încărcat pe platformă) cu cel puțin 3 zile înainte de data examinării și prezentat efectiv în ziua examenului. S2 Prezentarea orală a proiectului propus (obligatoriu) Sarcina 2 aferentă RI.RA4. <table><tr><th>Element evaluat</th><th>Punctaj</th><th>Obs.</th></tr><tr><td>Prezentare orală</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Claritatea mesajului transmis, concentrare informațiilor, logica prezentării, încadrare în timp</td><td>10</td><td>Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.</td></tr></table> Fiecare student va avea la dispoziție 10 minute pentru a prezenta proiectul și pentru a răspunde la întrebările examinerilor;	Element evaluat	Punctaj	Obs.	Prezentare orală			Claritatea mesajului transmis, concentrare informațiilor, logica prezentării, încadrare în timp	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.	Evaluare orală	10%																					
Element evaluat	Punctaj	Obs.																															
Prezentare orală																																	
Claritatea mesajului transmis, concentrare informațiilor, logica prezentării, încadrare în timp	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.																															
10.5 Seminar / laborator	Evaluarea pe parcurs constă în realizarea următoarelor sarcini: Sarcina 1 aferentă RI.C4. RI.A4. RI.A12., RI.RA4., RI.RA9. <i>Crearea unui portofoliu de resurse digitale specifice activității didactice în specializarea proprie</i> <i>Criterii de evaluare și notare pentru e-portofoliului în ansamblu</i> <table><tr><th>Element evaluat</th><th>Punctaj</th><th>Obs.</th></tr><tr><td>e-Portofoliu -structurare</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Structurare portofoliului în contextul aplicației suport alese</td><td>20</td><td>Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.</td></tr><tr><td>Partajare corectă a e-portofoliului și a pieselor sale, accesibilitate resurse</td><td>20</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr><tr><td>Aspect, ergonomie</td><td>10</td><td>Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.</td></tr><tr><td>Structurarea informațiilor, diversitatea resurselor</td><td>20</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr><tr><td>Prezentare dovezi de activitate și reflecții asupra învățării/comentarii reflexive</td><td>10</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr><tr><td>Elemente pedagogice specifice instruirii în medii virtuale</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Relevanța resurselor încărcate pentru predarea în specializare</td><td>20</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță</td></tr><tr><td>Oficiu</td><td>10</td><td></td></tr></table> Sarcina 2 aferentă RI.C4., RI.C6., RI.C7., RI.C9., RI.A1., RI.A4., RI.A10., RI.A12., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. <i>Crearea a 5 artefacte digitale în activitățile de seminar, resurse (alese în funcție de specializare proprie și activitățile</i>	Element evaluat	Punctaj	Obs.	e-Portofoliu -structurare			Structurare portofoliului în contextul aplicației suport alese	20	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.	Partajare corectă a e-portofoliului și a pieselor sale, accesibilitate resurse	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Aspect, ergonomie	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.	Structurarea informațiilor, diversitatea resurselor	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Prezentare dovezi de activitate și reflecții asupra învățării/comentarii reflexive	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Elemente pedagogice specifice instruirii în medii virtuale			Relevanța resurselor încărcate pentru predarea în specializare	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță	Oficiu	10		e-portofoliu	10%
Element evaluat	Punctaj	Obs.																															
e-Portofoliu -structurare																																	
Structurare portofoliului în contextul aplicației suport alese	20	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.																															
Partajare corectă a e-portofoliului și a pieselor sale, accesibilitate resurse	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																															
Aspect, ergonomie	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.																															
Structurarea informațiilor, diversitatea resurselor	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																															
Prezentare dovezi de activitate și reflecții asupra învățării/comentarii reflexive	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																															
Elemente pedagogice specifice instruirii în medii virtuale																																	
Relevanța resurselor încărcate pentru predarea în specializare	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță																															
Oficiu	10																																
	Sarcina 2 aferentă RI.C4., RI.C6., RI.C7., RI.C9., RI.A1., RI.A4., RI.A10., RI.A12., RI.RA4., RI.RA5., RI.RA9., RI.RA10. <i>Crearea a 5 artefacte digitale în activitățile de seminar, resurse (alese în funcție de specializare proprie și activitățile</i>	exercițiul/artefact digital piesă de portofoliu	40%																														

<i>desfășurate) încărcate pe Google Classroom în timpul specificat.</i> Încărcare târzie conduce la diminuarea cu 50% a punctajului acordat <i>Criterii de evaluare și notare a fiecărei resurse digitale create</i> <table> <tr> <th>Element evaluat</th><th>Punctaj</th><th>Obs.</th></tr> <tr> <td>Resurse utilizate/realizate</td><td>100</td><td></td></tr> <tr> <td>Partajarea corectă a resursei</td><td>10</td><td>Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.</td></tr> <tr> <td>Artefacte realizate cu încadrarea / respectarea tematicii / subiectului discutat la seminar (tip de activitate, instrument/resursă digitală/structură după caz)</td><td>25</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr> <tr> <td>Relevanța resurselor digitale proprii și RED în activitatea didactică proiectată</td><td>10</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr> <tr> <td>Citarea sau atribuirea corectă a resurselor</td><td>5</td><td>Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.</td></tr> <tr> <td>Claritatea transmiterii mesajului educațional atât vizual / auditiv cât și în scris</td><td>10</td><td>Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.</td></tr> <tr> <td>Descrierea unui exemplu de activitate de învățare în care poate fi integrată resursa</td><td>20</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr> <tr> <td>Reflecții personale asupra instrumentului digital utilizat (caracteristici, utilitate în predarea specializării etc)</td><td>10</td><td>Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.</td></tr> <tr> <td>Oficiu</td><td>10</td><td></td></tr> </table>			Element evaluat	Punctaj	Obs.	Resurse utilizate/realizate	100		Partajarea corectă a resursei	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.	Artefacte realizate cu încadrarea / respectarea tematicii / subiectului discutat la seminar (tip de activitate, instrument/resursă digitală/structură după caz)	25	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Relevanța resurselor digitale proprii și RED în activitatea didactică proiectată	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Citarea sau atribuirea corectă a resurselor	5	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.	Claritatea transmiterii mesajului educațional atât vizual / auditiv cât și în scris	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.	Descrierea unui exemplu de activitate de învățare în care poate fi integrată resursa	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Reflecții personale asupra instrumentului digital utilizat (caracteristici, utilitate în predarea specializării etc)	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.	Oficiu	10	
Element evaluat	Punctaj	Obs.																														
Resurse utilizate/realizate	100																															
Partajarea corectă a resursei	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.																														
Artefacte realizate cu încadrarea / respectarea tematicii / subiectului discutat la seminar (tip de activitate, instrument/resursă digitală/structură după caz)	25	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																														
Relevanța resurselor digitale proprii și RED în activitatea didactică proiectată	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																														
Citarea sau atribuirea corectă a resurselor	5	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.																														
Claritatea transmiterii mesajului educațional atât vizual / auditiv cât și în scris	10	Se acordă sau nu, după caz, întreg punctajul.																														
Descrierea unui exemplu de activitate de învățare în care poate fi integrată resursa	20	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																														
Reflecții personale asupra instrumentului digital utilizat (caracteristici, utilitate în predarea specializării etc)	10	Se acordă punctaj în funcție de gradul de îndeplinire al indicatorului de performanță.																														
Oficiu	10																															
<i>Condiții de participare la evaluarea finală:</i> • Prezența – conform regulamentelor UVT (minim 4 la curs și 8 la seminar). Prezența este dovedită prin participarea activă pe întreaga durată a activităților sincrone propuse (realizarea de dovezi digitale evaluate per activitate cu cel puțin suficient/nota 5) Obs. În cazul în care studentul nu își îndeplinește obligațiile aferente fișei disciplinei și/sau nu are prezența necesară, reconstruiește această disciplină în conformitate cu reglementările UVT. • Prezentarea de dovezi de activitate/feedback oferit pentru cel puțin 2 cursuri și 2 seminarii Pentru sesiunile de restanțe studenții vor avea de realizat portofoliul de seminar cu piesele specificate anterior, indiferent dacă acestea au fost sau nu au fost realizate în timpul semestrului. Acesta va fi încărcat pe platforma disciplinei cu cel puțin 3 zile înainte de data de examen și prezentat oral pentru a demonstra practic modalitatea în care au realizat sarcinile (una sau două din piese de portofoliului, alese aleatoriu).																																
10.6 Standard minim de performanță																																
- evaluarea cu cel puțin nota 5, a proiectului și a prezentării acestuia - evaluarea cu cel puțin nota 5 a portofoliului de resurse digitale proprii																																

prezența minimă la activitățile online de curs și seminar, conform regulamentelor UVT în vigoare, dovedită prin realizarea cerințelor de evaluare formative din timpul activității respective (evaluate per activitate cu cel puțin suficient/nota 5)

Data completării:
17.09.2025

Titular curs și seminar
(semnătura)

Dana Crăciun

Director departament /Semnătura:
Prof. univ. dr. Marian ILIE