FIŞA DISCIPLINEI

Pedagogie digitală

Anul universitar 2026-2027

1. Date despre program

1.1. Instituţia de învăţământ superior	Universitatea Babeş-Bolyai din Cluj Napoca
1.2. Facultatea	Facultatea de Psihologie şi Ştiinţe ale Educaţiei
1.3. Departamentul	Ştiinţe ale Educaţiei
1.4. Domeniul de studii	Ştiinţe ale Educaţiei
1.5. Ciclul de studii	Licenţă
1.6. Programul de studii / Calificarea	Pedagogia învăţământului primar
1.7. Forma de învăţământ	Învăţământ cu frecvenţă

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	**Pedagogie digitală**			Codul disciplinei	**PLR1374**
2.2. Titularul activităţilor de curs	Conf. univ. dr. Cătălin Glava				
2.3. Titularul activităţilor de seminar	Conf. univ. dr. Cătălin Glava				
2.4. Anul de studiu	III	2.5. Semestrul	5	2.6. Tipul de evaluare	Examen
2.7. Regimul disciplinei	Obligatoriu		2.8. Tipul disciplinei		Disciplină de specializare (DS)

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	1	3.3. seminar/ laborator/ proiect	1
3.4. Total ore din planul de învăţământ	28	din care: 3.5. curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuţia fondului de timp pentru studiul individual (SI) şi activităţi de autoinstruire (AI)					**22 ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe (AI)					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate şi pe teren					2
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii şi eseuri					2
Tutoriat (consiliere profesională)					2
Examinări					2
Alte activităţi					0
3.7. Total ore studiu individual (SI) şi activităţi de autoinstruire (AI)				**22**	
3.8. Total ore pe semestru				**50**	
3.9. Numărul de credite				**2**	

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competenţe	Nu este cazul

5. Condiţii (acolo unde este cazul)

5.1. de desfăşurare a cursului	Nu este cazul
5.2. de desfăşurare a seminarului/ laboratorului	Condiţii de învăţare practic-aplicativă, inteligibilă, în spirit activizant, euristic, problematizant.

6.1. Competenţele dobândite în urma absolvirii programului de studii (se preiau din planul de învăţământ)[1]

[1] Se vor prelua din Planul de învăţământ al programului de studii acele competenţe profesionale şi/sau transversale la dezvoltarea cărora contribuie disciplina pentru care se elaborează fişa disciplinei. Pentru fiecare competenţă se va prelua întregul enunţ, inclusiv codul competenţei, cu formularea care apare în planul de

Competenţe profesionale	
Codul competenţei	**Competenţă**
CP1	Proiectează şi pregăteşte activităţile de predare-învăţare
Competenţe transversale	
Codul competenţei	**Competenţă**
CT2	Reflectează sistematic asupra propriei activităţi şi se implică în dezvoltarea profesională continuă
CT3	Gestionează eficient timpul şi resursele disponibile în activitatea didactică
CT4	Integrează tehnologia în procesul educaţional într-un mod eficient şi responsabil

6.2. Rezultatele învăţării specifice programului de studii (se preiau din planul de învăţământ)[2]

Rezultatele învăţării vizate prin disciplină		
Codul competenţei	**Cunoştinţe şi înţelegere (Knowledge and understanding)**	**Abilităţi academice specifice (Specific academic skills)**
CP1	1.2 Selectează conţinuturi relevante, raportate la particularităţile de vârstă	1.5 Utilizează exemple şi materiale actualizate 1.7 Integrează resurse digitale şi materiale didactice variate
CT2	2.6 Contribuie la comunităţi de învăţare profesională	2.7 Promovează o atitudine de învăţare continuă
CT3	3.3 Utilizează eficient materialele şi resursele educaţionale	3.3 Utilizează eficient materialele şi resursele educaţionale
CT4	4.1 Utilizează instrumente digitale în procesul didactic 4.2 Selectează aplicaţii şi platforme educaţionale adecvate 4.3 Sprijină dezvoltarea competenţelor digitale ale elevilor	4.4 Respectă normele de siguranţă cibernetică şi etică digitală 4.5 Creează materiale interactive şi atractive cu ajutorul tehnologiei 4.6 Utilizează tehnologia pentru evaluare şi feedback 4.7 Menţine un echilibru între activităţile online şi cele practice

7. Rezultatele învăţării specifice disciplinei

Cunoştinţe şi înţelegere (Knowledge and understanding)
1. Selectează şi justifică utilizarea instrumentelor digitale pentru a susţine eficient activităţile educaţionale de tip sincron şi asincron.
2. Cunoaşte principii ale utilizării etice, sănătoase şi în siguranţă a tehnologiilor digitale din perspectiva implicaţiilor în instruirea digitală
3. Conştientizează şi evaluează critic rolul tehnologiilor în instruirea digitală
4. Cunoaşte posibilităţi de redactare a unor mesaje în funcţie de situaţia de comunicare şi de instrumentele utilizate
5. Înţelege importanţa documentării învăţării continue în era digitală
6. Este familiarizat cu un set amplu de instrumente digitale şi se orientează în această varietate pentru atingerea unui obiectiv didactic specific
Abilităţi academice specifice (Specific academic skills)
1. Utilizează instrumente digitale adecvate vârstei şi nivelului de dezvoltare al copiilor

învăţământ, fără modificări. Dacă nu se preia nici o competenţă din oricare din cele două categorii, se şterge linia din tabel aferentă acelei categorii.

[2] Se menţionează rezultatele învăţării specifice programului de studiu la dezvoltarea cărora contribuie disciplina pentru care se elaborează fişa. Enunţurile, preluate fără modificări din Planul de învăţământ în funcţie de tipul disciplinei (DF/DS/DC) se trec în dreptul competenţei asociate.

2. Utilizează şi creează conţinuturi digitale relevante, accesibile şi adaptate la particularităţile de vârstă şi nevoile de învăţare ale elevilor
3. Realizează adecvarea învăţării digitale la obiectivele educaţionale
4. Adaptează canalele digitale de comunicare în funcţie de interacţiunile profesionale (colegii, elevii, părinţii etc.)
5. Utilizează tehnologiile digitale pentru documentarea învăţării continue
6. Utilizează tehnologiile digitale pentru a stabili interconexiuni între conţinuturile unor discipline diverse

8. Conţinuturi

8.1 Curs	**Metode de predare - învăţare**	**Observaţii[3]**
Forme şi ipostaze ale învăţării asistate de tehnologie: Predarea, învăţarea şi evaluarea cu ajutorul tehnologiilor educaţionale	Prelegere, dezbatere	
Specificitatea procesului didactic în era tehnologică: Metode şi activităţi specifice pentru dezvoltarea gândirii computaţionale a copiilor mici	Prelegere, dezbatere	
Utilizarea tehnologiei digitale pentru dezvoltarea profesională continuă	Prelegere, dezbatere	
Perspective socioculturale privind utilizarea tehnologiei în educaţi: Utilizarea critică, în siguranţă, cu responsabilitate şi etică a tehnologiei în educaţia timpurie şi în învăţământul primar	Prelegere, dezbatere	
Tehnologia în profilarea inovaţiei pedagogice: Utilizarea tehnologiei pentru monitorizarea şi raportarea progresului elevilor, organizarea resurselor educaţionale, comunicarea cu părinţii, colaborarea cu colegii şi alţi specialişti	Prelegere, dezbatere	
Utilizarea tehnologiei pentru servicii de suport educational: Accesibilitate, incluziune şi personalizare cu ajutorul tehnologiilor educaţionale	Prelegere, dezbatere	

Bibliografie

Ceobanu, C., Cucoș, C., Istrate, O., & Pânișoară, I.-O.(Eds.) (2022). *Educația Digitală* (ediția a II-a). Editura Polirom, Iași.

Cucoș, C. (2006). *Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării*. Editura Polirom, Iași.

Dodge, B. (1996-2005). *Active Learning on the Web*. Department of Educational Technology, San Diego State University. http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearning.html

Dodge, B. (1997). *Building Blocks of a WebQuest*. http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm

Dodge, B. (1997). *Some Thoughts About WebQuests*. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf

Dodge, B. (1999). *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*. http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html

Dodge, B. (2002). *Thinking visually with WebQuest*. http://wequest.sdsu.edu

Eager, B. (1996). *Utilizare Internet*. Editura Teora, București.

Glava, C. & Glava, A. (2007). WebQuest as a Tool for Effective Use of ICT in Education. *Educatia 21 Journal, 5*.

Glava, C. & Glava, A. (2009). Virtual Instrumentation Assisted Science Teaching and Learning Accross Europe - Comparative Curricular Reflections. *Educatia 21 Journal, Special Issue*.

Glava, C. (2005). Tehnologii e-learning. Analiză didactică. *Educatia 21 Journal, 2*, 280-284 . Editura Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca.

Glava, C. (2006). Rolul profesorului într-o clasă virtuală. Platforma BSCW ca spaţiu virtual de învăţare şi cooperare. În Miron Ionescu, volum colectiv *Schimbări paradigmatice în instrucţie şi educaţie*. Ed. Eikon, Cluj-Napoca.

[3] De exemplu aspecte organizatorice, recomandări pentru studenţi, aspecte specifice legate de curs/seminar cum ar fi invitarea unor practicieni în domeniu etc.

Glava, C. (2022). Mechanisms for Objectivity Ensuring and Fraud Prevention in the Online Academic Assessment. *Educatia 21 Journal, 23*, 136-142. https://doi.org/10.24193/ed21.2022.23.13
Klöckner, K. (2000). *BSCW- Educational Servers and Services on the www. How shared workspaces Support Collaboration in Educational Projects*. https://publica.fraunhofer.de/handle/publica/336557
Pilat, F. V., Deaconu, S., Popa, S., & Radu, F. (1995). *Introducere în Internet*. Editura Teora, București.

8.2 Seminar / laborator	**Metode de predare - învățare**	**Observații**
Predarea, învățarea și evaluarea cu ajutorul tehnologiilor educaționale	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Metode și activități specifice pentru dezvoltarea gândirii computaționale a copiilor mici (exemplu: utilizarea roboților fără ecran)	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Utilizarea critică, în siguranță, cu responsabilitate și etică a tehnologiei în educația timpurie și în învățământul primar	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Utilizarea tehnologiei pentru monitorizarea și raportarea progresului elevilor, organizarea resurselor educaționale, comunicarea cu părinții, colaborarea cu colegii și alți specialiști	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Accesibilitate, incluziune și personalizare cu ajutorul tehnologiilor educaționale	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	
Utilizarea tehnologiei digitale pentru dezvoltarea profesională continuă	Conversația, dezbaterea, problematizarea, proiectul, referatul, studiul de caz, instruirea, instruirea asistată de calculator	

Bibliografie

Aaron, S., Blackwell, A. F., & Burnard, P. (2016). The development of Sonic Pi and its use in educational partnerships: Co-creating pedagogies for learning computer programming. *Journal of Music, Technology & Education, 9*(1), 75-94.
Bănuț, M. (2022). *Mici muzicieni, mari programatori. Curriculum integrat muzică-programare pentru digitalizarea procesului didactic*. Editura Paralela 45, România.
Bănuț, M., & Albulescu, 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., & 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/subbpsyped.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.
Boettcher, J. V. (2007). Ten core principles for designing effective learning environments: Insights from brain research and pedagogical theory. *Innovate: Journal of Online Education, 3*(3). https://www.learntechlib.org/p/171446/
Coffey, J. W. (2015). Concept mapping and knowledge modeling: a multidisciplinary educational, informational, and communication technology. *Systemics, Cybernetics and Informatics, 13*(6), 122-128. http://www.iiisci.org/journal/pdv/sci/pdfs/ZA404WE15.pdf
Comisia Europeană. (2020). *Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor. Planul de acțiune pentru educația digitală 2021-2027. Resetarea educației și formării pentru era digitală* (COM 2020/624 final). https://eurlex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0624
Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip e-learning. Caracteristici și criterii de calitate. În Ciprian Ceobanu, Constantin Cucoș, Olimpius 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.
Gutiérrez-Ángel, N., Sánchez-García, J. N., Mercader-Rubio, I., García-Martín, J., & Brito-Costa, S. (2022). Digital literacy in the university setting: A literature review of empirical studies between 2010 and 2021. *Frontiers in Psychology, 13*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.896800

Fartușnic, C., Țeșileanu, A., Horga, I., Preoteasa, L., Moșoiu, O., & Irimia, T. M. (2020). Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului Național. În Eugen Palade (coord.) *Cadrul de Referință al Curriculumului Național*, București.
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
Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union, Luxembourg. https://doi.org/10.2760/178382
Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development, 68*(1), 1-16.
Webster, P. R. (2002). Music technology and the young child. In *The arts in children's lives* (pp. 215-236). Springer, Dordrecht.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare[4]	9.2 Metode de evaluare[5]	9.3 Pondere din nota finală
9.4. Curs	Organizarea și coerența conținutului informațional	Colocviu	60%
	Evidențierea aplicabilității temei teoretice		
	Limbajul psihopedagogic utilizat		
9.5. Seminar/laborator	Capacitatea de transpunere în practică a conținuturilor teoretice	Evaluare pe parcurs pe baza produselor activității de seminar și a temelor individuale	30%
	Potențialul creativ demonstrat pe parcursul activităților de seminar		
	Capacități de analiză și sinteză a unui material		
	Originalitatea exprimată de student prin produsele activității de seminar		
9.6. Punctaj din oficiu			10 %
9.7. Standard minim de promovare			
▪ delimitări conceptuale de specialitate; ▪ operaționalizarea termenilor-cheie; ▪ repere fundamentale din pedagogia digitală; ▪ 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.			

10. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)[6]



[4] Criteriile de evaluare trebuie să reflecte direct rezultatele învățării vizate la nivel de program de studii, respectiv la nivel de disciplină. Mai concret, se evaluează achizițiile de învățare menționate în rezultatele anticipate ale învățării.

[5] Se recomandă stabilirea atât a metodelor de evaluare finală, cât și a strategiei de evaluare pe parcurs.

[6] Selectați o singură etichetă, cea care, în conformitate cu *Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic*, se potrivește cel mai bine disciplinei. Dacă disciplina tratează tema dezvoltării durabile la modul general (de ex. prin prezentarea/introducerea cadrului general al dezvoltării durabile etc.) atunci se poate aloca eticheta generală de Dezvoltare Durabilă. Dacă niciuna dintre etichete nu descrie disciplina, selectați ultima opțiune: „*Nu se aplică nici o etichetă*".

Data completării: Aprilie 2026	Semnătura titularului de curs Conf. univ. dr. Cătălin Glava	Semnătura titularului de seminar Conf. univ. dr. Cătălin Glava

Data avizării în departament: Aprilie 2026	Semnătura directorului de departament Prof. univ. dr. Ion Albulescu