

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	LITERE
1.3 Departamentul	Departamentul de Filologie și Studii Culturale
1.4 Domeniul de studii	Științe ale educației
1.5 Ciclul de studii	MASTER
1.6 Programul de studii / Calificarea	Construcție și inovare curriculară
1.7 Forma de învățământ	IF- Învățământ cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Noile media în educație			Codul disciplinei	13.20
2.2 Titularul de curs	Lector univ. dr. Nadia Barkoczi nadia.barkoczi@dspp.utcluj.ro				
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Lector univ. dr. Nadia Barkoczi nadia.barkoczi@dspp.utcluj.ro				
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E
2.7 Regimul disciplinei	Categororia formativă				Df
	Opțională				DOP

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care:	3.2 Curs	3.3 Seminar	3.3 Laborator	3.3 Proiect	3.3 Practică	4
3.4 Număr de ore pe semestru	56	din care:	3.5 Curs	3.6 Seminar	3.6 Laborator	3.6 Proiect	3.3 Practică	56
3.7 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru studiu individual și evaluare:								
(a) Evaluare								8
(b) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe								16
(c) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren								30
(d) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri								30
(e) Tutoriat								10
(f) Alte activități								-
3.8 Total ore studiu individual și evaluare (suma (3.7(a))...3.7(f))					94			
3.9 Total ore pe semestru (3.4+3.8)					150			
3.10 Numărul de credite					6			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	Operare pe calculator la nivel începător (utilizator): a. Utilizare Office (Microsoft Word, Open Office, Libre Office), b. Navigare pe internet

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	
--------------------------------	--

5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	Activitățile practice se desfășoară în săli dotate corespunzător pentru activități interactive și aplicative, cu acces la resurse educaționale deschise și platforme digitale instituționale; activitatea presupune participare activă, realizarea de aplicații practice, lucrări individuale și de grup, precum și evaluarea continuă a progresului studenților.
---	---

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C1. identifica nevoile în materie de educație C2. gestionează cunoștințele în vederea unui impact strategic C3. aplică metode științifice C4. monitorizează evoluțiile din domeniul educației C5. gestionează dezvoltarea profesională personală C6. da dovadă de expertiză disciplinară C7. desfășoară cercetare calitativă C8. aplică principiile eticii și integrității științifice în activitățile de cercetare C9. gestionează publicații deschise C10. interacționează profesional în mediile de cercetare și profesionale C11. gestionează date interoperabile și reutilizabile accesibile și ușor de găsit C12. oferă consiliere în ceea ce privește elaborarea programei de învățământ C13. redactează lucrări științifice, academice și documentație tehnică C14. desfășoară activități de cercetare la nivel interdisciplinar C15. analizează sistemul de educație C16. evaluează programe educaționale C17. dezvoltă un concept pedagogic C18. realizează audituri de calitate C19. oferă consiliere în ceea ce privește metodele de predare C20. oferă consiliere în ceea ce privește planuri de lecție C21. elaborează programa de învățământ C22. monitorizează implementarea programei de învățământ C23. organizează proiecte pentru îndeplinirea nevoilor educaționale
Competențe transversale	CT1. dă dovadă de inițiativă CT2. oferă consiliere altora CT3. își asumă responsabilitatea CT4. abordează provocările în mod pozitiv

7. Rezultatele așteptate ale învățării

Cunoștințe	a) Cunoaște principiile științei deschise, modelele de publicare deschisă, rolul tehnologiilor informației în sprijinirea cercetării și funcționalitățile sistemelor actuale de informații privind cercetarea (CRIS); b) Înțelege cerințele de vizibilitate, accesibilitate și management al producției științifice; c) Cunoaște principiile proiectării curriculare, structura programelor și planurilor de învățământ, logica formulării competențelor și rezultatelor învățării, precum și particularitățile nevoilor actuale ale formabililor; d) Cunoaște taxonomiile obiectivelor și rezultatelor învățării, particularitățile diferitelor cicluri de învățământ, principiile selecției metodelor de predare și criteriile de alegere a resurselor educaționale; e) Cunoaște mecanismele instituționale de implementare a curriculumului, rolul documentelor de reglementare și al procedurilor interne, precum și criteriile de selecție și utilizare a metodelor și resurselor de predare adecvate.
------------	---

Abilități	a) Utilizează instrumente digitale pentru organizarea, diseminarea și monitorizarea rezultatelor cercetării; b) Valorifică sisteme CRIS pentru gestionarea informațiilor privind activitatea științifică; c) Corelează obiectivele, conținuturile, strategiile didactice și resursele cu nevoile actuale ale formabililor; d) Adaptează propunerile curriculare la contexte educaționale diferite; e) Elaborează și planifică obiective și rezultate ale învățării pentru diferite cicluri de învățământ, clase sau grupe de elevi; f) Selectează metode de predare adecvate; g) Identifică și valorifică resurse educaționale relevante pentru atingerea finalităților propuse; h) Evaluează gradul de respectare a cerințelor curriculare și adecvarea metodelor și resurselor utilizate.
Responsabilitate și autonomie	a) Manifestă deschidere față de practicile de știință deschisă; b) Respectă normele privind drepturile de autor, licențierea și utilizarea responsabilă a tehnologiei; c) Contribuie la creșterea transparenței și vizibilității cercetării; d) Manifestă creativitate și responsabilitate în proiectarea curriculară; e) Manifestă responsabilitate în proiectarea didactică; f) Urmărește coerența dintre obiective, conținuturi, metode și evaluare; g) Adaptează planificarea la nevoile și potențialul beneficiarilor; h) Manifestă responsabilitate față de calitatea și coerența aplicării curriculumului; i) Contribuie la îmbunătățire a practicilor de implementare curriculară.

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

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea competențelor necesare integrării critice, creative și eficiente a noilor media în procesul educațional, în vederea proiectării unor experiențe de învățare inovatoare, interactive și adaptate contextului digital actual.
8.2 Obiectivele specifice	La nivel cognitiv – cunoaștere și înțelegere: 1. să explice conceptele, caracteristicile și funcționalitățile noilor media și rolul acestora în procesele educaționale; 2. să identifice principiile pedagogice și curriculare relevante pentru integrarea noilor media în activitățile de predare și învățare; 3. să descrie criteriile de selecție și utilizare a metodelor, resurselor și instrumentelor digitale în raport cu obiectivele și rezultatele învățării; 4. să explice principiile accesibilității, incluziunii, științei deschise, drepturilor de autor și utilizării responsabile a tehnologiilor și resurselor digitale; 5. să analizeze relația dintre nevoile formabililor, obiectivele operaționale, conținuturi, metode de predare și resursele oferite de noile media. La nivel aplicativ: 1. să identifice și să selecteze instrumente și resurse specifice noilor media în funcție de nevoile formabililor și de finalitățile educaționale; 2. să elaboreze secvențe și activități didactice care integrează adecvat noile media; 3. să coreleze obiectivele operaționale și rezultatele învățării cu conținuturile, metodele didactice și resursele digitale utilizate; 4. să adapteze metodele și resursele digitale la contexte educaționale și categorii

	diferite de formabili; 5. să evalueze adecvarea pedagogică, accesibilitatea și relevanța resurselor și soluțiilor digitale utilizate; 6. să utilizeze instrumente digitale pentru elaborarea, organizarea și diseminarea resurselor și produselor educaționale. La nivel reflexiv și axiologic: 1. să analizeze critic oportunitățile și limitele utilizării noilor media în procesele de predare și învățare; 2. să reflecteze asupra adecvării alegerilor pedagogice și tehnologice în raport cu nevoile și potențialul formabililor; 3. să argumenteze alegerea metodelor, resurselor și instrumentelor digitale utilizate în proiectarea activităților educaționale; 4. să evalueze critic propriile practici de integrare a noilor media și să identifice direcții de îmbunătățire; 5. să formuleze propuneri de optimizare a practicilor de predare prin valorificarea pedagogică a noilor media. 6. să manifeste responsabilitate și integritate în utilizarea tehnologiilor și resurselor digitale în educație; 7. să respecte principiile eticii și integrității științifice, drepturile de autor, licențierea și normele privind utilizarea responsabilă a informației; 8. să manifeste deschidere față de inovarea pedagogică și valorificarea responsabilă a noilor media; 9. să promoveze accesibilitatea, incluziunea și adaptarea practicilor digitale la diversitatea nevoilor formabililor; 10. să își asume responsabilitatea pentru calitatea și coerența proiectării și implementării activităților educaționale bazate pe noile media.
--	---

9. Conținuturi

9.1 Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
9.2. Activități practice	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Introducere și explorare a noilor media în educație: – lectura interactivă despre tipuri de noile media și exemple în educație; – proiectarea unei hărți mentale digitale cu tipuri de medii și posibile utilizări didactice; fiecare grup încarcă o schiță în portofoliu digital.	8	Conversația Lectura Instruire asistată de calculator Învățarea prin descoperire Învățarea prin colaborare Demonstrația Simularea Studiul de caz Jocul didactic Explozia stelară	
Etică, siguranță și identitate digitală în mediul școlar – lectura interactivă despre identitate digitală, confidențialitate, cyberbullying, politici școlare, GDPR/consent parental; – analiza diferențelor dintre Copyright tradițional, Public Domain și licențele Creative Commons (CC).	4		
Analiza platformelor sociale – prezentarea comparativă a platformelor sociale și formularea exemplurilor de activități didactice pentru fiecare; – completarea unei grile de evaluare pedagogică; – crearea unui calendar editorial pentru postările	4		

educaționale.			
Instrumente multimedia: imagine și grafică pentru educație – introducere în principii de design vizual; – creare infografic pentru o lecție.	4		
Audio și podcasting în educație – principii de audio (microfon, poziționare, zgomot de fond, storyboard pentru episod); – înregistrare și distribuirea unui episod scurt (3–5 min) pe o temă pe o platformă educațională.	8		
Video educațional: concepție și editare – prezentare de exemple de bune practici în producția video în educație; – realizarea unui videoclip educațional; – vizionare și feedback colegial.	8		
Realitate augmentată și virtuală – prezentare demo de aplicații mobile AR și VR edu; – creare de AR/VR și folosirea de aplicații mobile pentru a testa experiențe AR; – reflecții și analize ale integrării în scenarii didactice.	8		
Gamificare și aplicații interactive. Crearea unui joc interactiv educațional	4		
Scenarii didactice integrate cu noile media	4		
Știința deschisă și instrumente digitale pentru cercetare (CRIS & Open Access)	4		
Bibliografie: 1. Barkoczi, N. (2023a). Digitalizarea predării-învățării-evaluării ca vector al alinierii interculturale. <i>Buletin Stiintific, Seria A, Fascicula Filologie, XXXII</i>, 115–122. 2. Barkoczi, N. (2023b). Integrarea tehnologiilor digitale în practica pedagogică a studenților. In <i>Utilizarea noilor tehnologii în instruirea academică. Repere în formarea inițială și continuă a cadrelor didactice</i> (pp. 45–65). GlobeEdit Publishing House. 3. Bi, X., Hu, Y., Li, L., Zhang, J., & Yang, X. (2025). Immersive virtual reality for classroom management training: Enhancing pre-service teachers' skills, emotions, and learning satisfaction. <i>Education and Information Technologies</i>, 30(9), 12387–12411. https://doi.org/10.1007/s10639-024-13248-z 4. Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (Digcompedu). <i>European Journal of Education</i>, 54(3), 356–369. https://doi.org/10.1111/ejed.12345 5. Caviglia, F., Boie ,Mette Alma Kjærsholm, Dalsgaard ,Christian, & and Pedersen, A. Y. (n.d.). Bringing digital competence to the disciplines. <i>Education Inquiry</i>, 1–29.			

<https://doi.org/10.1080/20004508.2024.2318842>

6. Concepción Rosa, J. D., Veytia Bucheli, M. G., Gómez Galán, J., & López Meneses, E. (2019). Integrating the Digital Paradigm in Higher Education: ICT Training and Skills of University Students in a European Context. *International Journal of Educational Excellence*, 5(2), 47–64. <https://doi.org/10.18562/IJEE.048>
7. Cucoș, C. (2020). Generarea conținuturilor școlare/suporturilor de învățare de tip elearning. Caracteristici și criterii de calitate. In *Educație digitală* (pp. 256–272). Polirom.
8. Cucoș, C. (2023). Digital Pedagogy. Foreshadowing, Status, and Components. *The Journal of Educational Theory and Practice DIDACTICA PRO...*, 23(2-3 (138-139)), 3–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7974394>
9. Cyberbullying. (2022, March 28). OECD. https://www.oecd.org/en/publications/cyberbullying_f60b492b-en.html
10. European Commission. (n.d.). *DigComp Framework*. EU Science Hub. Retrieved July 24, 2023, from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en
11. European Education Area, Q. education and training for all. (2023). Digital Education Action Plan (2021-2027). *European Commission*. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
12. European Schoolnet Academy. (2017). *The Networked Teacher – Teaching in the 21st Century*. ITeLab. https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:ITeLab+Networked_21C+2019/about
13. Hervás-Gómez, C., Diaz-Noguera, M. D., Barkoczi, N., Ballesteros-Regaña, C., & Domínguez-González, M. de los Á. (2025). *Educación para la diversidad: Inclusión, bienestar y sostenibilidad en contextos emergentes*. Dykinson. <http://www.dykinson.com/libros/educacion-para-la-diversidad-inclusion-bienestar-y-sostenibilidad-en-contextos-emergentes/9788410706989/>
14. Hervás-Gómez, C., Díaz-Noguera, M. D., Grosu, E. F., Măță, L., Hăisan, A.-A., & Barkoczi, N. (2024). *Transformando la educación: Tecnología, innovación y sociedad en la era digital*. Dykinson. <http://www.dykinson.com/libros/transformando-la-educacion-tecnologia-innovacion-y-sociedad-en-la-era-digital/9788410702516/>
15. Holotescu, C., & Gosseck, G. (2020). Educație deschisă. Resurse educaționale deschise și cursuri online masive deschise. In *Educație digitală* (pp. 207–229). Polirom.
16. Li, C., Wang, P., Martin-Moratinos, M., Bella-Fernández, M., & Blasco-Fontecilla, H. (2024). Traditional bullying and cyberbullying in the digital age and its associated mental health problems in children and adolescents: A meta-analysis. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 33(9), 2895–2909. <https://doi.org/10.1007/s00787-022-02128-x>
17. OECD. (2016). Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills. *OECD*. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>
18. Tribuna Învățământului. (2013, July 11). Constantin Cucoș: Manualul digital – perspectiva pedagogică. *Tribuna Învățământului*. <https://tribunainvatamantului.ro/manualul-digital-constantin-cucos/>
19. UNESCO. (2018). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers*—UNESCO Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
20. UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. <https://doi.org/10.54675/EWZM9535>
21. Zhang, J., Yen, S.-H., Liu, T.-C., Sung, Y.-T., & Chang, K.-E. (2022). Studies on Learning Effects of AR-Assisted and PPT-Based Lectures. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 31(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00533-x>
22. 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.
23. Zhang, Z., Wen, F., Sun, Z., Guo, X., He, T., & Lee, C. (2022). Artificial Intelligence-Enabled Sensing

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

Conținuturile disciplinei sunt corelate cu evoluțiile actuale ale cercetării în domeniul educației digitale și cu cerințele mediului profesional, urmărind dezvoltarea capacității de utilizare pedagogică, critică și responsabilă a tehnologiilor.

Tematica disciplinei răspunde așteptărilor comunității epistemice prin abordarea conceptelor, principiilor și practicilor actuale privind integrarea tehnologiei în educație, evaluarea resurselor digitale, știința deschisă și etica utilizării informației.

Disciplina dezvoltă competențe aplicative privind proiectarea și adaptarea activităților didactice, selectarea metodelor și resurselor digitale, valorificarea acestora în funcție de nevoile formabililor și evaluarea adecvării lor pedagogice.

Prin dimensiunea reflexivă și axiologică, disciplina susține dezvoltarea inițiativei, responsabilității, adaptabilității și deschiderii față de inovarea pedagogică și dezvoltarea profesională continuă.

11. Evaluare

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare (și forma evaluare: continuă/sumativă)	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs			
11.5 Seminar/Laborator /Proiect	Elaborarea unui portofoliu digital care să includă resursele create pe parcursul semestrului (80%) Implicarea activă și rezolvarea corectă a sarcinilor individuale la fiecare activitate practică (20%);	Probă orală: prezentarea portofoliului digital didactic	100%
11.6 Standard minim de performanță Elaborarea unui scenariu didactic integrat cu noile media			

Data completării:	Titulari	grad didactic, titlu Prenume NUME	Semnătura
20.07.2026	Curs	Lector univ. dr. Nadia Barkoczi	
	Aplicații	Lector univ. dr. Nadia Barkoczi	

Data avizării în Consiliul Departamentului	Director Departament Filologie și Studii culturale
22.07.2026	Lect. dr. Ramona Demarcsek
Data aprobării în Consiliul Facultății	Decan
23.07.2026	Conf. .dr. Anamaria Fălăuș