

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI (Centrul Universitar UBB din Reșița)
1.2 Facultatea	FACULTATEA DE EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT
1.3 Departamentul	DEPARTAMENTUL DE JOCURI SPORTIVE
1.4 Domeniul de studii	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT
1.5 Ciclul de studii	LICENȚĂ
1.6 Programul de studiu / Calificarea	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORTIVĂ/ PROFESOR DE EDUCAȚIE FIZICĂ

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro)	Utilizare SOFT-uri specializate în EFS						
2.2 Titularul activităților de curs	S.L.dr.ing. Cornelia-Victoria ANGHEL-DRUGĂRIN						
2.3 Titularul activităților de LP	S.L.dr.ing. Cornelia-Victoria ANGHEL-DRUGĂRIN						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	4	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	DC
2.8 Codul disciplinei	YLX0018						

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 lucrări practice	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	14	3.6 lucrări practice	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					11
Tutoriat					-
Examinări					2
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual			33		
3.8 Total ore pe semestru			75		
3.9 Numărul de credite			3		

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Nu este cazul
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Aplicații Office365, sală de curs dotată cu laptop, videoproiector, tablă magnetică
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Activitățile aplicative în laboratorul A1.4 -CUBB prevăzut cu stații de lucru, legate în rețea LAN și conexiune Internet

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>CP1. Proiectarea modulară (Educație fizică și sportivă) și planificarea conținuturilor de bază ale domeniului cu orientare interdisciplinară.</p> <p>CP2. Organizarea curriculumului integrat și a mediului de instruire și învățare, cu accent interdisciplinar (Educație fizică și sportivă).</p>
Competențe transversale	<p>CT2 Îndeplinirea în condiții de eficiență și eficacitate a sarcinilor de lucru pentru organizarea și desfășurarea activităților sportive.</p> <p>CT3 Operarea cu programe digitale, documentarea și comunicarea într-o limbă de circulație internațională</p>

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Formarea cunoștințelor și abilităților fundamentale necesare pentru utilizarea calculatoarelor personale și dispozitivelor inteligente moderne (desktop, laptop, palmtop) și a programelor aplicații
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Însușirea terminologiei specifice, a metodelor, tehnicilor și a softurilor specifice utilizate în EFS sub mediul de operare Windows sau Android; Dezvoltarea abilităților de utilizare a editoarelor de text, foi de calcul tabelare și programe de prezentare și redare a informațiilor foloind efecte video și audio speciale; Inițierea în utilizarea softurilor aplicații pentru EFS și în utilizarea serviciilor Internet precum și a platformelor de predare-comunicare online.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Fundamentele tehnologiei informațiilor. terminologie specifică. Informatica și societatea informațională. Date. Informații. Cunoștințe. Semnal analogic și digital. Unități de măsurare bit/Byte, multiplii acestora.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
2. Tipuri de calculatoare și dispozitive inteligente utilizate în EFS. Calculatoare statice, dispozitive mobile inteligente. Avantajele utilizării sistemelor computerizate. Funcțiile și obiectivele sistemelor de operare.	Prelegere interactivă Explicație, discuții Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
3. Implementarea softurilor pe calculatoare și dispozitive inteligente (gadget-uri).	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare	1 oră Pentru e-learning suportul de

Prezentarea pachetului Office 365. Tehnoredactarea documentelor Microsoft Word.	Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	curs este pe platforma Microsoft TEAMS
4. MICROSOFT EXCEL. Foi de calcul tabelar. Formule avansate de calcul. Operații de filtrare, sortare date, etc.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
5. Baze de date în EXCEL. reprezentarea grafică a datelor	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
6. Programul aplicație PowerPoint de editare prezentări.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
7. Baze de date în Microsoft Office Access Creare, șabloane, interogare, rapoarte în baze de date. Macrocomenzi în baze de date Microsoft Access	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
8. Internetul ca sistem informatic internațional de comunicare. Navigarea pe Internet. Serviciul web de căutare a informațiilor online.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
9. Proiectarea aplicațiilor multimedia. Filmul didactic.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Dialog cu studenții	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
10. Medii digitale de realitate virtuală. Tipuri de aplicații. Echipamente necesare pentru folosirea experimentelor virtuale. platforme educaționale virtuale. Engage. Platforme de inteligență artificială E-oN XR	Prelegere interactivă Expunere Explicație Exemplificare Dialog cu studenții	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
11. Realitatea augmentată. Aplicații inteligente. Diferența dintre realitatea virtuală și cea augmentată.	Prelegere interactivă Expunere Explicație Exemplificare Demonstrație	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
12. Elemente de programare pentru utilizarea programelor aplicații în EFS: limbajul html, php, css, JavaScript	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma

	Problematizare Argumentare Demonstrație	Microsoft TEAMS
13. Elemente juridice de securitate și etica în utilizarea aplicațiilor și platformelor online. Protejarea datelor. Securitatea informațiilor electronice. Arhivarea și protejarea documentelor.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie Jurnal rezumativ	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS

Bibliografie

1. Anghel-Drugărin Cornelia-Victoria, (2022) Utilizare soft-uri în EFS, note de curs, CUBB din Reșița
2. Cuteanu S., (2014), *Excel prin exemple*, Editura Polirom, București
3. Nedelcu, D. (2001). *Microsoft Excel. Concepte teoretice și aplicații*. Editura Orizonturi Universitare, Timișoara
4. Popovici Gh., (2009), *Sisteme informaționale*, Editura EDP, București
- 5.***** www.w3schools.com/html
6. <https://support.microsoft.com/ro-ro/office/informa%C8%9Bii-despre-structura-unei-baze-de-date-access-001a5c05-3fea-48f1-90a0-cccaa57ba4af>

8.2 Seminar / LP	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea temelor lucrărilor practice. Prezentarea arhitecturală software a sistemului informatic existent în laboratorul de Informatică al universității. Prezentarea aplicațiilor existente pe calculatoarele/stațiile de lucru din rețeaua laboratorului. Organizarea datelor utilizând fișiere și directoare.	Instrucțaj Norme de protecția și securitatea muncii în laboratorul de informatică	2 ore Laborator Informatică A1.4
2. Date. Informații. Cunoștințe. Reprezentarea acestora. Unități de măsurare bit/Byte. Calculul capacității de stocare și memorare a diferitelor dispozitive hardware.	Aplicații practice în laborator	Lucru individual - 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
3. Implementarea softurilor pe calculatoare și dispozitive inteligente. Tehnoredactarea unor documente utile în Microsoft Word (cerere de angajare, scrisoare de intenție, Curriculum Vitae, etc.)	Aplicații practice în laborator Întocmire documente personale	Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4
4. Crearea documentelor cu operații specifice Word, editarea listelor, inserarea tabelor, editorul de ecuații, etc.	Aplicații practice în laborator	Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4 TEST 01 Word cu ponderea în nota finală: 10%
5. Crearea de tabele în Microsoft Excel . Prelucrarea datelor (editare, formatare celule, antet/subsol, comentarii, etc.) și a tabelor	Aplicații practice în laborator	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc.

(filtrare, sortare, singularizare, blocare, etc).		Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
6.FUNCȚII AVANSATE în Microsoft EXCEL. Utilizarea funcțiilor de text, de calcul. (matematic, statistic), logice. Aplicații de utilizare a unor funcții avansate în calcule tabelare.	Aplicații practice în laborator	Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4 TEST 02 cu ponderea în nota finală: 10%
7.Utilizarea programelor aplicații: Realizare prezentări Power Point cu efecte video, animație, audio, etc.	Aplicații practice în laborator	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
8. Întocmirea Rapoartelor în baze de date Microsoft Access. Macrocomenzi în baze de date Microsoft Access	Aplicații practice în laborator	Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4 TEST 03 cu ponderea în nota finală: 10%
9. Realizarea unui film de prezentare didactic pentru EFS. https://edpuzzle.com/discover	Aplicații practice în laborator	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
10. Softuri și platforme de inteligență artificială. Aplicații de Realitate virtuală: Engage, Eon-XR	Aplicații practice în laborator	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
11. Softuri și aplicații de realitate augmentată. Google translate, SkyView, GPS, Waze, etc.	Aplicații practice în laborator	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
12. Inițiere în programare și aplicații în EFS: limbajul html, php, css, JavaScript	Aplicații practice în laborator	Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4
13. Securitatea informațiilor electronice. Arhivarea și protejarea documentelor. Semnătura digitală.	Aplicații practice în laborator	2 ore Laborator Informatică A1.4
14.Recuperări, discuții finale, încheierea situației lucrărilor de laborator	Aplicații practice	Recuperări și teste- 2 ore Jurnal rezumativ

Bibliografie

1. Anghel-Drugărin Cornelia-Victoria,(2022) Utilizare soft-uri în EFS, Lucrări de laborator, CUBB din Reșița
2. Popovici Gh., Anghel C., (2021) *Informatică economică*, Ghid de laborator, CUBB din Reșița
3. Popovici Gh., (2020) *Tutorial Microsoft TEAMS*,CUBB din Reșița
4. **** www.w3schools.com/html
5. **** <https://www.itlearning.ro/>
6. <https://edpuzzle.com/discover>

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității 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 Curs	Nivelul cunoștințelor dobândite privind terminologia IT Capacitatea de utilizare adecvată a programelor aplicații de bază Nivelul abilităților de operare pe calculatoare	Examenul constă din proba scrisă (offline sau online) pe baza unui formular electronic cu 20 de întrebări tip grilă și întrebări deschise cu răspuns liber. Fiecare întrebare are un punctaj de maxim 5 puncte. Pentru promovarea probei scrise fiecare student trebuie să obțină cel puțin jumătate (50 puncte) din punctajul total de 100 puncte.	70%
10.5 Seminar/laborator	Nivelul aptitudinilor practice în utilizarea calculatoarelor și a programelor aplicații (Word, Excel, PowerPoint, HTML, SQL) 4 (patru) Teste tip activități aplicative pe parcursul semestrului		30%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none">• Pentru absolvirea acestei discipline, este necesară promovarea lucrărilor practice cu nota minim 5 (cinci);• La proba scrisă de la COLOCVIU fiecare student trebuie să obțină nota finală de minimum 5 (cinci);• Nota finală la COLOCVIU este determinată de formula: $N=0.7xN_{ex} +0.3xN_{lp}$.			

Data completării

21.04.2022

Semnătura titularului de disciplină

S.I.dr.ing. Cornelia-Victoria Anghel-Drugărin

Semnătura directorului de departament

Conf. univ. dr. Alin Marius Baciu