

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI
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	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORTIVĂ (la Reșița)

### 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	Op

### 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"> <li>Nu este cazul</li> </ul>
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> <li>digitale, TIC</li> </ul>

### 5. Condiții

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> <li>Este necesară prezența studenților în sala desfășurare a cursului, la ora precizată în orar, în ținută decentă. În caz contrar, se aplică sancțiuni, de depunere sau chiar restricționare de a intra în colodiviu</li> </ul>
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se notează temele și activitățile aplicative în laboratorul de Informatică A1.4. Situația la laborator se încheie când toate lucrările practice sunt efectuate și temele predate. În caz contrar, nu se acceptă intrarea în colodiviu, respectiv nepromovarea disciplinei.</li> </ul>

### 6. Competențele specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	<p>CP1. Proiectarea modulară 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>
<b>Competențe transversale</b>	<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)

<b>7.1 Obiectivul general al disciplinei</b>	Absolventul, prin cunoștințele manageriale dobândite, știe să coordoneze și să gestioneze proiecte, folosindu-se de capacitatea de decizie, de gândirea critică și inovatoare, precum și de calitățile de lider, de munca în echipă și de competențele digitale în domeniul activităților sportive.
<b>7.2 Obiectivele specifice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Absolventul are cunoștințele necesare pentru a planifica, a pregăti și a oferi programe și lecții în cadrul activităților de educație fizică și sport pentru elevi, prin intermediul software-urilor dedicate, instalate pe dispozitivele inteligente moderne.</li> <li>- Absolventul are capacitatea de a elabora unități/secvențe didactice, specifice domeniului, bazate pe conexiuni interdisciplinare.</li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Fundamentele tehnologiei informațiilor, terminologie specifică în EFS. Informatica și societatea informațională. Date. Informații. Cunoștințe. Semnal analogic și digital. Unități de măsurare bit/Byte și 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. Tipuri de imprimante. 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). Prezentarea pachetului Microsoft Office 365. Tehnoredactarea documentelor Microsoft Word. Crearea unui cuprins automat.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS

4. MICROSOFT EXCEL. Foi de calcul tabelar în Excel. Formule avansate de calcul. Operații de filtrare, sortare date, in baze de date Excel etc.	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
5. Baze de date în EXCEL. Reprezentarea grafică a datelor în Excel. Diagrame Excel	Demonstrație	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
6. Programul aplicație PowerPoint de editare a unor prezentări academice. Efecte 3D. Inserarea de link-uri audio-video	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare	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 DB 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 Demonstrație Reflexie	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 de top instalate pe dispozitive 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. Utilizarea programelor aplicații offline pentru un domeniu Pachetul GAFE (Aplicații Google pentru educație). Platforme și software educaționale utilizate în EFS.	Prelegere interactivă Expunere Explicație Exemplificare Dialog cu studenții	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
13. Elemente de programare pentru utilizarea programelor aplicații în EFS: limbajul html, php, css, JavaScript	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Demonstrație	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
14. Elemente juridice de securitate și etica în utilizarea aplicațiilor și platformelor online. Protejarea datelor. Securitatea informațiilor electronice.	Prelegere interactivă Explicație. Exemplificare Problematizare. Argumentare Demonstrație Reflexie	1 oră Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS

Arhivarea și protejarea documentelor.	Jurnal rezumativ	
<b>Bibliografie</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Anghel-Drugărin Cornelia-Victoria,(2023) Utilizare soft-uri în EFS, note de curs, CUBB din Reșița</li> <li>Anghel-Drugărin Cornelia-Victoria,(2022) Informatică Aplicată, Note de curs CD, Biblioteca CUBB din Reșița</li> <li>Cuteanu S., (2014), <i>Excel prin exemple</i>, Editura Polirom, București</li> <li>Nedelcu, D. (2005). <i>Microsoft Excel. Concepte teoretice și aplicații</i>. Editura Orizonturi Universitare, Timișoara</li> <li>Popovici Gh., (2009), <i>Sisteme informaționale</i>, Editura EDP, București</li> <li>***** <a href="http://www.w3schools.com/html">www.w3schools.com/html</a></li> <li><a href="https://support.microsoft.com/ro-ro/office/informa%C8%9Bii-despre-structura-unei-baze-de-date-access-001a5c05-3fea-48f1-90a0-cccaa57ba4af">https://support.microsoft.com/ro-ro/office/informa%C8%9Bii-despre-structura-unei-baze-de-date-access-001a5c05-3fea-48f1-90a0-cccaa57ba4af</a></li> </ol>		
8.2 Seminar / LP	Metode de predare	Observații
<p>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.</p>	<p>Instructaj Norme de protecția și securitatea muncii în laboratorul de informatică</p>	<p>2 ore Laborator Informatică A1.4 sau A1.5</p>
<p>2. Date. Informații. Cunoștințe. Reprezentarea acestora. Unități de măsurare bit/Byte. Scrierea numelui pe biți/Bytes Calculul capacității de stocare și memorare a diferitelor dispozitive hardware.</p>	<p>Aplicații practice în laborator</p>	<p>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</p>
<p>3. Implementarea softurilor pe calculatoare și dispozitive inteligente. Tehnoredactarea unor documente utile în Microsoft Word (cerere de angajare, scrisoare de intenție, Curriculum Vitae, etc.).</p>	<p>Aplicații practice în laborator Întocmire documente personale</p>	<p>Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4</p>
<p>4. Crearea documentelor cu operații specifice Word, editarea listelor, inserarea tabelelor, editorul de ecuații, etc. Realizarea unui cuprins automat pentru un document masiv.</p>	<p>Aplicații practice în laborator</p>	<p>Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4 TEST 01 Word cu ponderea în nota finală: 10%</p>
<p>5. Crearea de tabele în <b>Microsoft Excel</b>. Prelucrarea datelor (editare, formatare celule, antet/subsol, comentarii, etc.) și a tabelelor (filtrare, sortare, singularizare, blocare, etc).</p>	<p>Aplicații practice în laborator</p>	<p>Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția +feedback</p>
<p>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.</p>	<p>Aplicații practice în laborator</p>	<p>Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4 TEST 02 cu ponderea în nota finală: 10%</p>
<p>7. Utilizarea programelor aplicații: Realizare prezentări Power Point cu efecte video, animație, audio, etc.</p>	<p>Aplicații practice în laborator</p>	<p>Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția + feedback</p>
<p>8. Întocmirea Rapoartelor în baze de date Microsoft Access. Macrocomenzi în baze de date Microsoft Access</p>	<p>Aplicații practice în laborator</p>	<p>Lucru individual - 2 ore Laborator Informatică A1.4 TEST 03 cu ponderea în nota finală: 10%</p>

9. Realizarea unui film de prezentare didactic pentru EFS. <a href="https://edpuzzle.com/discover">https://edpuzzle.com/discover</a>	Aplicații practice în laborator	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția + 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 + 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. Didactica digitală. Recuperări, discuții finale, încheierea situației lucrărilor de laborator.	Aplicații practice	Recuperări și teste- 2 ore  Jurnal rezumativ
<b>Bibliografie</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anghel-Drugărin Cornelia-Victoria, (2023) Utilizare soft-uri în EFS, Lucrări de laborator, CUBB din Reșița</li> <li>2. Anghel-Drugărin Cornelia-Victoria, (2023) Informatică Aplicată, CD, Biblioteca CUBB din Reșița</li> <li>3. Popovici Gh., Anghel-Drugărin C., (2021) <i>Informatică economică</i>, Ghid de laborator, CUBB din Reșița</li> <li>4. Popovici Gh., (2020) <i>Tutorial Microsoft TEAMS</i>, CUBB din Reșița</li> <li>5. **** <a href="http://www.w3schools.com/html">www.w3schools.com/html</a></li> <li>6. **** <a href="https://www.itlearning.ro/">https://www.itlearning.ro/</a></li> <li>7. <a href="https://edpuzzle.com/discover">https://edpuzzle.com/discover</a></li> <li>8. platforma Teams</li> <li>9. platforma Moodle</li> <li>10. platforma Edmodo</li> <li>11. Google Classroom</li> <li>12. Video conferințe / întâlniri Zoom</li> </ol>		

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

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
--

## 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	Examenul constă din proba scrisă , 20 de întrebări din cursuri și lucrările practice	70%

10.5 Seminar/laborator	Nivelul aptitudinilor practice în utilizarea calculatoarelor și a programelor aplicații (Word, Excel, PowerPoint, DB Access, HTML, SQL) Nivelul abilităților de operare pe calculatoare se demonstrează prin cele 4 (patru) Teste tip activități aplicative pe parcursul semestrului .	30%
10.6 Standard minim de performanță		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentru absolvirea acestei discipline, este necesară promovarea lucrărilor practice cu nota minim 5 (cinci);</li> <li>• La proba scrisă de la COLOCVIU fiecare student trebuie să obțină nota finală de minimum 5 (cinci);</li> <li>• Nota finală la COLOCVIU este determinată de formula: <math>N=0.7xN_{ex} +0.3xN_{lp}</math>.</li> </ul>		

Data completării:	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de seminar
18.06.2024	S.L.dr.ing. Cornelia-VictoriaANGHEL-DRUGĂRIN	S.L.dr.ing. Cornelia-VictoriaANGHEL-DRUGĂRIN
Data avizării:	Responsabil program	Director departament
	Conf. univ. dr. Andrade-Ionuț Bichescu	Conf. univ. dr. Alin Marius Baci