



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „VALAHIA” DIN TÂRGOVIȘTE
FACULTATEA DE TEOLOGIE ORTODOXĂ ȘI ȘTIINȚELE EDUCAȚIEI
DEPARTAMENTUL ȘTIINȚELE EDUCAȚIEI

FIȘA DISCIPLINEI AN UNIVERSITAR 2026-2027

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Valahia din Târgoviște
1.2 Facultatea/Departamentul	Teologie Ortodoxă și Științele Educației
1.3 Departamentul	Științele Educației
1.4 Domeniul de studii	Științe ale educației
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Pedagogia Învățământului Primar și Preșcolar

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Educație digitală inteligentă						
2.2 Titularul activităților de curs	Prof.univ.dr. Gabriel GORGHIU						
2.3 Titularul activităților de seminar	Prof.univ.dr. Gabriel GORGHIU						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E	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 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
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					16
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					8
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutoriat					
Examinări					14
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual					58
3.9 Total ore pe semestru					100
3.10 Numărul de credite					4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	- Fundamentele pedagogiei (Teoria și metodologia curriculum-ului); - Pedagogie (Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării); - Psihologie educațională.
4.2 de competențe	- Exploatarea unor cunoștințe și abilități specifice Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor (dobândite în liceu sau în primul an de facultate)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	- Sală echipată cu smartboard, white-board, markere - Calculator conectat la rețeaua Internet, cu acces (parțial) la platforma instituțională (Moodle) În cazul studenților cu dizabilități, condițiile de desfășurare, metodele de instruire și, după caz, metodele de evaluare se vor adapta, prin raportare la nevoile specifice ale acestora. (conform Anexa 1 la
-------------------------------	---

	Regulamentul privind examinarea și notarea studenților REG 07).
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	- Sală dotată cu calculatoare electronice (PC-uri), echipamente specifice multimedia (aparat foto digital, cameră video, echipamente audio), Microsoft Office / Open Office, aplicații multimedia minimale - aplicații pentru prelucrare imagine/video, aplicații educaționale, platforme cu Resurse Educaționale Deschise. - Sisteme de calcul conectate la rețeaua Internet, cu acces la platforma instituțională (Moodle) În cazul studenților cu dizabilități, condițiile de desfășurare, metodele de instruire și, după caz, metodele de evaluare se vor adapta, prin raportare la nevoile specifice ale acestora. (conform Anexa 1 la Regulamentul privind examinarea și notarea studenților REG 07).

6. Rezultatele învățării

6.1 Cunoștințe (<i>Rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Pot fi teoretice și/sau faptice</i>) RAI. 1.1. Prezintă conținuturile specifice domeniului și corelează principalele teorii și orientări metodologice ale învățării din perspectiva proiectării / designului pedagogic. RAI: 9.1. Definește profilul digital al elevilor și adaptează conținuturile curriculare la acest specific. RAI 9.2. Identifică specificul exigențelor și rigorilor de utilizare responsabilă a noilor tehnologii în situații didactice variate. RAI 9.3. Descrie specificul și potențialul formativ al unei varietăți de aplicații digitale, raportându-se critic la utilizarea lor educațională în eficientizarea învățării.	
6.2 Aptitudini (<i>Capacitatea de a aplica cunoștințe și de a utiliza know-how pentru a duce la îndeplinire sarcini și a rezolva probleme. Aptitudinile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente)</i>) RAI 1.8. Elaborează modele de proiectare a activităților educaționale sau design pedagogic, integrând resursele inovative. RAI 9.4. Aplică noi resurse și tehnologii în elaborarea și derularea planului de dezvoltare a carierei pe termen mediu și lung. RAI 9.5. Analizează profilul digital al elevilor și implicațiile utilizării tehnologiei asupra dezvoltării și învățării. RAI 9.6. Integrează în mod adecvat și responsabil tehnologia în predare, învățare și evaluare, valorificând oportunitățile de învățare colaborativă. RAI 9.7. Utilizează resursele digitale pentru sprijinirea elevilor în procesul de învățare și de orientare școlară și profesională, și pentru comunicarea cu familia/tutorii. RAI 9.8. Utilizează tehnologia digitală pentru dezvoltarea instituției din care face parte.	
6.3 Responsabilitate și autonomie (<i>Capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale</i>) RAI. 1.10. Utilizează autonom norme, standarde, obiective curriculare și metodologii specifice în proiectarea și/sau implementarea programelor / proiectelor / intervențiilor / acțiunilor educaționale. RAI 9.9. Manifestă atitudini pozitive, active, creative și reflexive, a spiritului critic față de profesia didactică și propria formare continuă. RAI 9.10. Promovează imaginea instituției și a propriei profesii prin implicarea în diverse proiecte/programe educaționale. RAI: 9.11. Gestionează mediul digital educațional în siguranță, responsabil și etic, în acord cu caracteristicile și nevoile copiilor / elevilor lor în scopul eficientizării învățării. RAI 9.12. Autoevaluează competențele de utilizare a tehnologiei în procesul didactic, în vederea îmbunătățirii acestora și a adecvării continue la exigențele digitalizării în educație.	

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Formarea și dezvoltarea capacității integrate a studenților de a selecta, adapta, proiecta și implementa aplicații digitale (inclusiv susținute de inteligența artificială) precum și intervenții, respectiv activități educaționale eficiente, direcționate pe specificul diferitelor grupuri de elevi (de vârstă preșcolară sau școlară), utilizând în mod autonom metode moderne de învățare continuă și autoreglare profesională.
7.2 Obiectivele specifice	- Asimilarea cunoștințelor generale și conceptelor specifice educației digitale; - Formarea deprinderilor specifice analizei, interpretării și explicării demersurilor de instruire centrate pe TIC, în învățământul preșcolar și primar; - Formarea deprinderilor specifice aplicării principiilor și metodelor de bază de proiectare și implementare a demersurilor didactice bazate pe valorificarea resurselor Tehnologiilor Informaționale și ale Comunicațiilor; - Dobândirea de cunoștințe în legătură cu aprecierea calității, eficienței și oportunității demersurilor didactice bazate pe Tehnologiile Informaționale și ale Comunicațiilor, în vederea susținerii unei învățări eficiente pe întreg

	parcursul vieții; - Formarea deprinderilor de abordare inovativă a curriculum-ului școlar prin utilizarea software-ului educațional și a aplicațiilor / interfețelor dotate cu inteligență artificială. - Evaluarea critică a propriilor produse educaționale (programe/intervenții) și a propriului parcurs de învățare profesională, în vederea optimizării continue.
--	---

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Relația Tehnologii - Educație în Societatea bazată pe Cunoaștere / Societatea Inteligentă. Pedagogia digitală. Competențele digitale ale cadrului didactic.	Prelegerea, conversația, problematizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
2. Instruirea asistată de calculator - metodă didactică înglobată în ansamblul complex al strategiilor didactice interactive.	Prelegerea, conversația, problematizarea, algoritimizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
3. Educația digitală și resursele educaționale digitale. Platforme e-learning, materiale didactice digitale, software educațional. Principiile pedagogiei digitale. Folosirea responsabilă a tehnologiei în educație.	Prelegerea, conversația, problematizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
4. Instrumente Web: aplicații pentru stocarea și partajarea datelor, crearea de resurse Web. Resurse educaționale deschise.	Prelegerea, conversația, problematizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
5. Tehnologiile Digitale și Inteligența Artificială. AI în educație - amenințare sau oportunitate? Integrarea Tehnologiilor AI în Educația Digitală.	Prelegerea, conversația, problematizarea, algoritimizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
6. Metode de predare și evaluare proprii Educației Digitale Inteligente. Etică și responsabilitate în Educația Digitală Inteligentă.	Prelegerea, conversația, problematizarea, algoritimizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
7. Inteligența umană și artificială pentru societatea viitorului. Elevul - cetățean digital în Societatea Inteligentă.	Prelegerea, conversația, problematizarea, algoritimizarea, demonstrarea, studiul de caz	2 ore
TOTAL		14 ore

Bibliografie:

1. A. Adăscăliței, "Introducere în utilizarea inteligenței artificiale în educație", Editura Polirom, Iași, 2025
2. C. Ceobanu, C. Cucoș, O. Istrate, I. O. Pânișoară, "Educația digitală", Editura Polirom, Iași, 2020
3. G. Cramariuc, D.S. Duca (coord.), "Pedagogie digitală în dinamica societății contemporane: Vol. 1. Teorii și aplicații" [eBook]. Editura Trei, București, 2026
4. M. Dobrițoiu, C. Corbu, A. Guță, Gh. Urdea, L. Bogdanffy, "Instruire asistată de calculator și platforme educaționale on-line", Editura Universitas, Petroșani, 2019
5. L.M. Gorghiu, I. Brezeanu, G. Gorghiu, "Tehnici și metode de integrare ale tehnologiei informației și a comunicațiilor în educația preuniversitară. Elemente de instruire asistată de calculator, multimedia și aplicații web 2.0 în educație", Valahia University Press, Târgoviște, 2012
6. O. Istrate, S. Velea, C. Ceobanu, "Pedagogie digitală", Editura Polirom, Iași, 2025
7. G. Moise, "Contribuții la modelarea și conducerea proceselor de instruire online, utilizând tehnici de inteligență artificială", Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești, 2008
8. A.M.A. Petrescu, O. Nedelcu, G.A. Anghel, H.G. Coandă (coord.), "Pedagogie digitală și inovație în școala contemporană", Valahia University Press, Târgoviște, 2025
9. A. M. Suduc, M. Bîzoi, G. Gorghiu, "Tehnici informaționale computerizate - Aplicații destinate perfecționării cadrelor didactice", Editura Bibliotheca, Târgoviște, 2008
10. Teach for Romania. Curs practic de învățare pedagogie digitală și învățare colaborativă pentru profesori. https://teachforromania.org/wp-content/uploads/Digital_pack_-_curs_practic.pdf

8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
Principii de lucru în procesarea computerizată a unui document. Procesoare de documente. Fișe interactive (Liveworksheet) și fișe tipăribile (Microsoft Word). Redactarea fișelor de lucru folosind principii pedagogice.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Aplicații de procesare documente (Microsoft Word / Writer / Google Docs)
Prezentări interactive adaptate elevilor de vârstă mică. Aplicația Microsoft PowerPoint. Operarea asupra unei prezentări grafice. realizate în PowerPoint/Impress Ms. PowerPoint, Canva, Prezi.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Aplicații pentru realizare prezentări (Microsoft PowerPoint / Impress / Canva / Prezi)

Internet. Aplicații colaborative pentru educație. Instrumente Web: aplicații pentru stocarea și partajarea datelor, bloguri, wiki-uri.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Conexiune Internet, Aplicații web 2.0 (Blogspot, Wikipedia) / Google Docs)
Instrumente multimedia și resurse educaționale deschise în educație. Crearea RED-urilor. Lecții interactive.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Conexiune Internet, Aplicații multimedia, Biblioteci cu resurse educaționale deschise (LIVRESQ, EduCred, DigitalEdu)
Aplicații software pentru activitatea de proiectare didactică și predare (realizarea planurilor de lecție, a fișelor de lucru interactive, folosirea LLM-urilor în educație - asistenți virtuali ultra-inteligenți). Integrarea AI - redactarea prompturilor și evaluarea răspunsurilor.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Conexiune Internet, Aplicații dotate cu Inteligență Artificială
Aplicații software pentru activități de evaluare. Folosirea LLM-urilor în generarea de rapoarte personalizate și în redactarea de planuri individualizate.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Conexiune Internet, Aplicații dotate cu Inteligență Artificială
Medii virtuale, instrumente digitale și tehnologii emergente.	Conversația. Explicația. Demonstrația. Dezbateră. Învățarea colaborativă. Brainstormingul, Exercițiul. Instruirea asistată de calculator.	4 ore Sisteme pentru managementul învățării (Moodle, Microsoft Teams), aplicații pentru realitate virtuală (Google Arts & Culture)
TOTAL		28 ore

Bibliografie:

1. I. Brezeanu (coord.), "Profesionalizarea carierei didactice - Noi competențe pentru actori ai schimbărilor în educație din județele Dâmbovița și Buzău", Valahia University Press, Târgoviște, 2012
2. C. Ceobanu, "Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație", Editura Polirom, Iași, 2016
3. C. Ceobanu, C. Cuciș, O. Istrate, I. O. Pânișoară, "Educația digitală", Editura Polirom, Iași, 2020
4. G. Cramariuc, D.S. Duca (coord.), "Pedagogie digitală în dinamica societății contemporane: Vol. 1. Teorii și aplicații" [eBook]. Editura Trei, București, 2026
5. M. Dobrițoiu, C. Corbu, A. Guță, Gh. Urdea, L. Bogdanffy, "Instruire asistată de calculator și platforme educaționale on-line", Editura Universitas, Petroșani, 2019
6. L.M. Gorghiu, I. Brezeanu, G. Gorghiu, "Tehnici și metode de integrare ale tehnologiei informației și a comunicațiilor în educația preuniversitară. Elemente de instruire asistată de calculator, multimedia și aplicații web 2.0 în educație", Valahia University Press, Târgoviște, 2012
7. G. Grossek, D. Crăciun (coord.), "Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online", Editura Universității de Vest, Timișoara, 2020
8. A.M.A. Petrescu, O. Nedelcu, G.A. Anghel, H.G. Coandă (coord.), "Pedagogie digitală și inovație în școala contemporană", Valahia University Press, Târgoviște, 2025
9. A. M. Suduc, M. Bîzo, G. Gorghiu, "Tehnici informaționale computerizate - Aplicații destinate perfecționării cadrelor didactice", Editura Bibliotheca, Târgoviște, 2008
10. L. Ursache, G. Vâju, C. Donici, C. Herman, Moodle - administrare, utilizare, evaluare, Moodle România, Arad, 2011
11. Resurse educaționale deschise EduCred: <https://digital.educred.ro>
12. Resurse educaționale deschise DigitalEdu: <https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise>
13. Resurse e-Twinning: <https://www.etwinning.net/ro/pub/index.htm>
14. Resurse Multimedia: <http://education.nasa.gov/multimedia.html>
15. Resurse de tip applet: <https://www.walter-fendt.de/>
16. Resurse educaționale echipate cu inteligență artificială: asistenți pentru educatori și planificare (instrumente de planificare, instrumente de cercetare și sinteză), asistenți de conversație și limbaj (chat / text), generare de conținut multimedia (imagine, video, audio, transcrieri automate sau lecții video interactive), programe internaționale de referință (Experience AI), ghiduri și cadre de lucru (GhidAIEDU.ro, ghiduri naționale de bune practici)

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

Disciplina asigură dezvoltarea competențelor digitale ale viitoarelor cadre didactice, permițându-le acestora să se adapteze cu succes la solicitările specifice profesiei didactice și la schimbările și dinamica aferente fenomenului educațional contemporan.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	- gradul de asimilare a conceptelor și a limbajului de specialitate - completitudinea și corectitudinea cunoștințelor (studentul face dovada stăpânirii conceptelor teoretice și aplicative cu care s-a operat pe parcursul cursului, acestea regăsindu-se în răspunsuri exacte oferite la evaluarea finală); - capacitatea de a opera, în diferite contexte, cu cunoștințele asimilate (studentul propune și redactează un scenariu didactic în format impus, în care sunt tratate riguros componentele specifice cerute).	- examinare scrisă care vizează aprecieri asupra însușirii cunoștințelor teoretice (30%); - examinare orală care are drept subiect scenariul didactic realizat (30%).	60%
10.5 Seminar/laborator	- capacitatea de a opera, în diferite contexte, cu cunoștințele asimilate (studentul rezolvă aplicațiile propuse la finalul activităților practice).	- examinare orală care are drept subiect aplicațiile propuse pentru scenariul didactic în format impus (30%); - monitorizare periodică a progresului studentului, în cadrul ședințelor dedicate activităților practice (10%);	40%
10.6 Standard minim de performanță			
a) Proiectarea unor secvențe de activitate didactică / scenariu didactic, urmând un format impus			
b) Manifestarea unei atitudini pro-active și constructive în raport cu propriul proces de dezvoltare personală și profesională			
c) Elaborarea unor instrumente digitale, în acord cu conținuturile indicate de programă, la disciplina de specialitate			
e) Participarea la activitățile didactice în proporție de 50%			
Prezența la activități este un act de maturitate profesională și responsabilitate socială - o investiție în propria valoare profesională și o dovadă de respect față de cei din jur!			

Data completării
27.09.2026

Titular curs
Prof.univ.dr. Gabriel GORGHIU

Titular aplicații
Prof.univ.dr. Gabriel GORGHIU

Data avizării în departament
29.09.2026

Director departament
Conf.univ.dr. Gabriela Alina ANGHEL

Data avizării în
Consiliul Facultății
30.09.2026

Decan
Prof.univ.dr. Florea ȘTEFAN