

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Sociologie și Psihologie / Psihologie
1.3 Catedra	-
1.4 Domeniul de studii	Toate specializările
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Toate specializările

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	DISCIPLINĂ TRANSVERSALĂ: Learning English with technology/Limba engleză învățată cu ajutorul tehnologiei						
2.2 Titularul activităților de curs	Lector dr. Bran Ramona						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lector dr. Bran Ramona						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Opt

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					7
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					7
Tutoriat					-
Examinări					1
Alte activități.....					-
Total ore					50
3.7 Total ore studiu individual		22			
3.8 Total ore pe semestru		28			
3.9 Numărul de credite / Nr. ore total		2 / 50			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• nu este cazul
4.2 de competențe	• digitale minime (ex. tehnoredactare, căutare și navigare pe Internet)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• nu este cazul
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	• deținerea unei adrese de email în domeniul e-uvt.ro; participarea pe platforma online unde se vor posta cursurile/temele disciplinei

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea competențelor de comunicare într-o limbă străină (limba engleză), folosind noi tehnologii digitale și aplicații specifice mediului online; • consolidarea priceperilor și deprinderilor de ascultare, vorbire, citire, scriere și compunere în limba engleză; • exersarea principalelor probleme de gramatică: verbul (moduri, timpuri, aspecte), substantivul, adjectivul și adverbul, cuvinte de legătură (conjuncții, prepoziții), topică; • îmbogățirea lexicului; • dezvoltarea abilităților creative ale studenților; • îmbunătățirea competențelor digitale de lucru cu imagini, sunete, clipuri video și animații; • utilizarea unor aplicații și tehnologii Internet pentru consolidarea cunoștințelor de limba engleză.
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • stimularea încrederii și a motivației de a lucra în echipe multidisciplinare; • participarea la activități de învățare socială; • implicarea în dezvoltarea instituțională, promovarea reformei și inovațiilor în învățământul superior; • inovare și creativitate în cadrul unor experiențe de învățare inedite; • manifestarea unei atitudini pozitive, etice și responsabile față de domeniul ales, cultivarea unui mediu științific centrat pe valori și relații democratice; • valorificarea optimă și creativă a propriului potențial în activitățile științifice; • creșterea șanselor de angajare prin deprinderea unor cunoștințe de bază de limba engleză, dublate de capacitatea de a folosi tehnologii noi de învățare.

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<p><i>Learning English with Technology</i> este un curs care încearcă să ofere o altă dimensiune învățării unei limbi străine. Materia combină textul (noțiuni gramaticale și lexicale de bază) cu imagini, clipuri, podcasturi, etc. pentru a pune în valoare diferite experiențe de viață, situații și perspective. Astfel, disciplina propusă urmărește dezvoltarea de abilități și acumularea de cunoștințe prin intermediul unor noi tehnologii și aplicații specifice mediului digital și/sau Internet.</p> <p>Vor fi introduse aspecte legate de gramatica și lexicul limbii engleze, dar și informații tehnice despre soft-uri care pot facilita acumularea și sedimentarea acestor cunoștințe. De asemenea, cursul conține exerciții practice și link-uri web către materiale și programe interesante pentru a explora subiecte în profunzime și a utiliza noțiunile studiate și în alte contexte, mai vaste decât cele școlare.</p> <p>La seminar, studenții vor primi exemple concrete și practice adaptate în diferite domenii conexe specializării studentului. Disciplina are propria platformă virtuală, un spațiu închis de învățare și management al conținuturilor, accesibil doar celor care au ales materia ca disciplina transversală.</p>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Folosirea instrumentelor digitale și multimedia alături de software-uri specifice învățării unei limbi străine; • oportunitatea de a lucra cu studenți de la diverse specializări, de a lua parte la exerciții practice, de a descoperi și utiliza noi tehnologii; • dezvoltarea competențelor de comunicare într-o limbă străină într-un mediu inedit, dar cu atât mai atractiv.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observați
1. Curs introductiv (1 ora)	Prelegere	De ce o astfel de disciplină? Structura cursului, metodologia de lucru, modul de examinare, bibliografie. Prezentarea platformei.
2. Duolingo (2 ore)	Prelegere, conversație	Definiții. Origini. Utilizarea softului – potențial și impact. Alte instrumente utile asemănătoare cu Duolingo.
3. Alte medii digitale (3 ore)	Prelegere, conversație	Instrumente digitale pentru text, imagini, sunet, video – accesibilitate și utilizare. Exerciții practice.
4. Digital stories (2 ore)	Prelegere, conversație	Definiții. Potențial și impact. Poveștile, tehnologia și învățarea unei limbi.
5. English in motion /Mobile stories & learning (2 ore)	Prelegere, conversație, debate, demonstrație	Crearea unei povestiri digitale. Alte instrumente / aplicații mobile utile în învățarea și exersarea limbii engleze.
6. Social media/Web 2.0 tools for learning/practicing English (2 ore)	Prelegere, conversație, debate, demonstrație	Instrumente / aplicații social media și Web 2.0 ce pot fi folosite nu doar pentru socializare, ci și pentru învățare.
7. OER/OEP (1 ora)	Prelegere, conversație	Prezentare OER (Open Educational Resources) / OEP (Open Educational practices) / MOOC (massive open online courses). Pregătirea terenului pentru aprofundarea noțiunilor studiate în cadrul acestui curs după finalizarea sa.
8. Probleme de etica și responsabilitate socială (1 ora).	Prelegere, conversație	Probleme specifice de conduită și limbaj / cunoașterea noțiunilor de etică și comportament adecvat, online și offline (termeni specifici limbii engleze).

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

- Alexander, B. (2011). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*, ABC-Clio.
- Bran, R. (2015). „Duo or Multi Lingo”, *Proceedings of the 10th International Conference on Virtual Learning*, pp. 102-106, Editura Universității din București.
- Cook, G. (2002) Breaking Taboos. *English Teaching Professional* 23, 5-7.
- Demouy, V., Kan, Q., Eardley, A. and Kukulska-Hulme, A. (2013). Using Mobile Devices for Language Learning in a Higher Education Distance Learning Context: Motivations and Behaviours. In: *EUROCALL 2013*, Portugal.
- Farman, J. (2013). *The Mobile Story: Narrative Practices with Locative Technologies*, Routledge.
- Grossek, G. & Malita, L. (2015). *Ghid de e-Learning*. Editura Universitatii de Vest. Timisoara.
- Malita, L., Boffo, V. (2010). *Digital Storytelling for Employability*, Firenze University Press.
- McGee, P. (2014). *The Instructional Value of Digital Storytelling: Higher Education, Professional, and Adult Learning Settings*, Routledge.
- Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. CRC Press
- Vesselinov, R. and Grego, J. (2012) Duolingo Effectiveness Study: Final Report. City University of New York, USA.
- Resurse Web disponibile pe platforma disciplinei.

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observați
1. Seminar introductiv (1 oră)	Studii de caz, exerciții	Structura seminarului, metodologia de lucru. Înscrierea studenților pe platformă. Asociat cursurilor 1-3
2. Duolingo (2 ore)	Studii de caz,	Asociat cursului 2
3. Alte medii digitale (3 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 3
4. Digital storytelling (2 ore)	Studii de caz,	Asociat cursului 4
5. English in motion (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 5
6. Social media/Web 2.0 tools for learning/practicing English (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 6
7. OER/OEP (2 ore)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 7.
8. Probleme de etică (1 oră)	Studii de caz, exerciții	Asociat cursului 8. Remarci si recomandări finale.

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

Această disciplină se va desfășura potrivit principiilor pedagogiei active (centrate pe activitatea și achizițiile studentului asistat de către profesor) și nu le este recomandată studenților care prefera sistemul de lucru bazat pe reproducerea unor informații primite „de-a gata” sau pe strategia efortului personal minim.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
Curs	Procentual într-o medie ponderată ca notă la evaluare	Participarea pe platforma disciplinei. Se va urmări ca fiecare student să comenteze cel puțin 2 însemnări din tematica cursului. Studentul trebuie să facă dovada că noțiunile prezentate nu sunt însușite mecanic. Se vor nota motivația alegerii temei, argumentarea, originalitatea însemnării și modul de exprimare/scriere.	40% (maximum 40 de puncte)

Seminar	procentual într-o medie ponderată ca notă la evaluare	<p>Crearea unui portofoliu realizat cu minim 3 instrumente / aplicații / tehnologii diferite. Acestea se pot alege din banca de subiecte propuse pe platformă, sau pot fi propuse direct de student (relevante pentru specializarea sa). Toate temele vor respecta cerințele afișate pe platformă.</p> <p><i>Criterii de evaluare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • încadrarea / respectarea tematicii / subiectului • aspectul intelectual (claritatea transmiterii mesajului atât vizual / auditiv cât și în scris) • mesaj, impact emoțional, originalitate, creativitate, abordare personală, analiză și gândire critică • limbajul / corectitudinea gramaticală / tipul limbajului folosit (formal/informal) • stilul folosit • calitatea artistică și tehnica digitală (în mai mică măsură), dar se va corela cu utilizarea și aplicabilitatea instrumentului / aplicației ales(asă) (exemplu o prezentare în PowerPoint va fi surclasată de una realizată în Prezi). <p>Nu se acceptă activități care conțin caractere sau elemente pornografice, elemente defăimătoare, antisociale, rasiste sau care trimit la discriminări de orice fel.</p>	60% (maximum 60 de puncte)
<p>Standarde de performanță. <i>Nivel minim de performanță.</i> Realizarea sarcinilor de pe platformă. <i>Nivel superior de performanță.</i> Realizarea de task-uri extra (de exemplu, povești cu instrumente specifice dispozitivelor mobile sau folosind aplicații / tehnologii de ultimă oră (augmented reality, game-based storytelling etc.)</p>			
<p>Nota finală se calculează prin însumarea punctelor obținute și transferul acestora în note, după cum urmează:</p> <p>Cel puțin 91 de puncte - 10 Între 81 și 90 - 9 Între 71 și 80 - 8 Între 61 și 70 - 7 Între 51 și 60 - 6 Între 41 și 50 - 5 Cel mult 40 de puncte – 4</p>			

Lector dr. Ramona Bran
Departamentul de Psihologie
Facultatea de Sociologie și Psihologie

27.03.2017