

Proiect pilot pentru digitalizarea cursurilor

Prin acest proiect pilot dorim să încurajăm inovația în procesul de predare, dorim să întărim percepția pozitivă a FSPAC în rândul studenților și în comunitate, dorim să eficientizăm promovarea cursurilor deschise oferite de FSPAC și dorim să creștem calitatea ofertei educaționale a facultății.

Pentru a ne atinge aceste scopuri, facultatea noastră va oferi până la 10 burse de excelență în predare, în valoare de 4900 lei fiecare, pentru cele mai bine punctate cursuri digitale.

Pentru obținerea bursei de excelență în predare pot fi înscrise atât cursuri normale - pentru studenți, cât și cursurile deschise - cele deschise comunităților externe #fspac.

Bursele de excelență în predare vor fi acordate atât profesorilor titulari (6 premii), cât și personalului de cercetare care predă, respectiv doctorilor sau doctoranzilor FSPAC care predau la oricare dintre specializările facultății noastre. (4 premii)

Fiind un proiect pilot, este nevoie de interpretare a rezultatelor finale înainte de a lua decizia de a organiza viitoare ediții și dacă acestea vor suferi modificări.

Cursurile care participă la competiție vor trebui să îndeplinească următoarele cerințe:

- Să fie utilizată ca platformă digitală principală platforma Moodle a FSPAC, cu mențiunea că și utilizarea altor platforme și site-uri în procesul de predare este acceptată și încurajată.
- Să deschidă către comunitate minimum 25% din conținutul cursului (vom crea un mecanism prin care doritorii să poată accesa gratuit o parte dintre materialele cursului);
- Să fie utilizate instrumente de evaluare a calității cursului (chestionare aplicate studenților, de pildă);

Evaluarea cursurilor înscrise în competiție va fi realizată de o comisie care va cuprinde colegi de la toate departamentele facultății. Grila de evaluare va cuprinde o serie de indicatori, notați de la 0 la 5, iar suma punctelor va da nota finală. Indicatorii vor fi propuși de comisie. Acestor indicatori li se pot adăuga și alții, în funcție de specificul cursului, de creativitatea profesorului și de sofisticarea instrumentelor digitale folosite; punctajul acestor indicatori se va adăuga scorului final.

Criteriu	Minim		Maxim	
Instrumente				
Configurarea cursului în platforma MOODLE	0	deloc	5	Cursul configurat în MOODLE, pe săptămâni sau tematici, cu materiale/conținuturi pe fiecare temă/săptămână.
Descrieri/Rezumat e detaliate pentru fiecare tematică de curs (cu rezultate ale învățării)	0	deloc	5	Rezumate/descriere detaliate pentru fiecare tematică cu obiective și rezultate ale învățării (outcomes - se pot configura în moodle)
Rezumate sau prezentări video ale tematicii discutate	0	deloc	5	Toate teme/săptămânile au rezumate sau sumarizări video
Configurarea unor lecții cu evaluări pe parcursul semestrului	0	deloc	5	Teme /lecții configurate pe fiecare tematică/modul cu întrebări/quiz pentru evaluare/feedback pentru a testa achiziția de competențe prin rezultate ale învățării (se pot configura în MOODLE ca apoi studentul să răspundă la niște întrebări și să bifeze

Materiale multimedia	0	deloc	5	Materiale multimedia originale (site-uri, video-uri scurte pentru majoritatea (peste 7) tematicilor săptămânale)
Resurse adiționale	0	deloc	5	Resurse adiționale (articole, capitole, video-uri etc.) pentru fiecare tematică
Alte resurse inovatoare (de exemplu jocuri integrate în predare sau rezumate animate)	0	deloc	5	Pe acest criteriu vor fi punctate alte tipuri de resurse utilizate de cadrul didactic care nu au fost incluse la punctele anterioare
Metode				
Adaptarea cursului la nevoile studenților	0	deloc	5	Includerea/adaptarea cel puțin a unei tematici în aria disciplinei la alegerea studenților
Sarcini colaborative pe MOODLE	0	deloc	5	Activități de grup configurate în MOODLE, activități de tip workshop, wiki etc.
Utilizarea tehnologiilor de streaming video pentru fiecare întâlnire	0	deloc	5	Utilizarea platformelor ca ZOOM și MS Teams pentru toate întâlnirile față-în-față
Utilizarea de tehnologii digitale interactive în activitățile sincron	0	deloc	5	Utilizarea platformelor ca ZOOM și MS Teams cu poll-uri live sau watch2gether, kialo, rationale, discourse, mentimeter, kahoots

Includerea unei sesiuni de feedback LIVE	0	deloc	5	Cel puțin un sfert din sesiunile sincrone sunt dedicate răspunsurilor întrebărilor de la studenți
Utilizarea de tehnologii digitale interactive în activitățile asincron	0	deloc	5	Utilizarea poll-urilor, chestionarelor, formularelor în MOODLE, ZOOM, MS Teams pentru a implica studenții
Învățarea prin joc / gamificarea	0	deloc	5	Utilizarea metodei învățării prin jocuri, gamificarea cursului
Învățarea prin aplicații practice	0	deloc	5	Utilizarea de cazuri reale, lucrul pe cazuri reale, aplicații practice ale cunoștințelor și abilităților vizate de curs

Sugestii de activități pentru punctaj suplimentar:

1. Utilizarea unei tehnologii digitale și/sau analogice interactive și inedite în cursurile live, independente de cele propuse de comisie;
2. Capacitatea de a oferi feedback LIVE;
3. Capacitatea de a oferi pe Moodle un raport de activitate colaborativă post-curs;
4. Capacitatea de a determina studentul să facă parte activă din curs;
5. Invitarea unor experți externi (1-2 pe semestru) pentru workshop-uri sau sesiuni de întrebări și răspunsuri.