

ASCENDIA



# Instructional Designer

PROGRAM DE CERTIFICARE

# INFORMAȚII GENERALE

Curs autorizat de către Ministerul Muncii și Solidarității Sociale și Ministerul Educației pentru profesia de Designer Instrucțional (COR 235904)



MINISTERUL MUNCII  
ȘI SOLIDARITĂȚII SOCIALE



MINISTERUL EDUCAȚIEI

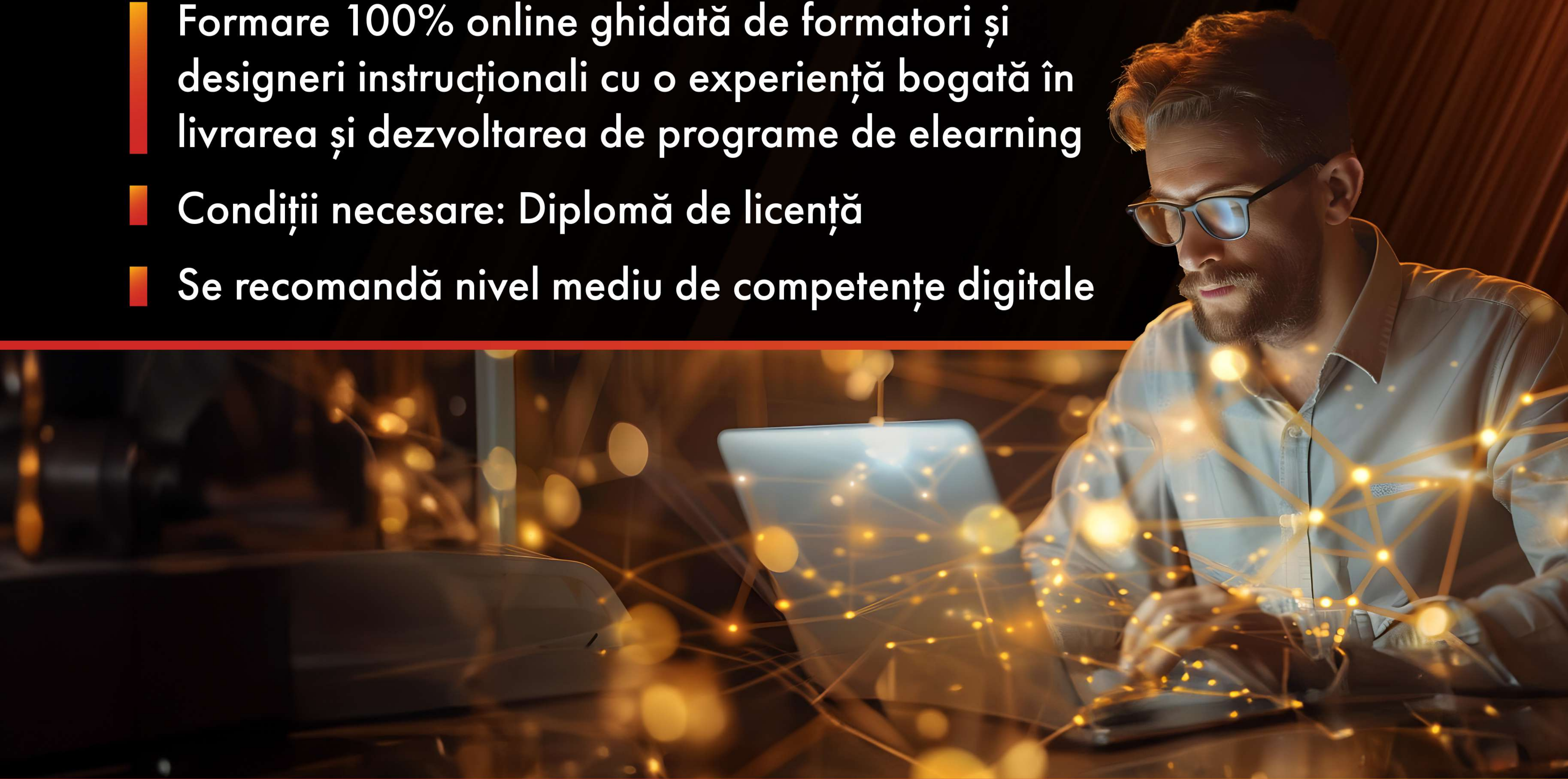
Perioada de desfășurare: 13 săptămâni

Sincron și asincron: o întâlnire online de 2h sincron/săptămână + materiale asincron ce pot fi parcurse în ritm propriu

Formare 100% online ghidată de formatori și designeri instrucționali cu o experiență bogată în livrarea și dezvoltarea de programe de elearning

Condiții necesare: Diplomă de licență

Se recomandă nivel mediu de competențe digitale



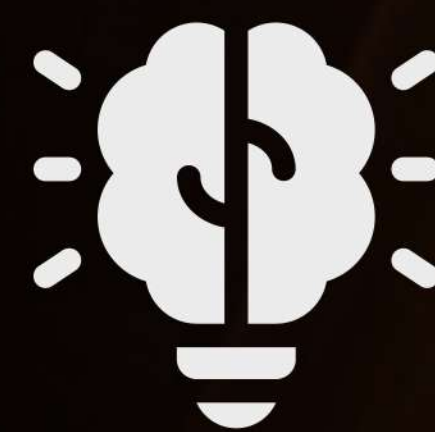
# OBIECTIVE PROGRAM

**Dobândirea de cunoștințe teoretice și practice pentru crearea și implementarea programelor de formare digitală**

- **Utilizarea eficientă a tehnologiei în educație**



- **Proiectarea corectă a materialelor elearning**



- **Adaptarea instruirii în funcție de nevoile grupului țintă**



# MODULE

## 1 Design Instrucțional. Istorie și viitor

Dezvoltarea cunoștințelor privind importanța utilizării tehnologiei în educație, înțelegerea terminologiei specifice designului instrucțional și elementelor sale componente.



## 2 Tehnologii în Predare-Învățare

Înțelegerea conceptului de învățare și stiluri de învățare, analiza nevoilor de instruire ale cursanților, utilizarea taxonomiei lui Bloom în planificarea instruirii.



## 3 Resurse digitale

Dezvoltarea competențelor în utilizarea resurselor digitale pentru instruire, adaptarea instruirii pentru diverse grupuri de cursanți.



## 4 Evaluarea

Dezvoltarea și aplicarea metodelor de evaluare eficiente, utilizarea instrumentelor digitale pentru evaluarea cursanților.



## 5 Accesibilizare și incluziune

Asigurarea accesului la resursele și activitățile digitale pentru toți cursanții, dezvoltarea unui plan individual de învățare.



## 6 Analiza de impact a unui program e-learning

Evaluarea impactului cursului, facilitarea înțelegerii informațiilor și instrumentelor prin sesiuni de Q&A.



Modul 1

# DESIGN INTRUCȚIONAL. ISTORIE ȘI VIITOR

## 1 Obiective:

- înțelegerea importanței utilizării tehnologiei în educație și a terminologiei specifice Design-ului Instrucțional
- identificarea și utilizarea corectă a conceptului de competență
- analiza nevoilor de instruire ale cursanților
- rolul unui designer instrucțional în ecosistemul e-learning

## 2 Subiecte abordate:

1. Utilizarea resurselor digitale și tehnologiei în educație
2. Designul instrucțional
3. Competențele în designul instrucțional
4. Dezvoltarea profesională continuă a designer-ului instrucțional



Modul 2

# TEHNOLOGII ÎN PREDARE-ÎNVĂȚARE

## 1 Obiective:

- aplicarea principiilor pedagogice în context digital
- identificarea beneficiilor directe ale folosirii e-learningului în predare-învățare
- exersarea și înțelegerea analizei de nevoi
- realizarea și aplicarea analizei de public țintă
- dezvoltarea unui storyboard pentru e-learning

## 2 Subiecte abordate:

1. Ce este învățarea?
2. Pedagogie vs. andragogie
3. Etape de proiectare a unui curs digital
4. Storyboard - creare și modele
5. Cum lucrăm cu un SME



## Modul 3

# RESURSE DIGITALE

## 1 Obiective:

- prezentarea și exersarea instrumentelor pentru crearea resurselor digitale
- înțelegerea rolului unui editor de conținut
- dezvoltarea ecranelor de curs folosind resurse digitale
- diferențierea între predare-exersare sincron-asincron
- exersarea directă a funcționalităților unui LMS

## 2 Subiecte abordate:

1. Editoare de conținut
2. Editoare de text și imagini
3. Editoare video-audio
4. Editoare de animații și AI
5. Platforme LMS-CMS



Modul 4

# EVALUAREA

## 1 Obiective:

- folosirea tehnologiilor digitale pentru evaluarea cursanților
- cunoașterea instrumentelor digitale pentru evaluare
- dezvoltarea chestionarelor și resurselor de evaluare în e-learning

## 2 Subiecte abordate:

1. Evaluarea în procesul de învățare
2. Instrumente digitale pentru evaluare
3. Adaptarea nivelului de dificultate
4. Feedback în evaluare





Modul 5

# ACCESIBILIZARE ȘI INCLUZIUNE

## 1 Obiective:

- definirea termenilor specifici accesibilizării conținutului digital
- identificarea tipurilor de nevoi speciale
- cunoașterea a cel puțin un instrument de accesibilizare pentru fiecare tip de resursă digitală
- construirea unui plan individual de învățare

## 2 Subiecte abordate:

1. Reguli de accesibilizare conținut
2. Tehnologii asistive
3. WCAG/UDL
4. UXD vs. LDX în proiectare
5. VR vs. AR și educația imersivă



Modul 6

# ANALIZA DE IMPACT A UNUI PROGRAM E-LEARNING

## 1 Obiective:

- folosirea feedback-ului ca mijloc de verificare a eficacității cursului
- îmbunătățirea continuă a produsului
- finalizarea proiectelor pentru portofoliu

## 2 Subiecte abordate:

1. Cum evaluăm un program e-learning
2. Cum alcătuim un formular de feedback
3. Strategii de îmbunătățire continuă



# ECHIPĂ FORMATORI



**Adriana Popa**

- Profesor Formator
- Instructional Designer
- Expert Educație



**Alexandra Perescu**

- Formator
- Instructional Designer
- Team Lead



**Raluca Bolocan**

- Formator
- Instructional Designer
- Expert LIVRESQ



**Dana Mihăescu**

- Formator
- Instructional Designer
- Psiholog Specialist

# BENEFICII

## 1 Relevant

- Acces la tehnologii de ultimă generație (AI)
- Instrumente de proiectare educațională
- Șabloane predefinite



## 2 Practic

- Scenarii interactive
- Aplicații în editor LIVRESQ licența Pro gratuit
- 80% practic - exersezi pe măsură ce înveți



## 3 Flexibil

- 180h sincron și asincron
- 13 săptămâni
- Formare 100% online



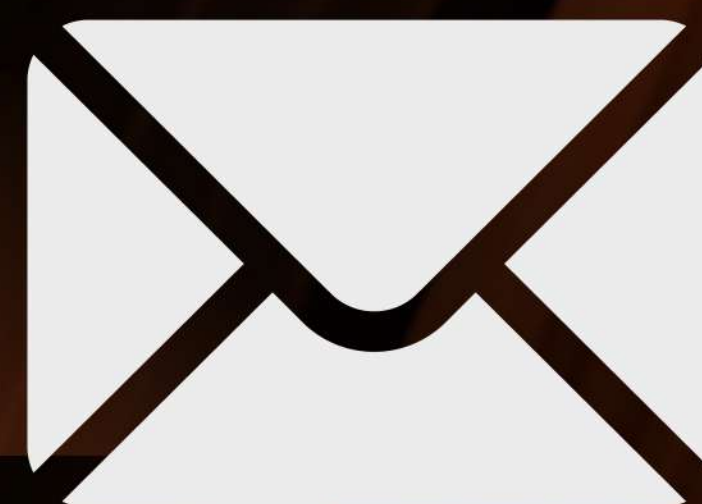
Contact

**FII**  
**CURIOS**

**0371.089.200**



**office@ascendia.ro**



**www.ascendia.ro**



**ASCENDIA** 