



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



OPOSDRU



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TINERETULUI
ȘI SPORTULUI
CENTRUL NAȚIONAL DE
EVALUARE ȘI EXAMINARE

Investește în oameni

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial pentru Dezvoltarea Resurselor Umane 2007 – 2013

Axa prioritară nr. 1 „Educație și formare profesională în sprijinul creșterii economice și dezvoltării societății bazate pe cunoaștere”

Domeniul major de intervenție 1.1: „Accesul la educație și formare profesională inițială de calitate”

Titlul proiectului: Competențe Cheie TIC în Curriculumul Școlar

Cod Contract: POSDRU/1/1.1/S/5

ID 4615

Beneficiar: Centrul Național de Evaluare și Examinare

PACHET EDUCAȚIONAL TIC PROIECT PROGRAMA ȘCOLARĂ PENTRU DISCIPLINA

TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A COMUNICAȚIILOR

CLASA I CICLUL PRIMAR

București



Competențe cheie T.I.C. în curriculumul școlar



Învățăm pentru viitor!

Investește în oameni

NOTĂ DE PREZENTARE

Disciplina Tehnologia informației și a comunicațiilor se studiază în învățământul primar, ca disciplină opțională, numărul de ore alocate săptămânal fiind în conformitate cu planul cadru în vigoare.

Prezentul document conține programa școlară pentru disciplina Tehnologia informației și a comunicațiilor, studiată în clasa I.

Programa școlară este parte componentă a curriculumului național. Aceasta reprezintă documentul școlar de tip reglator – instrument de lucru al cadrului didactic – care stabilește, pentru fiecare disciplină, oferta educațională care urmează să fie realizată în bugetul de timp alocat pentru un parcurs școlar determinat, în conformitate cu statutul și locul disciplinei în planul-cadru de învățământ.

Programa școlară pentru învățământul primar are următoarele componente:

- notă de prezentare;
- obiective cadru;
- valori și atitudini;
- obiective de referință și conținuturi;
- sugestii metodologice.

Nota de prezentare a programei școlare descrie parcursul disciplinei de studiu, argumentează structura didactică adoptată și sintetizează o serie de recomandări considerate semnificative din punct de vedere al finalităților studierii disciplinei respective.

Obiectivele cadru se definesc pentru fiecare disciplină de studiu și au un grad ridicat de generalitate și complexitate.

Valorile și atitudinile orientează dimensiunile axiologică și afectiv-atitudinală aferente formării personalității elevului din perspectiva fiecărei discipline. Realizarea lor concretă derivă din activitatea permanentă a cadrului didactic, constituind un element implicit al acesteia.

Obiectivele de referință se formează pe parcursul unui an de studiu, sunt deduse din obiectivele cadru și sunt etape în atingerea acestora. **Conținuturile învățării** sunt mijloace prin

Investește în oameni

care se urmărește atingerea obiectivelor de referință și implicit a obiectivelor cadru propuse. Unitățile de conținut sunt organizate tematic.

Sugestiile metodologice propun modalități de organizare a procesului de predare-învățare-evaluare. Pentru atingerea obiectivelor de referință pot fi organizate diferite tipuri de activități de învățare. Exemplele de activități de învățare sunt construite astfel încât să pornească de la experiența concretă a elevului și să se integreze unor strategii didactice adecvate contextelor variate de învățare.

OBIECTIVE CADRU

- Identificarea elementelor specifice unui sistem informatic
- Utilizarea elementelor specifice unui sistem informatic

VALORI ȘI ATITUDINI

1. Cunoașterea și utilizarea conceptelor specifice tehnologiei informației și a comunicațiilor.
2. Manifestarea unor atitudini favorabile față de știință și de cunoaștere în general.
3. Formarea capacității de a utiliza instrumente informatice.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI CONȚINUTURI

1. Identificarea elementelor specifice unui sistem informatic

Obiective de referință	Conținuturi
1.1. Să identifice principalele componente ale unui sistem de calcul	Calculator • Componente fizice și programe • Unitate centrală, monitor, tastatură, mouse
1.2. Să identifice principalele elemente ale	Calculator

Investește în oameni

interfeței unui sistem de operare	• Pictograme • Elemente specifice unei ferestre: butoane de minimizare, maximizare, închidere
-----------------------------------	--

2. Utilizarea elementelor specifice unui sistem informatic

Obiective de referință	Conținuturi
2.1. Să utilizeze mouse-ul	Calculator • Mouse. Operații • Deschidere și închidere aplicații
2.2. Să utilizeze tastatura	Calculator • Tastatură - taste de deplasare, litere, cifre
2.3. Să utilizeze jocuri educaționale	Jocuri educaționale specifice vârstei

SUGESTII METODOLOGICE

Finalitatea așteptată ca urmare a studierii acestei discipline la clasa I este crearea cadrului prin care elevul își formează deprinderi inițiale de utilizare a sistemelor informatice.

Fiecare cadru didactic stabilește unitățile de învățare, succesiunea logică de parcurgere a acestora și bugetul de timp alocat, într-o manieră flexibilă, având în vedere în primul rând nivelul de achiziții ale elevilor și punând în valoare experiența și creativitatea acestuia.

Pentru optimizarea demersului didactic, este necesar să existe o dotare minimală cu calculatoare. Configurația calculatoarelor trebuie să permită rularea aplicațiilor prin care vor fi atinse obiectivele de referință.

Se recomandă resursele software disponibile online, de exemplu la adresele: <http://www.sigur.info>, <http://ro.saferpedia.eu>.

Predarea-învățarea disciplinei Tehnologia informației și a comunicațiilor va fi orientată pe rezolvarea unor sarcini de lucru, care vor duce la formarea deprinderilor de a utiliza mouse-ul, tastatura și unele elemente ale sistemului de operare (pictograme, ferestre).

Aplicațiile prezentate efectiv elevilor trebuie corelate cu specificul vârstei și cu noțiunile studiate în cadrul celorlalte discipline din planul cadru.

Investește în oameni

Sugestii de jocuri educaționale:

- jocuri educaționale de colorat;
- jocuri educaționale de recunoaștere a formelor geometrice ;
- jocuri educaționale de recunoaștere a numerelor;
- jocuri educaționale de utilizare a adunării cu numere;
- jocuri educaționale de utilizare a scăderii cu numere;
- jocuri educaționale de recunoaștere a literelor.

Evaluarea elevilor se poate realiza prin probe practice, observație sistematică, conversație euristică etc.