



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TINERETULUI
ȘI SPORTULUI

OIPOSDRU



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 A III-A CICLUL PRIMAR

-București-



Competențe cheie T.I.C. în curriculumul școlar



Învățăm pentru viitor!



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



OPOSDRU



CENTRUL NAȚIONAL DE
EVALUARE ȘI EXAMINARE

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 a III-a.

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





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



OIPOSDRU



CENTRUL NAȚIONAL DE
EVALUARE ȘI EXAMINARE

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
- Prelucrarea informațiilor în format digital

VALORI ȘI ATITUDINI

1. Cunoașterea și utilizarea conceptelor specifice tehnologiei informației și a comunicațiilor.
2. Exprimarea unui mod de gândire creativ, în structurarea și rezolvarea sarcinilor de lucru.
3. Formarea obișnuințelor de alegere corespunzătoare a aplicațiilor în abordarea sarcinilor de lucru.
4. Manifestarea unor atitudini favorabile față de știință și de cunoaștere în general.
5. Manifestarea disponibilității de a evalua/ autoevalua activități practice.
6. Manifestarea inițiativei și disponibilității de a aborda sarcini variate.
7. Formarea capacității de a utiliza instrumente informatice.



Investește în oameni

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI CONȚINUTURI

1. Identificarea elementelor specifice unui sistem informatic

Obiective de referință	Conținuturi
1.1 Să identifice categoriile de taste și tastele	Tastatură <ul style="list-style-type: none">• Taste alfanumerice• Taste corespunzătoare semnelor de punctuație• Taste pentru operatorii aritmetici• Taste de poziționare și editare: săgeți, PgUp, PgDown, Home, End• Taste speciale: Ctrl, Shift, Backspace, Delete, Enter, Space
1.2 Să identifice elementele specifice aplicației Paint	Accesorii ale sistemului de operare Windows - Paint <ul style="list-style-type: none">• Elemente de interfață• Instrumente pentru desenare
1.3 Să identifice elementele specifice aplicației Notepad	Accesorii ale sistemului de operare Windows - Notepad <ul style="list-style-type: none">• Elemente de interfață• Noțiunea de font

2. Utilizarea elementelor specifice unui sistem informatic

Obiective de referință	Conținuturi
2.1 Să utilizeze aplicația Paint	Accesorii ale sistemului de operare Windows - Paint <ul style="list-style-type: none">• Lansare aplicație• Deschidere fișier de tip imagine, modificare și salvare

Investește în oameni

	<ul style="list-style-type: none"> • Creare fișier de tip imagine • Suprafață de lucru • Alegere culori • Instrumente de desenare • Operații de selectare, copiere, tăiere, mutare a unei zone de lucru, curățare suprafață de lucru • Texte într-un fișier de tip imagine: alegere tip de caractere, culoare și dimensiune
2.2 Să utilizeze aplicația Notepad	<p>Accesorii ale sistemului de operare Windows</p> <p>- Notepad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lansare aplicație • Deschidere document, modificare și salvare • Creare document • Închidere aplicație • Selectare: cuvânt, bloc de text, întregul conținut • Operații cu blocuri de text: copiere, mutare, ștergere • Operații de căutare și înlocuire • Formatări de text: dimensiune și tip font • Stiluri de font: aldin, subliniat, cursiv
2.3 Să utilizeze jocuri educaționale	Jocuri educaționale specifice vârstei

3. Prelucrarea informațiilor în format digital

Obiective de referință	Conținuturi
3.1. Să elaboreze conținuturi grafice cu aplicația Paint	<p>Accesorii ale sistemului de operare Windows</p> <p>- Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desene cu teme specificate

Investește în oameni

3.2. Să elaboreze texte cu aplicația Notepad	Accesorii ale sistemului de operare Windows - Notepad <ul style="list-style-type: none">• Formatare document realizat în Notepad: așezare corectă în pagină a unui titlu, realizare aliniate, spațiere corectă a cuvintelor, scriere cu majuscule, litere mici și cifre• Documente cu teme propuse
--	--

SUGESTII METODOLOGICE

Finalitatea așteptată ca urmare a studierii acestei discipline la clasa a III-a 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.

Resursele software recomandate sunt accesoriile sistemului de operare Windows, precum și cele 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 consolidarea deprinderilor de personalizare a spațiului de lucru, de a utiliza mouse-ul, tastatura, jocuri educaționale, formarea deprinderilor de realizare de desene complexe, de redactare elementară a textelor.

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



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

Înainte de începerea studiilor unui anumit software este benefic ca elevilor să le fie prezentată o aplicație demonstrativă, care va crește astfel interesul și motivarea pentru angrenarea într-un proces de învățare.

Sugestii de exerciții, aplicații și jocuri educaționale:

- colorarea unor obiecte cu forme spațiale: cub, sferă, cilindru, con;
- realizarea și rezolvarea unui puzzle;
- elaborarea unor fișiere care să conțină figurile geometrice studiate la matematică;
- ilustrarea unei povești printr-un număr stabilit de imagini;
- reprezentarea grafică a unui minirebus;
- realizarea unui colaj pornind de la un fișier dat;
- realizarea unui document care să cuprindă un dialog imaginar, pe o temă dată;
- realizarea unei invitații, scrisori, carte poștală;
- realizarea de documente pentru un concurs de ghicitori propuse;
- jocuri de numărare;
- jocuri de ordonare a numerelor;
- jocuri de calcul matematic (adunare, scădere, înmulțire și împărțire);
- jocuri de transformare a unităților de măsură pentru lungime, masă, capacitate, timp, monedă.

Evaluarea elevilor se poate realiza prin probe practice, observație sistematică, conversație euristică, portofolii electronice gestionate de cadrul didactic etc.

Se recomandă ca evaluarea să vizeze mai ales interpretarea creativă a informațiilor și capacitatea de a rezolva o situație-problemă cu ajutorul calculatorului.

