

**MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII,  
TINERETULUI ȘI SPORTULUI**

# **TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI COMUNICAȚIEI**

**PROGRAMĂ ȘCOLARĂ**

**pentru programul „A doua șansă” – învățământ primar**

**NIVELURILE III–IV**

**Aprobată prin Ordinul Ministrului Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului  
nr. ....**

**București, 2011**

## **1. NOTĂ DE PREZENTARE**

Învățarea asistată de calculator este un factor de progres în activitatea didactică, dacă programele sunt alcătuite pe baza unor cerințe didactice și dacă se are în vedere dezvoltarea creativității, eficiența fiind sporită mai ales din punct de vedere formativ.

Abilitatea de a utiliza calculatorul este un factor important în integrarea socială. Datele scrise pe hârtie par din ce în ce mai mult o soluție neadecvată, în activitatea de zi cu zi făcându-și loc din necesitate programele de calculator, care par să rezolve multe aspecte ce țin de optimizarea activităților, de sporirea eficienței lucrului și, nu în ultimul rând, de scurtarea timpului necesar realizării scopurilor propuse. Calculatorul este în prezent utilizat ca mijloc de comunicare în majoritatea domeniilor sociale, economice, de divertisment.

Având în vedere cele opt competențe cheie ale Cadrului European de Referință al Competențelor Cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții: comunicare în limba maternă, comunicare în limbi străine, competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologie, competențe digitale, „A învăța să înveți“, competențe sociale și civice, spirit de inițiativă și antreprenariat, sensibilizare culturală și exprimare artistică, această disciplină, atât la nivelul al III-lea cât și la nivelul al IV-lea, pune accent pe dezvoltarea competențelor digitale.

Studierea **Tehnologiei informației și comunicației** (TIC) în școală, la învățământul primar, prin învățarea pe calculator, este absolut necesară pentru evoluția școlară, socială și (ulterior) profesională a elevilor, asigurând condiții pentru succesul lor în viitor. Este extrem de necesar să intervenim cu noi tehnici de predare, pe baza utilizării noilor tehnologii și a calculatorului, pentru a crește eficiența procesului instructiv-educativ, a câștiga și spori interesul elevilor pentru școală. Prin utilizarea calculatorului și a mijloacelor moderne de învățământ, elevii sunt atrași mai mult de studiu, crește motivația pentru învățare, având în vedere marea lor pasiune pentru calculator.

Formarea și dezvoltarea cunoștințelor și abilităților de a utiliza calculatorul, precum și aplicarea acestor cunoștințe pentru facilitarea învățării la celelalte discipline de studiu, dezvoltarea orizontului de cunoaștere și a capacității de explorare a lumii înconjurătoare cu diversele ei domenii, sunt câteva argumente care conduc la introducerea TIC în procesul didactic.

Permanenta actualizare a cunoștințelor despre lumea înconjurătoare cere mijloace de stocare a informațiilor din ce în ce mai mari și de facilitare a consultării și mai ales a actualizării acestora într-un timp din ce în ce mai scurt.

Programa este adaptată nivelului și caracteristicilor clasei de elevi. Avem în vedere faptul că elevii înscriși în programul „A doua șansă” – învățământ primar au depășit cu câțiva ani nivelul clasei respective, au preocupări ce depășesc ciclul primar, iar modulele de pregătire pentru nivelul al III-lea, respectiv al IV-lea se vor desfășura fiecare pe durata a câte 16 săptămâni. Astfel, conținuturile sunt concepute să asigure un bagaj minim de cunoștințe și deprinderi din domeniul tehnologiei informației și a comunicației.

Disciplina TIC se introduce în trunchiul comun al planului cadru al programului „A doua șansă” – învățământ primar, începând cu nivelul al III-lea, urmărindu-se învățarea structurată și sistematică. Subliniem că primul contact cu TIC pe care îl au elevii în acest program se produce la nivelurile I și al II-lea prin orele de limba română și matematică, unde calculatorul este folosit ca un instrument pentru consolidarea cititului, scrisului, respectiv a operațiilor de adunare, scădere sau numerației. În acest caz, învățarea este intuitivă, cadrul didactic utilizează computerul drept un instrument prin care consolidează achizițiile la disciplinele de bază, motivând și provocând elevii să continue procesul de instruire, lansând continuu noi perspective pentru aceștia.

Având în vedere, mai ales, grupul țintă, actuala programă pentru disciplina **Tehnologia Informației și Comunicației** pentru învățământul primar, introduce următoarele elemente de noutate:

- Este concepută astfel încât să dezvolte elevilor abilități, deprinderi și competențe de utilizare a resurselor TIC necesare studiului, învățării de tip școlar, considerând calculatorul unul dintre instrumentele muncii intelectuale.
- Propune o învățare de tipul learning by doing/ learning by playing, considerând foarte importante aspectele practice și utilitare.
- Are ca perspectivă facilitarea integrării sociale a elevilor.

Programa este organizată după următoarea structură:

- notă de prezentare;
- obiective cadru;
- obiective de referință;
- exemple de activități de învățare;
- conținuturile învățării;
- sugestii metodologice;
- standarde curriculare de performanță;
- bibliografie.

## 2. OBIECTIVE CADRU

- I. DEZVOLTAREA ABILITĂȚII DE UTILIZARE A CALCULATORULUI ȘI A ECHIPAMENTELOR SALE
- II. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE PROCESARE A INFORMAȚIILOR
- III. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE INTEGRARE ÎN SOCIETATE

## NIVELUL AL III- LEA

### 3. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

#### I. DEZVOLTAREA ABILITĂȚII DE UTILIZARE A CALCULATORULUI ȘI A ECHIPAMENTELOR SALE

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<i>La sfârșitul modulului al III- lea, elevul va fi capabil:</i>	<i>Pe parcursul modulului al III- lea se recomandă următoarele tipuri de activități:</i>
1.1. Să cunoască și să respecte normele de securitate în utilizarea calculatorului	- exerciții de identificare și manipulare în maximă siguranță a componentelor care folosesc curent alternativ (calculator, televizor, aparate casnice).
1.2. Să localizeze și să utilizeze tastele alfanumerice și tastele direcționale	- exerciții de identificare a locului tastelor alfanumerice și a tastelor direcționale; - exerciții de tastare a literelor, cifrelor, semnelor de punctuație, a cuvintelor și propozițiilor.
1.3. Să utilizeze mouse-ul în poziționarea cursorului și selectarea obiectului	- exerciții de manipulare a mouse-ului pentru mișcarea cursorului pe ecran în direcții diferite; - exerciții de identificare a formei cursorului în diferite aplicații.
1.4. Să utilizeze corect mediile de stocare a informațiilor (interne și externe)	- salvarea fișierelor pe hard disk sau pe alte medii de stocare a informațiilor.
1.5. Să utilizeze imprimanta	- tipărirea lucrărilor efectuate.

**II. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE PROCESARE  
A INFORMAȚIILOR**

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<i>La sfârșitul modulului al III-lea, elevul va fi capabil:</i>	<i>Pe parcursul modulului al III-lea se recomandă următoarele tipuri de activități:</i>
2.1. Să deschidă/ închidă un program/ fișier	- exerciții de deschidere/ închidere a programelor Paint, Word sau a unui fișier existent.
2.2. Să identifice principalele elemente ale unei ferestre	- exerciții de identificare a elementelor unei ferestre; - exerciții de deschidere/ închidere a unei ferestre; - exerciții de recunoaștere a pictogramelor, a poziției lor într-o fereastră.
2.3. Să utilizeze corect programele Windows, Ms Office (Paint și Word) sau alte programe educaționale, inclusiv să tipărească un document	- activarea și utilizarea instrumentelor din bara cu instrumente pentru a reprezenta grafic sau pentru a scrie litere, numere, operații numerice, cuvinte, propoziții.
2.4. Să creeze produse specifice (Paint, Word), utilizând informațiile	- ilustrarea cuvintelor sau propozițiilor prin reprezentări grafice oferite de diferite aplicații; - realizarea diferitelor produse (simboluri, ecusoane, afișe), utilizând resursele Paint și Word.
2.5. Să gestioneze corect informațiile	- exerciții de salvare a sesiunii de lucru într-un fișier existent.

**III. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE INTEGRARE  
ÎN SOCIETATE**

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<i>La sfârșitul modulului al III- lea, elevul va fi capabil:</i>	<i>Pe parcursul modulului al III-lea se recomandă următoarele tipuri de activități:</i>
3.1. Să folosească adecvat limbajul de specialitate	- utilizarea corectă a termenilor de specialitate în descrierea acțiunii sau în formularea întrebărilor.
3.2. Să manifeste un comportament adecvat în relațiile cu colegii	- să manifeste toleranță și cooperare în activitățile de echipă; - să execute instrucțiunile date după ce au fost înțelese.
3.3. Să manifeste responsabilitate în utilizarea calculatorului, în protejarea și partajarea informațiilor	- să anunțe modificările accidentale intervenite; - să nu acceseze decât fișierele și programele indicate.

## 4. CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

- Calculatorul și echipamentele lui: unitatea centrală, monitor, tastatură, mouse.
- Tastatura: tastele alfanumerice, tastele direcționale, spacebar, backspace, delete, shift, enter.
- Mouse: utilizarea butonului stâng în poziționarea cursorului sau selectarea obiectului; clic, dublu-clic.
- Pictogramele programelor Word, Paint și din bara cu instrumente a acestor programe.
- Pornirea/ oprirea programelor Word, Paint sau a unui fișier.
- Principalele elemente ale ferestrei de lucru în Word: bara de titlu, bara cu instrumente, spațiul util de lucru, barele de defilare, bara meniului START, butonul de închidere a ferestrei.
- Editorul grafic Paint: realizarea unor lucrări tip formă și culoare folosind bara de instrumente a aplicației.
- Procesorul de text Word pentru:
  - introducerea unor cuvinte și/ sau fraze simple;
  - utilizarea tastei shift pentru scrierea majusculei și folosirea semnelor de punctuație;
  - principalele operații care se pot efectua cuvintelor/ frazelor:
    - selectarea;
    - ștergerea caracterelor, folosind tastele delete și backspace;
    - inserarea de cuvinte și/ sau propoziții;
    - copierea;
    - mutarea;
    - formatarea: dimensiune, culoare;
    - anularea operațiilor sau comenzilor.
- Salvarea sesiunii de lucru.



## 5. SUGESTII METODOLOGICE

În urmă cu câteva zeci de ani, analfabet însemna a nu cunoaște cititul și scrisul în limba maternă. În urmă cu câțiva ani, analfabet însemna a nu cunoaște cititul și scrisul într-o limbă modernă de circulație internațională, chiar dacă erai familiarizat cu cititul și scrisul în limba maternă. Astăzi a fi analfabet înseamnă a nu fi capabil să folosești resursele TIC, chiar dacă ești familiarizat cu cititul și scrisul în limba maternă, precum și cu cititul și scrisul într-o limbă modernă de circulație internațională.

Prin urmare, programul „A doua șansă”– învățământ primar trebuie să rezolve, pe lângă alfabetizarea tradițională, și alfabetizarea TIC.

Ținând seama de caracteristicile și particularitățile elevilor care vor învăța în nivelul al III-lea, prin programul de mai sus, facem următoarele sugestii:

- Programa va trebui parcursă în întregime pentru ca elevii să dobândească priceperi, deprinderi și abilități conforme standardelor curriculare de performanță.
- Elevii înscriși în programul „A doua șansă”– învățământ primar nu mai sunt copii, ci preadolescenți, adolescenți sau chiar adulți, cu evident alte preocupări decât ale copiilor. Așadar, ceea ce vor învăța trebuie să fie ceva util, ceva practic, iar TIC-ul poate răspunde acestor nevoi. Toate activitățile de învățare, exercițiile, produsele realizate de elevi vor trebui să stea sub semnul pragmatismului.
- Elevii nu vor învăța TIC pentru a cunoaște calculatorul, ci pentru a dobândi un instrument de muncă intelectuală, atât în virtutea utilizării lui pentru învățarea la celelalte discipline, cât și pentru o integrare socială și profesională mai ușoară.
- Teoria va ocupa un spațiu mic (15%), iar activitățile practice vor fi preponderente (85%), punându-se în valoare principiile *learning by playing* și *learning by doing*. Produsele realizate de elevi vor avea o utilitate practică evidentă: învăț să folosesc operatorul Word pentru că astfel pot să-mi fac temele la celelalte discipline, să îmi fac mai ușor proiectele școlare etc.
- Demonstrația urmată de exersare va avea un loc important: elevilor nu trebuie să li se explice neapărat ce să facă, ci, mai ales, să li se arate ce și cum să facă. Abilitatea de a opera eficient la PC se dobândește ca urmare a unei pedagogii acționale.

- Exersarea trebuie să ocupe partea cea mai consistentă a timpului alocat studiului. Individual, în perechi sau în grupuri mici, elevii își vor forma priceperi și deprinderi de utilizare a softurilor incluse în programă.
- Ora de TIC nu înseamnă doar așezarea elevilor la computere și comanda „Faceți...!”. Nu trebuie să uităm că PC-ul este un instrument, un mijloc și că trebuie integrat în lecții, respectând principiile didactice. Aceasta înseamnă că într-o oră elevii vor lucra și la PC, dar vor îndeplini și alte sarcini didactice. Din acest punct de vedere, laboratoarele de informatică trebuie să aibă un design organizatoric bine gândit, o organizare judicioasă a spațiului didactic care să permită lucrul la calculator, dar și alte tipuri de activități.
- Resursele TIC pot permite progresul diferențiat al elevilor și atunci devine evidentă posibilitatea de individualizare a instruirii, posibilitatea de învățare prin căutare/ cercetare și descoperire.
- Progresele diferite ale elevilor pot deschide și posibilitatea unui învățământ de tip monitorial: elevii pot fi grupați câte doi la un computer, unul avansat și unul începător, cel dintâi sprijinind eforturile de învățare ale celui de-al doilea, sub îndrumarea și monitorizarea cadrului didactic.
- Programa a fost concepută pentru a putea fi parcursă într-un număr redus de ore. Presupunem că priceperile și deprinderile corecte de utilizare a PC-ului se vor forma numai la școală, sub îndrumarea cadrului didactic.

Tipurile de evaluare practicate includ:

**Evaluare curentă**, realizată prin:

- reprezentări grafice pe teme date;
- software educațional pentru recunoașterea și utilizarea literelor și numerelor, scrierea cuvintelor și propozițiilor;
- povestiri ilustrate;
- portofoliu: colecție de produse ale activității elevilor realizate în format electronic.

**Evaluare de modul**, care poate fi realizată printr-o probă practică, de tipul: crearea unui document Word pe o temă dată, conform specificațiilor (vizând abilități și deprinderi de utilizare a calculatorului ca instrument de muncă intelectuală).

## 6. STANDARDE DE CURRICULARE DE PERFORMANȚĂ

OBIECTIVE CADRU	STANDARDE
I. Dezvoltarea abilității de utilizare a calculatorului și a echipamentelor sale	<p><b>S1.</b> Utilizarea calculatorului și a componentelor lui prin respectarea normelor de funcționare și securitate.</p> <p><b>S2.</b> Utilizarea pictogramelor din Start Meniu, a butoanelor și instrumentelor din programele Paint și Word.</p> <p><b>S3.</b> Utilizarea corectă a tastaturii și a mouse-ului.</p>
II. Formarea și dezvoltarea capacității de procesare a informațiilor	<p><b>S4.</b> Utilizarea corectă a termenilor specifici TIC.</p> <p><b>S5.</b> Redactarea unor texte simple. Transpunerea informației sub diverse forme: text, reprezentări grafice, imagine, multimedia.</p> <p><b>S7.</b> Crearea și salvarea de fișiere și directoare.</p> <p><b>S8.</b> Copierea informațiilor: copy-paste.</p> <p><b>S9.</b> Îmbunătățirea, modificarea documentelor prin: inserare, ștergere, adăugare și prin accesarea altor fișiere.</p> <p><b>S10.</b> Accesarea mediilor de stocare a informațiilor.</p> <p><b>S11.</b> Căutarea informațiilor necesare și la alte discipline studiate în școală pentru realizarea unor lucrări.</p> <p><b>S12.</b> Realizarea unor aplicații simple pentru disciplinele studiate.</p>
III. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate	<p><b>S13.</b> Respectarea regulilor de lucru în echipă – învățare prin cooperare.</p>

## NIVELUL AL IV- LEA

### 3. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

#### I. DEZVOLTAREA ABILITĂȚII DE UTILIZARE A CALCULATORULUI ȘI A ECHIPAMENTELOR SALE

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<i>La sfârșitul modulului al IV-lea, elevul va fi capabil:</i>	<i>Pe parcursul modulului al IV-lea se recomandă următoarele activități:</i>
1.1. Să cunoască și să respecte normele de securitate în utilizarea calculatorului și a echipamentelor sale	- exerciții de identificare și manipulare corespunzătoare a calculatorului și a echipamentelor lui; - pornirea/oprirea calculatorului, a unui program software, manipularea unităților de memorie externă și a CD-rom-ului.
1.2. Să localizeze și să utilizeze tastele alfanumerice și tastele direcționale, precum și combinațiile de taste	- exerciții de utilizare a combinațiilor de trei taste pentru realizarea unor operații (comenzi din taste).
1.3. Să utilizeze mouse-ul, folosind ambele butoane	- utilizarea listelor contextuale prin accesarea cu butonul drept al mouse-ului.
1.4. Să utilizeze corect mediile de stocare a informațiilor (interne și externe)	- manipularea corectă a mediilor de stocare a informațiilor.
1.5. Să utilizeze corect meniul imprimantelor	- tipărirea lucrărilor efectuate, utilizând facilitățile oferite.

## II. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE PROCESARE A INFORMAȚIILOR

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<i>La sfârșitul modului al IV- lea, elevul va fi capabil:</i>	<i>Pe parcursul modului al IV- lea se recomandă următoarele tipuri de activități:</i>
2.1. Să gestioneze fișiere și directoare de pe diferite medii de stocare	<ul style="list-style-type: none"> <li>- crearea, copierea/ ștergerea de directoare;</li> <li>- căutarea și deschiderea directoarelor și a fișierelor pe hard disk, CD sau alte medii de stocare a informațiilor;</li> <li>- utilizarea fișierelor media și multimedia;</li> <li>- minimizarea/maximizarea fișierelor pentru lucrul cu fișiere din aplicații diferite.</li> </ul>
2.2. Să identifice principalele elemente ale unei ferestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de orientare și citire a unei ferestre din programele studiate sau a unui program nou.</li> </ul>
2.3. Să utilizeze corect programele Windows, Ms Office (Paint, Word și Power Point) sau alte programe educaționale, inclusiv să tipărească un document	<ul style="list-style-type: none"> <li>- însoțirea textului de reprezentări grafice;</li> <li>- prezentări Power Point;</li> <li>- teme/proiecte geografice și istorice, prezentări de carte și autori;</li> <li>- elaborarea de materiale pe calculator necesare altor discipline;</li> <li>- exerciții de formatare și modificare a textelor și a reprezentărilor grafice;</li> <li>- redactare, copiere de texte, dictări.</li> </ul>
2.4. Să acceseze și să proceseze informațiile de pe internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizarea internetului în căutarea informațiilor;</li> <li>- căutarea și accesarea informațiilor de pe fișiere multimedia;</li> <li>- folosirea calculatorului și internetului pentru căutarea unor surse de informare necesare celorlalte discipline școlare.</li> </ul>

**III. FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE INTEGRARE  
ÎN SOCIETATE**

<b>OBIECTIVE DE REFERINȚĂ</b>	<b>ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE</b>
<i>La sfârșitul modului al IV- lea, elevul va fi capabil:</i>	<i>Pe parcursul modului al IV- lea se recomandă următoarele tipuri de activități:</i>
3.1. Să manifeste un comportament adecvat în relațiile cu colegii	<ul style="list-style-type: none"><li>- manifestarea toleranței și cooperării în activitățile de echipă;</li><li>- executarea instrucțiunilor date după ce au fost înțelese.</li></ul>
3.2. Să manifeste responsabilitate în utilizarea calculatorului, în protejarea și partajarea informațiilor	<ul style="list-style-type: none"><li>- anunțarea modificărilor accidentale intervenite;</li><li>- să nu șteargă sau să nu modifice fișiere care nu le aparțin.</li></ul>
3.3. Să acceseze corect internetul	<ul style="list-style-type: none"><li>- accesarea numai a fișierelor și programelor indicate.</li><li>- respectarea dreptului de autor.</li></ul>

## 4. CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

### I. Editorul de text Word:

- combinații de taste în operații de bază;
- paragraful;
- tabele;
- crearea antetelor și subsolurilor de pagină;
- numerotarea paginilor;
- aranjarea textului pe mai multe coloane;
- importarea elementelor grafice.

### II. Aplicația pentru realizarea prezentărilor Power Point:

- crearea prezentării prin introducerea și editarea textului și prin aranjarea ordinii diapozitivelor;
- formatarea diapozitivelor;
- adăugarea obiectelor în prezentare;
- aplicarea efectelor de animație;
- susținerea prezentării.

### III. Tipărirea fișierului sau a unei secțiuni; opțiuni.

### IV. Software media:

- deschiderea/ închiderea, navigarea pe CD;
- căutarea informației;
- utilizarea mecanismelor de învățare, verificare și evaluare în cadrul software educaționale.

### V. Internet Explorer:

- deschiderea/ închiderea, elementele unei ferestre, navigarea pe internet.

## 5. SUGESTII METODOLOGICE

Ținând seama de caracteristicile și particularitățile elevilor care vor învăța în nivelul al IV-lea prin programul „A doua șansă” – învățământ primar, facem următoarele sugestii:

- Programa va trebui parcursă în întregime pentru ca elevii să dobândească priceperi, deprinderi și abilități conforme standardelor curriculare de performanță.
- Elevii care frecventează cursurile nu vor fi copii, ci preadolescenți, adolescenți sau chiar adulți, evident cu alte preocupări decât ale copiilor. Așadar, ceea ce vor învăța trebuie să fie ceva util, practic, iar TIC-ul poate răspunde acestor nevoi. Toate activitățile de învățare, exercițiile, produsele realizate de elevi vor trebui să stea sub semnul pragmatismului.
- Elevii nu vor învăța TIC pentru a cunoaște calculatorul, ci pentru a dobândi un instrument de muncă intelectuală, atât în virtutea utilizării lui pentru învățarea la celelalte discipline, cât și pentru o integrare socială și profesională mai facilă.
- Teoria va ocupa un spațiu mic (15%), iar activitățile practice vor fi preponderente (85%), punându-se în valoare principiile *learning by playing* și *learning by doing*. Produsele realizate de elevi vor avea o utilitate practică evidentă: învăț să folosesc operatorul Word pentru că astfel pot să-mi fac temele la celelalte discipline, să îmi fac mai ușor proiectele școlare etc.
- Demonstrația (urmată de exersare) va avea un loc important: elevilor nu trebuie să li se explice neapărat ce să facă, ci, mai ales, să li se arate ce și cum să facă. Abilitatea de a opera eficient la PC se dobândește ca urmare a unei pedagogii acționale.
- Exersarea trebuie să ocupe partea cea mai consistentă a timpului alocat studiului. Individual, în perechi sau în grupuri mici, elevii își vor forma priceperi și deprinderi de utilizare a softurilor incluse în programă.
- Ora de TIC nu înseamnă doar așezarea elevilor la computere și comanda „Faceți...!”. Nu trebuie să uităm că PC-ul este doar un instrument, un mijloc și că trebuie integrat în lecții, respectând principiile didactice. Aceasta înseamnă că într-o oră elevii vor lucra și la PC, dar vor îndeplini și alte sarcini didactice. Din acest punct de vedere, laboratoarele de informatică trebuie să aibă un design organizatoric bine gândit, o organizare judicioasă a spațiului didactic care să permită lucrul la calculator, dar și alte tipuri de activități.



- Resursele TIC pot permite progresul diferențiat al elevilor și atunci devine evidentă posibilitatea de individualizare a instruirii, posibilitatea de învățare prin căutare/ cercetare și descoperire.
- Progresele diferite ale elevilor pot deschide și posibilitatea unui învățământ de tip monitorial: elevii pot fi grupați câte doi la un computer, unul avansat și unul începător, cel dintâi sprijinind eforturile de învățare ale celui de-al doilea, bineînțeles sub îndrumarea și monitorizarea cadrului didactic.
- Programa a fost concepută pentru a putea fi parcursă într-un număr redus de ore. E bine să presupunem că priceperile și deprinderile corecte de utilizare a PC-ului se vor forma numai la școală sub îndrumarea cadrului didactic.
- Se recomandă acordarea unei atenții speciale siguranței tinerilor pe internet (la nivelul al IV-lea elevii vor face cunoștință cu internetul), responsabilitatea privind securitatea datelor și informațiilor, dreptul de autor etc.

**Evaluarea curentă** se poate realiza, utilizând:

- software educaționale pentru aplicarea cunoștințelor de nivelul al IV-lea de la diferite discipline;
- povești ilustrate, benzi desenate, compuneri, scrisori, portofolii, mape tematice.

**Evaluarea de modul** poate lua forma unei probe practice de tipul: crearea unui document complex pe o temă dată, conform specificațiilor (vizând abilități și deprinderi de utilizare a programelor Paint, Word și Power Point).

## 6. STANDARDE CURRICULARE DE PERFORMANȚĂ

OBIECTIVE CADRU	STANDARDE
I. Dezvoltarea abilității de utilizare a calculatorului și a echipamentelor sale	<p><b>S1.</b> Utilizarea calculatorului și a componentelor lui prin respectarea normelor de funcționare și securitate.</p> <p><b>S2.</b> Utilizarea pictogramelor din Start Menu și a butoanelor și instrumentelor din programele Paint Word și Power Point.</p> <p><b>S3.</b> Utilizarea corectă a tastaturii și a mouse-ului.</p>
II. Formarea și dezvoltarea capacității de procesare a informațiilor	<p><b>S4.</b> Utilizarea corectă a termenilor specifici TIC.</p> <p><b>S5.</b> Redactarea unor texte simple. Transpunerea informației sub diverse forme: text, reprezentare grafică, imagine, multimedia.</p> <p><b>S6.</b> Crearea și salvarea de fișiere și directoare.</p> <p><b>S7.</b> Căutarea informației folosind: Search, Windows Explorer.</p> <p><b>S8.</b> Copierea informațiilor: copy-paste, instalare programe de tip messenger, skype.</p> <p><b>S9.</b> Îmbunătățirea, modificarea documentelor prin: inserare, ștergere, adăugare și prin accesarea altor fișiere.</p> <p><b>S10.</b> Accesarea mediilor de stocare a informațiilor.</p> <p><b>S11.</b> Căutarea informațiilor necesare și la alte discipline studiate în școală pentru realizarea unor lucrări.</p> <p><b>S12.</b> Realizarea unor aplicații simple pentru disciplinele studiate.</p>
III. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate	<p><b>S13.</b> Respectarea regulilor de lucru în echipă – învățare prin cooperare.</p> <p><b>S14.</b> Accesarea în siguranță a internetului.</p>

## 7. BIBLIOGRAFIE

1. w.w.w.edu.ro – planuri cadru.
2. www.edu.ro – programe școlare.
3. www.acces-la-educatie.edu.ro – a doua șansă primar.
4. XXX, *Tehnologia informației și comunicațiilor în procesul didactic – învățământul primar*, Editura Aramis, București, 2001.
5. Pinte R., Lițoiu N., *Ghid de evaluare informatică și tehnologia informației*, Editura Aramis, București, 2001

**AUTORI**

Prof. **Vasile Miclăuș**, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă *Paul Popescu Neveanu*,  
Timișoara

Prof. **Dimitrie – Gheorghe Radu**, Colegiul Național Bănățean Timișoara

**COORDONATORI**

Prof. **Cristiana Boca**

Coordonator componenta „A doua șansă“ – învățământ primar, Asociația CEDP Step by Step,  
București

Prof. **Gabriela Droc**

Coordonator componenta „A doua șansă“ – învățământ primar, Ministerul Educației, Cercetării,  
Tineretului și Sportului

**REFERENȚI**

Cercetător științific **Carmen Gabriela Bostan**

Institutul de Științe ale Educației