

PROGRAMA

pentru disciplina
Tehnologia informației și a comunicării
în ciclul primar

ARGUMENT

Tendențele actuale ale modernizării învățământului românesc impun o abordare serioasă și realistă în ceea ce privește introducerea *Tehnologiei informației și comunicării* în ciclul primar.

Prin programele de dotări cu tehnică IT al MECS din ultimii ani, școlile de toate gradele sunt dotate cu laboratoare; un număr mare de școli sunt conectate la internet, numeroase cadre didactice, învățători și profesori, au urmat cursuri IT, calculatorul nemaifiind o necunoscută; site-uri dedicate special procesului de învățământ asigură un schimb de experiență la nivel național, o comunicare la un nivel ce părea o utopie în urmă cu un deceniu.

Calculatorul și internetul sunt, de asemenea, prezențe obișnuite într-un număr din ce în ce mai mare de familii. Programele de subvenționare a achizițiilor de calculatoare din ultimii ani au făcut posibil astfel de achiziții și în rândul familiilor cu resurse materiale considerate modeste.

Din aceste motive este necesar ca școala să vină în întâmpinarea cerințelor de instruire ale elevilor și chiar ale familiilor, luând locul unor ofertanți de instruire care aveau/au în vedere doar câștigul material.

Școala este cea mai în măsură să asigure instruirea IT și să asigure o educație corectă în ceea ce privește folosirea și comportamentul acestor noi mijloace de instruire și comunicare.

Studiul acestei discipline ar trebui să asigure la sfârșitul ciclului primar dobândirea elementelor de bază în ceea ce privește utilizarea calculatorului:

- cunoașterea elementelor de bază ale unor sisteme de operare;
- elementele de bază ale tehnoredactării;
- elemente de grafică pe calculator;
- baze de date (la un nivel accesibil);
- elemente de comunicare folosind Internetul, E-mail-ul;
- tehnici de bază în fotografia digitală și filmul digital;
- reguli de comportare civilizată în „lumea” internetului.

Această lucrare își dorește să vină în sprijinul învățătorilor, profesorilor, elevilor și părinților; să fie un sprijin în drumul spre cunoașterea și aprofundarea elementelor acestei noi tehnologii. Calculatorul trebuie să fie perceput ca o unealtă prietenoasă, necesară, o modalitate de a învăța mai bine, de a avea acces la resursele pe care școala încă nu ni le poate pune la dispoziție.

OBIECTIVE CADRU

- I. Calculatorul
- II. Elemente de lucru: ferestre, butoane, iconuri
- III. Tehnici de tehnoredactare, grafică, organizarea obiectelor în tabele
- IV. Fotografia digitală și filmul
- V. Elemente de comunicare. Reguli de comportare în mediul virtual

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

Obiective de referință	Activități de învățare
I. Calculatorul	
I.1. Mașinile de calcul și evoluția lor	
II. Elemente de lucru: ferestre, butoane, iconuri	
II.1. Organizarea unei ferestre	<i>– părțile unei ferestre; – operații cu ferestre: deschidere, derulare, micșorare, mărire, organizarea ferestrelor în diferite moduri, închidere;</i>
II.2. Iconuri și butoane	<i>– rolul butoanelor în utilizarea unor aplicații; – explorarea funcțiilor diverselor butoane și iconuri întâlnite în diverse aplicații;</i>
III. Tehnici de tehnoredactare, grafică, organizarea obiectelor în tabele	
III.1. Elemente de grafică pe calculator	<i>– elemente de bază în grafica pe calculator; – folosirea uneltelor oferite de diferite programe specializate; – realizarea de desene, afișe, ilustrații pentru povești; – construirea de forme geometrice; – folosirea culorilor, punctelor, liniilor;</i>
III.2. Elemente de tehnoredactare computerizată	<i>– cunoașterea celor mai importante funcții ale unui editor de texte; – reguli de tehnoredactare; – reguli de formatare a unui text; – așezarea unui text în pagină; – realizarea unor lucrări: scurte texte, compuneri, tabele, texte în coloane; – inserarea de forme și imagini într-un text;</i>
III.3. Organizarea obiectelor în tabele	<i>– familiarizarea cu funcțiile unui program de organizare a obiectelor în tabele; – formatarea unei foi de lucru; editorul Microsoft Excel; – ordonarea, sortarea, filtrarea datelor; – reprezentarea datelor prin diagrame;</i>
IV. Fotografia digitală și filmul	
V. Elemente de comunicare. Reguli de comportare în mediul virtual	

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

- a) Calculatorul și echipamentele periferice de intrare și ieșire: unitatea centrală, monitor, tastatură, mouse, stick, imprimantă, CD/DVD
- b) Utilizarea tastaturii: tastele alfanumerice, tastele săgeți, spacebar, backspace, delete, shift, enter
- c) Utilizarea mouse-ului, stick-ului, imprimantei, altor echipamente
- d) Cunoașterea elementelor unei ferestre;
- e) Familiarizarea cu editoarele Paint, Word, Excel
- f) Realizarea de desene, ilustrații la texte literare, afișe
- g) Elemente de tehnoredactare; elemente de formatare a textului; jurnalul electronic al colectivului;
- h) Tabele, grafice, diagrame
- i) Salvarea sesiunii de lucru

MODALITĂȚI DE EVALUARE

- Observarea sistematică a activității elevilor
- Probe practice: desene, editarea de texte, tabele, grafice, diagrame
- Evaluare prin probe orale
- Evaluarea modului de utilizare a dispozitivelor periferice uzuale
- Realizarea de portofolii după cerințe date