

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „AVRAM IANCU”
HALMĂȘD - ȘCOALA PRIMARĂ CERIȘA
JUDEȚUL SĂLAJ

APROBAT,

DIRECTOR,
PROF. GLIGOR LIVIA

INSPECTOR ȘCOLAR,

-” a, b, c – în informatica”-
OPȚIONAL PENTRU
Clasa pregătitoare, I, a II-a și a IV-a
An școlar 2016-2017



PROF. INV. PRIMAR
LUCREȚIA ARDELEAN

ARGUMENT

Calculatorul este în prezent utilizat în marea majoritate a domeniilor sociale. Capacitatea de a utiliza computerul este de mare importanta pentru integrarea in societate , din punct de vedere profesional. Utilizând calculatorul, elevii pot învăța nu numai informatica , ci și la toate celelalte materii studiate în școală- există lecții informatizate de științele naturii, geografie, biologie , limbi străine, matematica, educație tehnologică, etc. în plus astfel de lecții sunt de o mare atractivitate, astfel ca învățarea cu ajutorul calculatorului poate fi mult mai eficientă. Este necesar să-i învățăm pe micșii elevi să utilizeze calculatorul, pentru ca ei să poată beneficia de multitudinea de informații utile stocate pe calculator, sau în rețeaua Internet, și ,de asemenea să poată beneficia de lecțiile moderne, informatizate disponibile , de exemplu prin, programul AEL.

Studiul tehnologiei informației în școală, învățarea pe calculator este absolut necesară pentru evoluția școlară, socială, și (ulterior) profesională a elevilor, asigurând condiții pentru succesul lor în viitor. Scopul urmărește formarea și dezvoltarea cunoștințelor și abilităților de a utiliza calculatorul, precum și aplicarea acestor cunoștințe pentru facilitarea învățării la celelalte materii , dezvoltarea orizontului de cunoaștere și capacității de explorare a lumii înconjurătoare, cu diverselor ei domenii.

Competențe generale

- I. **Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale**
- II. **Formarea și dezvoltarea capacității de căutare, selectare și utilizare a informației**
- III. **Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare , transmitere și procesare a informațiilor**
- IV. **Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate**

A. COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

- I. **Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale**

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>La sfârșitul anului școlar elevul va fi capabil:</p> <p>1.1 Să cunoască și să respecte normele de securitate în utilizarea calculatorului</p> <p>1.2. Să localizeze și să utilizeze tastele alfanumerice și tastele săgeți</p> <p>1.3. Să utilizeze mouse-ul pentru accesarea pictogramelor și butoanelor(virtuale)</p> <p>1.4. Sa deschida și sa închida corect calculatorul</p> <p>1.5. Sa lanseze programe, aplicații și sa cunoască modalitățile de închidere</p>	<p>Pe parcursul anului școlar se recomandă următoarele activități:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cunoașterea și manevrarea corectă, în maximă siguranță, a componentelor conectate direct la curent electric - exerciții de utilizare a tastelor importante: Enter, Esc, Space , dar și săgeți, și taste alfanumerice - exerciții de tastare a literelor, cifrelor, caracterelor, semnelor de punctuație, scrierea unor mici texte - exerciții de utilizare a mouse-ului pentru accesarea pictogramelor - exerciții de deschidere și închidere a aplicațiilor Paint ,Notepad și WordPad - exerciții de utilizare a tehnicilor de folosire a mouse-ului: selectare, click stâng drept dublu, comenzi rapide.

II. Formarea și dezvoltarea capacității de căutare, selectare și utilizare a informației

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
<p>2.1. Să știe să deschidă și să închidă un program sau un fișier</p> <p>2.2. Să identifice principalele elemente ale unei ferestre</p> <p>2.3. Să cunoască elementele ferestrelor de lucru din Paint și Word, Calculator ,WindowsExplorer</p> <p>2.4 Să identifice și să utilizeze principalele instrumente din bara de instrumente a programelor Paint și Notepad</p> <p>2.5 Să salveze sesiunea de lucru într-un fișier</p> <p>2.6. Să utilizeze și să proceseze informația sub diferite forme: desen, text, aritmetica-numere, multimedia</p> <p>2.7. Sa știe să caute jocuri și programe simple în computer</p> <p>2.8. Sa știe să caute jocuri și programe simple pe Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de deschidere și închidere a programelor Paint,Notepad,Calculator, sau a unui fișier - exerciții de identificare a elementelor unei ferestre - exerciții de deschidere și închidere, și de personalizare a unei ferestre - exerciții de recunoaștere a pictogramelor, și a elementelor unei ferestre - să cunoască și să utilizeze instrumentele din bara cu instrumente pentru a desena sau scrie litere, numere, cuvinte, propoziții - exerciții de salvare a sesiunii de lucru într-un fișier Word, Paint, Notepad - să creeze fișiere Word care conțin text, propoziții, dar și desene ilustrative, imagini - exerciții aritmetice cu aplicația „Calculator” sau softuri didactice - căutarea unor jocuri și programe simple în computer și pe Internet

III. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare ,transmitere și procesare a informațiilor

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
3.1. Să se exprime corect , inteligibil si utilizeze corect termenii de specialitate 3.2.Să utilizeze procesorul de text Word pentru scrierea textelor, respectând regulile de ortografie și punctuație studiate la gramatica limbii române, 3.3. Să creeze desene, felicitari, utilizând Paint, sau Word cu imaginii, si modelarea cât mai estetica a documentelor 3.4. Să aibă noțiuni despre posibilitatea de comunicare la distanța utilizând calculatorul, prin e-mail	<ul style="list-style-type: none">- să utilizeze corect termenii de specificei informaticii în exprimare si în formularea întrebărilor- Să scrie cu litere majuscule si minuscule, de diferite dimensiuni culori și fonturi- Sa identifice si sa corecteze greselile de tastare dintr-un text; să completeze cuvinte cu literele lipsă- să efectueze operații aritmetice (adunare scădere, înmulțire,împartire) utilizând soft educativ- Sa creeze felicitari, de 1martie, 8martie, de Anul nou, etc. cât mai estetice, pentru parintii lor, si pentru prieteni- Sa deschida Yahoo Mail, sau Yahoo Messenger , ajutați si supravegheați de învățător

IV. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
4.1. Să manifeste un comportament cooperant si prietenos în relațiile cu colegii 4.2. Să manifeste responsabilitate în utilizarea calculatorului și protejarea datelor stocate pe computer	<ul style="list-style-type: none">- să se manifeste prietenos, cu toleranță și cooperare în activitățile de echipă- să execute instrucțiunile date numai după ce au fost bine înțelese ; sa intrebe daca nu sunt siguri sau nu stiu ceva- să anunțe modificările accidentale intervenite, si sa intrebe cum le rezolva să nu acceseze decât dosarele, fișierele, programele indicate de învățător.

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

I. Calculatorul și echipamentele lui: unitatea centrală, monitor, tastatură, mouse; Pornirea si oprirea calculatorului

II. Tastatura: tastele escape, spacebar, backspace, delete, shift, enter , tastele alfanumerice, săgeți

III. Mouse:utilizarea butonului stâng în poziționarea cursorului sau accesarea pictogramelor;click, dublu-click

IV. Deschiderea si închiderea programelor Paint, Games , Calculator, Notepad , MediaPlayer , Realplayer ,sau deschiderea unui fișier

V. Aplicația Paint: crearea unor desene folosind bara de instrumente a aplicației

VI. Principalele elemente ale ferestrei de lucru în Notepad si Wordpad: bara de titlu, bara cu instrumente, spațiul util de lucru, barele de defilare, bara meniului START, butonul de

închidere a ferestrei și butoanele din bara cu instrumente a acestor programe , scrierea textelor simple
Salvarea sesiunii de lucru

MODALITĂȚI DE EVALUARE – probe practice

- Deschiderea și închiderea programelor
- Utilizare software educațional pentru recunoașterea și utilizarea literelor și numerelor, scrierea textelor simple
- Creerea unor desene și scrierea unor texte utilizând programele

D. STANDARDE CURRICULARE DE PERFORMANȚĂ

COMPETENȚE GENERALE	STANDARDE
I. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale	S1. Utilizarea calculatorului și a componentelor lui prin respectarea normelor de funcționare și securitate S2. Utilizarea pictogramelor, StartMenu, meniurilor, barei QuickLaunch și a butoanelor și instrumentelor din programele Word, Calculator, Notepad, Mediaplayer, Paint, Windows Explorer, Internet Explorer, Messenger S3. Utilizarea corectă a mouse-ului și tastaturii
II. Formarea și dezvoltarea capacității de căutare, selectare și utilizare a informației	S4. Utilizarea corectă a termenilor specifici informaticii S5. Redactarea unor text simple . Transpunerea informației sub diverse forme: text, desen, imagine ,multimedia S7. Crearea și salvarea de fișiere și directoare
III. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare, ransmitere și procesare a informațiilor	S8. Căutarea informației folosind: Search, Windows Explorer S9. Copierea informațiilor : copy-paste, instalare programe S10. Îmbunătățirea, modificarea documentelor prin: inserare, ștergere, adăugare și prin accesarea altor fișierelor S11. Accesarea dischetelor, CD-urilor , DVD-urilor pentru cautarea și selectarea de informații utile S12. Cautarea informațiilor necesare și la alte disciplinele studiate în școală pentru realizarea unor lucrări, referate
IV. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate	S13. Respectarea regulilor de lucru în echipă – învățare prin cooperare

BIBLIOGRAFIE:

1. Plan cadru pentru învățământul preuniversitar
2. Curriculum școlar – www.Didactic.ro
3. Dorothy Burke & Jane Calabria- Windows 6 în 1 , Editura Teora

4. PC pentru toți , Editura Teora
5. Tehnologia informației și comunicațiilor în procesul didactic – învățământul primar, Editura Aramis
6. Tehnologia informației și comunicației- ghid pentru cadrele didactice, seria “Calitate în formare”
7. IBM Documentation

OPȚIONAL

a, b, c - în informatică

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ



Nr crt	Unitatea de învăț.	O.R	CONȚINUTURI	Nr. ore	Perioada	Obs.
1	Calculatorul și echipamentele lui	1.1	Calculatorul și echipamentele lui : * unitatea centrală * monitor * tastatură * mouse Pornirea/oprirea calculatorului	2	19 – 30 09	
2	Tastatura	1.1 1.2	Tastatura * tastele alfanumerice * tastele săgeți * spacebar * backspace * delete, * shift * enter	2	3 – 15. 10	
3	Mouse	1.1 1.2 1.3	Mouse * utilizarea butonului stâng în poziționarea cursorului sau accesarea pictogramelor * click drept * dublu-click.	2	17 – 28. 10	
4	Pornirea/ oprirea programelor	2.1 2.2 2.3 2.7 2.8 3.3 4.1	Pornirea/ oprirea programelor *Paint, *Games , *Calculator, Notepad , *MediaPlayer , Realplayer , *deschiderea unor fișiere din computer si din Internet	14	11 –	

	Aplicația Paint	2.4 , 2.5 2.6 3.3	Aplicația Paint *crearea unor desene si salvarea lor *folosirea barei de instrumente a aplicației *inserarea textului in desene	4		
	Principalele elemente ale ferestrei de lucru în Word Notepad si Wordpad	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2	Ferestrele de lucru în Word Notepad si Wordpad: * bara cu instrumente, * barele de defilare, * butonul de închidere a ferestrei și butoanele din bara cu instrumente a acestor programe Introducerea unor texte simple Salvarea sesiunii de lucru	10		

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE:

Calculatorul și echipamentele lui

Perioada:

Nr.ore:2

Nr. Crt.	Detalii de conținut	O.R.	Activități de învățare	RESURSE	EVALUARE
1.	Calculatorul și echipamentele lui : * unitatea centrală * monitor * tastatură * mouse Pornirea/oprirea calculatorului	1.1	- exerciții pentru cunoașterea calculatorului - manevrarea corectă, în maximă siguranță, a componentelor conectate direct la curent electric - exerciții de pornire / oprire a calculatorului	calculatoare	practică