

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „AVRAM IANCU”, BAIA MARE

PROGRAMA ȘCOLARĂ PENTRU DISCIPLINA OPȚIONAL
AN ȘCOLAR 2018 - 2019

PRIETENUL MEU, CALCULATORUL

PROFESOR NICULESCU ECATERINA

ARGUMENT

Deoarece România se îndreaptă spre societatea informațională, se întrevide nevoia ca încă din cele mai fragede vârste, copii să fie pregătiți pentru un contact benefic pentru lumea în care trăiesc. În acest sens gândindu-ne că în termeni sociali calitatea vieții va depinde de foarte mult de cum și unde societatea informațională este implementată, să ne preocupăm crearea unui cadru propice fundamentat în termeni reali pe realizarea unui proiect de activitate și crearea unui laborator de informatică bazate pe tehnologia informației.

Creând acest cadru am urmărit simularea unor demersuri interactive care să conducă la o mai mare eficiență a învățării școlare și la plasarea elevului în centrul actului educațional.

Contribuția computerului și a Internet-ului la educația și dezvoltarea în plan personal a elevilor școlii noastre se dorește a fi privită ca element de sine stătător, ca o disciplină de sine stătătoare, numită sugestiv "Prietenul meu calculatorul", cât și o preocupare cu caracter interdisciplinar.

Primul obiectiv este legat de formarea la elev a unor deprinderi legate de comunicarea informației, controlul și monitorizarea informației, modelarea evenimentelor, integrarea în societate. Dezvoltarea studiului acestei discipline se concretizează și în activitățile de învățare pe care le orientăm spre dezvoltarea la elevi a următoarelor abilități:

- să ia decizii în alegerea datelor utile și a surselor de date
- să adopte o varietate de posibilități de a sorta, organiza și prezenta datele
- să pună întrebări care pot fi probate cu date și la care se pot da răspunsuri clare
- să utilizeze cunoștințele dobândite în scopul obținerii altor cunoștințe noi
- să analizeze și să facă conexiuni logice între informații
- să fie capabili să aplice și să dezvolte noțiunile de tehnologia informației în studiul altor discipline.

Altfel spus, tehnologia informației reprezintă viitorul pentru predarea și învățarea interdisciplinară.

COMPETENȚE CHEIE EUROPENE VIZATE PRIN STUDIUL DISCIPLINEI

Principalele competențe cheie europene vizate prin studiul disciplinei sunt:

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Competențe digitale2. Competențe în matematică și competențe de bază în științe și tehnologie |
|---|

În concordanță cu competențele cheie europene, competențele formulate prin Legea educației naționale vizate prin studiul disciplinei Prietenul meu, calculatorul sunt: competențe digitale de utilizare a tehnologiei informației ca instrument de învățare și cunoaștere, competențe de bază de matematică, științe și tehnologie, competențe sociale și civice, competența de a învăța să înveți.

COMPETENȚE GENERALE

1. **Identificarea elementelor specifice sistemelor informatice**
2. **Prelucrarea informației în format digital**
3. **Elaborarea de produse informatice care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea**

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI CONȚINUTURI

1. Identificarea elementelor specifice sistemelor informatice

Competențe specifice	Conținuturi
1.1. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru procesarea textelor	Procesorul de texte - Word <ul style="list-style-type: none"> • Paragrafe, tabulatori și rigle • Marcatori. Liste • Antete și subsoluri. Stiluri
1.2. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru crearea prezentărilor	Program de prezentare – PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> • Obiecte și culori • Master și template • Efecte de animație
1.3. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru crearea machetelor	Program de machetare – Publisher <ul style="list-style-type: none"> • Caracteristici generale • Gestionarea fișierelor
1.4. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru navigarea și comunicarea pe Internet	Internetul <ul style="list-style-type: none"> • Navigarea pe Internet • Comunicarea pe Internet
1.5. Cunoașterea normelor specifice din punct de vedere social și legislativ.	Internetul <ul style="list-style-type: none"> • Securitatea informației, neplăceri pe Internet Viruși, viermi, troieni, hacker • Siguranța zilei pe Internet

2. Prelucrarea informației în format digital

Competențe specifice	Conținuturi
2.1. Aplicarea operațiilor necesare prelucrării unui text	Procesorul de texte - Word <ul style="list-style-type: none"> • Paragrafe, tabulatori și rigle – crearea de tabele cu ajutorul tabulatorilor, alinierea paragrafelor, lucrul cu rigla • Marcatori. Liste – crearea listelor • Antete și subsoluri. Stiluri – introducerea antetelor și subsolurilor, crearea și aplicarea stilurilor
2.2. Aplicarea operațiilor necesare prelucrării unei prezentări	Program de prezentare - PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> • Obiecte și culori – modificarea/crearea temelor aplicate asupra prezentărilor • Master și template • Efecte de animație – aplicarea efectelor de animație asupra obiectelor/diapozitivelor
2.3. Prelucrarea informațiilor preluate din surse educaționale online	Internetul <ul style="list-style-type: none"> • Navigare, comunicare, căutare - selecție și integrare de informații preluate din surse educaționale online
2.4. Aplicarea operațiilor necesare prelucrării unei	Program de machetare – Publisher

machete	<ul style="list-style-type: none"> • Operații de baza • Formatarea textului
---------	---

3. Elaborarea de produse informatice care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea

3.1. Elaborarea de documente conform unor specificații date	Procesorul de texte – Word <ul style="list-style-type: none"> • Aplicații practice de tehnoredactare
3.2. Elaborarea de produse specifice utilizând aplicații de creare prezentari	Program de prezentare PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> • Aplicații practice de calcul tabelar
3.3. Elaborarea de produse specifice care sa scoata in evidenta securitatea pe Internet	Internetul Aplicații practice – creare de filmulețe educative care au ca tema Siguranța pe Internet
3.4. Elaborarea de produse specifice utilizand aplicatii de creare machete/publicatii	Program de machetare – Publisher <ul style="list-style-type: none"> • Aplicații practice de machetare – creare cărți de vizita, invitații, afișe, pliante, etc.

COMPETENȚE GENERALE

4. **Identificarea elementelor specifice sistemelor informatice**
5. **Prelucrarea informației în format digital**
6. **Elaborarea de produse informatice care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea**

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI CONȚINUTURI

1. Identificarea elementelor specifice sistemelor informatice

Competențe specifice	Conținuturi
1.1. Identificarea elementelor sistemelor informatice în contexte specifice	Norme de protecție în laboratorul de informatică
1.2. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor de calcul tabelar	Calcul tabelar – Microsoft Excel <ul style="list-style-type: none"> • Caracteristici generale, zona de lucru • Gestionarea fișierelor
1.3. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru crearea filmelor	Program de editare video audio – Movie Maker <ul style="list-style-type: none"> • Caracteristici generale • Gestionarea fișierelor • Operații de bază
1.4. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru realizarea proiectelor	Realizarea unui proiect – Învățarea prin proiecte <ul style="list-style-type: none"> • Alegerea temei, stabilirea echipei, discuții • Împărțirea sarcinilor
1.5. Cunoașterea principiilor de utilizare elementară a aplicațiilor pentru navigarea și comunicarea pe Internet	Internetul <ul style="list-style-type: none"> • Browsere Internet • Yahoo mail și Gmail • Rețele de socializare – prezentare, discuții

2. Prelucrarea informației în format digital

Competențe specifice	Conținuturi
2.1. Aplicarea operațiilor necesare prelucrării registrelor de lucru	Calcul tabelar – Microsoft Excel <ul style="list-style-type: none"> • Introducerea datelor, • Formatarea celulelor • Formatarea textului • Diagrame - grafice • Sortarea datelor • Formule și funcții
2.2. Aplicarea operațiilor necesare prelucrării unui filmuleț	Program de editare video audio – Movie Maker <ul style="list-style-type: none"> • Inserarea obiectelor • Adăugarea efectelor
2.3. Prelucrarea informațiilor preluate din surse educaționale online	Internetul <ul style="list-style-type: none"> • Personalizarea unui browser, • Securizarea unui browser Internet
2.4. Aplicarea operațiilor necesare prelucrării unei machete	Realizarea unui proiect – Învățarea prin proiecte <ul style="list-style-type: none"> • Cercetare, creare, investigație • Procesarea materialelor

3. Elaborarea de produse informatice care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea

3.1. Elaborarea de registre conform unor specificații date	Calcul tabelar – Microsoft Excel Aplicații practice
3.2. Elaborarea de produse specifice utilizând aplicații de creare audio video	Program de editare video audio – Movie Maker • Realizarea de filme audio video
3.3. Elaborarea de produse specifice care sa scoată in evidenta securitatea pe Internet	Internetul Aplicații practice – creare de filmulețe educative care au ca tema Siguranța pe Internet
3.4. Elaborarea unei prezentări de proiect in fata unui auditoriu	Realizarea unui proiect – Învățarea prin proiecte • Prezentarea proiectelor

VALORI SI ATITUDINI

1. Cunoașterea și utilizarea conceptelor specifice tehnologiei informației și comunicațiilor
2. Exprimarea unui mod de gândire creativ, în structurarea și rezolvarea sarcinilor de lucru
3. Conștientizarea impactului social, economic și moral al utilizării calculatorului
4. Formarea obișnuințelor de alegere corespunzătoare a aplicațiilor în abordarea sarcinilor de lucru
5. Manifestarea unor atitudini favorabile față de știință și de cunoaștere în general
6. Manifestarea disponibilității de a evalua/autoevalua activități practice
7. Manifestarea inițiativei și disponibilității de a aborda sarcini variate
8. Formarea capacității de a utiliza instrumente informatice
9. Formarea și dezvoltarea capacității de a comunica utilizând mijloacele specifice unui sistem informațional
10. Înțelegerea impactului tehnologiilor informatice în societate precum și a conexiunilor dintre tehnologia informației și comunicației și alte obiecte de studiu.

SUGESTII METODOLOGICE

Predarea - Învățarea disciplinei **PRIETENUL MEU CALCULATORUL** va fi orientată pe rezolvarea unor sarcini de lucru, utilizându-se preponderent metoda învățării și a formării deprinderilor prin rezolvarea unei game cât mai variate de aplicații practice și punându-se accent pe realizarea cu exactitate și la timp a cerințelor sarcinilor de lucru. Realizarea proiectelor în cadrul activităților practice va urmări dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.

Locul de desfășurare a instruirii se recomandă a fi un laborator de informatică în care – pentru optimizarea demersului didactic – este necesar să existe o dotare minimală care presupune un număr de calculatoare egal cu numărul elevilor din clasă, conectate în rețea și cu acces la toate serviciile INTERNET. Configurația calculatoarelor trebuie să permită rularea aplicațiilor prin care vor fi formate.

Exemple de activități de învățare, asociate competențelor generale:

Internetul

- ✓ Generalități despre rețeaua internet
- ✓ Exerciții utilizare a motoarelor de căutare
- ✓ Exerciții de utilizare a poștei electronice
- ✓ Exerciții de utilizare a funcției *atașare*
- ✓ Exerciții de utilizare a Yahoo Mail
- ✓ Exerciții de navigare

Procesorul de texte - Word

- ✓ Exerciții de lansare și închidere a aplicației
- ✓ Exerciții de folosire a funcției ajutor
- ✓ Exerciții salvare a unui document
- ✓ Exerciții de personalizare a aplicației
- ✓ Exerciții de selecție a informației
- ✓ Exerciții de folosire a comenzilor găsim, înlocuire, lipire, decupare, copiere
- ✓ Exerciții de schimbare a fontului și a stilurilor
- ✓ Exerciții de utilizare a culorilor
- ✓ Exerciții de aliniere a textului și de spațiere a rândurilor
- ✓ Exerciții de utilizare a instrumentelor de desenare
- ✓ Exerciții de inserare și formatare a tabelelor
- ✓ Exerciții de inserare și formatare a graficelor și a imaginilor
- ✓ Exerciții de utilizare a antetului și subsolului
- ✓ Exerciții de folosire a notelor de subsol
- ✓ Exerciții de pre-vizualizare și imprimare a documentelor
- ✓ Realizarea unor aplicații practice

Program de prezentare – PowerPoint

- ✓ Exerciții de deschidere și închidere a aplicației
- ✓ Exerciții de creare, salvare, deschidere a unei prezentări
- ✓ Exerciții de inserare de text, imagini, animații și efecte
- ✓ Exerciții de ștergere, modificare a diaporizivelor
- ✓ Exerciții de import de obiecte
- ✓ Exerciții de schimbare a efectelor animațiilor
- ✓ Realizarea unor aplicații practice (prezentări pe diferite teme)

Calcul tabelar – Microsoft Excel

- ✓ Exerciții de deschidere și închidere a aplicației
- ✓ Exerciții de creare și salvare a foilor de calcul
- ✓ Exerciții de formatare a documentului
- ✓ Exerciții de formatare a celulelor
- ✓ Exerciții de selectare, mutare, copiere a unei celule sau grup de celule
- ✓ Exerciții de căutare, înlocuire
- ✓ Exerciții de redimensionare a celulelor
- ✓ Exerciții de sortare a datelor
- ✓ Exerciții de folosire a formulelor și a funcțiilor Excel
- ✓ Exerciții de utilizare a diagramelor și a graficelor
- ✓ Exerciții de tipărire a foilor de calcul

Program de machetare – Publisher

- ✓ Exerciții de deschidere și închidere a aplicației
- ✓ Exerciții de creare și salvare a publicației
- ✓ Exerciții de formatare a publicației
- ✓ Exerciții de formatare a obiectelor inserate: forme automate, imagini, miniaturi
- ✓ Exerciții de alegere/schimbare a schemei de culori și text
- ✓ Exerciții de inserare a datelor – informații despre entitatea pentru care se realizează macheta
- ✓ Exerciții de tipărire a publicațiilor

Program de editare video audio – Movie Maker

- ✓ Exerciții de gestionare a proiectelor
- ✓ Exerciții de formatare a obiectelor inserate: forme automate, imagini, miniaturi
- ✓ Exerciții de inserare a datelor – informații

ACTIVITATI DE EVALUARE

Activitățile de la orele de „PRIETENUL MEU CALCULATORUL” vor fi evaluate prin următoarele procedee:

- ✓ Fise de lucru;
- ✓ Teste scrise;
- ✓ Referate; Portofoliu;
- ✓ Proiecte: reviste, felicitări, invitații, prezentare electronică (PP);
- ✓ Tema de lucru în clasă;
- ✓ Observarea sistematică; Investigația.

BIBLIOGRAFIE

Emil Onea, Dana Lica - Utilizarea calculatorului pentru învățământul gimnazial – seria evaluare

Mihaela Carstea, Ion Diamandi - Calculatorul fara secrete

Carmen Petre, Daniela Popa, Stefania Craciunoiu, Camelia Iliescu - Metodica predării informaticii și tehnologiei informației

ECDL. Pachet 7 module (ABC-ul Computerelor, Windows XP, Word, Excel, Access, Power Point, Internet)

Dana Lica, Emil Onea - Manual clasa a IX – a

<http://www.salisbury.edu/eclipse/Tutorials/moviemakermanual.pdf>