

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393 / 28.02.2017

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară  
pentru disciplina  
INFORMATICĂ ȘI TIC  
Clasele a V-a – a VIII-a**

București, 2017

## Notă de prezentare

Conform planului-cadru pentru învățământul gimnazial, aprobat prin OMENCS nr. 3590/2016, disciplina *Informatică și TIC* se predă în clasele a V-a, a VI-a, a VII-a și a VIII-a, ca disciplină de trunchi comun, cu o alocare de o oră/ săptămână.

Programa de *Informatică și TIC* pentru clasele V-VIII a fost realizată pe baza unor documente relevante de cercetare și politici la nivel internațional, european și național care au contribuit la definirea competențelor generale și specifice necesare a fi dezvoltate până la finalul clasei a VIII-a și a abordării metodologice specifice.

Programa de *Informatică și TIC* pentru clasele V-VIII răspunde nevoilor de continuare a eforturilor de alfabetizare digitală și de reconsiderare a acestui concept din perspectiva noilor cerințe socio-profesionale, printr-un curriculum relevant, vizând formarea unui set de competențe digitale, pe care fiecare absolvent să le poată valorifica pe parcursul școlarității și în viața activă.

Conform strategiei naționale privind Agenda digitală pentru România 2020, alături de activitățile extracurriculare și de cele de formare profesională continuă și de dezvoltare a competențelor TIC, curriculumul școlar deține un rol esențial în pregătirea absolvenților în acest domeniu. Direcțiile de acțiune din această strategie includ: dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și profesorilor, utilizarea TIC (inclusiv OER și Web 2.0) în cadrul procesului de învățare prin includerea platformelor Web 2.0 în cadrul proceselor de predare-învățare, respectiv folosirea instrumentelor Web 2.0, prin pregătirea de proiecte curriculare/extracurriculare, inter/transdisciplinare pentru dezvoltarea aptitudinilor sociale și antreprenoriale.

Programa pentru disciplina *Informatică și TIC* pentru clasele V-VIII identifică un set relevant de competențe generale și specifice pentru societatea actuală, oferind activități de învățare, conținuturi și sugestii metodologice utile pentru realizarea profilului de formare al absolventului de gimnaziu, conform descriptivului competenței digitale.

Programa valorifică totodată și rezultatele unor activități recente de construcție curriculară, de exemplu pachetele de programe școlare realizate prin proiectul POSDRU *Competențe cheie TIC în curriculumul școlar*.

Din perspectiva modelului de proiectare curriculară, programa de față continuă modelul curricular avansat de programele pentru ciclul primar, fiind structurată astfel: notă de prezentare, competențe generale, competențe specifice cu exemple de activități de învățare asociate, conținuturi și sugestii metodologice.

**Competențele generale** sunt urmărite pe întreg parcursul învățământului gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale și sunt vizate pe parcursul fiecărui an de studiu gimnazial. **Activitățile de învățare** reprezintă exemple de sarcini de lucru (neobligatorii) prin care se formează și se dezvoltă competențele specifice.

**Conținuturile** sunt mijloace informaționale prin care se urmărește formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** au rolul de a orienta profesorul în organizarea demersului didactic pentru a reuși să faciliteze dezvoltarea competențelor.

Disciplina *Informatică și TIC* trebuie să răspundă unor exigențe și așteptări actuale: centrarea pe procese tipice de prelucrare a informației și nu pe deprinderea utilizării unor aplicații anume disponibile la momentul actual, caracterul transversal cu deschideri către alte domenii și nevoile reale ale elevului, centrarea pe activitatea de învățare și pe rezultatele acesteia. Programa urmărește să asigure fiecărui copil oportunitatea de a-și dezvolta competențe digitale, în condițiile asigurării egalității de șanse.

Pentru formarea competențelor specifice algoritmice și de programare bugetul de timp alocat va fi de 50% din numărul total de ore/fiecare an de studiu.

Pe baza achizițiilor pe care elevul le prezintă la finalul clasei a IV-a, programa actuală conduce progresiv și în acord cu rezultatele actuale ale științelor educației, informaticii și tehnologiei informației la dezvoltarea unor competențe digitale, utile atât în eficientizarea activității curente a elevului, cât și în tranziția către învățământul liceal și piața muncii cu cerințele specifice. Se dezvoltă astfel, competențe de utilizare eficientă a tehnicii de calcul și de comunicații, dezvoltarea spiritului critic și creativ prin elaborarea de produse informatice, construirea unor algoritmi de prelucrare a informației.

## Competențe generale

- 1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor**
- 2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației**
- 3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor**

## CLASA a V-a

### Competențe specifice și exemple de activități de învățare

#### 1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor

Clasa a V-a
<p><b>1.1. Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- descrierea momentelor principale în evoluția sistemelor de calcul și de comunicații (prin imagini/desene/grafice/filme didactice etc.) cu identificarea caracteristicilor dispozitivelor actuale</li><li>- identificarea componentelor hardware (de exemplu utilizând: componente ale unor calculatoare dezasamblate, simulatoare virtuale, filme didactice, planșe etc.) cu evidențierea rolului componentelor hardware și a interacțiunilor dintre acestea</li><li>- exersarea utilizării corecte a unui calculator sau a unor dispozitive mobile (tabletă, telefon, consolă, laptop), cu evidențierea efectelor asupra stării de sănătate și a pericolelor ce pot apărea în cazul unei utilizări incorecte, inclusiv identificarea riscurilor asociate cu implicarea excesivă a divertismentului digital sau utilizarea excesivă a platformelor și resurselor de divertisment digital</li></ul> <p><b>1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- exersarea utilizării elementelor de interfață, într-o aplicație specifică sistemului de operare folosit (de exemplu un editor de texte simplu sau un editor grafic), cu evidențierea rolului unui sistem de operare</li><li>- descrierea modului de organizare a informațiilor pe suport extern și exersarea modalităților de lucru cu fișiere și directoare</li><li>- realizarea într-o aplicație specifică sistemului de operare sau într-un utilitar specializat a principalelor operații cu fișiere și directoare (creare, ștergere, redenumire, copiere, mutare, căutare) în vederea organizării resurselor digitale personale</li></ul> <p><b>1.3. Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- identificarea unor servicii ale rețelei Internet și descrierea rolului acestora în satisfacerea unor nevoi din viața de zi cu zi</li><li>- căutarea unor informații pe Internet, salvarea informațiilor căutate (text/imagini) cu evidențierea normelor referitoare la drepturile de autor, licențe software și drepturi de utilizare aferente conținuturilor digitale</li><li>- analizarea unor situații în care Internetul poate genera pericole și identificarea unor soluții posibile, a unor metode de a evita astfel de situații (utilizând jocuri de rol, filme didactice etc.)</li><li>- stabilirea unor reguli pentru o navigare sigură și eficientă pe Internet și discutarea credibilității resurselor Web în scopul identificării unor resurse relevante pentru teme disciplinare/interdisciplinare</li></ul>

#### 2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației

Clasa a V-a
<p><b>2.1. Identificarea unor modalități algoritmice pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană, exprimate în limbaj natural</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- prezentarea unor algoritmi întâlniți în viața cotidiană bazați pe o secvență de operații (de exemplu: prepararea unui ceai etc)</li><li>- prezentarea unor algoritmi întâlniți în viața cotidiană bazați pe decizii (traversarea străzii, asamblarea unui obiect compus din piese pe baza unor indicații specificate etc.);</li><li>- analizarea unor formulări în scopul identificării proprietăților algoritmilor și respectării acestora (de exemplu, formularea „dacă plouă stau acasă sau merg la film” este lipsită de claritate; formularea „se afișează numerele naturale pare” este lipsită de finitudine)</li></ul> <p><b>2.2. Identificarea datelor cu care lucrează algoritmii în scopul utilizării acestora în prelucrări</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- analizarea unor situații cunoscute (viața în școală, mersul la cumpărături, conversii ale unor mărimi în diferite unități de măsură etc.) în scopul identificării datelor de intrare și a datelor de ieșire, cu diferențierea variabilelor de constante</li></ul>

- determinarea datelor de ieșire, pe baza unui set dat de date de intrare, pentru o problemă din viața cotidiană sau de la matematică
- formularea în limbaj natural a unor propoziții care să conțină operații aritmetice, relaționale, logice sau negarea acestor propoziții (de exemplu: "în pauza mare mănânc mere sau pere", "în pauza mare nu mănânc nici mere și nici pere") în scopul identificării rolului acestora în prelucrări algoritmice

### **2.3. Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi cu ajutorul secvențelor de operații și a deciziilor pentru rezolvarea unor probleme simple**

- analiza unei probleme simple în scopul identificării unei secvențe de pași și a deciziilor necesare pentru rezolvarea acesteia (planificarea unei excursii, realizarea temelor, deplasarea unui personaj grafic într-un labirint, traversarea străzii, determinarea celei mai scumpe/ieftine jucării din două/trei variante de preț, identificarea unei posibile coliziuni dintre un personaj grafic și un alt obiect din animație, în scopul evitării acesteia, asocierea unei acțiuni unui personaj grafic, în funcție de apariția unui eveniment etc.)
- urmărirea pas cu pas a algoritmilor descriși pentru diferite seturi de date de intrare, selectate astfel încât fiecare caz posibil să fie executat (secvențe de operații)
- urmărirea pas cu pas a algoritmilor descriși pentru diferite seturi de date de intrare, cu identificarea eventualelor cazuri speciale (decizii)

## **3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor**

### **Clasa a V-a**

#### **3.1. Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor materiale digitale**

- realizarea unor personaje grafice, 2D sau 3D, utilizând editoare specializate, prin participarea la concursuri de creație
- realizarea și utilizarea unor personaje grafice pentru ilustrarea unei povești
- realizarea unei felicitări, a unui afiș publicitar, a unui logo etc.

#### **3.2. Implementarea unui algoritm care conține structura secvențială și/sau alternativă într-un mediu grafic interactiv**

- utilizarea unui mediu interactiv care permite implementarea structurii secvențiale și alternative folosind elemente grafice (de exemplu, Scratch, Blockly, Alice, aplicații existente pe platforma educațională de tip code.org etc.) pentru a crea aplicații cu structura secvențială prin operații de mișcare, sunete, vizualizare text etc.
- analiza exemplelor existente pe Internet specifice mediului grafic selectat și modificarea acestora pentru a îndeplini alte funcțiuni
- identificarea necesității utilizării unei structuri de decizie (alternative) și introducerea în aplicația creată a unor astfel de structuri
- realizarea de aplicații, individual sau în echipă, utilizând un mediu grafic, eventual prin participarea la un concurs (de exemplu: crearea unui joc individual)

#### **3.3. Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale**

- participarea la evenimente de tip: „Hour of Code”, Europe CodeWeek (codeweek.eu), Scratch Day (day.scratch.mit.edu), Google Science Fair etc.
- implicarea în activități colaborative utilizând aplicațiile studiate (de exemplu, participarea la un joc didactic de echipă, crearea în echipă a unui joc educațional/povești etc.)
- analiza codului unui joc simplu în scopul identificării modului de realizare a funcționalității acestuia, modificarea codului pentru a obține alte efecte și analiza comparativă a efectelor obținute printr-un schimb liber de idei

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
<b>Norme de ergonomie și de siguranță</b>	Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică Poziția corectă a corpului la stația de lucru
<b>Tipuri de sisteme de calcul și de comunicații</b>	Momente principale în evoluția sistemelor de calcul Sisteme de calcul și de comunicații întâlnite în viața cotidiană
<b>Elemente de arhitectură a unui sistem de calcul</b>	Structura generală a unui sistem de calcul Rolul componentelor hardware ale unui sistem de calcul
<b>Tipuri de dispozitive: de intrare, de ieșire, de intrare-ieșire, de stocare a datelor</b>	Dispozitive de intrare: exemple, rol, mod de utilizare Dispozitive de ieșire: exemple, rol, mod de utilizare Dispozitive de intrare-ieșire: exemple, rol, mod de utilizare Dispozitive de stocare a datelor: - exemple de dispozitive de stocare a datelor - unități de măsură pentru capacitatea de stocare (bit, byte, kilobyte, megabyte, gigabyte, terabyte, petabyte etc.) - comparație între dispozitivele de stocare în funcție de capacitate
<b>Sisteme de operare</b>	Rolul unui sistem de operare Elemente de interfață ale unui sistem de operare Organizarea datelor pe suport extern Operații cu fișiere și directoare
<b>Internet</b>	Servicii ale rețelei Internet Serviciul World Wide Web: - navigarea pe Internet; - căutarea informațiilor pe Internet utilizând motoare de căutare; - salvarea informațiilor de pe Internet Drepturi de autor Siguranța pe Internet
<b>Editoare grafice</b>	Rolul unui editor grafic Elemente de interfață specifice Crearea, deschiderea și salvarea fișierelor grafice Comenzi pentru selectare, copiere, mutare, ștergere Redimensionarea, trunchierea, rotația unei imagini Panoramare imagine Instrumente de desenare Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor; crearea culorilor personalizate Stiluri de umplere Inserarea și formatarea textului
<b>Algoritmi</b>	Noțiunea de algoritm Proprietăți ale algoritmilor Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmi în funcție de rolul acestora (de intrare, de ieșire, de manevră) Constante și variabile Expresii (operatori aritmetici, relaționali, logici; evaluarea expresiilor) Structura secvențială (liniară) Structura alternativă (decizională) Medii grafice interactive - elemente de interfață specifice mediului grafic interactiv Modalități de reprezentare a structurilor secvențiale și alternative prin blocuri grafice

## CLASA a VI-a

### Competențe specifice și exemple de activități de învățare

#### 1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor

Clasa a VI-a
<p><b>1.1. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei prezentări</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- explorarea elementelor de interfață ale unei aplicații de prezentare în scopul identificării principalelor facilități ale acesteia</li><li>- analiza unei prezentări model din perspectiva structurii și efectelor utilizate și modificarea acesteia la nivel de conținut și de aspect</li><li>- realizarea unei prezentări noi, pe o temă atractivă, aplicând efecte de animație obiectelor și de tranziție diaporitivelor și expunerea prezentării</li></ul> <p><b>1.2. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei animații grafice</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- explorarea elementelor de interfață ale unei aplicații pentru copii dedicate animațiilor 3D în scopul identificării principalelor facilități ale acesteia</li><li>- realizarea unei animații care să ilustreze un fenomen/model cu 2-3 obiecte, cu efecte de poziționare, mișcare, sunet</li><li>- testarea și depanarea unor animații</li></ul> <p><b>1.3. Aplicarea operațiilor specifice pentru comunicarea prin Internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- identificarea elementelor de interfață ale unei aplicații de comunicare prin Internet</li><li>- crearea unui cont de poștă electronică și comunicarea cu colegii aplicând neticheta</li><li>- exersarea funcțiilor de atașare de fișiere, retrimiteri și redirecționare, de organizare a mesajelor existente în contul de email în dosare și categorii</li><li>- ilustrarea principalelor caracteristici ale virusilor și malware, utilizarea programelor antivirus</li><li>- identificarea unor bune practici pentru protecția împotriva furtului de identitate în mediul virtual</li></ul>

#### 2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației

Clasa a VI-a
<p><b>2.1. Utilizarea unui mediu grafic-interactiv pentru exersarea algoritmilor</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- rularea unor algoritmi model, modificarea lor conform unor cerințe și crearea unor algoritmi noi, prin utilizarea instrumentelor specifice</li><li>- identificarea efectelor aplicării unor algoritmi cu valențe practice sau de joc</li><li>- rezolvarea unor probleme-joc prin aplicarea unor instrumente interactive specifice</li></ul> <p><b>2.2. Aplicarea etapelor de rezolvare pentru cerințe simple, corespunzătoare unor situații familiare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- discutarea unei cerințe de prelucrare (tema prezentării/scopul animației/cerința algoritmică) și identificarea rezultatelor așteptate deduse din aceasta</li><li>- stabilirea unor strategii de rezolvare și alegerea uneia pentru rezolvarea unei teme: un material cu conținut educațional la biologie, un desen la matematică (geometrie), aflarea soluțiilor naturale, dintr-un interval dat, ale unei ecuații prin încercări etc.</li><li>- exersarea urmării pas cu pas, modificării, completării, restructurării unui algoritm pentru a obține un algoritm cu o cerință dată</li></ul> <p><b>2.3. Reprezentarea algoritmilor de prelucrare a informației pentru rezolvarea unor situații problemă</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- urmărirea traseelor de prelucrare pe o reprezentare cu blocuri grafice a unui algoritm în funcție de diferite valori ale datelor de intrare</li><li>- reprezentarea unui algoritm, descris în limbaj natural, cu ajutorul blocurilor grafice</li><li>- construirea, pentru o cerință dată, a unui algoritm ce utilizează în mod repetat o secvență de prelucrare</li></ul>

### 3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor

#### Clasa a VI-a

##### 3.1. Elaborarea de prezentări folosind operații specifice, pentru a ilustra diverse teme

- proiectarea unei prezentări pe o temă dată, aplicând norme elementare de estetică și ergonomie în elaborarea produselor informatice
- realizarea unei prezentări după un scenariu dat, cu obiecte și efecte date, alegând formate adecvate în funcție de auditoriu și tematică: prezentarea unui joc, film, prezentare pe o temă de geografie etc.
- susținerea în fața colegilor a unei prezentări realizate, cu respectarea regulilor de ținută, comportament, exprimare etc.

##### 3.2. Elaborarea de animații grafice și modele 3D folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme

- realizarea unui banner, logo al clasei, unei povești animate etc.
- realizarea unei animații grafice în care se utilizează tastatura pentru a manipula obiectele animate și integrarea acestora într-o prezentare tematică
- alegerea unor formate adecvate în funcție de auditoriu și de tematică: realizarea unei animații grafice pentru identificarea literelor alfabetului etc.
- realizarea unei aplicații de tip VR (Virtual Reality) folosind un mediu utilizabil de către copii

##### 3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor materiale digitale

- realizarea unui schimb de mesaje pentru dezbaterăa unei teme („Cum să învăț eficient? „Prin ce se remarcă profesia de medic?” etc.) și folosirea mesajelor multiple pentru anunțuri importante într-un grup (clasă)
- alegerea din mai multe variante de mesaj, a formulărilor adecvate trimiterii unui mesaj, în funcție de scop și context (invitație la aniversare, solicitare de înscriere la un curs, scrisoare, comentarea unui film/meci cu colegul de bancă etc.)
- alegerea unei aplicații adecvate pentru o cerință dată (anunț de interes public, evoluția floare-fruit, afișarea tablei înmulțirii cu un număr etc.) realizarea unor proiecte 3D (de exemplu, proiectarea unui ansamblu de clădiri) și prezentarea acestora în fața colegilor

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
Prezentări	Elemente de interfață a unei aplicații de realizare a prezentărilor Instrumente de bază ale aplicației de realizare a prezentărilor Operații de gestionare a prezentărilor: creare, deschidere, expunere, salvare în diverse formate, închidere Structura unei prezentări: diapozitive, obiecte utilizate în prezentări (casete de text, imagini importate, forme, sunete, tabele, legături) Operații de editare a unei prezentări: inserare, copiere, mutare, ștergere a unui diapozitiv/obiect Formatarea textului, obiectelor, diapozitivelor Efecte de animație Efecte de tranziție Modalități de expunere a unei prezentări Reguli elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea unei prezentări Reguli elementare de susținere a unei prezentări
Animații grafice și modele 3D	Elemente de interfață ale unei aplicații de animație grafică Instrumente de bază ale unei aplicații de animație grafică Operații de gestionare a animațiilor: creare, deschidere, expunere, salvare, închidere, testare, depanare Scenariul unei animații: compoziție, cadre, obiecte animate Operații de editare a unei compoziții: inserare, copiere, mutare, ștergere a obiectelor/cadrelor Operații de editare a proprietăților unui obiect: dimensionare, rotire, transparentă, poziționare Operații specifice de realizare a unei animații: efecte de mișcare,



Domenii de conținut	Conținuturi
	temporizare, efecte sonore Controlul animației prin structuri de control sau de la tastatură Forme geometrice tridimensionale Text tridimensional Operații specifice modelării 3D disponibile în aplicațiile pentru copii
<b>Algoritmi</b>	Elemente de interfață ale unei aplicații de exersare a algoritmilor Instrumente de bază utilizate în exersarea algoritmilor Etapele unui exercițiu algoritmic utilizând aplicația aleasă Structura repetitivă condiționată anterior Structura repetitivă condiționată posterior Structura repetitivă cu contor Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice
<b>Internet</b>	Măsuri de siguranță în utilizarea Internetului (de exemplu, utilizarea programelor de tip antivirus) Protecția datelor personale în comunicarea prin Internet (de exemplu, construcția și protejarea parolelor, identitatea virtuală) Poșta electronică (email): conturi, adresă de poștă electronică, structura unui mesaj transmis prin poșta electronică Dosare cu mesaje, agendă de utilizatori Operații specifice cu mesaje electronice: deschidere, compunere, trimitere, răspuns, redirecționare, atașarea unui fișier Reguli de comunicare în mediul online (netichetă): formule de adresare, reguli de scriere

## CLASA a VII-a

### Competențe specifice și exemple de activități de învățare

#### 1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor

Clasa a VII-a
<b>1.1. Editarea/tehnoredactarea de documente utilizând aplicații specializate</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- explorarea elementelor de interfață ale unei aplicații de editare a textelor în scopul identificării principalelor facilități ale acesteia</li><li>- editarea unui document prin aplicarea operațiilor specifice</li><li>- formatarea unui document utilizând instrumente dedicate</li></ul>
<b>1.2 Documentarea pe diferite teme prin utilizarea aplicațiilor audio respectiv audio-video</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- realizarea de interviuri pe o temă dată între colegi cu înregistrare în format audio respectiv audio-video</li><li>- realizarea unui clip tematic prin editarea unei aplicații audio respectiv audio-video aplicând operațiile specifice</li><li>- prelucrarea unei aplicații audio, audio-video prin utilizarea instrumentelor specializate</li></ul>
<b>1.3 Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unor materiale digitale</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- realizarea de povești cu autor colectiv (pe grupe sau pe clase) utilizând aplicații colaborative, pagini wiki sau participarea în bloguri la nivel de școală pe teme specifice unor discipline școlare</li><li>- vizualizarea contribuției individuale a membrilor colectivului de autori prin utilizarea funcției de istoric de editare în scopul autoevaluării și interevaluării</li><li>- introducerea unor elemente de identitate locală (imaginea școlii sau a locului de rezidență, informații de interes public/turistic etc.) în sisteme informaționale geografice – GIS</li><li>- identificarea principalelor elemente de diferențiere în activitatea hackerilor și a crackerilor în scopul protejării împotriva potențialelor fraude în mediul colaborativ online</li></ul>
<b>1.4 Utilizarea unui mediu de programare pentru implementarea algoritmilor</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- explorarea elementelor de interfață ale unui mediu de programare în scopul identificării principalelor facilități ale acestuia</li><li>- aplicarea etapelor pentru dezvoltarea unei aplicații folosind un mediu de programare: editare cod sursă, compilare, executare, testare și depanare prin analogie cu mediile interactive care utilizează blocuri grafice</li><li>- utilizarea unui mediu virtual pentru programarea de roboți cu scop didactic, vizualizarea și utilizarea valorilor citite de senzori ai robotului virtual (de exemplu, senzor ultrasonic pentru detectarea obstacolelor, senzor de culoare, senzor de presiune, microfon, senzor infraroșu, senzor giroscopic, busolă etc.)</li></ul>

#### 2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației

Clasa a VII-a
<b>2.1. Analizarea enunțului unei probleme simple în vederea rezolvării ei printr-un algoritm</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- identificarea datelor de intrare și ieșire pentru o problemă familiară la una dintre disciplinele studiate/hobby personal</li><li>- identificarea operațiilor necesare pentru rezolvarea problemei prin analiza elementelor structurale</li><li>- identificarea unui algoritm de rezolvare a unei probleme alese</li></ul>
<b>2.2 Construirea unor algoritmi elementari care combină structurile secvențiale, alternative, repetitive în scopul rezolvării unor probleme</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- realizarea unor secvențe de operații descrise prin blocuri grafice pentru prelucrarea unor date numerice (de exemplu, suma cifrelor, cifra minimă/maximă a unui număr etc.)</li><li>- realizarea, prin blocuri grafice a unor algoritmi pentru rezolvarea unor probleme elementare de divizibilitate (de exemplu, determinarea divizorilor unui număr, determinarea celui mai mare divizor comun, identificarea unui număr prim)</li><li>- realizarea unui algoritm plecând de la problema gestionării eficiente a bugetului de cumpărături sau a altor calcule simple (de exemplu, numărări, sume, produse)</li></ul>

### 3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor

Clasa a VII-a	
<b>3.1. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tehnoredactarea unor lucrări tematice după model și reguli simple, specificate</li> <li>- realizarea unor documente de tip scrisoare, carte de vizită, diplomă, felicitare etc.</li> <li>- realizarea în echipă a unui afiș, pliant etc, folosind aplicații colaborative</li> </ul>
<b>3.2. Elaborarea unor materiale audio-video pentru a ilustra o temă dată, folosind aplicații dedicate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea unui montaj audio-video pe baza unui scenariu</li> <li>- integrarea fișierelor audio respectiv audio-video în alte produse: prezentări, aplicații colaborative etc.</li> <li>- realizarea unui videoclip cu fundal muzical, având ca temă prezentarea unei activități desfășurate în școală</li> </ul>
<b>3.3. Implementarea algoritmilor într-un mediu de programare în scopul rezolvării creative a unor probleme având caracter aplicativ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea codului sursă prin transcrierea structurilor unui algoritm model cu ajutorul instrucțiunilor/comenzilor specifice limbajului</li> <li>- rularea linie cu linie a unei surse existente pentru urmărirea valorilor variabilelor din program, respectiv pentru identificarea erorilor de implementare sau de proiectare a algoritmului</li> <li>- realizarea unor aplicații interdisciplinare elementare (de exemplu: calculul vitezei de deplasare a unui mobil în mișcare rectilinie și uniformă, a ariei și perimetrului unui pătrat, triunghi, trapez)</li> <li>- elaborarea codului sursă pentru controlul robotului didactic virtual prin precizarea succesiunii de comenzi corespunzătoare deplasării pe o traiectorie prestabilită</li> </ul>

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
<b>Editor de texte</b>	<p>Interfața unei aplicații de realizare a documentelor</p> <p>Instrumente de bază ale unei aplicații de realizare a documentelor</p> <p>Operații pentru gestionarea unui document: creare, deschidere, vizualizare, salvare, închidere</p> <p>Obiecte într-un document: text, imagini, tabele</p> <p>Operații de editare într-un document: copiere, mutare, ștergere</p> <p>Operații de formatare a unui document: text, imagine, tabel, pagină</p> <p>Reguli generale de tehnoredactare și estetică a paginii tipărite</p> <p>Reguli de lucru în realizarea unui document conform unor specificații (dimensiune pagină, dimensiune font, dimensiune imagine, format tabel)</p>
<b>Aplicații de prelucrare audio-video</b>	<p>Interfața unei aplicații de prelucrare a fișierelor audio respectiv audio-video</p> <p>Operații pentru gestionarea unei aplicații audio, audio-video: creare, deschidere, vizualizare, salvare, închidere</p> <p>Înregistrarea și redarea sunetelor</p> <p>Mixarea semnalului audio din mai multe surse</p> <p>Selecția unor secvențe audio, audio-video pentru ștergere, copiere și mutare</p> <p>Efecte de tranziție între scene</p> <p>Suprapunere coloană sonoră peste scene</p> <p>Generice – suprapunerea textului peste scene</p>
<b>Aplicații colaborative</b>	<p>Noțiunea de aplicație colaborativă</p> <p>Accesare/conectare în aplicația colaborativă</p> <p>Facilități ale aplicațiilor de tip colaborativ</p> <p>Interfața aplicației colaborative</p> <p>Instrumente de lucru: documente, prezentări</p> <p>Operații permise în aplicație: publicare, modificare conținuturi în</p>

Domenii de conținut	Conținuturi
	aplicația colaborativă Noțiuni de etică într-un mediu colaborativ; hacker și cracker Protecția împotriva fraudei în mediul colaborativ online
<b>Limbaaj de programare</b>	Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și depanare Structura programelor Vocabularul limbajului Date numerice Operații de citire și afișare a datelor Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurii liniare Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurii alternative Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurilor repetitive

## CLASA a VIII-a

### Competențe specifice și exemple de activități de învățare

#### 1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor

Clasa a VIII-a
<p><b>1.1. Utilizarea foilor de calcul tabelar în vederea rezolvării unor situații problemă simple</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- identificarea elementelor specifice de adresare și formatare prin realizarea unui tabel de colectare a datelor (prin formular/chestionar sau prin introducere directă) pentru experimente simple colaborative (exemplu: urmărirea dezvoltării plantelor în diferite condiții de umiditate, luminozitate, sol etc.)</li><li>- extragerea unor concluzii pe baza datelor colectate și prin utilizarea unor funcții specifice (grafice, formule)</li><li>- publicarea rezultatelor în formă accesibilă auditoriului prin exemplificare grafică</li><li>- rezolvarea unor probleme la diferite discipline prin utilizarea formulelor, funcțiilor, diagramelor și seriilor specifice calculului tabelar</li></ul> <p><b>1.2 Utilizarea unui editor dedicat pentru realizarea unor pagini web cu diverse teme</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vizitarea unor pagini web pentru identificarea elementelor specifice, vizând protecția utilizatorului împotriva fraudelor informatice realizate prin inginerie socială</li><li>- explorarea elementelor de interfață ale unei aplicații de editare a paginilor web în scopul identificării principalelor facilități ale acesteia</li><li>- analiza unor pagini model cu scopul de a identifica elementele de structură: antet, titlu, corp</li><li>- editarea unei pagini web pe o temă dată (anotimpuri, sportul preferat, pagina clasei etc.)</li></ul>

#### 2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației

Clasa a VIII-a
<p><b>2.1. Identificarea șirurilor de valori în diferite contexte de prelucrare în vederea construirii algoritmilor</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- analiza unor exemple de prelucrări în care intervine un număr variabil de date de intrare în situații întâlnite la diferite discipline</li><li>- identificarea unor șiruri de valori pe baza unei proprietăți (valori pare/impare, pozitive/negative etc.)</li><li>- generarea unui șir de valori pe baza unei reguli (de exemplu, fiecare termen este dublul precedentului, este suma celor doi termeni care îl precedă etc.)</li></ul> <p><b>2.2 Rezolvarea unor probleme simple prin construirea unor algoritmi de prelucrare a șirurilor de valori</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- construirea unei secvențe algoritmice pentru introducerea unui șir de valori utilizând operația de citire în cadrul unei structuri repetitive</li><li>- construirea unui algoritm de parcurgere a numerelor întregi dintr-un interval și afișarea celor care îndeplinesc o anumită condiție</li><li>- construirea unui algoritm de generare și afișare a unui șir de valori după o regulă dată (de exemplu, șirul primelor 20 de valori impare/pare, șirul numerelor de două cifre divizibile cu 3 etc.)</li></ul>

#### 3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor

Clasa a VIII-a
<p><b>3.1. Elaborarea de produse informatice utilizând aplicații de calcul tabelar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- realizarea unor foi de calcul cu date din viața reală: clasamentul mediilor elevilor din clasă, tabel de cheltuieli, calculul TVA dintr-un bon fiscal etc.</li><li>- realizarea unui tabel cu situația școlară la o disciplină dată și determinarea notei minime, respectiv maxime</li><li>- utilizarea formulelor de calcul pentru rezolvarea unor calcule specifice la disciplina fizică,</li></ul>

matematică, chimie, geografie etc.

- alegerea unor tipuri de grafice adecvate în funcție de auditoriu și de tematică (de exemplu, graficul mediilor elevilor din clasă, reprezentarea grafică a valorilor unei funcții liniare prin anumite puncte)

### 3.2. Elaborarea/actualizarea de pagini web conform unor specificații date

- realizarea unei pagini web cu o tematică la alegere (de exemplu, promovarea rezultatelor unui proiect)
- realizarea unui site web al clasei care să conțină mai multe pagini personale ale elevilor
- alegerea unui aspect și conținut adecvate în funcție de auditoriu și de tematică (de exemplu, pagină web despre jocurile preferate, pagină web despre Munții Carpați etc.)

### 3.3. Implementarea algoritmilor într-un mediu de programare

- editarea codului sursă corespunzător unor algoritmi de prelucrare a șirurilor de valori
- executarea și testarea unui program care prelucrează un șir de valori
- implementarea unor aplicații care să prelucreze șiruri de valori (de exemplu, numărul elevilor care au nota maximă la o disciplină, temperatura medie dintr-un interval de timp etc.)
- elaborarea codului sursă pentru controlul robotului didactic virtual prin utilizarea și interpretarea datelor primite de la senzorii acestuia: evitarea obstacolelor, menținerea echilibrului, reacții specifice la detectarea luminii sau a identificării unui traseu marcat etc.

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
Calcul tabelar	Elemente de interfață ale unei aplicații de calcul tabelar Structura unui registru de calcul (foaie de calcul, coloană, rând, celulă, adresă de celulă) Operații cu un registru de calcul (deschidere, închidere, salvare, creare) Operații cu foi de calcul (accesare, redenumire) Operații de editare (selectare, copiere, mutare, ștergere) Operații de formatare a rândurilor/coloanelor Operații de formatare a celulelor (aliniere conținut, borduri, culori de umplere, stiluri predefinite) Tipuri de date: numeric, text, dată calendaristică Sortarea crescătoare/descrescătoare a datelor dintr-un tabel după unul sau mai multe criterii Formule de calcul care utilizează operatori aritmetici (+, -, *, /) Funcții specifice aplicației de calcul tabelar pentru sumă, maxim, minim, medie aritmetică și decizie Grafice: tipuri de grafice Serii de date
Pagini web	Elemente de interfață ale unui editor de pagini web Instrumente de bază ale editorului de pagini web Elemente de structură ale unei pagini web: antet, titlu, corp Operații de editare a elementelor de conținut (paragraf, imagini, tabele, liste, legături): inserare, ștergere, mutare, copiere Operații de formatare la nivel de text, paragraf, fundal Securitate cibernetică
Algoritmi	Șir de valori (noțiuni introductive) Operații cu șiruri de valori: citire, afișare, parcurgere Algoritmi de bază pentru șiruri de valori: numărare, sumă / produs, minim/maxim, verificare a unei proprietăți.

## Sugestii metodologice

Fiecare profesor proiectează unitățile de învățare, stabilește succesiunea logică de parcurgere a acestora și bugetul de timp alocat, într-o manieră flexibilă, având în vedere nivelul de achiziții și interesele elevilor și punând în valoare experiența și creativitatea acestora.

Instruirea se desfășoară într-un laborator de informatică în care – pentru optimizarea demersului didactic – este recomandat să existe un număr de stații de lucru egal cu numărul elevilor din clasă, conectate în rețea și cu posibilitate de acces la serviciile Internet necesare pentru formarea competențelor cuprinse în programă. Configurația calculatoarelor trebuie să permită rularea aplicațiilor selectate de profesor dintre cele recomandate în programă. În laborator se recomandă să existe dispozitive periferice și de stocare a informației (de exemplu, o imprimantă, un memory-stick, boxe etc.). În activitatea frontală cu elevii, utilizarea unui videoproector facilitează captarea și menținerea atenției acestora asupra materialelor suport, eficientizând procesul de învățare. Organizarea laboratorului trebuie să permită atât desfășurarea momentelor de lecție în care se introduc noi cunoștințe, precum și a momentelor de lecție în care se formează și se evaluează deprinderi practice pe calculator în vederea dezvoltării competențelor specifice. Din acest motiv, se recomandă în ergonomia laboratorului, amplasarea calculatoarelor în formă de U, cu dispunerea în mijloc a unor mese de lucru destinate secvențelor cu caracter dominant teoretic (în măsura spațiului disponibil) sau amplasarea calculatoarelor astfel încât elevii să fie orientați cu fața la tablă /ecranul videoproectorului /tabla interactivă.

Lucrul efectiv pe calculator este inițiat și coordonat de profesor, prin formularea clară a sarcinilor de lucru, cu menționarea bugetului de timp alocat și a criteriilor de evaluare. În funcție de specificul clasei și de particularitățile colectivului de elevi, profesorul va adapta nivelul de complexitate a sarcinilor de lucru. De exemplu, pentru elevii capabili de performanță vor fi propuse proiecte cu grad mai mare de complexitate, iar pentru elevii cu dificultăți de învățare, sarcinile de lucru vor conține, în prima perioadă de studiu, itemi simpli, care vizează executarea unei singure operații la un moment dat.

Specificul disciplinei implică utilizarea unor metode didactice active. Se recomandă îmbinarea metodelor clasice (de exemplu: demonstrația, problematizarea, algoritmizarea) cu metodele moderne (de exemplu: învățarea prin descoperire, observarea sistematică, proiectul, portofoliul, studiul de caz, jocul de rol).

La începutul studiului unui anumit software este recomandat să le fie prezentat elevilor un produs demonstrativ, realizat cu software-ul respectiv. Analiza unor exemple de bună practică va crea o imagine de ansamblu asupra facilităților oferite de software-ul respectiv și va motiva elevii în demersul de realizare a unor produse de înaltă calitate.

În abordarea aplicațiilor interdisciplinare, se recomandă corelarea activităților didactice cu nivelul achizițiilor dobândite de elevi la disciplinele vizate.

Pentru formarea unei conduite adecvate privind navigarea în siguranță pe web, se pot folosi pentru documentare și resursele existente pe site-uri precum [www.oradenet.ro](http://www.oradenet.ro), [centruldesiguranta.ro](http://centruldesiguranta.ro) etc.

În procesul de evaluare se va avea în vedere asigurarea caracterului formativ al acesteia, valorificându-se rezultatele observării sistematice a activității elevilor, portofoliul individual, proiectele realizate individual sau în echipă etc. Pentru crearea de instrumente de evaluare online atractive se pot utiliza aplicații specializate, cum ar fi: Google Forms, Hot Potatoes, Wand Education, ProProfs Quiz Maker, Excel Online etc. Portofoliile elevilor pot fi gestionate automat utilizând platforme online care pun la dispoziție instrumente de vizualizare a progresului elevului (de exemplu, platforma Google Classroom, Google CS First, Code.org, Moodle, Intel Engage, Edmodo etc.). Se recomandă folosirea resurselor educaționale gratuite sau a programelor cu licență, existente pe Internet sau în școală, cu respectarea legislației privind copyright-ul.

Prezentarea la clasă a unor algoritmi simpli, cunoscuți, reprezentați în diverse limbaje de programare, are doar un rol informativ, elevul fiind invitat să observe similitudinile cu limbajul natural sau cu blocurile grafice. În același timp, cunoscând finalitatea utilizării algoritmilor în informatică, programarea și diversitatea limbajelor de programare, elevul va fi motivat să construiască algoritmi pentru rezolvarea problemelor, pentru ca ulterior să îi poată reprezenta în limbaj de programare.

În scopul formării deprinderii de utilizare a limbajului de specialitate și a coerenței în comunicare, se pot folosi jocuri didactice de comunicare orală, în stilul "la telefon". De exemplu, un elev cunoaște enunțul unei cerințe (o sarcină de lucru) și îi spune, pas cu pas, unui alt elev ce trebuie să facă acesta.

Al doilea elev îndeplinește fiecare pas, deși nu știe ce sarcină are de îndeplinit în final. Primul elev nu vede cum realizează celălalt etapele, dar cere informații despre rezultatele parțiale ale lucrului.

Se recomandă implicarea elevilor în activități colective de tip *Hour of Code*, care să permită formarea și dezvoltarea competențelor specifice.

Pentru stimularea lucrului în echipă, se recomandă realizarea unor proiecte pe o temă dată, pe parcursul a 2-3 ore și prezentarea în fața colectivului de elevi a produselor realizate, încurajând procesul de autoevaluare. Se recomandă organizarea unor sesiuni de brainstorming coordonate de cadrul didactic și valorificarea sugestiilor venite de la colegi în ceea ce privește îmbunătățirea aplicațiilor informatice și a materialelor digitale realizate.

Se vor urmări permanent: respectarea regulilor de comunicare, de scriere, de estetică, utilizarea formulelor de adresare adecvate și a termenilor de specialitate.

La clasele a VII-a și a VIII-a pentru competențele specifice de programare se va utiliza unul dintre limbajele: Python, C, C++, Ruby.

Pentru programarea roboților virtuali se pot utiliza Scratch, V-Rep (Coppelia Robotics), MORSE (OpenRobots).

Resurse: [www.coppeliarobotics.com](http://www.coppeliarobotics.com), [www.robotvirtualworlds.com](http://www.robotvirtualworlds.com), [www.virtualroboticstoolkit.com](http://www.virtualroboticstoolkit.com), [www.raspberrypi.org](http://www.raspberrypi.org).

### **Clasa a V-a**

Pentru competența generală 1:

- se pot utiliza filme didactice existente pe YouTube, simulatoare virtuale, tutoriale, software educațional disponibil online sau pe diverse platforme educaționale ([oradenet.ro](http://oradenet.ro), [centruldesiguranta.ro](http://centruldesiguranta.ro) etc.);
- pentru editare de text, editare grafică, respectiv gestiunea fișierelor se pot utiliza aplicații specifice sistemului de operare utilizat sau resurse gratuite existente online (de exemplu, Total Commander, Midnight Commander, File Explorer, Finder, Google Drive etc.).

Pentru competența generală 2:

- se pot utiliza medii grafice online sau aplicații care se instalează pe calculatorul de lucru, cum ar fi: Scratch, Blockly, Alice, Turtle Academy, Logo, TouchDevelop, App Inventor, aplicațiile de pe platforma Code.org, CS-First.com etc.;
- se recomandă ca noțiunea de algoritm să fie introdusă pornind de la exemple concrete, familiare elevilor, fie din viața reală, fie de la alte discipline școlare;
- introducerea structurilor de control (secvențială și alternativă) se recomandă să se realizeze intuitiv, pornind de la necesitatea utilizării acestora în situații concrete;
- instrucțiunile grafice specifice mediului ales pot fi descoperite rezolvând sarcini de lucru atractive, de tip joc.

Pentru competența generală 3:

- se recomandă lucrul pe proiecte cu teme interdisciplinare, care să stimuleze creativitatea elevilor; de exemplu, proiectarea unui joc educativ în care elevii să exerseze tabla adunării sau tabla înmulțirii sau chiar sarcini de lucru mai complexe din domeniul matematicii; ilustrarea grafică a unui text literar studiat la limba română sau la o limbă străină; crearea unui test simplu de evaluare bazat pe cunoștințe de geografie, biologie sau istorie; crearea unei povești și transpunerea acesteia în format digital, crearea unui joc cu valențe didactice util pentru însușirea unor cuvinte dintr-o limbă străină sau a unor reguli gramaticale, realizarea unui colaj de imagini cu colegii de clasă sau de la activitățile școlare și extrașcolare ale clasei, crearea unor personaje sau modificarea unor personaje și integrarea acestora în proiecte mai complexe etc.
- se recomandă utilizarea unor programe precum Tinkercad, Autodesk 123 Design, Scratch, Blockly, Toontastic 3D, CS First.

### **Clasa a VI-a**

Pentru competența generală 1:

- pentru prezentări se pot utiliza aplicațiile LibreOffice-Impress, Prezi, Microsoft PowerPoint, Google Slides, OfficeSuite, Keynotes etc. În procesul de proiectare a unor prezentări, se vor evidenția regulile de redactare care trebuie respectate și se vor menționa greșelile tipice, pentru a fi evitate;
- pentru animații grafice și modelare 3D se pot utiliza medii grafice online sau aplicații care se instalează pe calculator: Unity (Virtual Reality), Pivot Animator, Alice, Tinkercad, Autodesk 123



Design, Photoscape, Microsoft Gif Animator, GifApp, Scratch, Toontastic, Agent Cubes Online, Google Web Designer, Minecraft for Education etc.;

- pentru comunicarea prin Internet, conturile de email pot fi create cu servicii G Suite for Education, Yahoo! etc., având în vedere prevederile legislației în vigoare.

Pentru competența generală 2:

- se pot utiliza medii grafice online sau aplicații care se instalează pe calculatorul de lucru, cum ar fi: Scratch, Blockly, Alice, Turtle Academy, Logo, TouchDevelop, App Inventor, aplicațiile de pe platforma Code.org, CS-First.com etc.;

- se poate alege o altă aplicație interactivă de exersare a algoritmilor, eventual mai complexă, în raport cu aplicația-joc aleasă pentru exersarea algoritmilor la clasa a V-a;

- exercițiile algoritmice pot să vizeze: rularea unor algoritmi construiți cu ajutorul blocurilor (Blockly), mișcarea unui personaj pe o traiectorie dată (Logo, Scratch, Alice), construirea unor figuri geometrice și a unor desene formate din figuri geometrice (de exemplu, să construiască un pătrat repetând de patru ori o deplasare înainte și o întoarcere la stânga etc.);

- profesorul va utiliza cu precădere exerciții algoritmice (rulări pas cu pas) și jocuri algoritmice;

- se pot alege prelucrări algoritmice cu valențe de joc sau cu valențe practice, din ariile de interes și de înțelegere ale elevilor (specifice vârstei și spațiului socio-cultural în care trăiesc);

- se pot utiliza algoritmi cu rezultate importante din matematică, fizică, biologie etc., ca o activitate de ancorare practică a cunoștințelor specifice disciplinei respective;

- se pot realiza exerciții pe un algoritm dat, reprezentat prin blocuri grafice, punând accentul atât pe claritatea exprimării fiecărei operații (pas) în parte, cât și pe robustețea întregului demers logic, pe fidelitatea cu care calculatorul execută fiecare pas și pe „frumusețea” sau utilitatea rezultatelor obținute;

- pentru realizarea unor mici aplicații creative în medii grafice interactive se poate aplica conceptul de *body-syntonic reasoning*.

Pentru competența generală 3:

- studiul fiecărei aplicații poate începe cu o secvență de lecție demonstrativă care să pună în evidență atractivitatea produselor, diversitatea instrumentelor de lucru și ușurința în utilizare a aplicației.

- pentru realizarea unei aplicații de tip VR (Virtual Reality) se poate folosi aplicația [CoSpaces](#).

## **Clasa a VII-a**

Pentru competența generală 1:

- pentru editarea textelor se pot utiliza aplicații specifice sistemului de operare utilizat sau resurse precum: Microsoft Word, Libre Office, Open Office-Writer, Google Docs etc.;

- pentru editarea fișierelor audio se pot utiliza: Audio Recorder for Free, Audacity, WavePad etc.;

- pentru redarea și procesarea fișierelor multimedia se pot utiliza: VirtualDub, VLC media player, BS Player, MovieMaker, Teachertube, YouTube etc.;

- pentru activități colaborative se pot utiliza instrumente ca: G Suite for Education, MS Office 365, Google Drive, platforme de tip Moodle, Google Classroom aplicații de tip wiki, blog etc.;

- un exercițiu simplu de utilizare a mediului de programare îl constituie transcrierea în limbaj de programare a algoritmilor reprezentați cu ajutorul blocurilor grafice

Pentru competența generală 2:

- rezolvarea de probleme se poate realiza punându-se accent pe analiza problemei, elaborarea și reprezentarea algoritmilor;

- algoritmi vor fi reprezentați cu ajutorul blocurilor grafice având în vedere urmărirea pas cu pas a operațiilor;

- problemele algoritmice vor fi orientate doar spre prelucrarea unor date numerice (întregi/reale), fără a aborda prelucrări de șiruri de valori;

- un exercițiu util în vederea rezolvării individuale a unei probleme, poate fi modificarea algoritmului de rezolvare a unei probleme similare.

Pentru competența generală 3:

- în vederea realizării unor produse informatice atractive profesorii pot folosi tutoriale online, filme didactice, platforme/site-uri de învățare;

- în funcție de nivelul de performanță urmărit se pot utiliza și platformele: pbinfo.ro, campion.edu.ro, www.infoarena.ro, cs-first.com;

- elaborarea aplicațiilor și materialelor digitale poate fi realizată individual sau pe echipe, folosind aplicații colaborative. Portofoliile elevilor pot fi realizate în format electronic și publicate într-un mediu colaborativ.

## Clasa a VIII-a

Pentru competența generală 1:

- pentru calcul tabelar se poate utiliza aplicația de calcul tabelar din pachetul Microsoft Office, LibreOffice, OpenOffice, documentele colaborative Google Sheets, Excel Online;
- reprezentarea grafică a datelor se poate utiliza și pentru exemplificarea unor conținuturi aferente altor discipline cum ar fi matematica pentru realizarea graficului unei funcții liniare, geografia pentru reprezentarea dinamicii populației etc.;
- se pot analiza datele introduse într-o aplicație de calcul tabelar cu ajutorul formulelor și funcțiilor specifice aplicației;
- exerciții utile de predare a conținuturilor aplicației de calcul tabelar pot fi: identificarea structurii și elementelor unei formule de calcul (adresa unei celule, termeni, operatori paranteze), inserarea și copierea formulelor de calcul adresând celule din cadrul aceleiași foi de calcul, utilizând operatori aritmetici și funcții, inserarea unui grafic cu parametri implicați, pe baza datelor dintr-un tabel existent, completarea automată a unor serii de date într-un tabel;
- pentru realizarea paginilor web se pot utiliza: W3Schools, WordPress, Wix, Kompozer, Google Sites, Dreamweaver, Blogger, Google Web Designer etc.;
- pentru familiarizarea elevilor cu structura și conținutul unei pagini web se recomandă deschiderea în editorul utilizat a unei pagini existente și identificarea elementelor care o compun;
- editarea unei pagini web se recomandă să se înceapă de la modificarea conținutului unei pagini existente și vizualizarea modificărilor în aplicația de navigare pe Internet.

Pentru competența generală 2:

- algoritmi vor prelucra doar șiruri de valori numerice (numere întregi și reale);
- se pot alege prelucrări algoritmice ale șirurilor de valori din ariile de interes și de înțelegere ale elevilor;
- se pot utiliza algoritmi care rezolvă probleme de matematică, fizică, chimie, geografie etc.;
- exerciții utile de predare a algoritmilor pentru șirurile de valori pot fi: construirea unui algoritm pentru obținerea unor rezultate dintr-un șir de valori (de exemplu suma, numărul de valori, media aritmetică, valoarea minimă/maximă etc.), construirea unui algoritm pentru verificarea existenței, într-un șir de valori, a unui termen care are o proprietate dată, construirea unui algoritm pentru verificarea unei proprietăți comune elementelor dintr-un șir de valori.

Pentru competența generală 3:

- se recomandă lucrul pe proiecte cu teme interdisciplinare atractive care să stimuleze creativitatea elevilor, cum ar fi programarea unui robot didactic virtual pentru copii;- elaborarea aplicațiilor se poate realiza individual și în echipă;
- în funcție de nivelul de performanță urmărit se pot utiliza platformele: [www.pbinfo.ro](http://www.pbinfo.ro), [campion.edu.ro](http://campion.edu.ro), [www.infoarena.ro](http://www.infoarena.ro) etc.;
- implementarea algoritmilor se poate realiza în mediile de dezvoltare instalate local sau online pe platforme cum ar fi [ideone.com](http://ideone.com), [cpp.sh](http://cpp.sh) etc.;
- pentru realizarea unui site se recomandă crearea a câte unei pagini web de către fiecare elev, care va fi legată la pagina principală a unui proiect comun, pregătită în prealabil.

## Grup de lucru

### Clasa a V-a – Clasa a VIII-a

Dumitriu – Lupan Nușa  
Botnariuc Petre  
Böjte Daniel

Ministerul Educației Naționale  
Institutul de Științe ale Educației  
Ministerul Educației Naționale

### Clasa a V-a

Cerchez Emanuela  
Ana Întuneric  
Tarasă Daniela  
Tîmplaru Roxana

Colegiul Național „Emil Racoviță” Iași  
Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău  
Colegiul Național „Gheorghe Vrănceanu” Bacău  
Colegiul Național „Ștefan Odobleja” Craiova

### Clasa a VI-a

Pintea Rodica  
Emil Onea  
Șcheaua Liliana  
Țoca Demetra Livia

Colegiul Național „Grigore Moisil” București  
Colegiul Național „Unirea” Focșani  
Liceul de Arte “Ionel Perlea” Slobozia  
Centrul Național de Evaluare și Examinare

### Clasa a VII-a

Lica Elena Daniela  
Anton Cristina Elena  
Iordaiche Eugenia Cristina  
Oprea Marilena

Centrul Județean de Excelență Prahova  
Colegiul Național „Gh. Munteanu Murgoci” Brăila  
Liceul Teoretic „Grigore Moisil”, Timișoara  
Colegiul Național „Unirea” Focșani

### Clasa a VIII-a

Boca Alina Gabriela  
Budai Istvan  
Tătaru Dana  
Vlad Giorgie Daniel

Colegiul Național „Ion Neculce” București  
Liceul Teoretic „Nagy Mozes” Târgu Secuiesc  
Inspectoratul Școlar Județean Teleorman  
Inspectoratul Școlar Județean Suceava