|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Description: happy-education-vector-drawing-represents-design-44532420.jpg** | **SCOALA GIMNAZIALA ”DIMITRIE LUCHIAN” COMUNA PISCU-JUDEŢUL GALAŢI Tel: 0236-827873; Fax: 0236-8278678;E-mail:dimitrie\_luchian@yahoo.com** |  |

**FIȘĂ PROPUNERE C.D.Ș. 2024-2025**

* **Numele cadrului didactic propunător: ROȘU SIMONA MHAELA**
* **Specializarea :MATEMATICĂ-FIZICĂ,INFORMATICĂ ȘI TIC.**
* **Denumirea opționalului: GENERAȚIA DIGITALĂ**
* **Tipul opționalului:** disciplină nouă
* **Clasa ZERO**
* **Unitatea de învățământ: ȘCOALA GIMNZIALĂ ȘTEFAN CEL MARE, COMUNA PISCU, JUDEȚUL GALAȚI**
* **Nivelul de învățământ la care este propus: PRIMAR**

**Aria curriculară/ariile curriculare în cadrul căreia/cărora este organizat/sunt organizate:**

 **ARIA CURRICULARA TEHNOLOGII**

* **Durata de desfășurarea (un an sau mai mulți ani școlari): 1AN**
* **Argumentarea relevanței opționalului:**

Disciplina opțională **„Generația digitală”**, vine în sprijinul elevilor din clasele primare, cu scopul de a-și îmbunătăți dobândirea de noi cunoștințe și utilizare a calculatorului, respectiv cunoștințe despre utilizarea dispozitivelor de tip Android.

Digitalizarea se face prin tehnologia informaţiei şi comunicării la nivel de cultură generală, necesare unor activităţi cu caracter apli­ca­tiv utile în mediul în care îşi vor desfăşura activitatea.

Este necesar să dezvoltăm elevilor noștri încă de la etapele învățământului primar, deprinderi moderne de utilizatare a calculatorului, respectiv tabletă**.** Pregătirea elevi­lor trebuie făcută astfel încât să poată beneficia de competențe adecvate pentru utilizarea calculatoarelor în viața de zi cu zi în diferite scopuri.

Disciplina Informatică cunoaște astăzi o amplă dezvoltare, în cele mai variate domenii, deci indiferent de profe­­sia pe care o va alege un tânăr, la viitorul lui loc de muncă în mileniul III, cu sigu­ran­ţă va avea nevoie de cunoaşterea modului de utilizare a unui instrumentar in­for­ma­tic. Este important ca iniţierea elevilor să se facă în toate şcolile, în utiliza­rea calculatoarelor să se facă la un nivel pe care îl numim azi *nivel de cul­tu­ră generală*.

Tehnologia informaţiei, prin specificul ei, este esenţial legată de lucrul individual pe un calcu­lator, deci dezvoltă deprinderea de a lucra individual. Pe de altă parte, prin inter­mediul reţelelor de calculatoare este posibil schim­bul de informaţii între mai mulţi utilizatori de calculatoare mult mai efi­cient decât prin orice altă metodă clasică.

Educarea elevilor în spiritul unei activităţi desfăşurate individual, în co­­la­­bora­re se finalizează prin predarea informaticii orientată pe proiecte. Obişnuirea elevilor cu responsabilităţi, cu răspunderea privind finalizarea propriei munci şi asigurarea înlănţuirii unor elemente realizate în paralel, îi va pregăti în mod cât se poate de clar pentru o activitate pe care cu siguranţă o vor întâlni în viitor.

Educarea elevilor pentru realizarea unor produse utilizabile, dezvol­ta­rea spi­ritu­lui inventiv şi creatorapare ca un obiectiv impus de sistemul economic în care trăim şi vom trăi şi în viitor. Indiferent de conţinutul aplicaţiei, ceea ce realizează elevul, trebuie să fie utilizabil; altfel spus, trebuie să aibă toate calităţile unui produs.

Datorită implicaţiei pe care tehnologia informaţiei o are azi în toate profesiile, rezultă caracterul ei interdisciplinar.

Elevii trebuie să înţeleagă conexiunile dintre tehnologia informaţiei/utilizarea calculatorului şi societateşi să fie capabili să se adapteze dinamicii schimbărilor determinate de aceste conexiuni.

Deoarece se vorbește mereu despre digitalizarea procesului ce învățământ, și despre dezvoltarea aptitudinilor ce țin de noile tehnologii digitale am considerat oportun să propun claselor primare un opțional care să le dezvolte acestora aptitudini de mânuire a dispozitivelor digitale, care să le capteze atenția către nou. Îmi propun prin acest opțional ca fiecărui elev în parte să îi formez competențe dgitale, care îl vor ajuta în procesul de învățare spre etapa ciclului gimnazial. La sfârșitul anului școlar elevii vor fi capabili să dezvolte conținuturi digitale utilizând aplicațiile studiate, vor fi capabili să utilizeze dispozitivele digitale ținând cont de cele 5 reguli de bază ale Internetului, vor fi capabili să identifice potențiali atacatori din mediul virtual.Voi dezvolta elevilor mei creativitatea în jocurile programate pe platformele digitale utilizate.

Tehnologia informaţiei, prin specificul ei, este esenţial legată de lucrul individual pe un calcu­lator, deci dezvoltă deprinderea de a lucra individual. Pe de altă parte, prin inter­mediul reţelelor de calculatoare este posibil schim­bul de informaţii între mai mulţi utilizatori de calculatoare mult mai efi­cient decât prin orice altă metodă clasică.

Educarea elevilor în spiritul unei activităţi desfăşurate individual, în co­­la­­bora­re se finalizează prin predarea informaticii orientată pe proiecte. Obişnuirea elevilor cu responsabilităţi, cu răspunderea privind finalizarea propriei munci şi asigurarea înlănţuirii unor elemente realizate în paralel, îi va pregăti în mod cât se poate de clar pentru o activitate pe care cu siguranţă o vor întâlni în viitor.

Educarea elevilor pentru realizarea unor produse utilizabile, dezvol­ta­rea spi­ritu­lui inventiv şi creatorapare ca un obiectiv impus de sistemul economic în care trăim şi vom trăi şi în viitor. Indiferent de conţinutul aplicaţiei, ceea ce realizează elevul, trebuie să fie utilizabil; altfel spus, trebuie să aibă toate calităţile unui produs.

Datorită implicaţiei pe care tehnologia informaţiei o are azi în toate profesiile, rezultă caracterul ei interdisciplinar.Elevii trebuie să înţeleagă conexiunile dintre tehnologia informaţiei/utilizarea calculatorului şi societateşi să fie capabili să se adapteze dinamicii schimbărilor determinate de aceste conexiuni.

Școala noastră dispune de un laborator de Informatică dotat cu număr de 15 tablete și calculatoare pentru fiecare elev în parte. Bună organizare și desfășurare a orelor de Informatică se datorează și faptul că în laborator există surse ce pot fii utilizate pe parcursul orelor ,laptop, videoproiector, imprimantă și dispozitive periferice.Conectarea unui videoproiector la un laptop va îmbunătăți transmiterea de noi informații prin intermediul activități vizuale.

Specificul disciplinei impune utilizarea de metode didactice interactive,voi utiliza cu precădere aplicațiile practice individuale, metoda descoperirii, a demonstraţiei, conversaţia euristică.

Pentru a evita disfuncţiile provocate pe parcursul instruirii prin însușirea eronată a unor deprinderi practice de către elevi, este necesar ca profesorul să urmărească progresul fiecarui elev, ceea ce presupune recurgerea la un sistem ordonat de prezentare, pas cu pas, în ritm impus, a facilităţilor unui program.

Ritmul de instruire poate diferi în funcţie de particularităţile fiecărui elev. Pregătirea în laboratorul de informatică are o specificitate care se bazează, în principal, pe realizarea etapă cu etapă, de către fiecare elev, a instrucţiunilor profesorului: nerespectarea acestei cerinţe conduce la “pauze” nedorite pentru a realiza reconstituirea simultaneităţii acţiunilor.

Predarea informaticii va fi orientată pe rezolvarea de probleme, utilizându-se preponderent metode activ-participative şi punându-se accent pe analiza problemei.

Pentru buna desfăşurare a orelor şi aplicarea programei se sugerează următoarele activităţi de învăţare:

-familiarizarea elevului cu noţiunile introductive;

-prezentarea şi exemplificarea elementelor de bază care pun în evidență aplicația Scracht;

-activităţi de formare a deprinderilor de organizare a informaţiilor în tablouri unidimensionale, prin exemplificări concludente;

-utilizarea intrării şi ieşirii standard;

-exersarea scrierii unor programe simple.

 Aplicaţiile prezentate efectiv elevilor, cu care aceştia vor lucra, trebuie să aibă ca obiect, pe cât posibil, probleme concrete ale activităţilor productive din domeniul de activitate pentru a sublinia avantajele utilizării sistemelor informatice. Achiziţia treptată a cunoştinţelor şi deprinderilor poate fi stimulată printr-o prezentare atractivă şi motivantă a programelor.

 Evaluarea trebuie să vizeze mai ales interpretarea creativă a informaţiilor şi capacitatea de a rezolva o situaţie-problemă cu ajutorul calculatorului. Metodele de evaluare propuse sunt: lucrări practice, proiecte, portofoliul, teste de evaluare.

* **Scurtă prezentare a elementelor de conținut:**

Pe parcursul anului școlar îmi propun să dezvolt elevilor claselor de primar următoarele competențe despre formarea capacităților de utilizare a calculatorului și a componentelor sale:

-Cunoașterea Calculatorului, elementele componentele ale calculatorului: CD-ROM/DVD-ROM, Unitate Centrală, Monitor, Buton de Strat, Mouse, Tastatură;

-Din ce este alcătuită fiecare componentă;

-Formarea și dezvolatarea capacității a mânui dispozitve de intrare respetiv de ieșire:

Exemplu: Ce operații pot desfășura cu ajutorului;

-Dispozitive de memorie:descriere și vizualizarea acestora;

Pe parcursul anului școalar elevii claselor primare vor dobândite noțiuni despre Utilizarea programului Word;

* Utilizarea corectă a tastaturii(descrierea diverselor tipuri de tastaturii, funcțiile tastelor);
* Invățăm să utilizăm Microsoft Word :Scrierea și corectarea unui text;
* Schimbarea culorii textului

Desenăm cu ajutorului aplicaţiei JsPaint:

* Pornirea programului Paint
* Elemntele ferestrei Paint;
* Salvarea unui desen(realizarea unor felicitării, editarea unui afiș)

Elevii vor studia regulile de bază ce țin de căutarea informațiilor utilizând Internetul, vor identifica motoare de căutare și utiliza motoare de căutare (Google, Mozzila, Opera, Internet Explorer).

Exemple:

* Ce este Internetul?
* Ce este o rețea de calculatoare?
* Cum ne conectăm la Internet?

Spre sfârșitului anului școlar elevii claselor primare :Vor studia noțiuni de algoritm folosind aplicația Scracht Jr.

Exemple:

* Ce este Scracht Jr?
* Lansarea aplicației ScratchJr de pe tabletă.
* Descrierea blocurilor din aplicația ScrachtJr.
* Descrierea sprite-ul, redimensionare sprite,alegerea fundalului pentru realizare proiect, glisare sprite utilizând blocul de mișcare.
* Cum se prezintă interfața de lucru pentru aplicația Scracht Jr?
* Descrierea comezilor corespunzătoare fiecărui buton în parte.
* Realizarea de activități interactive utilizând aplicația Scracht Jr.

**Lista de conținuturi**

1.Calculatorul: componete hardware și software.

2.Elemente de interfață grafică pentru calculator.

3.Dispozitive de intrare. Dispozitive de ieșire.

4.Taste de editare.

5.Sfaturi pentru utilizarea în siguanță a tastaturii.

6.Descrierea desktop-ului.

7.Pictograme, ferestre: desciere, operații.

8.Sisteme de operare.Exemple de sisteme de operare.

 9.Accesorii ale sistemului de operare Windows: Calculator, Paint,Notepad.

10.Aplicații practice utilizând accesorii ale sistemului de operare.

11. Softuri educaționale.

12.Internetul: sursă de informație.

13. Ce este un motor de căutare?

14.Cum recunoaștem un motor de căutare.

15.Cum căutăm o informație?

16.Siguranța pe Internet.

17.Internetul și drepturile de autor.

18.Algoritm.Noțiunea de algoritm.

19.Mediu de programare: Scracht Jr.

20.Noțiunea de structură secvențială, repetivă.