

# INFORMATICA

**Curriculum**  
**pentru învățămîntul primar,**  
**la decizia școlii**  
**(clasele II-IV)**

Chișinău, 2010

Aprobat:

- la ședința Consiliului Național pentru Curriculum, proces verbal nr.10 din 21 aprilie 2010;
- prin ordinul Ministerului Educației nr. 245 din 27 aprilie 2010

**Grupul de experți naționali**

pentru elaborarea curricula la disciplina **Informatica** (anul 2010):

**Lilia IVANOV**, Ministerul Educației,  
**Anatol GREMALSCHI**, doctor habilitat, profesor universitar, Institutul de Politici Publice,  
**Gheorghe CĂPĂȚĂNĂ**, doctor conferențiar, Universitatea de Stat din Moldova,  
**Andrei BRAICOV**, doctor conferențiar, Universitatea de Stat din Tiraspol,  
**Ludmila GREMALSCHI**, Institutul de Științe ale Educației,  
**Sergiu CORLAT**, Liceul teoretic „Orizont”, Chișinău,  
**Irina CIOBANU**, Liceul teoretic „Gaudeamus”, Chișinău,  
**Claudia ROJCOV**, Liceul teoretic „O Ghibu”, Orhei.

## Preliminarii

Astăzi, importanța predării informaticii este perfect comparabilă cu predarea limbii materne. Pe de o parte, calculatorul este de mult timp familiar, pe de alta el a devenit și un mijloc de comunicare, iar pe de a treia, el este studiat, în paralel, atât ca disciplină autonomă, cât și ca mijloc pentru a acumula alte cunoștințe și deprinderi. Or, exact același lucru se întâmplă cu orice limbaj de comunicare. Calculatorul începe să devină un bun asistent al cărții, iar în multe cazuri – un înlocuitor mult mai eficient.

Utilizând calculatorul, elevii își vor forma competențele ce țin de informatică, dar, totodată vor putea însuși mai eficient și alte materii studiate în școală: științe, geografie, biologie, limbi străine, matematică, educație tehnologică, etc. Lecțiile asistate de calculator sunt atractive, astfel încât învățarea cu ajutorul calculatorului devine mai eficientă. Cunoașterea de către copii a utilizării calculatorului din clasele primare le permite să beneficieze de resursele educaționale stocate pe calculator, sau în rețeaua Internet; de instrumente moderne de comunicare. Experiențele de utilizare a calculatorului în scopul de a descoperi devin primii pași spre capacitatea de a *învăța să învețe*.

În prezent, cunoașterea calculatorului va deveni o necesitate organică pentru fiecare copil și adult. Abilitatea de a utiliza calculatorul devine un factor important în integrarea socială.

Tehnologiile informaționale pătrund tot mai insistent în școală devenind o necesitate și o condiție a succesului. Noile tehnici de predare, bazate pe utilizarea pe scară largă a tehnologiilor și echipamentelor digitale, fac să sporească eficiența procesului instructiv. Având în vedere marea lor pasiune pentru calculator, în aceste condiții elevii sunt mai mult atrași de procesul de studiu.

Introducerea studierii modulelor informatice în clasele primare urmărește formarea și dezvoltarea competențelor digitale, precum și aplicarea acestora pentru facilitarea formării de competențe la celelalte materii, dezvoltarea orizontului de cunoaștere și capacității de explorare a lumii.

## Administrarea disciplinei

Statutul disciplinei	Aria curriculară	Clasa	Nr. de unități de conținuturi pe clase	Nr. de ore pe an
La decizia școlii	„Tehnologii”	II	6	17
		III	4	17
		IV	4	17

### I. Concepția didactică a disciplinei

- **Definirea disciplinei Informatica**

Informatica participă la formarea și dezvoltarea generală a personalității, accentul instruirii la informatică în clasele primare fiind pus pe dezvoltarea **gândirii logice și a competențelor de utilizare a calculatorului** pentru prelucrarea informației și comunicare.

- **Statutul disciplinei în planul de învățământ**

Informatica este concepută ca o totalitate de module, care pot fi integrate la decizia școlii în conținuturile disciplinei „Educație tehnologică”.

- **Valoarea formativă a disciplinei**

- Studierea calculatorului ca instrument de învățare și comunicare;
- Formarea deprinderilor practice de utilizare a calculatorului pentru prelucrarea informației;
- Formarea deprinderilor practice de utilizare a calculatorului pentru comunicare.

- **Principiile specifice predării-învățării disciplinei Informatica**

Curriculumul la Informatică pentru învățământul primar propune un model de studiu al acestei discipline, care contribuie la formarea la elevi a unei concepții unitare asupra principiilor generale de funcționare a calculatorului, a rolului lui în societatea contemporană și a funcției în calitate de instrument informatic de învățare și comunicare.

În acest context se conturează următoarele **principii** specifice ale modulelor informatice:

**1. Principiul abordării modulare** - structurarea conținuturilor în blocuri modulare, relativ independente, care să permită crearea și dezvoltarea competențelor elevului pentru utilizarea sistemelor informatice în ansamblul de activități tehnologice și științifice.

**2. Principiul centrării activității/demersului didactic pe elev** – acceptarea unui model de învățare activă, centrat pe elev, orientat către activități individuale sau în grup, care să permită dezvoltarea independenței de acțiune, originalității, creativității, capacității de lucru în echipă, combinând acestea cu individualizarea ritmului de învățare.

**3. Principiul funcționalității sociale ale procesului didactic** presupune dezvoltarea aptitudinilor și competențelor necesare pentru integrarea organică a elevilor în societatea informațională. Principiul este realizat în baza activităților practice de studiere și utilizare ale aplicațiilor software de uz general și de comunicare.

**4. Principiul corelației interdisciplinare** presupune abordarea unui demers didactic interdisciplinar cu toate disciplinele școlare, prin utilizarea principiilor și metodelor informatice pentru căutarea, obținerea și prelucrarea informațiilor specifice disciplinelor studiate și utilizarea resurselor de comunicare.

#### • **Orientări generale de predare-învățare a disciplinei Informatica**

Procesul general de predare-învățare a disciplinei Informatica este elaborat în contextul sistemului de competențe pentru învățământul preuniversitar.

“Competența școlară este un ansamblu/sistem integrat de cunoștințe, capacități, deprinderi și atitudini dobândite de elevi prin învățare și mobilizate în contexte specifice de realizare, adaptate vârstei elevului și nivelului cognitiv al acestuia, în vederea rezolvării unor probleme cu care acesta se poate confrunta în viața reală.”

### **II. Competențe – cheie/transversale**

1. Competențe de învățare/de a învăța să înveți;
2. Competențe de comunicare în limba maternă/limba de stat;
3. Competențe de comunicare într-o limbă străină;
4. Competențe acțional-strategice;
5. Competențe de autocunoaștere și autorealizare;
6. Competențe interpersonale, civice, morale;
7. Competențe de bază în matematică, științe și tehnologie;
8. Competențe digitale, în domeniul tehnologiilor informaționale și comunicaționale (TIC);
9. Competențe culturale, interculturale (de a recepta și a crea valori);
10. Competențe antreprenoriale.

### **III. Competențe-cheie pentru învățământul primar**

#### **Competențe de învățare/a învăța să înveți**

- Competențe de a învăța din surse diverse, independent și împreună cu alții;
- Competențe de acțiune în vederea satisfacerii unor nevoi prin autoformare (stabilește scopuri și realizează planuri de învățare a unor abilități);

#### **Competențe de comunicare în limba maternă/limba de stat**

- Competențe de a aplica abilitățile de bază integratoare în situațiile de învățare și comunicare cotidiană;
- Competențe de a comunica idei și a concluziona pe baza unui text necunoscut;

#### **Competențe de comunicare într-o limbă străină**

- Competențe de a comunica, aplicând un minimum lexical și gramatical în limba dată;

### **Competențe de bază în matematică, științe și tehnologie**

- Competențe de observare, de utilizare a instrumentelor de măsurare și de descriere în vederea obținerii informației despre lumea vie și nertă;
- Competențe de utilizare a operațiilor matematice de bază și a proprietăților lor pentru a inventa soluții economice a problemelor în activitatea de învățare;
- Competențe de utilizare a diverselor forme de sistematizare și prezentare a informației;
- Competențe de a-și construi comportamentul sau în raport cu natura pe baza cunoașterii relației „cauză - efect”.

### **Competențe acțional-strategice**

- Competențe de a acționa conform unui plan în activitatea de învățare și odihnă;
- Competențe de a stabili legătură între propriile capacități, eforturi și rezultatele activității;

### **Competențe digitale, în domeniul tehnologiei Informației și a comunicațiilor (TIC)**

- Competențe de utilizare a resurselor informatice digitale destinate învățării și odihnei;

### **Competențe interpersonale, civice, morale**

- Competențe de a interacționa constructiv cu oamenii din jur, pe bază de colaborare;
- Competențe de valorizare a familiei, clasei, școlii, a relațiilor de prietenie;
- Competențe de a identifica apartenența sa națională, ași valoriza propriul popor, țară, a respecta normele de comportament legate de simbolurile Republicii Moldova;

### **Competențe de autocunoaștere și autorealizare**

- Competențe de a manifesta atitudine pozitivă și încredere în forțele proprii;
- Competențe de autorefecție, autoevaluare și autocontrol în activitatea de învățare, în relațiile cu alte persoane;
- Competențe de ași asuma responsabilitatea față de înfățișarea și sănătatea sa, față de obiectele personale;
- Competențe de securitate personală;

### **Competențe culturale, interculturale (de a recepta și a crea valori)**

- Competențe de utilizare a mijloacelor artistice pentru autocunoaștere și autoexprimare;
- Competențe de a respecta diversitatea dorințelor și posibilităților oamenilor, recunoaște drepturile persoanelor reprezentante ale diferitor culturi;

### **Competențe antreprenoriale**

- Competențe de analiză a relației „costuri - beneficii” pentru a lua decizii în activitatea zi de zi și cea de învățare;

### **Competențe de inițiere a jocurilor, activităților în grup și contactelor cu colegii săi.**

## **IV. Competențe specifice la INFORMATICĂ**

1. Înțelegerea noțiunii de calculator ca dispozitiv pentru prelucrarea digitală a informației și de comunicare.
2. Identificarea părților componente ale calculatorului personal: blocul de sistem, dispozitivele de intrare, dispozitivele de ieșire.
3. Utilizarea corectă a dispozitivelor de intrare (tastatură, șoricel) și de ieșire (vizualizatorul, imprimantă, difuzoarele).
4. Utilizarea elementelor sistemului de operare pentru gestionarea generală a calculatorului și datelor (pornirea și oprirea calculatorului, lansarea aplicațiilor frecvent utilizate; operații cu ferestre și fișiere).

5. Utilizarea programelor de aplicații pentru prelucrări elementare ale textului și a imaginilor, redarea fișierelor audio și video.
6. Utilizarea resurselor informatice digitale destinate învățării și odihnei.
7. Respectarea cerințelor sanitaro-ergonomice și de securitate în procesul utilizării calculatorului.

#### V. Repartizarea unităților de conținut pe clase și pe unități de timp

Clasa	Unități de conținut	Nr.de ore	Total
II	1. Noțiunea de informație. Purtătorii de informație	3	17
	2. Calculatorul personal și componentele lui	3	
	3. Regulile de lucru cu calculatorul	2	
	4. Utilizarea elementelor de control	4	
	5. Redarea fișierelor audio și video	2	
	6. Rularea jocurilor didactice	3	
III	1. Crearea și editarea imaginilor de tipul “hartă de biți”	6	17
	2. Tehnici de lucru cu tastatura	6	
	3. Crearea și utilizarea notițelor electronice	5	
IV	1. Organizarea datelor pe calculator: fișiere și directoare	5	17
	2. Crearea documentelor digitale simple, ce conțin texte elementare și imagini	6	
	3. Elemente de comunicare la distanță prin Internet	3	
	4. Consultarea informațiilor din Internet	3	

Note:

1. Repartizarea orelor pe teme este orientativă.
2. Ordinea temelor poate fi schimbată dacă nu este afectată logica științifică sau didactică.

#### Clasa a II-a

Subcompetențe	Teme / Conținuturi / Noțiuni-cheie	Activități de învățare și evaluare (recomandate)
<b>1.Noțiunea de informație. Purtătorii de informație</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea noțiunii de informație.</li> <li>▪ Identificarea metodelor de reprezentare a informației.</li> <li>▪ Recunoașterea purtătorilor statici de informație.</li> <li>▪ Utilizarea corectă a termenilor specifici informaticii în exprimare și în formularea întrebărilor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Informația</li> <li>▪ Forme de reprezentare a informației</li> <li>▪ Procese informaționale</li> <li>▪ Purtători statici de informație</li> </ul>	<p>Exerciții de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ identificare a informațiilor transmise prin imagine, grafică, sunet;</li> <li>▪ recunoaștere a mijloacelor tehnice de preluare, prelucrare și transmitere a informației;</li> <li>▪ prezentare avantajelor utilizării echipamentelor digitale în viața de toate zilele;</li> <li>▪ reprezentare a informației sub diferite forme (text, sunet, imagine, video);</li> <li>▪ comparare a modalităților de obținere a informațiilor tradiționale cu cele digitale;</li> <li>▪ comparare a modalităților de transmitere a informațiilor</li> </ul>

		tradiționale cu cele digitale; ▪ identificare a tipului purtătorilor de informație.
<b>2. Calculatorul personal și componentele lui</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Precizarea destinației unităților funcționale ale calculatorului.</li> <li>▪ Identificarea memoriilor externe pe discuri magnetice, optice, etc.</li> <li>▪ Utilizarea tastaturii, vizualizatorului, șoricelului.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unitatea centrală</li> <li>▪ Dispozitive de intrare (tastatura, șoricelul)</li> <li>▪ Dispozitive de ieșire (vizualizatorul, imprimanta, difuzoarele)</li> <li>▪ Memorii externe (dischetă, cartelă de memorie, disc)</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ identificare și explicare a destinației a componentelor de bază ale calculatorului și a fluxurilor de informație;</li> <li>▪ exersare a tehnicilor de lucru cu șoricelul: clic-stînga, clic-dreapta, dublu-clic, glisare, trage-și-lasă;</li> <li>▪ exersare a tehnicilor de lucru cu tastatura: amplasarea corectă a mînilor, dispozitivului, asocierea corectă a tastelor către degete;</li> <li>▪ poziționare corectă a monitorului.</li> </ul>
<b>3. Regulile de lucru cu calculatorul</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicarea și respectarea normelor de securitate în utilizarea calculatorului.</li> <li>▪ Manifestarea responsabilității în utilizarea calculatorului și protejarea datelor stocate pe calculator.</li> <li>▪ Gestionarea generală a calculatorului.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normele de securitate în procesul de utilizare a calculatorului</li> <li>▪ Poziția corectă</li> <li>▪ Distanța optimă</li> <li>▪ Durata de lucru</li> <li>▪ Regulile de comportare</li> <li>▪ Consecințe ale nerespectării regulilor de utilizare</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poziționare corectă a elevului și dispozitivelor;</li> <li>▪ selectare a distanței optime;</li> <li>▪ apreciere a duratei de lucru la calculator;</li> <li>▪ reținere a regulilor de comportare;</li> <li>▪ pornire, oprire și resetare independentă a calculatorului.</li> </ul>
<b>4. Utilizarea elementelor de control</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea obiectelor grafice de pe suprafața de lucru.</li> <li>▪ Explicarea noțiunilor de <i>program, aplicație</i>.</li> <li>▪ Gestionarea elementelor de pe suprafața de lucru.</li> <li>▪ Identificarea principalelor elemente de control a unei ferestre.</li> <li>▪ Lansarea și închiderea aplicațiilor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pictograme</li> <li>▪ Ferestre</li> <li>▪ Butoane</li> <li>▪ Bara de aplicații</li> <li>▪ Meniuri</li> <li>▪ Programe de aplicații</li> </ul>	<p>Exerciții de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ activare a pictogramelor;</li> <li>▪ identificare a elementelor unei ferestre;</li> <li>▪ gestionare a unei ferestre;</li> <li>▪ deschidere a unui meniu;</li> <li>▪ selectare a unui element din meniu;</li> <li>▪ lansare a unei aplicații;</li> <li>▪ închidere a unei aplicații;</li> <li>▪ deschidere a unui fișier;</li> <li>▪ închidere a ferestrei ce conține fișierul deschis.</li> </ul>
<b>5. Rularea fișierelor audio și video</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizarea aplicațiilor pentru redarea fișierelor multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Multimedia</li> <li>▪ Fișier de sunete</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ explicare a noțiunii multimedia</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fișier video</li> </ul> <p>Butoane de control:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ redare</li> <li>▪ pauză</li> <li>▪ oprire</li> <li>▪ rulare înainte</li> <li>▪ rulare înapoi</li> <li>▪ înregistrare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lansare a programelor, aplicațiilor, destinate lucrului cu fișiere multimedia și cunoașterea modalităților de închidere;</li> <li>▪ redarea fișierelor multimedia;</li> <li>▪ utilizare al aplicației de înregistrare și redare a sunetului;</li> <li>▪ utilizare al aplicației de redare a fișierelor video.</li> </ul>
<b>6.Rularea jocurilor didactice</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪Dezvoltarea capacității de investigare și de utilizare a unor cunoștințe asimilate la alte discipline.</li> <li>▪Conștientizarea conexiunilor dintre informatica și alte discipline școlare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jocuri logice</li> <li>▪ Jocuri educaționale</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪căutare a unor jocuri și programe simple în computer și pe Internet;</li> <li>▪utilizare software educațional pentru disciplinele studiate în școală.</li> </ul>

### Clasa a III-a

Subcompetențe	Conținuturi / Noțiuni-cheie	Activități de învățare și evaluare (recomandate)
<b>1.Crearea și editarea imaginilor de tipul “hartă de biți”</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea fișierelor tip <i>hartă de biți</i>.</li> <li>▪Utilizarea unei aplicații elementare pentru desenare.</li> <li>▪Salvarea rezultatelor sesiunii de lucru într-un fișier tip <i>hartă de biți</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imagine</li> <li>▪ Suprafață de desenare</li> <li>▪ Instrumente de desenat</li> <li>▪ Paletă de culori</li> <li>▪ Proprietăți ale instrumentului de desenare</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lansare a aplicației pentru prelucrarea imaginilor;</li> <li>▪ creare a unor imagini simple, utilizând un instrument distinct;</li> <li>▪ creare a imaginilor, folosind un set de instrumente;</li> <li>▪ utilizare a culorilor;</li> <li>▪ modificare a proprietăților instrumentelor;</li> <li>▪ salvare a imaginilor în fișiere;</li> <li>▪ localizare a fișierelor cu imaginile personale.</li> </ul>
<b>2.Tehnici de lucru cu tastatura</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Localizarea și utilizarea tastelor alfanumerice, tastelor pentru deplasarea cursorului, tastelor pentru control și corecție.</li> <li>▪ Însușirea tehnicii corecte de scriere cu ajutorul tastaturii.</li> </ul>	<p>Structura tastaturii</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tastele alfanumerice</li> <li>▪ asocierea corectă a tastelor alfanumerice și a degetelor</li> <li>▪ tastele pentru deplasarea cursorului</li> <li>▪ tastele pentru control și corecție</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dezvoltare a aptitudinilor corecte de scriere;</li> <li>▪ formare a tehnicilor de tipărire cu 10 degete;</li> <li>▪ scriere cu litere majuscule și minuscule, de diferite dimensiuni culori și fonturi.</li> </ul>



### 3. Crearea și utilizarea notițelor electronice

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizarea aplicației pentru editarea textelor.</li> <li>▪ Redactarea documentelor text.</li> </ul>	<p>Etapele de prelucrare a textului</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- introducere</li> <li>- selectare</li> <li>- modificare font</li> <li>- copiere de text</li> <li>- ștergere de text</li> <li>- mutare de text</li> </ul> <p>Elemente specifice ale aplicației de prelucrare a textului</p>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lansare și închidere a aplicației;</li> <li>▪ introducere a textului;</li> <li>▪ selectare a fragmentelor de text;</li> <li>▪ identificare și corectare a greșelilor de tastare dintr-un text;</li> <li>▪ copiere de text;</li> <li>▪ mutare de text;</li> <li>▪ ștergere de text.</li> </ul>
--	--	---

### Clasa a IV-a

Subcompetențe	Conținuturi / Noțiuni-cheie	Activități de învățare și evaluare (recomandate)
<b>1. Organizarea datelor pe calculator: fișiere și directoare</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explicarea noțiunii de fișier și director.</li> <li>▪ Aplicarea regulilor de formare a numelor de fișiere.</li> <li>▪ Gestionarea fișierelor cu instrumentele sistemului de operare.</li> <li>▪ Utilizarea dispozitivelor externe de stocare pentru crearea copiilor de rezervă a datelor personale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Director</li> <li>▪ Fișier</li> <li>▪ Fereastră de navigare</li> <li>▪ Fereastră de explorare</li> </ul> <p>Operații asupra fișierelor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificarea</li> <li>- căutarea</li> <li>- selectarea</li> <li>- ștergerea</li> <li>- crearea</li> <li>- copierea</li> <li>- mutarea</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ identificare a pictogramelor pentru directoare și fișiere;</li> <li>▪ selectare a modului de vizualizare a directoarelor și fișierelor;</li> <li>▪ căutare (localizare) a fișierelor;</li> <li>▪ selectare a unui fișier;</li> <li>▪ creare a fișierului;</li> <li>▪ ștergere a fișierului;</li> <li>▪ copiere a fișierului (directorului);</li> <li>▪ mutare a fișierului (directorului);</li> <li>▪ conectare (deconectare) a dispozitivelor externe de stocare;</li> <li>▪ salvare a datelor pe dispozitive externe de stocare.</li> </ul>
<b>2. Crearea documentelor digitale simple, formate din texte și imagini</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizarea procesoarelor de text.</li> <li>▪ Utilizarea concomitentă a mai multor aplicații.</li> </ul>	<p>Gestionarea paginii</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dimensiune</li> <li>- margini</li> <li>- antet</li> <li>- orientare</li> </ul> <p>Paragraf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aliniere</li> <li>- interval</li> <li>- spațiere</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ setare a parametrilor paginii fișierelor text;</li> <li>▪ setare a proprietăților paragrafelor în text;</li> <li>▪ setare a proprietăților fragmentelor de text;</li> <li>▪ setare a limbii de</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- limba de introducere</li> <li>- verificare ortografie</li> </ul> <p>Caracter</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tip</li> <li>- dimensiune</li> <li>- stil de afișare</li> <li>- culoare</li> </ul> <p>Imagine</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- internă</li> <li>- externă</li> </ul>	<p>introducere a textului;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ verificare automată a ortografiei textului introdus;</li> <li>▪ plasare în text a elementelor grafice interne;</li> <li>▪ plasare în text a imaginilor externe.</li> </ul>
<b>3.Elemente de comunicare la distanță prin Internet</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificarea noțiunii de Internet.</li> <li>▪ Utilizarea posibilității de comunicare la distanță utilizând calculatorul.</li> </ul>	<p>Rețeaua Internet</p> <p>Serviciul de poștă electronică</p> <p>Cont de poștă electronică</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ elementele adresei</li> <li>▪ parola contului</li> <li>▪ crearea unui cont de poștă electronică</li> <li>▪ deschiderea contului</li> <li>▪ mesaj electronic</li> <li>▪ starea mesajului <ul style="list-style-type: none"> <li>- scris</li> <li>- trimis</li> <li>- primit</li> <li>- citit</li> </ul> </li> </ul> <p>operații cu mesaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- trimitere mesaj</li> <li>- primire mesaj</li> <li>- deschidere mesaj</li> <li>- răspuns la mesaj</li> <li>- ștergere</li> </ul>	<p>Exercițiul de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ precizare a destinației serviciului de poștă electronică;</li> <li>▪ lansare și închidere a aplicației de poștă electronică;</li> <li>▪ identificare a elementelor ferestrelor aplicației de poștă electronică;</li> <li>▪ creare și trimitere a mesajelor;</li> <li>▪ deschidere a mesajelor primite;</li> <li>▪ ștergere a mesajelor.</li> </ul>
<b>4.Consultarea informațiilor din Internet</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizarea programului de navigare Web.</li> <li>▪ Identificare adreselor Internet a celor mai răspândite servere de căutare.</li> <li>▪ Căutarea și accesarea resurselor educaționale Web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Program de navigare Web</li> <li>▪ Adresa Internet</li> <li>▪ Server de căutare</li> <li>▪ Pagina Web</li> </ul>	<p>Exerciții de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lansare a programul de navigare Web;</li> <li>▪ accesare a unei adrese de resursă internet,</li> <li>▪ afișare a paginilor Web în aceeași fereastră;</li> <li>▪ afișare a paginilor Web în ferestre noi;</li> <li>▪ oprire a proceselor de încărcare a paginilor Web;</li> <li>▪ actualizare a paginilor Web;</li> <li>▪ navigarea între paginile Web vizitate anterior.</li> </ul>

## VI. Sugestii metodologice

Componentele de bază ale tehnologiei didactice pentru predarea-învățarea informaticii sunt:

1. Formarea de competențe specifice disciplinei informaticii.
2. Antrenarea sistematică în scopul dezvoltării competențelor de bază a disciplinei.
3. Utilizarea metodelor active de instruire, centrate pe elev.

Curriculumul la modulele de informatică pentru învățământul primar proiectează și organizează procesul instructiv în contextul dezvoltării competențelor specifice ale disciplinei. O astfel de abordare prevede proiectarea demersului didactic la Informatică în vederea formării aptitudinilor de integrare a elevilor în societatea informațională.

Fiind un ansamblu de capacități, cunoștințe și abilități, competența poate fi realizată doar prin dezvoltarea integrată a aspectelor sale dominante:

- *aspectul cognitiv*, care vizează utilizarea unor elemente ale teoriilor și a noțiunilor din Informatică;
- *aspectul funcțional*, care reprezintă capacitățile elevului de a realiza careva operații specifice învățării, utilizând mijloacele digitale;
- *aspectul etic*, care vizează valorile personale și sociale.

În asimilarea informației comunicate sunt implicate procesele psihice de percepție, memorare și operații de gândire. Prin urmare, pentru elaborarea sarcinilor didactice se va utiliza în special taxonomia lui Bloom, orientată spre atingerea de către persoana instruită a nivelului intelectual, determinat de standarde.

Pentru asimilarea de către elevi a cunoștințelor se recomandă utilizarea metodelor: exerciții practice la calculator, probleme simple pentru dezvoltarea gândirii logice;

## VIII. Lista bibliografică

1. Beșliu V., Coșuleanu I., Gremalschi A., Tkaci G. Starea pregătirii electronice a Republicii Moldova // Tendințele de Dezvoltare a Societății Informaționale. Conferința Internațională. Chișinău, ASEM, 2004.
2. Cartaleanu T., Cosovan O., Goras-Postică V., et al., Formare de competențe prin strategii didactice interactive, Centrul Educațional Pro Didactica, Chișinău, 2008.
3. Ciobanu I., Curbet Gh., Gremalschi A., Gremalschi L., Ivanov L., O nouă viziune asupra Curriculumului și Standardelor la Informatică // „Modernizarea standardelor și curricula educaționale – deschidere spre o personalitate integrală”: Materialele Conf. Șt. Intern. 22–23 oct. 2009. Ch.: Inst. de Științe ale Educației, 2009.
4. Concepția guvernării electronice. Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr. 733 din 28.06.2006 // Monitorul Oficial, nr. 106 din 14.07.2006
5. Gremalschi A., Gremalschi L., Informatica – o disciplină școlară ce formează gândirea algoritmică și bazele culturii informaționale // Materialele Conferinței Internaționale „Calitatea învățământului. Teoria și practica utilizării tehnologiilor informaționale și comunicaționale în educație. 12–13 martie 2008”. Ministerul Educației și Tineretului, Chișinău, 2008.
6. Guțu V., Chicu V., Dandara O. et al., Psihopedagogia centrată pe copil, Centrul Educațional-Poligrafic al USM, Chișinău, 2008.
7. Minder M., Didactica funcțională, Editura Cartier, Chișinău, 2003.
8. Curriculum național, clasele I-IV, Editura Lumina, Chișinău, 2003.
9. Strategia Națională de edificare a societății informaționale – "Moldova electronică". Hotărârea Guvernului Republicii Moldova nr. 255 din 09.03.2005 // Monitorul Oficial, nr. 46-50 din 25.03.2005, art. 336