

OPTIONAL

PRETENUL MEU - CALCULATORUL

CLASA a IV-a

INSTITUTOR: LORENA MELNIC
SCOALA NR. 146 "I. G.DUCA"
BUCURESTI, SECTOR 5

ARGUMENT

Lumea de astazi este invadata de produsele unui domeniu relativ nou, foarte dinamic si cu implicatii majore in toate domeniile activitatii umane, inclusiv in cel domestic. Este vorba despre stiinta si ingineria calculatoarelor, care prteocupa, intr-o masura necunoscuta pana in prezent de nici un alt domeniu, atat pe specialisti, cat si pe utilizatori rezultatelor domeniului. Lumea doreste sa stie mai multe despre sistemele de calcul, care sunt posibilitatile lor, la ce pot fi folosite si la ce nu. Toti cei care au butonat macar o data un calculator cunosc, de exemplu, jocurile, mai mult sau mai putin amuzante, foarte usor de invatat, deci la indemana oricui. Totusi, putini sunt cei care cunosc informatii despre aparitia calculatorului in lume, despre structura lui sau despre sistemele si programele de operare. De aceea, ne-am propus ca , in masura puterii lor de intelegere, sa-i ajutam pe elevii ciclului primar sa descopere aceasta lume interesanta si nelimitata si sa-i indrumam in a utiliza cunostintele acumulate. Imbinand jocul cu informatia, dorim sa ne centram pe foramrea la elevi a unor competente ce le vor servi in viitor in orice domeniu.

Programa prezenta a fost elaborata in concordanta cu particularitatile de varsta ale elevilor, noile planuri-cadru de invatamant si se adreseaza elevilor ce frecventeaza cursurile optionale.

Sunt vizate atat aprofundarea cunostintelor dobandite anterior in studiul matematicii si aplicarea acestora in noi contexte de rezolvare de probleme teoretice si practice, in domeniul informaticii, cat si obtinerea de performante scolare in studiul informaticii.

Aceasta programa este structurata pentru un numar de 1 ora/ saptamanal, pe parcursul a doua semestre.

ARII CURRICULARE IMPLICATE

- TEHNOLOGII
- LIMBA SI COMUNICARE
- MATEMATICA SI STIINTE ALE NATURII
- ARTE

OBIECTIVE EDUCATIONALE

- **OBIECTIVE CADRU:**

- 1.** Cunoasterea si intelegerea unor elemente legate de calculator.
- 2.** Dezvoltarea capacitatilor de utilizare a calculatoarelor personale pentru rezolvarea unor aplicatii, de investigare si culegere a unor date si informatii.
- 3.** Dezvoltarea gandirii, a capacitatilor de comunicare, a mobilitatii intelectuale prin realizarea de conexiuni, precum si largirea orizontului interdisciplinar.
- 4.** Dezvoltarea interesului pentru informatica.

OBIECTIVE DE REFERINTA

I.Cunoasterea si intelegerea unor elemente legate de calculator	
OBIECTIVE DE REFERINTA	ACTIVITATI DE INVATARE
1.1.sa cunoasca principalele fapte din istoricul existentei P.C.-ului : momentul , locul si necesitatea aparitiei calculatorului;	-prezentarea unor materiale video legate de istoricul P.C.-ului; -prezentarea unor personalitati din domeniul informaticii; -expunerea avantajelor pe care calculatorul le ofera oamenilor, pe baza unor suporturi vizuale si auditive;
1.2.sa descopere rolul si locul informaticii in matematica si in contextul stiintific general;	-observarea unor materiale video ce prezinta evolutia stiintelor in zilele noastre; -descoperirea rolului si locului informaticii in matematica si in contextul stiintific general;
1.3.sa identifice diversele componente din structura unui P. C.;	-prezentarea unui P. C. ; -identificarea sumara a structurii unui P. C.;
1.4.sa inteleaga modul de functionare a unui P. C.	-explicarea modului de functionare a unui P. C. ; -exercitii legate de modul de functionare a unui calculator: pornire, oprire
II.Dezvoltarea capacitatilor de utilizare a calculatoarelor personale pentru rezolvarea unor aplicatii,de investigare si culegere a unor date si informatii.	
2.1.sa cunoasca sistemul de operare Windows	-expunere stiintifica sustinuta cu materiale demonstrative; -exercitii de accesare a sistemului Windows XP si a unor programe;
2.2.sa acceseze programele Denouvel , Drawing for children, Paint si Microsoft Word; Windows Media Player	-prezentarea unor programe atractive si accesibile copiilor ; -exercitii de operare in aceste programe: colorare, punere de stampile; organizarea unui spatiu prin asezarea unor elemente date ; trasare de linii, desenare, stergere; scriere;
2.3.sa utilizeze aceste programe pentru elaborarea unor lucrari propuse.	-elaborarea unor lucrari , folosind programele prezentate :editarea unor texte,copierea unui text,realizarea unor mini proiecte, desenarea unei lucrari,

<p>2.3.sa utilizeze aceste programe pentru elaborarea unor lucrari propuse.</p>	<p>-elaborarea unor lucrari , folosind programele prezentate :editarea unor texte,copierea unui text,realizarea unor mini proiecte, desenarea unei lucrari, colorarea unei imagini, etc.</p>
<p align="center">III.Dezvoltarea gandirii, a capacitatilor de comunicare, a mobilitatii intelectuale prin realizarea de conexiuni, precum si largirea orizontului interdisciplinar.</p>	
<p>3.1.sa utilizeze CD-uri cu soft-uri educationale pentru a procura ,sorta si clasifica informatii din diferite domenii(istorie, geografie, biologie, literatura);</p>	<p>-prezentarea unor CD-uri cu programe educationale:enciclopedii, jocuri de cultura generala,etc. ; -exercitii de accesare, instalare, utilizare si inchidere a programelor; -exercitii de descoperire, sortare, clasificare, a informatiilor necesare in cadrul unor discipline scolare;</p>
<p>3.2.sa manifeste initiativa in achizitionarea de soft-uri ce contin informatii(date, evenimente, imagini, filme, etc.)din domenii cat mai variate ,necesare in activitatea scolara.</p>	<p>-explorarea mijloacelor si surselor de informare in vederea obtinerii de date necesare studiului unor domenii.</p>
<p>3.3 sa acceseze Internet-ul</p>	<p>Accesarea Internet-ului, culegerea unor informatii si date</p>
<p align="center">IV.Dezvoltarea interesului pentru informatica.</p>	
<p>4.1.sa manifeste initiativa in procurarea unor noi surse de informae si in activitatile desfasurate in clasa;</p>	<p>-prezentarea de jocuri pe calculator; -desfasurarea de concursuri si de intreceri;</p>
<p>4.2.sa manifeste un comportament adecvat in relatiile cu colegii dintr-un grup de lucru, in cadrul activitatilor practice.</p>	<p>-realizarea unor lucrari la care participarea se face pe grupuri de lucru.</p>

CONTINUTURILE INVATARII

1. NOTIUNI TEORETICE GENERALE:

- Fapte din istoricul existentei P.C .-ului si rolul informaticii in matematica si in contextul stiintific general; rolul calculatorului in dezvoltarea stiintei si tehnicii, utilizarea calculatorului in diferite domenii de activitate
- Structura si functionarea unui P.C.- componentele unui calculator personal
- Sisteme de operare-Windows-familiarizarea cu modul de utilizare

2. PROGRAME DE OPERARE pentru copii(desenare,colorare,auditia unor CD,vizionarea unor filme)

- Denouvel-Coloriage
- Drawing for children
- Windows Media Player

3. SOFT-URI EDUCATIONALE:

- Utilizarea CD-urilor cu softuri educationale(accesarea, instalarea, iesirea din aceste soft-uri)

4. PROGRAME DE OPERARE WINDOWS:

- Paint
- Word

5. INTERNET

6. JOCURI SI JUCATORI:

- Accesarea jocurilor si iesirea din acestea

PRIETENUL MEU, CALCULATORUL

PLANIFICARE CALENDARISTICA

- Numar de ore saptamanal: 1 ora
- Numar de ore anual: 34 ore

Nr. crt.	Unitati de invatare	Ob. ref.	Continuturi	Nr. ore	Sapt.	Obs.
			SEMESTRUL I			
1.	“Lumea si evolutia sa.De la abac la calculator”		-etape importante in istoria P.C.-ului; -personalitati ale domeniului si contributiile lor in evolutia informaticii; -rolul informaticii in contextul stiintific actual.	1	I	
2.	“Sa facem cunostinta...”		-structura si functionarea unui P.C.(monitor, unitate centrala, tastatura mouse, boxe, unitatea de discheta-Floppy, unitatea CD-ROM); -alte echipamente de calcul:scanner, imprimanta, fax, microfon etc.; -sistemul Microsoft Windows XP.	2	II-IV	
3.	“Incepe distractia!”		- programul Denouvel-Coloriage(preluarea culorii si distribuirea acesteia in interiorul unei forme date, fixarea fondului, cautarea de contururi,etc); -programul Drawing for children(utilizarea liniilor, formelor, stampei, punctelor, imaginilor, scrisului in elaborarea unor compozitii diverse:peisaje, diplome,etc.); -Windows Media Player (vizionarea unor filme pentru copii)	5	V-VIII	

4.	“Pictor pe calculator”		-operare in Paint ;	5	IX- XIII	
			SEMESTRUL AL II-LEA			
5.	“Cuvintele... electronice”		-operare in Microsoft Word;	6	I-VI	
6.	“O lume a informatiilor “		-utilizarea CD-urilor cu programe educationale(accesare, instalare, utilizare, iesire din soft-uri);Enciclopedia Universului; Encarta 2004; Bucuresti; A History of Romania; Les Oceans; Discover Romania; Dangerous Creatures’Minienciclopedia animalelor; Concurs de cultura generala;Montagnes; Literatura romana I. L. Caragiale; Muzeul Militar National; Obiceiuri si traditii la romani; Garden, etc.	9	VII- XV	
7.	“Mai aproape unii de altii!”		- accesare INTERNET	4	XVI - XIX	
8.	“Hai sa ne intrecem!”		-accesarea jocurilor pentru copii.	2	XX- XXI	

DESCRIPTORI DE PERFORMANTA

• **OBIECTIV CADRU:**

1. Cunoasterea si intelegerea unor elemente legate de calculator.

1.1.sa cunoasca principalele fapte din istoricul existentei P.C.-ului : momentul , locul si necesitatea aparitiei calculatorului;

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none"> Prezinta momentul aparitiei P.C.-ului; 	<ul style="list-style-type: none"> Prezinta momentul si locul aparitiei P.C.-ului; 	<ul style="list-style-type: none"> Prezinta momentul, locul si necesitatea aparitiei P.C.-ului.

1.2.sa descopere rolul si locul informatiei in matematica si in contextul stiintific general;

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none"> Recunoaste rolul informatiei in studierea altor discipline scolare; 	<ul style="list-style-type: none"> Stabileste care este rolul informatiei in satudierea matematicii si in contextul stiintific general; 	<ul style="list-style-type: none"> Explica rolul informatiei in matematica si in contextul stiintific actual.

1.3.sa identifice diversele componente din structura unui P. C.;

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none"> Recunoaste componentele dein structura P.C. : monitor, unitate centrala, tastatura, mouse; 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica componentele din structura calculatorului personal:monitor, unitate centrala, mouse, tastatura, boxe, unitate de discheta, unitate CD-ROM; 	<ul style="list-style-type: none"> Prezinta cu cuvinte proprii componentele din structura P.C. si rolul lor precum si elementele din echipamentul auxiliar calculatorului: monitor, unitate centrala Floppy, unitatea CD-ROM, tastatura, mouse, boxe, imprimanta, scanner, fax.

1.4.sa inteleaga modul de functionare a unui P. C.

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">Executa punerea in functiune a unui P.C.;	<ul style="list-style-type: none">Executa punerea in functiune a unui P.C., explicand pasii urmati;	<ul style="list-style-type: none">Pune in functiune un P.C. ,explicand pasii urmati si legatura dintre componentele; calculatorului personal

OBIECTIV CADRU

2. Dezvoltarea capacitatilor de utilizare a calculatoarelor personale pentru rezolvarea unor aplicatii,de investigare si culegere a unor date si informatii.

2.1.sa cunoasca sistemul de operare Windows

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">Utilizeaza cu ajutor sistemul de operare Windows;	<ul style="list-style-type: none">Utilizeaza Sistemul de operare Windows;	<ul style="list-style-type: none">Utilizeaza sistemul de operare Windows, explicand, cu cuvinte proprii modul de functionare al acestuia

2.2.sa acceseze programele Denouvel , Drawing for children, Paint si Microsoft Word; Windows Media Player

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">Acceseaza cu ajutor in programele Denouvel, Drawing for children, Paint, Microsoft Word, Windows Media Player;	<ul style="list-style-type: none">Acceseaza programele mentionate, fara ajutor;	<ul style="list-style-type: none">Acceseaza programele mentionate fara ajutor, explicand modul de operare

2.3.sa utilizeze aceste programe pentru elaborarea unor lucrari propuse.

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">Elaboreaza, cu ajutor, lucrari propuse (colorarea unor imagini, copierea de texte) folosind programele: Denouvel, Drawing for children, Paint, Microsoft word ;	<ul style="list-style-type: none">Elaboreaza lucrari propuse(colorarea de imagini, copierea si editarea unor texte, desenarea unui peisaj) , folosind programele mentionate;	<ul style="list-style-type: none">Elaboreaza lucrari(colorarea unei imagini, desenarea unei lucrari, copierea si editarea unor texte) si proiecte ample(Bucuresti-capitalatarii), ce presupun lucrul individual si suplimentar folosind programele mentionate.

OBIECTIV CADRU:

3. Dezvoltarea gândirii, a capacităților de comunicare, a mobilității intelectuale prin realizarea de conexiuni, precum și largirea orizontului interdisciplinar.

3.1. să utilizeze CD-uri cu soft-uri educationale pentru a procura, sorta și clasifica informații din diferite domenii (istorie, geografie, biologie, literatură);

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">• Accesează (doar utilizează) C.D.-uri cu informații din diferite domenii, cu ajutor;• Descoperă în soft-urile prezentate informații necesare diferitelor domenii studiate;	<ul style="list-style-type: none">• Accesează (instalează, utilizează, închide) C.D.-uri cu informații din diferite domenii, cu ajutor;• Descoperă și sortează informațiile necesare din soft-urile prezentate;	<ul style="list-style-type: none">• Accesează (instalează, utilizează, închide) C.D.-uri cu informații din diferite domenii, explicând modul de utilizare a acestora;• Descoperă, sortează și clasifica informațiile din soft-urile prezentate.

3.2. să manifeste inițiativa în achiziționarea de soft-uri ce conțin informații (date, evenimente, imagini, filme, etc.) din domenii cât mai variate, necesare în activitatea școlară.

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">• Manifestă inițiativa în procurarea de soft-uri ce conțin informații necesare domeniilor studiate de elevi;	<ul style="list-style-type: none">• Achiziționează soft-uri ce conțin diverse informații;	<ul style="list-style-type: none">• Selectează soft-uri educationale necesare în studierea disciplinelor școlare.

3.3 să acceseze Internet-ul

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">• Accesează Internet-ul, cu ajutor;	<ul style="list-style-type: none">• Accesează Internet-ul, în vederea culegerii de informații și date necesare la școală, cu ajutor;	<ul style="list-style-type: none">• Accesează Internet-ul, culegând date pe care urmează să le folosească în cadrul disciplinelor școlare.

OBIECTIV CADRU

4. Dezvoltarea interesului pentru informatica.

4.1.sa manifeste initiativa in procurarea unor noi surse de informare si in activitatile desfasurate in clasa;

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">• Manifesta initiativa in procurarea de informatii , in vederea folosirii lor in activitatile scolare;	<ul style="list-style-type: none">• Procura informatii necesare in studiul disciplinelor scolare, folosindu-se de cunostintele acumulate;	<ul style="list-style-type: none">• Descopera noi surse de informatii , folosindu-se de cunostintele acumulate.

4.2.sa manifeste un comportament adecvat in relatiile cu colegii dintr-un grup de lucru, in cadrul activitatilor practice.

Suficient	Bine	Foarte bine
<ul style="list-style-type: none">• Identifica modalitati de colaborare in grup;	<ul style="list-style-type: none">• Identifica modalitati de colaborare si consecintele pozitive ale unor manifestari de solidaritate si toleranta;	<ul style="list-style-type: none">• Initiaza activitati care presupun dezvoltarea climatului afectiv, pozitiv in grup;• Justifica necesitatea solidaritatii competitiei si tolerantei.