

Curriculum la decizia școlii propus pentru anul școlar 2017-2018

Catedra: Informatică și TIC

Termen de predare: 23.12.2016

Tabelul se vopreda împreună cu copia după Procesul verbal de la ședința de catedră în care s-au propus și s-au discutat opțiunile pentru anul școlar 2017-2018

Aria curriculară	Disciplina	Denumire opțional	Clasa/clasele pentru care se propune	Tipul
Tehnologii	Informatică/ TIC	Să învățăm cu calculatorul	VI-VIII	Opțional cu rubrică nouă
Tehnologii	Informatică/ TIC	Design de interfață	IX-XII	Opțional cu rubrică nouă
Tehnologii	Informatică/ TIC	Competențe în era cunoașterii	XI-XII	Opțional cu rubrică nouă
Tehnologii	Informatică/ TIC	Administrarea calculatoarelor și rețelelor	X-XII	Opțional cu rubrică nouă

Scurtă prezentare a opțiunilor:

Nr crt	Titlul	Competențe vizate	Argument
1.	Să învățăm cu calculatorul	Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale Formarea și dezvoltarea capacității de căutare, selectare și utilizare a informației Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare, transmitere și procesare a informațiilor Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate Învățarea conceptelor de bază ale Tehnologiei Computerelor cu programarea de tip "drag and drop". Învățarea structurilor repeat-loop-urile, conditionalele, algoritmi de bază, funcțiile și variabilele.	<ul style="list-style-type: none"> - integrarea în societate - învățate eficientă - elevii pot să învețe cum să învețe - activități cu computerul, presărate printre jocuri-tutoriale în care apar lecții video semnate Bill Gates, Mark Zuckerberg, Angry Birds și Plants vs. Zombies.
2	Design de interfață	Definirea noțiunii de design Definirea principiilor de bază ale design-ului Definirea noțiunii de interfață grafică pentru utilizatori	<ul style="list-style-type: none"> - să învețe un alt tip de limbaj pentru a pătrunde în lumea designului grafic - forma, culoarea, concept

		<p>Identificarea caracteristicilor unei interfețe “de calitate”</p> <p>Utilizarea instrumentelor pentru atelier (fotografie digitală, machetarea paginii, software pentru tehnoredactare editorială, etc)</p> <p>Descrierea etapelor de proiectare a unei interfețe grafice utilizator</p> <p>Proiectarea interfețelor în mod logic și eficient</p>	<ul style="list-style-type: none"> - alfabetizare culturală și calificare vizuală
3	Competențe în era cunoașterii	<p>Utilizarea surselor de informație;</p> <p>Selectarea informației;</p> <p>Crearea și structurarea sistemelor de informații;</p> <p>Asigurarea calității informației;</p> <p>Responsabilizarea socială a creatorului de informație</p>	<ul style="list-style-type: none"> - promovarea interdisciplinarității - munca în echipă - învățarea pe întreg parcursul vieții
4	Administrare a calculatoarelor și rețelelor	<p>Utilizarea, instalarea și întreținerea calculatoarelor personale -Curs IT5 (anul I)</p> <p>Întreținerea unei rețele mici de calculatoare – Curs Cisco Discovery I (anul II)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - promovarea interdisciplinarității - munca în echipă - studiul individual

Membrii catedrei:

Numele__OPREA IOANA_____semnătura_____

Numele__BUDIȘAN MIRELA_____semnătura_____

Numele__MUNTEAN MIHAELA_____semnătura_____

Numele__BOCĂNEȚ CORNELIU_____semnătura_____

Numele__CHEREȘ ADRIANA_____semnătura_____