**MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA**

Discutat la Ședința Comisiei Metodice \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ APROBAT \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Șeful Comisiei metodice

**PROIECT DIDACTIC DE LUNGĂ DURATĂ**

**LA DISCIPLINA ȘCOLARĂ *INFORMATICĂ***

(elaborat de Grupul de lucru conform ordinului MEC nr.1544/2023 în baza curriculumului la disciplină

aprobat prin ordinul MEC nr. 906/2019)

***Clasa a VIII-a***

**Anul de studiu:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Instituția de învățământ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Localitatea \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Numele, prenumele cadrului didactic\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Grad didactic \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Competenţe specifice disciplinei:**

1. Utilizarea instrumentelor cu acțiune digitală în scopul eficientizării proceselor de învățare, manifestând abordări inovatoare și spirit practic.
2. Interacțiunea cu membrii comunităților virtuale în scopuri de învățare, manifestând interes pentru învățarea activă, pentru cercetare și colaborare, respectând etica mediilor virtuale.
3. Promovarea în mediile digitale a elaborărilor și realizărilor personale și ale colectivului în care activează, dovedind ingeniozitate, spirit de echipă și convingere.
4. Prelucrarea digitală a informațiilor text, numerice, grafice, audio și video, manifestând interes pentru învățarea activă, pentru comunicare și colaborare.
5. Perceperea științifică a rolului și a impactului fenomenelor informatice din societatea contemporană, manifestând gândire critică și pozitivă în conexarea diferitor domenii de studiu, de activitate și valori umane.
6. Aplicarea intuitivă a metodelor de algoritmizare pentru soluționarea problemelor referitoare la prelucrarea digitală a informației, demonstrând creativitate și perseverență.
7. Elaborarea de mijloace cu acțiune digitală prin implementarea algoritmilor în medii vizuale interactive, demonstrând respect și grijă față de participanți, responsabilitate pentru succesul comun.

**La finele clasei a VIII-a elevul poate:**

* să creeze și să prelucreze documente de tip text;
* să verifice corectitudinea gramaticală a documentelor de tip text;
* să insereze obiecte în documentele de tip text;
* să elaboreze și să depaneze în medii didactice algoritmi de comandă cu executanții,

***manifestând următoarele atitudini specifice predominante:***

* atitudine pozitivă, atenție și concentrare;
* elemente de creativitate în elaborarea documentelor de tip text;
* percepția științifică a algoritmilor, a executanților și a limbajelor algoritmice;
* elemente de creativitate în algoritmizarea problemelor;
* inițiativă și perseverență în elaborarea și implementarea algoritmilor;
* respectarea regulilor de securitate, ergonomice, etice și de design în crearea și difuzarea documentelor de tip text.

**ADMINISTRAREA DISCIPLINEI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Unități de învățare** | **Numărul de ore** | **Din ele: evaluări** |
|  | Recapitulare. | 2 | 1 EI |
|  | **Prelucrarea textelor** | 13 | 1 ES |
|  | **Total semestrul I** | **15** |  |
|  | **Prelucrarea textelor(continuare)** | 3 | 1 ES |
|  | **Algoritmi și executanți** | 10 | 1 ES |
|  | **Modul la alegere\*** | 6\* | 1 ES |
|  | 1. Editarea imaginilor |
|  | 1. Implementarea algoritmilor în medii textuale de programare |
|  | **Total semestrul II** | **19** |  |
|  | **Total pe an** | **34** | **4** |

***Notă:***

*\* Pe parcursul anului de studii se va studia doar unul din modulele din listă.*

***LISTA ABREVIERILOR***

***EI*** *- Evaluare inițială*

***ES*** *- Evaluare sumativă*

*Manualul recomandat:*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Clasa** | **Titlul** | **Autori** | **Editura** | **Anul ediției** |
| Clasa a VIII- a | **Informatică. Manual pentru clasa a 8-a** | Gremalschi A., Vasilache G. Gremalschi L. | Știința | *2020* |

**Notă:**

**Cadrul didactic la disciplină** are libertatea de a personaliza proiectarea de lungă durată la disciplină, în funcție de potențialul și particularitățile de învățare ale claseiși resurselor educaționale disponibile, în conformitate cu prevederile curriculumului la disciplină (ediția 2019).

**PROIECTAREA DIDACTICĂ A UNITĂȚILOR DE CONȚINUT**

| **Unități de competență** | **Unități de conținut** | **Eșalonarea în timp** | | **Note** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr. de ore** | **Data** |
| * Respectarea regulilor de comportare și securitate în cabinetul de informatică. * Respectarea regulilor de igienă a muncii la lecțiile de informatică. | Normele tehnicii securității în cabinetul de informatică.  Recapitularea și consolidarea cunoștințelor la unitățile de conținut studiate din clasa a VII-a | 1 |  |  |
| Recapitularea și consolidarea cunoștințelor la unitățile de conținut studiate în clasa a VII-a  **Evaluare iniţială** | 1 |  |
|  | **1. Prelucrarea textelor − 16 ore** |  |  |  |
| * Aplicarea operațiilor specifice editării textelor. | **Aplicații de editare a textelor. Aplicația Word.** | 1 |  |  |
| **Formatarea caracterelor** | 1 |  |
| **Formatarea paragrafelor** | 1 |  |
| **Formatarea paginilor** | 1 |  |
| * Crearea și prelucrarea listelor. * Crearea și editarea tabelelor. * Inserarea formulelor în tabele | **Liste** | 1 |  |
| **Tabele** | 1 |  |
| **Înserarea formulelor** | 1 |  |
| * Crearea și editarea diagramelor. | **Diagrame** | 1 |  |
|  | **Evaluare sumativă** | 1 |  |
| * Inserarea obiectelor. * Utilizarea instrumentelor de formatare a imaginilor din componența documentelor. * Utilizarea instrumentelor de grafică orientată pe obiecte. | **Obiecte. Metode de inserare a obiectelor** | 1 |  |
| **Formatarea imaginilor** | 1 |  |
| **Grafica orientată pe obiecte** | 1 |  |
| * Utilizarea instrumentelor de corectare gramaticală a textelor. | **Verificarea textelor.** Instrumente de corectare. | 1 |  |
| * Utilizarea instrumentelor de creare și de distribuire a corespondenței combinate. | **Stiluri și șabloane** | 1 |  |
| **Corespondența combinată\*** | 1 |  |
|  | **Evaluare sumativă** | 1 |  |  |
|  | **2. Algoritmi și executanți − 10 ore** |  |  |  |
| * Utilizarea metodelor de algoritmizare pentru soluționarea problemelor frecvent întâlnite în activitatea cotidiană. * Analiza proprietăților fundamentale ale algoritmilor. * Descrierea și utilizarea repertoriului de instrucțiuni ale executantului. * Elaborarea algoritmilor pentru executant. * Utilizarea metodelor de reprezentare a algoritmilor. * Definirea formatului general și utilizarea instrucțiunilor repetitive. * Elaborarea algoritmilor utilizând instrucțiunile repetitive. * Identificarea structurii algoritmilor (liniari, cu ramificări, repetitivi). | **Noțiune de algoritm.** **Algoritmi și executanți.** | 1 |  |  |
| **Generalități despre algoritmi. Proprietățile algoritmilor** | 1 |  |
| **Metode de reprezentare a algoritmilor** | 1 |  |
| **Instrucțiunile limbajului algoritmic. Algoritmi repetitivi.** | 1 |  |
| **Instrucțiunile limbajului algoritmic. Ciclu cu condiție.** | 1 |  |
| **Algoritm cu ramificări. Instrucțiunea de ramificare.** | 1 |  |
| **Subalgoritmi.** | 1 |  |
| **Noțiunea de gândire algoritmică.** Algoritmul de funcționare a calculatorului. | 1 |  |
| **Clasificarea algoritmilor după:**   * modul de reprezentare; * proprietăți; * structură. | 1 |  |
| **Evaluare sumativă** | 1 |  |  |
| **MODUL LA ALEGERE** | | | | |
|  | **3-A. Editarea imaginilor − 6 ore** |  |  |  |
| * Identificarea elementelor unei imagini cu rastru. * Gestionarea fișierelor grafice. | **Noțiunile de bază** | 1 |  |  |
| * Importul fișierelor grafice. * Exportul fișierelor grafice. * Transformarea geometrică a fișierelor grafice. * Modificarea modelului de culoare al fișierelor grafice.   Transformarea artistică a fișierelor grafice. | **Spațiu de lucru al editorului grafic** | 1 |  |
| **Crearea imaginii cu rastru. Importul imaginii cu rastru.** | 1 |  |
| **Gestionarea proprietăților instrumentelor de desen.**  **Instrumente pentru selecție și editare.** | 1 |
| **Prelucrarea textului.**  **Alte instrumente:**   * setare contur; * setare transparență; * setare umbre;   aplicare efecte standard. | 1 |
| **Evaluare sumativă** | 1 |
|  | **3-B. Implementarea algoritmilor în medii textuale de programare − 6 ore** |  |  |  |
| * Recunoașterea părților componente ale unui program. * Selectarea instrucțiunilor în funcție de specificul algoritmilor de implementat. * Introducerea și extragerea datelor. * Translarea algoritmilor elaborați în programe. | **Conceptul de acțiune.**  **Afișarea informației alfanumerice.** | 1 |  |  |
| **Expresii.** | 1 |  |
| **Instrucțiuni:**   * apel de subprogram; * efect nul; * instrucțiune compusă; * de atribuire; | 1 |  |
| **Instrucțiuni:**   * dacă; * caz. | 1 |  |
| **Instrucțiuni:**   * pentru; * cât; * repetă. | 1 |  |
| **Evaluare sumativă** | 1 |  |  |