REPERE METODOLOGICE

pentru aplicarea noului curriculum liceal

TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A COMUNICAȚIILOR

Clasa a IX-a • Trunchi comun • 2026–2027

De la „știu unde să dau click” la „știu să aleg, să verific, să justific și să creez”

IDEEA CENTRALĂ	Noua programă tratează competența digitală ca pe o combinație de recunoaștere, utilizare, gândire critică, alegere justificată, responsabilitate și creare. Instrumentele se schimbă; competența trebuie să rămână transferabilă.

RECUNOSC	EXPLIC	UTILIZEZ	ANALIZEZ	EVALUEZ	CREEZ
concepte și instrumente	roluri și relații	rezolv sarcini	compar și aleg	judec eficiența și impactul	produc soluții

Documentul are caracter orientativ. Competențele generale, competențele specifice și conținuturile din programa școlară sunt obligatorii; exemplele de activități de învățare și opțiunile metodologice sunt orientative.

CUM SE CITEȘTE RAPID

Pentru o lectură de 10 minute, urmărește casetele „Rămâne valabil”, „Se schimbă accentul”, „Ancoră din gimnaziu”, „De la programă la laborator”, „IA sub lupă”, „Pentru reflecție” și „De aprofundat în Reperele metodologice elaborate în anul 2021”.

ANCORE	SCHIMBĂRI	DECIZII	APLICARE	REFLECȚIE
standarde elaborate pentru gimnaziu	6 CG / 18 CS	aleg sarcina și instrumentul	produs + verificare + revizuire	Ce pot transfera?

Structura materialului

01 Cum citim noua programă?	02 Ce se schimbă, de fapt?
03 Ce rămâne și poate fi valorificat?	04 Cu ce vin elevii din gimnaziu?
05 Standardele elaborate pentru gimnaziu și diagnoza	06 O oră pe săptămână: ce este realist?
07 De la aplicație la competență transferabilă	08 Cum construiesc parcursul anual?
09 Societate digitală și comunicare	10 IA: obiect de studiu, instrument și risc
11 Documente digitale: de la formatare la comunicare	12 Prezentări: de la efecte la mesaj
13 Sisteme de calcul: de la piese la decizie	14 Dincolo de demonstrație pas-cu-pas
15 Interdisciplinaritate și proiecte	16 Evaluarea pentru învățare
17 Trei microsecvențe	18 Întrebări pentru propria proiectare
19 Ce putem folosi din Reperele metodologice elaborate în anul 2021?	20 Documente de referință și anexă

01

CUM CITIM NOUA PROGRAMĂ?

Nu este o listă de aplicații. Este o progresie de la recunoaștere la creare.

Disciplina este prevăzută în trunchiul comun, cu 1 oră/săptămână, la toate filierele, profilurile și specializările/calificăr ile. Activitățile se desfășoară obligatoriu în laboratorul de informatică. Programa valorifică achizițiile din gimnaziu și adaugă valențe mai complexe și aplicative.

NIVEL	ÎNTREBAREA ELEVULUI	DOVADĂ
Recunoaște	Ce este? Ce instrumente există?	identificare corectă
Explică	Cum funcționează? De ce?	explicație și relații
Utilizează	Pot rezolva sarcina?	produs funcțional
Analizează	Ce variantă este mai potrivită?	comparare pe criterii
Evaluează	Cât de bună, sigură, etică și eficientă este soluția?	judecată argumentată
Creează	Pot proiecta o soluție potrivită scopului?	produs personalizat

SE SCHIMBĂ ACCENTUL

Profesorul nu mai poate proiecta doar „lecții despre Word”, „lecții despre PowerPoint” sau „lecții despre componente”. Același domeniu trebuie traversat cognitiv: elevul recunoaște, explică, utilizează, analizează, evaluează și creează.

02

CE SE SCHIMBĂ, DE FAPT?

De la deprinderi de utilizator și meniuri specifice la cultură digitală, gândire critică și soluții.

PROGRAMA 2009	PROGRAMA 2025	IMPLICAȚIE
2 ore/săptămână pentru filierele vizate	1 oră/săptămână, TC pentru toate filierele, profilurile, specializările/calificările	mai puțin timp, finalitate mai generală și mai transferabilă
3 CG: deprinderi de utilizator, medii informatice, produse utilizabile	6 CG pe progresie cognitivă	proiectarea trebuie să treacă dincolo de executare
conținuturi legate frecvent de produse/tehnologii concrete Windows, Microsoft Office, HTML	concepte și funcții transferabile; exemplele de aplicații sunt orientative	nu predăm o versiune, ci logica instrumentului
accent important pe procesare text, Internet și pagini web	societate digitală (inclusiv IA, tehnologii emergente), conținuturi digitale, tehnologii și aplicații specializate pentru obținerea acestora (birotică - documente, prezentări avansate), sisteme de calcul	mutație spre cetățenie digitală și judecată critică
proiecte și colaborare deja recomandate	proiecte + analiză + evaluare + creare personalizată	continuitate metodologică, dar nivel cognitiv mai ridicat

RĂMÂNE VALABIL

Programa din 2009 avea deja idei valoroase: produse utilizabile, proiecte, lucru în echipă, interdisciplinaritate și evaluarea capacității de a rezolva situații-problemă. Noutatea este că acestea devin acum mai explicit legate de autonomie, analiză critică, etică și transfer.

03

CE RĂMÂNE ȘI POATE FI VALORIFICAT?

Experiența profesorului este o resursă, dacă este desprinsă de dependența față de o aplicație sau versiune.

POȚI PĂSTRA	REINTERPRETEAZĂ	EVITĂ
demonstrația practică	ca model scurt urmat de explorare și transfer	ora întreagă „faceți exact ca mine”
fișele de lucru	ca sarcini cu criterii și alegeri	liste lungi de comenzi
proiectul	ca proces cu versiuni, feedback și roluri	produs final fără urme de proces
prelucrarea textului	ca proiectare pentru public și scop	formatarea decorativă
prezentarea	ca organizare a mesajului	efecte și animații fără funcție
internetul	ca spațiu de documentare, colaborare și risc	căutarea fără verificarea surselor
hardware-ul	ca problemă de configurare și decizie	memorarea listelor de componente

PENTRU REFLECȚIE

Dacă elevul poate realiza sarcina numai în aplicația exactă în care a fost instruit și numai după același traseu de meniuri, ce parte din competență este transferabilă?

04

CU CE VIN ELEVII DIN GIMNAZIU?

Familiaritatea cu tehnologia nu este același lucru cu competența digitală.

Elevii au studiat Informatică și TIC în clasele V–VIII. La finalul gimnaziului, programa și standardele includ utilizarea editoarelor de texte, prezentărilor, foilor de calcul, realizarea paginilor web, programare, producerea de materiale digitale și utilizarea internetului în condiții de siguranță. Aceste achiziții sunt premise pentru liceu, nu motive pentru recapitulare integrală.

ANCORĂ GIMNAZIU	CE POT FOLOSI LA CLASA A IX-A	NU PRESUPUN
Birotică: editor de texte, de prezentări	formatare documente, prezentări interactive, integrare de conținut și structură	că toți elevii realizează autonom că un produs este bun doar pentru că „arată bine”
Societate digitală: servicii ale rețelei Internet (Serviciul World Wide Web, poșta electronică (email)), aplicații colaborative, drepturi de autor, siguranța pe Internet, protecția datelor personale în comunicarea prin Internet, reguli de comunicare în mediul online (netichetă)	Elemente de bază pentru comunicare și colaborare digitală Elemente de bază pentru securitate cibernetică și etică în spațiul digital	că utilizarea zilnică a rețelelor = alfabetizare informațională
Sisteme de calcul: tipuri de sisteme de calcul și de comunicații, elemente de arhitectură a unui sistem de calcul, tipuri de dispozitive, sisteme de operare	Elemente de bază ale componentei hardware a unui sistem de calcul Elemente de bază ale componentei software a unui sistem de calcul	că toți elevii utilizează sisteme de calcul, aplicând cunoștințe despre principalele componente hardware din structura generală a sistemului

ANCORĂ DIN GIMNAZIU

Standardele elaborate pentru gimnaziu în 2026 fac vizibilă progresia de la „cu sprijin, în pași ghidați, în contexte familiare” la „independent, în contexte noi”. Această axă este foarte utilă pentru diagnoza de început și diferențiere.

05 STANDARDELE ELABORATE PENTRU GIMNAZIU ȘI DIAGNOZA

Diagnoza trebuie să răspundă la întrebarea: cât de autonom și transferabil poate lucra elevul?

DOMENIU	DE BAZĂ	CONSOLIDAT	AVANSAT
Societate digitală	utilizare, cu sprijin, a serviciilor World Wide Web, e-mail, a aplicațiilor colaborative, în contexte familiare	utilizare, independentă, a serviciilor World Wide Web, e-mail, a aplicațiilor colaborative, în contexte familiare	utilizare, independentă, a serviciilor World Wide Web, e-mail, a aplicațiilor colaborative, în contexte noi
Conținuturi digitale, tehnologii și aplicații specializate pentru obținerea acestora	utilizare, cu sprijin, a funcțiilor și instrumentelor unor aplicații dedicate prezentărilor digitale, documentelor digitale, în contexte familiare	utilizare, independentă, a funcțiilor și instrumentelor unor aplicații dedicate prezentărilor digitale, documentelor digitale, în contexte familiare	utilizare, independentă, a funcțiilor și instrumentelor unor aplicații dedicate prezentărilor digitale, documentelor digitale, în contexte noi
Sisteme de calcul	utilizare, cu sprijin, a sistemelor de calcul, cu dispozitive periferice de bază și elemente de interfață a sistemului de operare, în contexte familiare	utilizare, independentă, a sistemelor de calcul, cu dispozitive periferice și de stocare și elemente de interfață a sistemului de operare, în contexte familiare	utilizare, independentă, a sistemelor de calcul, cu dispozitive periferice și de stocare și elemente de interfață a sistemului de operare, în contexte noi

O diagnoză scurtă poate conține:

- o sarcină practică de organizare și editare a unui produs digital, în care aplicația este la alegere;
- o situație de căutare și verificare a unei informații, nu doar de găsire a ei;
- o problemă simplă de alegere între două instrumente și justificarea opțiunii;
- o autoevaluare privind autonomia: Ce pot face fără tutorial? Ce verific? Ce fac dacă nu știu?

LIMITĂ	Nu transforma standardele elaborate pentru gimnaziu într-un test exhaustiv. Folosește-le pentru a interpreta dovezi și pentru a decide unde este nevoie de sprijin, consolidare sau aprofundare.
DE APROFUNDAT ÎN REPERELE METODOLOGICE ELABORATE ÎN 2021	Secțiunea privind evaluarea inițială (pag. 12–27) rămâne utilă pentru varietatea instrumentelor și nivelurilor cognitive. Modelele de itemi trebuie actualizate prin raportare la standardele 2026 și la programa 2025.

06

O ORĂ PE SĂPTĂMÂNĂ: CE ESTE REALIST?

Nu putem preda simultan mai puțin timp și mai multe lucruri prin multiplicarea demonstrațiilor.

Programa este calibrată pentru 1 oră/săptămână și prevede o rezervă de 25% pentru remediere, consolidare, aprofundare sau extindere. Într-un reper de 34 de ore, aceasta înseamnă aproximativ 8–9 ore flexibile.

DECIZIE	MAI EFICIENT	MAI PUȚIN EFICIENT
Explicație	5–10 minute, legată de o sarcină	prelegere despre interfață
Demonstrație	model scurt + elevul reproduce și modifică	urmărire pas-cu-pas toată ora
Exersare	sarcini cu aceeași intenție în contexte diferite	10 exerciții aproape identice
Evaluare	produs + proces + justificare	doar verificarea meniului corect
25%	distribuit pe nevoile observate	blocat mecanic la final
IA	folosire + verificare + reflecție	doar generare rapidă de produs

PRINCIPIU	Dacă timpul este redus, conținutul trebuie integrat în sarcini autentice. O singură situație bine proiectată poate forma simultan utilizare, analiză, colaborare și evaluare.

07 DE LA APLICAȚIE LA COMPETENȚĂ TRANSFERABILĂ

Programa spune explicit: accentul nu este pe o anumită aplicație, ci pe instrumentele și opțiunile necesare unui rezultat.

INTENȚIE	ÎN LOC DE...	PROPUN...	VERIFIC
formatare profesională	„butonul pentru stiluri este aici”	document insuficient structurat de reparat	Poate folosi alt editor?
colaborare	„deschide Google Docs”	alege instrumentul pentru o echipă cu o nevoie dată	Justifică alegerea?
prezentare	„aplică tema X”	adaptează aceeași prezentare la două audiențe	Se schimbă mesajul/designul?
securitate	„activează opțiunea Y”	scenariu cu risc și măsuri posibile	Alege și explică?
hardware	„memorează componentele”	configurează un sistem pentru un scop	Criteriile sunt relevante?

FORMULĂ

Instrumentele se schimbă. Întrebarea profesională rămâne: «Ce vreau să obțin, ce criterii am și ce instrument este adecvat?»

08 CUM CONSTRUIESC PARCURSUL ANUAL?

Planificarea poate organiza cele trei domenii în unități-problemă, nu în inventare de comenzi.

UNITATE	ÎNTREBARE DE PROGRES	PRODUS / DOVADĂ
U0. Diagnoză	Ce pot face fără sprijin?	profil de intrare
U1. Comunicare și colaborare digitală	Cum comunic și colaborez responsabil?	mesaj, formular, ghid
U2. Aplicații și platforme care sprijină învățarea	Cum mă ajută aplicațiile digitale să învăț mai eficient?	rezultatul obținut printr-o activitate realizată cu ajutorul unei aplicații educaționale
U3. IA și tehnologii emergente	Cum verific și folosesc critic?	fact-check + argument
U4. Documente digitale	Cum transform informația într-un document profesional?	V1 → V2
U5. Prezentări digitale	Cum proiectez pentru un public real?	prezentare + expunere
U6. Componenta hardware	Cum aleg componente pentru un scop?	configurație justificată
U7. Componenta software	Cum configurez și securizez un sistem?	fișă / scenariu
U8. Proiect integrator	Cum aleg, creez și justific o soluție digitală?	produs + jurnal de decizii

DE LA PROGRAMĂ LA LABORATOR

Anexa Excel oferă un model de planificare agregată pe aproximativ 34 de ore, cu 26 de ore nucleu și 8 ore flexibile. Este un exemplu de structurare, nu o planificare obligatorie.

09 SOCIETATE DIGITALĂ ȘI COMUNICARE

Nu este suficient ca elevul să trimită un mesaj; trebuie să poată judeca tonul, riscul, publicul și consecințele.

SITUAȚIE	SARCINĂ	DOVADĂ
e-mail profesional	rescrie un mesaj nepotrivit către un profesor/partener	V1/V2 + justificare
colaborare	alege între două platforme pentru un proiect	tabel comparativ
feedback	proiectează formular pentru o activitate reală	formular + analiză răspunsuri
securitate	identifică semnale de risc într-un set de mesaje	listă de verificare
partajare	organizează resursele unei echipe	structură + reguli de acces
învățare online	analizează două platforme de învățare	criterii + recomandare

PENTRU REFLECȚIE

Cât din ceea ce numim „elevul știe să comunice online” este doar obișnuință socială și cât este decizie conștientă privind tonul, securitatea, publicul și trasabilitatea mesajului?

10	**IA: OBIECT DE STUDIU, INSTRUMENT ȘI RISC** Programa tratează inteligența artificială într-o manieră cuprinzătoare.

Conținuturile includ: date și învățare automată, părtinire (bias), generare probabilistică, diferențe față de gândirea umană, transparență și responsabilitate, drepturi fundamentale, confidențialitate, echitate, proprietate intelectuală, autenticitate, sustenabilitate și verificarea răspunsurilor generate.

ETAPĂ	ÎNTREBAREA ELEVULUI	DOVADĂ
Scop	De ce folosesc IA aici?	intenție explicită
Prompt / instrucțiune	Am oferit context suficient?	versiuni și rafinare
Rezultat	Ce afirmații trebuie verificate?	fact-check cu surse
Bias	Ce perspectivă lipsește sau este stereotipizată?	observație argumentată
Autorat	Ce parte este a mea?	notă de proces
Decizie	Păstrez, modific sau resping? De ce?	versiune finală + justificare

IA SUB LUPĂ	IA poate produce rapid un răspuns sau un produs. Competența elevului se vede în felul în care îl verifică, îl corectează, îi recunoaște limitele și decide dacă îl folosește.

LIMITĂ	Nu transformăm lecția de TIC într-un curs despre un anumit chatbot. Instrumentele se schimbă; rămân criteriile de verificare, responsabilitatea umană și capacitatea de a formula instrucțiuni clare.

11	**DOCUMENTE DIGITALE: DE LA FORMATARE LA COMUNICARE** Clasa a IX-a nu reia procesarea de text elementară; construiește utilizarea profesională și revizuirea.

CONȚINUT	SARCINĂ AUTENTICĂ	CE OBSERV
stiluri și structură	repară un document de 4–5 pagini formatat manual	ierarhie și consistență
cuprins/listă de figuri	generează automat după aplicarea stilurilor	înțelegerea structurii
Track Changes/comentarii	revizuiește în perechi un document	calitatea feedbackului
Mail Merge	generează invitații personalizate	legătura dintre sursa de date și document
obiecte/câmpuri	integrează elemente funcționale	adecvație, nu ornament
IA pentru redactare	compară originalul cu propunerea IA	sens, ton, erori, autorat

RĂMÂNE VALABIL	Tehnoredactarea corectă rămâne importantă. Se schimbă nivelul: de la «formatez un paragraf» la «proiectez și revizuiesc un document coerent, automatizabil și potrivit unui public».

12 PREZENTĂRI: DE LA EFECTE LA MESAJ

O prezentare bună nu este o colecție de diapozitive frumoase, ci un sistem vizual care susține o idee.

ÎNTREBARE	ACTIVITATE	CRITERIU
Ce trebuie să rămână în mintea publicului?	formulează mesajul într-o propoziție	focalizare
Ce structură susține mesajul?	creează storyboard înainte de software	logică
Cum păstrez coerența?	folosește Slide Master/temă consistentă	consistență
Ce element multimedia aduce valoare?	justifică imagine/video/audio	relevanță
Cum adaptez la public și timp?	expunere personalizată din aceeași prezentare	adecvare
Ce modific după feedback?	V1 → peer review → V2	revizuire

CHEIE

Dacă un efect vizual nu ajută publicul să înțeleagă, să rețină sau să navigheze, el nu este o dovadă de competență, chiar dacă aplicația îl permite.

13 SISTEME DE CALCUL: DE LA PIESE LA DECIZIE

Lista componentelor devine relevantă când elevul trebuie să explice, compare, configureze și evalueze.

NIVEL	EXEMPLU DE SARCINĂ
Recunoaște	identifică CPU, RAM, SSD, periferice și rolurile lor
Explică	descrie relația hardware–sistem de operare–aplicații–utilizator
Utilizează	monitorizează procese / configurează măsuri de securitate
Analizează	compară două procesoare, SSD/HDD, periferice sau interfețe
Evaluează	judecă o configurație pentru un scop dat
Creează	proiectează o configurație hardware-software particularizată

DE LA PROGRAMĂ LA LABORATOR

Simulatoarele pot fi utile atunci când școala nu dispune de componente pentru asamblare/dezasamblare. Criteriul rămâne înțelegerea relațiilor și justificarea configurației, nu performanța într-un simulator.

SIGURANȚĂ

Orice activitate care presupune intervenție fizică asupra echipamentelor trebuie organizată în condiții de siguranță și în limitele dotărilor și competențelor disponibile.

14 DINCOLO DE DEMONSTRAȚIE PAS-CU-PAS

Demonstrația rămâne utilă. Monopolul ei devine însă incompatibil cu autonomia cerută de programă.

STRATEGIE	CÂND	CUM	CHEIE DE VERIFICARE
reverse engineering	document/prezentare model	deconstruiesc produsul și extrag reguli	Pot explica de ce funcționează?
problemă autentică	alegerea instrumentului	dau scop, public, constrângeri; elevul alege instrumentul	Alegerea e argumentată?
peer review digital	produse revizuibile	2–3 criterii, comentarii, V2	Feedbackul produce schimbare?
fact-checking	IA / web	surse independente + verificare	Ce afirmație a fost corectată?
atelier de asamblare	sisteme	asamblare → testare → fișă de verificare	Există logică, nu încercări aleatorii?
proiect colaborativ	CG6	roluri + istoric versiuni + integrare	Contribuția fiecăruia e vizibilă?

PRINCIPIU	O metodă este activă nu pentru că elevul are mâna pe mouse, ci pentru că ia decizii: selectează, compară, verifică, justifică, revizuiește.
DE APROFUNDAT ÎN REPERELE METODOLOGICE ELABORATE ÎN 2021	Secțiunea „Construirea noilor achiziții” (pag. 28–54) oferă numeroase exemple practice. Păstrează logica activității și a produsului; actualizează tehnologiile și aliniază sarcina la noile CS.

15 INTERDISCIPLINARITATE ȘI PROIECTE

TIC nu înseamnă «facem un PowerPoint la altă disciplină».

CONTEXT	TIC ADUCE	ÎNTREBARE COMUNĂ	DOVADĂ
științe	modelare, verificare, comunicare	Cum reprezint și explic datele/rezultatul?	raport / prezentare
matematică	vizualizare și instrument digital	Ce înțeleg mai bine prin reprezentare dinamică?	fișă de observații
română/limbi	public, ton, structură	Cum adaptează tehnologia comunicarea?	document V1/V2
istorie/social	surse, dezinformare, IA, etică	Cum decid dacă o informație este credibilă?	fact-check
arte	design, multimedia	Cum susține forma mesajul?	produs vizual
economie	configurații, cost, eficiență	Ce soluție este adecvată unei nevoi?	recomandare

CHEIE

Interdisciplinaritatea este autentică atunci când instrumentul digital schimbă calitatea investigației, colaborării, comunicării sau deciziei. Altfel, este doar ambalaj.

16

EVALUAREA PENTRU ÎNVĂȚARE

În TIC, produsul final poate ascunde foarte ușor procesul — inclusiv contribuția reală a elevului.

PRINCIPIU

Evaluarea se încheie nu cu nota, ci cu o decizie: continui, reiau punctual, schimb instrumentul, solicit justificarea, ofer un context nou, aprofundez sau revizuiesc produsul.

CE EVALUĂM	DOVADĂ	CRITERII
Utilizare	sarcină practică	corectitudine, autonomie, eficiență
Alegere	tabel comparativ / justificare	criterii relevante
Produs	document/prezentare/configurație	scop, public, funcționalitate, coerență
Proces	istoric versiuni / jurnal	decizii, revizuiri, contribuție
gândire critică	fact-check / analiză	acuratețe, surse, limite
etică și siguranță	studiu de caz	responsabilitate, legalitate, confidențialitate
Colaborare	roluri și feedback	contribuție și integrare

Feedbackul în laborator: trebuie să poată fi folosit în următoarea versiune

MAI PUȚIN UTIL	MAI UTIL	CE URMEAZĂ
„Nu e bine formatat.”	„Titlurile arată diferit pentru că ai formatat manual. Aplică un stil comun și verifică dacă poți genera cuprinsul automat.”	V2
„Prezentarea e prea încărcată.”	„Pe diapozitivul 3 ai trei idei concurente. Păstrează ideea centrală și mută detaliul în explicația orală.”	revizuire
„IA a greșit.”	„Două afirmații nu au surse verificabile. Caută două surse independente și decide ce păstrezi.”	fact-check
„Configurația nu e bună.”	„Ai ales capacitate mare de stocare, dar aplicația cerută are nevoie mai ales de RAM și CPU. Reprioritizează bugetul.”	configurație V2

EVALUARE COLEGIALĂ

Colegii nu acordă „note” produselor. Ei folosesc criterii cunoscute înainte, identifică un punct reușit și o modificare posibilă, iar autorul decide și justifică revizuirea.

17 DE LA PROGRAMĂ LA LABORATOR: TREI MICROSECVENȚE

Exemple care fac vizibilă progresia de la utilizare la analiză, evaluare și creare.

Microsecvența 1 — Un răspuns IA sub lupă

ELEMENT	PROPUNERE
CS	3.1 → 4.1 → 5.1
Întrebare	Pot folosi un răspuns generat fără să îl verific?
Activitate	același răspuns generat pe o temă științifică este analizat în perechi; elevii separă fapte verificabile, opinii și afirmații suspecte
Dovadă	tabel: afirmație / sursă verificată / verdict / corecție
Feedback	profesorul cere justificarea verdictului, nu doar eticheta „corect/greșit”
Transfer	elevul aplică aceeași listă de verificare unui răspuns generat într-o altă disciplină

Microsecvența 2 — Document „înainte și după”

ELEMENT	PROPUNERE
CS	3.2 → 4.2 → 5.2 → 6.2
Întrebare	Cum transform un document corect tehnic într-un produs profesionist și adecvat publicului?
Activitate	elevii primesc un document de 3–4 pagini cu formatare manuală, structură inconsistentă și câteva probleme de lizibilitate; îl reconstruiesc folosind stiluri, structură și revizuire
Dovadă	V1 / V2 + trei decizii explicate
Feedback	peer review pe structură, lizibilitate și public
IA	opțional, pentru reformulare; elevul compară sensul și decide ce păstrează

Microsecvența 3 — Configurez pentru o nevoie, nu pentru „cel mai puternic PC”

ELEMENT	PROPUNERE
CS	2.3 → 3.3 → 4.3 → 5.3 → 6.3
Întrebare	Ce configurație este potrivită pentru un elev care lucrează cu documente, videoconferințe și editare foto ușoară?
Activitate	echipele primesc un buget și 2–3 variante de componente; compară CPU, RAM, SSD, periferice și sistem de operare
Dovadă	configurație + justificare pe criterii
Feedback	o altă echipă caută un punct slab și propune o alternativă
Transfer	scenariul se schimbă: editare video / mobilitate / laborator școlar; elevii revizuiesc configurația

CE ILUSTREAZĂ	În toate cele trei exemple, competența nu este demonstrarea unei comenzi, ci folosirea instrumentului pentru a lua o decizie justificată și a revizui produsul sau soluția.

18

ÎNTREBĂRI PENTRU PROIECTARE DIDACTICĂ

Un audit rapid al unei unități de învățare.

- Ce competență specifică urmăresc și ce dovadă o face vizibilă?
- Ce achiziție de gimnaziu valorific și cum verific dacă elevul o are efectiv?
- Predau o funcție transferabilă sau un traseu de meniuri?
- Elevul are ocazia să aleagă instrumentul sau îl aleg întotdeauna eu?
- Există o sarcină în care trebuie să compare două soluții?
- Unde verifică informația și sursele?
- Cum devine utilizarea IA o ocazie de gândire critică și nu o scurtătură?
- Ce parte din produs aparține elevului și cum se vede procesul?
- Cum folosesc feedbackul pentru a doua versiune?
- Ce fac cu elevul care lucrează deja la nivel avansat?
- Ce fac cu elevul care are nevoie de pași ghidați?
- Cum folosesc cele 25% pe baza dovezilor?
- Ce risc de securitate, confidențialitate sau autorat este relevant aici?
- Cum conectez sarcina la o nevoie reală sau la altă disciplină?
- Dacă schimb aplicația mâine, rămâne competența?

AUTO-OBSERVARE	Dacă profesorul formulează problema, alege instrumentul, demonstrează traseul, validează rezultatul și stabilește singur criteriul, elevului îi rămâne prea puțin spațiu pentru analiză, evaluare și creare.

19 CE PUTEM FOLOSI DIN REPERELE METODOLOGICE ELABORATE ÎN 2021?

Documentul de 58 de pagini rămâne util ca metodologie de tranziție, nu ca reper curricular actual.

SECȚIUNE 2021	PAGINI	STATUT ÎN 2026–2027
Planificarea calendaristică	5–11	rămâne utilă logica analizei comparate gimnaziu–liceu; corespondențele concrete trebuie refăcute pentru programa 2025
Evaluarea inițială	12–27	rămâne utilă diversitatea instrumentelor și nivelurilor; se corelează cu standardele 2026
Construirea noilor achiziții	28–54	multe activități pot fi adaptate; tehnologiile și CS trebuie actualizate
Adaptarea la elevii în risc	55	rămâne util principiul diferențierii și accesului
Exemple de aplicații specifice	diverse	pot servi ca resurse, dar nu toate sunt cuprinse în nucleul curricular al clasei a IX-a

RĂMÂNE VALABIL

Reperele metodologice elaborate în 2021 spuneau deja că proiectarea trebuie să pornească de la analiza achizițiilor, să combine metode tradiționale și activ-participative și să valorifice proiectele și aplicabilitatea practică. Aceste idei sunt compatibile cu noua programă.

SE SCHIMBĂ ACCENTUL

Noua programă face mult mai explicită utilizarea responsabilă a IA, analiza critică, evaluarea pe criterii tehnice/etice/legale și crearea de soluții personalizate.

20	**DOCUMENTE DE REFERINȚĂ ȘI ANEXĂ** Sursele utilizate și instrumentul editabil de planificare.

Documente curriculare și metodologice

- Ministerul Educației și Cercetării. (2025). Programa școlară pentru disciplina Tehnologia informației și a comunicațiilor, clasa a IX-a, trunchi comun (TC), Anexa nr. 22.
- Ministerul Educației, Cercetării și Inovării. (2009). Programa școlară pentru disciplina Tehnologia informației și a comunicațiilor, clasa a IX-a, ciclul inferior al liceului.
- Ministerul Educației Naționale. (2017). Programa școlară pentru disciplina Informatică și TIC, clasele a V-a–a VIII-a, aprobată prin OMEN nr. 3393/28.02.2017.
- Ministerul Educației și Cercetării – Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare. (2026). Standarde naționale de evaluare asociate disciplinei Informatică și TIC, învățământ gimnazial, clasele a V-a–a VIII-a, Anexa nr. 15.
- Ministerul Educației – Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație. (2021). Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a IX-a, în anul școlar 2021–2022. Tehnologia informației și a comunicațiilor.
- Ministerul Educației. (2023). Profilul de formare al absolventului, aprobat prin OME nr. 6731/2023.

ANEXĂ	Orientare_si_sprijin_planificare_tic_IX_TC_2026-2027. Registrul Excel conține CG–CS–EAI integral, conținuturile integrale, repartizarea orelor, planificarea agregată, cele 25%, standardele clasei a VIII-a, strategii, IA responsabilă, evaluare, interdisciplinaritate și proiect integrator.

NOTĂ PRIVIND REALIZAREA DOCUMENTULUI

TRANSPARENȚĂ	Prezentul material a fost elaborat cu sprijinul unui asistent bazat pe inteligență artificială, utilizat ca instrument de documentare, structurare, redactare și revizuire, cu respectarea cadrului legal aplicabil și a regulilor privind elaborarea materialelor educaționale. Conținutul final a fost analizat, selectat, adaptat și validat în cadrul procesului de elaborare, constituind un produs original. Drepturile asupra formei finale a materialului aparțin Ministerului Educației și Cercetării – Centrului Național pentru Curriculum și Evaluare (MEC–CNCE).

Reperele metodologice au caracter orientativ și nu limitează autonomia profesională a cadrului didactic. Programa școlară și actele normative în vigoare reprezintă referința obligatorie pentru proiectare și aplicare.