

Nr. 12255/ 23.09.2026

Avizat,
Inspector școlar general adjunct,
Prof. dr. Alexandru MITRU

Către,
TOATE UNITĂȚILE DE ÎNVĂȚĂMÂNT DIN JUDEȚUL DÂMBOVIȚA
În atenția,
profesorilor pentru disciplina INFORMATICĂ/TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A
COMUNICAȚIILOR/ INFORMATICĂ ȘI TIC
SCRISOARE METODICĂ
PRIVIND DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII ÎN ANUL ȘCOLAR 2026 - 2027

Subiect: *Repere metodologice și priorități în proiectarea și desfășurarea procesului instructiv-educativ la disciplinele informatice în anul școlar 2026-2027, în contextul aplicării noilor programe școlare*

Anul școlar 2026-2027 marchează un moment de cotitură pentru învățământul liceal din România: intrarea în vigoare a noilor programe școlare pentru clasa a IX-a (aprobate prin OMEC nr. 6930/2025) și publicarea noilor programe pentru ciclul liceal (OMEC nr. 4370/2026) redefinesc paradigma de predare, evaluare și formare a competențelor digitale și de programare.

Scrisoarea metodică are scopul de a oferi repere clare în planificarea activității didactice și pentru a alinia procesul de predare-învățare-evaluare la rigorile actuale.

I. Noutăți curriculare și structura de tranziție

Trecerea la noul curriculum național de liceu se face **progresiv**, începând cu generația de elevi înscriși în clasa a IX-a în acest an școlar:

1. Tranziția lingvistică la nivel de liceu (Python vs. C++):

- **Clasa a IX-a (noul curriculum):** Limbajul de bază utilizat pentru formarea gândirii algoritmice și a structurilor fundamentale este **Python**. Sintaxa sa clară permite mutarea accentului de pe detaliile tehnice ale limbajului pe logica rezolvării problemelor.

- **Clasele de profil intensiv (Matematică-Informatică):** Vor parcurge **Python** ca limbaj principal, integrând **C++** ca al doilea limbaj de programare.
- **Clasele a X-a, a XI-a și a XII-a:** Continuă activitatea pe **programa anterioară (în C++)**, menținând continuitatea până la finalizarea ciclului.

2. Gimnaziu (Informatică și TIC, clasele V-VIII):

- Se mențin programele bazate pe dezvoltarea gândirii computaționale (Blockly/Scratch, algoritmi simpli), procesarea textelor, prezentări și siguranță online, cu accent sporit pe utilizarea etică și responsabilă a tehnologiilor moderne.

II. Cerințe obligatorii în proiectarea didactică

Proiectarea activității trebuie să reflecte trecerea de la „transmiterea de conținuturi” la **formarea de competențe specifice**.

1. Documentele de proiectare ale profesorului

Fiecare cadru didactic va elabora la începutul anului școlar:

- **Planificarea calendaristică anuală:** Structurată pe module de învățare, corelată cu structura anului școlar.
- **Proiectarea unităților de învățare:** Recomandată pentru fiecare modul, explicitând competențele specifice, activitățile de învățare, resursele digitale și instrumentele de evaluare folosite.

2. Centrarea pe activități practice și experiențiale

- Orele din laboratorul de informatică trebuie să dedice **minimum 60-70% din timp activității practice directe a elevilor** la calculator.
- La clasa a IX-a, predarea Python se va face prin abordări moderne: *live coding*, depanare asistată (*debugging*), utilizarea mediilor de dezvoltare interactive (precum VS Code, PyCharm, Thonny sau medii bazate pe Web) și proiecte de mică anvergură.

III. Integrarea Inteligenței Artificiale (IA) și a Securității Cibernetice

Noile programe și dinamica domeniului IT impun abordarea unor teme emergente în cadrul fiecărui nivel de studiu:

- ✓ **Integrarea Inteligenței Artificiale Generative:**

- Utilizarea instrumentelor de tip LLM (Large Language Models) la clasă este permisă doar ca **asistent de învățare**, sprijinind explicarea codului, generarea de teste sau depanarea erorilor, **nu pentru înlocuirea rezolvării individuale a problemelor**.
- Profesorii vor discuta cu elevii despre aspecte etice, drepturi de autor, posibilele erori (*halucinațiile*) ale modelelor de IA și amprenta asupra securității datelor.

Observație:

În predarea disciplinelor informatice, este esențial ca profesorii și elevii să înțeleagă că **IA este un asistent de învățare, nu o sursă infailibilă de adevăr**.

Dacă un elev folosește IA pentru a-și rezolva tema la programare, el trebuie încurajat:

- **Să testeze și să ruleze codul** pe calculator (*nu doar să îl preia prin copy-paste*).
- **Să verifice documentația oficială** (ex: *docs.python.org*) pentru a confirma că funcțiile furnizate de IA există și sunt utilizate corect.
- **Să dezvolte gândirea critică**, învățând să depisteze erorile generate de AI (*debugging* pe codul produs de IA).

✓ **Securitate Cibernetică și Siguranță Online:**

În cadrul activităților desfășurate la clasă se vor include activități tematice dedicate **igienei digitale**, identificării atacurilor de tip *phishing*, protecției datelor cu caracter personal (GDPR) și utilizării de parole sigure.

IV. Strategii de evaluare

Evaluarea trebuie să măsoare **ce știe elevul să facă cu informația**, nu doar memorarea teoretică.

- **Evaluarea formativă (continuă):**
 - Se va realiza direct prin sarcini practice, teste rapide pe platforme educaționale (Moodle, Google Classroom, Kahoot, Quizizz), evaluare reciprocă (*peer-review*) la proiecte de cod și feedback imediat în timpul activității la laborator.

Evaluarea sumativă (proiecte și lucrări practice):

- Evaluarea la final de modul se va baza cu precădere pe **proiecte individuale sau de echipă** (ex: realizarea unui soft utilitar simplu în Python, o aplicație web etc.).
- Pentru probele scrise, se vor folosi itemi care testează urmărirea algoritmilor (*dry run*), corectarea erorilor de logică și optimizarea secvențelor de cod.

V. Excelență, performanță și activități *remediale*

1. Pregătirea pentru Olimpiade și Concursuri:

- Se încurajează participarea elevilor la toate competițiile școlare din domeniul disciplinelor informatice: Olimpiada Națională de informatică, Olimpiada Națională de Tehnologia informației, Olimpiada de Securitate Cibernetică, Olimpiada de Inteligență Artificială, Olimpiada de Informatică Aplicată AcadNet, Olimpiada Națională de Inovare și Creație Digitală – InfoEducație, concursurile de robotică (NEXTLAB.TECH etc.) ș.a..

2. Activitatea remedială:

- Pentru elevii care întâmpină dificultăți de abstractizare sau sintaxă, se vor organiza activități bazate care permit parcurgerea treptată de la algoritmi vizuali la cod sursă.

VI. Dezvoltare profesională și organizare

- **Formarea continuă:** Se recomandă participarea la cursurile de perfecționare organizate prin Casa Corpului Didactic Dâmbovița (CCDDB) și la cele desfășurate în cadrul proiectelor PNRR pe teme diverse care pot viza *didactica programării în Python, predarea AI la liceu, metode moderne de evaluare digitală* ș.a.
- **Portofoliul profesorului:** Trebuie să fie actualizat și să conțină: planificările calendaristice, fișele de lucru, matricele de specificații pentru evaluări, evidența progresului școlar și dovezile activității de perfecționare.
- **Managementul laboratorului:** Se recomandă verificarea periodică a infrastructurii hardware și software (instalarea mediilor de dezvoltare actualizate, verificarea filtrelor de rețea) pentru desfășurarea orelor de informatică în laborator în condiții de siguranță optime.

Inspector Școlar pentru Informatică,

Prof. Nicolae – Radu TĂBÎRCĂ