**Unitatea școlară: ............................................................... Clasa a V-a ....... Număr de ore pe săptămână: 1 oră**

**Disciplina: Informatică și TIC**

**Profesor: .............................................**

Avizat director,

**PLANIFICARE CALENDARISTICĂ**

**Anul școlar 2024-2025**

**Programa aprobată prin O.M.E.N. nr. 3393/28.02.2017**

| **Unitatea de învățare** | **Competenţe specifice** | **Conţinuturi** | **Număr**  **de ore** | **Lecția** | **Săptămâna** | **Observații** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Unitatea 1 -**  **Utilizarea calculatorului** | **1.1** | - Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică  - Poziția corectă a corpului la stația de lucru | **1** | **Lecția 1** | **S1** | **Modul 1** |
| - Sisteme de calcul și de comunicații întâlnite în viața cotidiană | **1** | **Lecția 2** | **S2** | **Modul 1** |
| **1.2** | - Rolul unui sistem de operare  - Elemente de interfață ale unui sistem de operare |
| - Organizarea datelor pe suport extern  - Operații cu fișiere și directoare | **2** | **Lecția 3** | **S3-S4** | **Modul 1** |
| **1.3** | - Servicii ale rețelei Internet  - Serviciul World Wide Web:  - Navigarea pe Internet  - Căutarea informațiilor pe Internet utilizând motoare de căutare  - Salvarea informațiilor de pe Internet  - Drepturi de autor  - Siguranța pe Internet | **2** | **Lecția 4** | **S5-S6** | **Modul 1** |
| **3.1** | - Rolul unui editor grafic. Elemente de interfață specifice  - Crearea, deschiderea şi salvarea fişierelor grafice  - Comenzi pentru selectare, copiere, mutare, ştergere  - Redimensionarea, trunchierea, rotaţia unei imagini  - Panoramare imagine  - Instrumente de desenare  - Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor  - Crearea culorilor personalizate. Stiluri de umplere  - Inserarea şi formatarea textului | **2** | **Lecția 5** | **S7** | **Modul 1** |
| **S8** | **Modul 2** |
| **1.1**  **1.2**  **1.3**  **3.1** | **-** Recapitulare | **2** | **Recapi-tulare U1** | **S9-S10** | **Modul 2** |
| - **Evaluare sumativă** | **1** | **Evaluare U1** | **S11** | **Modul 2** |
| **Unitatea 2 -**  **Componentele calculatorului** | **1.1** | - Momente principale în evoluția sistemelor de calcul | **1** | **Lecția 6** | **S12** | **Modul 2** |
| - Structura generală a unui sistem de calcul  - Rolul componentelor hardware ale unui sistem de calcul | **1** | **Lecția 7** | **S13** | **Modul 2** |
| - Dispozitive de stocare a datelor:  - Exemple de dispozitive de stocare a datelor  - Unități de măsură pentru capacitatea de stocare  - Comparație între dispozitivele de stocare în funcție de capacitate | **2\*** | **Lecția 8** | **S14-S15** | **Modul 2** |
| - Dispozitive de intrare: exemple, rol, mod de utilizare  - Dispozitive de ieșire: exemple, rol, mod de utilizare  - Dispozitive de intrare-ieșire: exemple, rol, mod de utilizare | **2** | **Lecția 9** | **S16-S17** | **Modul 3** |
| **1.1**  **1.2**  **1.3**  **3.1** | - Recapitulare | **2** | **Recapi-tulare U2** | **S18-S19** | **Modul 3** |
| - **Evaluare sumativă** | **1** | **Evaluare U2** | **S20** | **Modul 3** |
| **Unitatea 3 -**  **Algoritmi și povești digitale** | **2.1**  **2.2**  **2.3**  **3.1**  **3.2** | - Noțiunea de algoritm  - Proprietăți ale algoritmilor | **1** | **Lecția 10** | **S21** | **Modul 4** |
| - Medii grafice interactive - elemente de interfață specifice mediului grafic interactiv - Scratch |
| - Proprietăți ale algoritmilor | **1** | **Lecția 11** | **S22** | **Modul 4** |
| - Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmii în funcţie de rolul acestora (de intrare, de ieșire, de manevră) | **1** | **Lecția 12** | **S23** | **Modul 4** |
| - Structura liniară (secvențială)  - Constante și variabile  - Modalități de reprezentare a structurii secvențiale prin blocuri grafice - Scratch | **2** | **Lecția 13** | **S24-S25** | **Modul 4** |
| - Recapitulare | **2** | **Recapi-tulare U3** | **S26-S27** | **Modul 4** |
| - **Evaluare sumativă** | **1** | **Evaluare U3** | **S28** | **Modul 4** |
| **Unitatea 4 -**  **Algoritmi** **și jocuri digitale** | **2.1**  **2.2**  **2.3**  **3.2**  **3.3** | - Structura alternativă (decizională)  - Expresii (operatori relaționali, logici)  - Modalități de reprezentare a structurii alternative prin blocuri grafice - Scratch | **1** | **Lecția 14** | **S29** | **Modul 5** |
| - Expresii (operatori aritmetici, evaluarea expresiilor) | **1** | **Lecția 15** | **S30** | **Modul 5** |
| - Ora de programare/ Proiect Scratch | **1** | **Lecția 16** | **S31** | **Modul 5** |
| - Recapitulare | **2** | **Recapi-tulare U4** | **S32-S33** | **Modul 5** |
| - **Evaluare sumativă** | **1** | **Evaluare U4** | **S34** | **Modul 5** |
|  | (\* poate fi cu o oră mai puțin pentru desfășurarea Programul național „Școala altfel” sau „Săptămâna Verde”) | | | | |
| **Recapitulare** | **Recapitulare și evaluare finală** | | **2\*** |  | **S35-S36** | **Modul 5** |

**Competențe generale:**

**1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor**

**2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației**

**3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor**

**Competenţe specifice:**

1.1. Utilizarea eficientă şi în condiţii de siguranţă a dispozitivelor de calcul

1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software

1.3. Utilizarea eficientă şi în siguranță a Internetului ca sursă de documentare

2.1. Identificarea unor modalități algoritmice pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană, exprimate în limbaj natural

2.2. Identificarea datelor cu care lucrează algoritmii în scopul utilizării acestora în prelucrări

2.3. Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi cu ajutorul secvențelor de operații și a deciziilor pentru rezolvarea unor probleme simple

3.1. Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor materiale digitale

3.2. Implementarea unui algoritm care conţine structura secvenţială şi/sau alternativă într-un mediu grafic interactiv

3.3. Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale

|  |  |
| --- | --- |
| **STRUCTURA ANULUI ȘCOLAR 2024-2025 \*** | |
| **MODULUL I** | |
| **SĂPTĂMÂNA 1** | 09. 09. 2024 – 13. 09. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 2** | 16. 09. 2024 – 20. 09. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 3** | 23. 09. 2024 – 27. 09. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 4** | 30. 09. 2024 – 04. 10. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 5** | 07. 10. 2024 – 11. 10. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 6** | 14. 10. 2024 – 18. 10. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 7** | 21. 10. 2024 – 25. 10. 2024 |
| ***VACANȚĂ DE TOAMNĂ***  ***28 OCTOMBRIE 2024 - 1 NOIEMBRIE 2024*** | |
| **MODULUL II** | |
| **SĂPTĂMÂNA 8** | 04. 11. 2024 – 08. 11. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 9** | 11. 11. 2024 – 15. 11. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 10** | 18. 11. 2024 – 22. 11. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 11** | 25. 11. 2024 – 29. 11. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 12** | 02. 12. 2024 – 06. 12. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 13** | 09. 12. 2024 – 13. 12. 2024 |
| **SĂPTĂMÂNA 14** | 16. 12. 2024 – 20. 12. 2024 |
| ***VACANȚĂ DE CRĂCIUN***  ***23 DECEMBRIE 2024 – 7 IANUARIE 2025*** | |
| **MODULUL III** | |
| **SĂPTĂMÂNA 15** | 08. 01. 2025 – 10. 01. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 16** | 13. 01. 2025 – 17. 01. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 17** | 20. 01. 2025 – 24. 01. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 18** | 27. 01. 2025 – 31. 01. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 19** | 03. 02. 2025 – 07. 02. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 20** | 10. 02. 2025 – 14. 02. 2025 |
| ***VACANȚĂ DE SCHI\*\****  ***17 FEBRUARIE 2025 – 21 FEBRUARIE 2025*** | |
| **MODULUL IV** | |
| **SĂPTĂMÂNA 21** | 24. 02. 2025 – 28. 02. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 22** | 03. 03. 2025 – 07. 03. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 23** | 10. 03. 2025 – 14. 03. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 24** | 17. 03. 2025 – 21. 03. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 25** | 24. 03. 2025 – 28. 03. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 26** | 31. 03. 2025 – 04. 04. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 27** | 07. 04. 2025 – 11. 04. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 28** | 14. 04. 2025 – 16. 04. 2025 |
| ***VACANȚĂ DE PAȘTE***  ***18 APRILIE 2025 – 25 APRILIE 2025*** | |
| **MODULUL V** | |
| **SĂPTĂMÂNA 29** | 28. 04. 2025 – 30. 04. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 30** | 05. 05. 2025 – 09. 05. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 31** | 12. 05. 2025 – 16. 05. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 32** | 19. 05. 2025 – 23. 05. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 33** | 26. 05. 2025 – 30. 05. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 34** | 02. 06. 2025 – 06. 06. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 35** | 09. 06. 2025 – 13. 06. 2025 |
| **SĂPTĂMÂNA 36** | 16. 06. 2025 – 20. 06. 2025 |
| \* variabile în funcție de unitatea școlară: Programele Săptămâna Verde, Școala altfel, 09.09.2024 – 30.05.2025 | |
| \*\* variabilă, în funcție de județ | |