

Unitatea școlară:

Clasa a VI-a

Număr de ore pe săptămână: 1 oră

Disciplina: Informatică și TIC

Profesor:

Avizat director,

Avizat șef de catedră,

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ

Anul școlar 2023-2024

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

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore	Lecția	Săptămâna	Observații
Recapitulare		- Recapitularea și evaluarea cunoștințelor din clasa a V-a	2	Lecția 1	S1-S2	Modul 1
Unitatea 1 - Prezentări	1.1	- Elemente de interfață a unei aplicații de realizare a prezentărilor - Instrumente de bază ale aplicației de realizare a prezentărilor - Operații de gestionare a prezentărilor: creare, deschidere, expunere, salvare în diverse formate, închidere	1	Lecția 2	S3	Modul 1
		- Structura unei prezentări: diapozitive, obiecte utilizate în prezentări (casete de text, imagini importate, forme, sunete, tabele, legături) - Operații de editare a unei prezentări: inserare, copiere, mutare, ștergere a unui diapozitiv/obiect - Formatarea textului, obiectelor, diapozitivelor	2	Lecția 3	S4-S5	Modul 1
		- Efecte de animație - Efecte de tranziție - Modalități de expunere a unei prezentări - Reguli elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea unei prezentări	2	Lecția 4	S6-S7	Modul 1

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore	Lecția	Săptămâna	Observații
	1.1 2.2 3.1 3.2	- Reguli elementare de susținere a unei prezentări *realizarea unei prezentări noi, pe o temă atractivă, aplicând efecte de animație obiectelor și de tranziție diaporitivelor și expunerea prezentării	2	Lecția 5	S8	Modul 2
		- Recapitulare	1	Recapitulare U1	S9	Modul 2
		- Evaluare sumativă	1	Evaluare U1	S10	Modul 2
Unitatea 2 - Internet	1.3	- Măsuri de siguranță în utilizarea internetului (de exemplu, utilizarea programelor de tip antivirus) - Protecția datelor personale în comunicarea prin internet (de exemplu, construcția și protejarea parolelor, identitatea virtuală)	1	Lecția 6	S11	Modul 2
	1.3 3.3	- Poșta electronică (email): conturi, adresă de poștă electronică, structura unui mesaj transmis prin poșta electronică - Dosare cu mesaje, agendă de utilizatori	1	Lecția 7	S12	Modul 2
	1.3 2.2 3.3	- Operații specifice cu mesaje electronice: deschidere, compunere, trimitere, răspuns, redirectionare, atașarea unui fișier - Reguli de comunicare în mediul online (netichetă): formule de adresare, reguli de scriere	1	Lecția 8	S13	Modul 2
	1.3 2.2 3.3	- Recapitulare - Evaluare sumativă	1	Recapitulare și Evaluare U2	S14	Modul 2
Unitatea 3 - Animații grafice și modele 3D	1.2 2.2	- Elemente de interfață ale unei aplicații de animație grafică - Instrumente de bază ale unei aplicații de animație grafică - Operații de gestionare a animațiilor: creare, deschidere, expunere, salvare, închidere, testare, depanare - Scenariul unei animații: compoziție, cadre, obiecte animate	2	Lecția 9	S15-S16	Modul 3

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore	Lecția	Săptămâna	Observații
	1.2 2.2 3.2 3.3	- Operații de editare a unei compoziții: inserare, copiere, mutare, ștergere a obiectelor/cadrelor - Operații de editare a proprietăților unui obiect: dimensionare, rotire, transparență, poziționare - Operații specifice de realizare a unei animații: efecte de mișcare, temporizare, efecte sonore	2	Lecția 10	S17-S18	Modul 3
		- Controlul animației prin structuri de control sau de la tastatură	1	Lecția 11	S19	Modul 3
		- Recapitulare	1	Recapitulare U3	S20	Modul 3
		- Evaluare sumativă	1	Evaluare U3	S21	Modul 3
Unitatea 4 - Algoritmi	2.1 2.2 2.3 3.2	- Elemente de interfață ale unei aplicații de exersare a algoritmilor - Instrumente de bază utilizate în exersarea algoritmilor - Etapele unui exercițiu algoritmic utilizând aplicația aleasă	2	Lecția 12	S22-S23	Modul 3/4
		- Structura repetitivă condiționată anterior - Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice - Scratch	3	Lecția 13	S24-26	Modul 4
		- Structura repetitivă condiționată posterior - Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice - Scratch	3	Lecția 14	S27-S29	Modul 4
		- Structura repetitivă cu contor - Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice - Scratch	3	Lecția 15	S30-S32	Modul 5
		- Recapitulare	1	Lecția 16	S33-S36	Modul 5
		- Ora de programare/Proiect Scratch	1			
		- Evaluare sumativă	1			

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**

Competențe specifice:

- 1.1. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei prezentări
- 1.2. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei animații grafice
- 1.3. Aplicarea operațiilor specifice pentru comunicarea prin internet
- 2.1. Utilizarea unui mediu grafic-interactiv pentru exersarea algoritmilor
- 2.2. Aplicarea etapelor de rezolvare pentru cerințe simple, corespunzătoare unor situații familiare
- 2.3. Reprezentarea algoritmilor de prelucrare a informației pentru rezolvarea unor situații problemă
- 3.1. Elaborarea de prezentări folosind operații specifice, pentru a ilustra diverse teme
- 3.2. Elaborarea de animații grafice și modele 3D folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme
- 3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor materiale digitale