

**Avizat**

**Director,**

**Prof. Balteș Simona**

**Disciplina: INFORMATICA SI TIC**

**Programa școlară aprobată cu OMEN Nr. 3393/28.02.2017**

**Nr. de ore/an: 36 ore/an**

**Nr. de ore/săptămână: o oră/săptămână**

**Avizat**

**Comisie curriculum**

**Prof. Dodu Cristina Viorica**

**Clasa: a VII-a A, B, C,D**

**Profesor: Grasu Antoaneta**

**PLANIFICARE anuală**

**An şcolar: 2023-2024**

| **MODUL** | **Unitatăți de învățare** | **Competenţe generale** | **Număr**  **de ore** | **Săptămâna** | **Observații** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MODUL**  **1** | **1. APLICAȚII COLABORATIVE** | **1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnicii de calcul și de cmunicații**  **2. Rezolvarea unor probleme elementare prin construirea unor algoritmi de prelucrare a informației**  **3. Elaborarea creativă de produse informatice care să valorifice conexiunile dintre disciplina Informatică și TIC și societate** | **3** | **S1 – S3** | **UÎ.1 (3 ore)** |
| **2. LIMBAJ DE PROGRAMARE** | **3 (+1)** | **S4 – S6** | **UÎ.2 (10 ore)**  **MODUL 1 (3 ore)**  **MODUL 2 (7 ore)**  **S7**  23-27.10  **Școala altfel** |
| **MODUL**  **2** | **7** | **S8 – S14** |
| **MODUL**  **3** | **3. EDITORUL DE TEXTE** | **7** | **S15– S21** | **UÎ.3 (14 ore)**  **MODUL 3 (7 ore)**  **MODUL 4 (7 ore)**  **S29**  22-26.04  **Săptămâna verde** |
| **MODUL**  **4** | **7 (+1)** | **S22 – S29** |
| **MODUL**  **5** | **4. APLICAȚII DE PRELUCRARE AUDIO-VIDEO** | **5** | **S30 – S34** | **UÎ.4 (5 ore)** |
| **Recapitulare finală/Evaluare** |  | **2** | **S35 S36** |



**Avizat**

**Director,**

**Prof. Balteș Simona**

|  |  |
| --- | --- |
| **Disciplina: INFORMATICA SI TIC** |  |
| **Programa școlară aprobată cu OMEN Nr. 3393/28.02.2017** |  |
| **Nr. de ore/an: 36 ore/an**  **Avizat**  **Comisie curriculum**  **Prof. Dodu Cristina Viorica** |  |
| **Nr. de ore/săptămână: o oră/săptămână** |  |
| **Clasa: a VII-a A, B, C, D** |  |
| **Profesor: Grasu Antoaneta** |  |
|  |  |

**PLANIFICARE CALENDARISTICĂ**

**An şcolar: 2023-2024**

| **MODUL** | **Unitatea de învățare** | **Competențe specifice** | **Conținuturi** | **Nr. ore** | **Săptămâna** | **Observații** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MODUL**  **1** | **1. Aplicații colaborative** | **1.1**  **1.3**  **3.1** | **Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică. Recapitulare clasa a VI-a**  **Noțiunea de aplicație colaborativă. Facilități ale aplicațiilor de tip colaborativ. Accesare/conectare în aplicația colaborativă.**  **Interfața aplicației colaborative .Instrumente de lucru: documente, prezentări** | **1** | **S1** |  |
| **Operații permise în aplicație: publicare, modificare conținuturi în aplicația colaborativă. Noțiuni de etică într-un mediu colaborativ** | **1** | **S2** |  |
| **Aplicații/Evaluare** | **1** | **S3** |  |
|  | **1.1**  **1.4.**  **2.1**  **2.2**  **3.3** | **Recapitularea cunoștințelor din anul școlar anterior: algoritmi reprezentați prin blocuri grafice** | **2** | **S4 S5** |  |
| **2. Limbaj de programare** | **Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și depanare**  **Structura programelor. Vocabularul limbajului** | **1** | **S6** | **S7**  28.10-05.11  Şcoala altfel |
|  | VACANȚĂ  28.10-05.11 |
|  |  | **1.1**  **1.4.**  **2.1**  **2.2**  **3.3** | **Tipuri de date. Operații de citire și afișare a datelor** | **1** | **S8** |  |
| **MODUL**  **2** | **2. Limbaj de programare** | **Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurii liniare.** | **2** | **S9 S10** |  |
| **Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurii alternative.** | **2** | **S11 S12** |  |
| **Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurilor repetitive..** | **1** | **S13** |  |
|  |  | **Aplicații recapitulative. Evaluarea unității de învățare** | **1** | **S14** | VACANȚĂ  23.12-07.01 |
| **MODUL**  **3** | **3. Editorul de texte** | **1.3**  **1.4**  **2.1**  **2.2**  **3.1** | **Interfața unei aplicații de realizare a documentelor**  **Operații pentru gestionarea unui document: creare, deschidere,**  **vizualizare, salvare, închidere** | **1** | **S15** |  |
| **Operații de editare într-un document: copiere, mutare, ștergere** | **1** | **S16** |  |
| **Operații de formatare: pagină, text, liste, imagine** | **5** | **S17-S21** | VACANȚĂ  24.02-03.03 |
| **MODUL**  **4** | **Operații de formatare tabel** | **3** | **S22 - S24** | **S29**  22-26.04  Săptămâna verde |
| **Reguli generale de tehnoredactare și estetică a paginii tipărite Aplicații recapitulative. Evaluarea unității de învățare** | **3** | **S25- S28** |
| **MODUL**  **5** | **4. Aplicații de prelucrare**  **audio-video** | **1.2**  **3.2** | **Editarea fișierelor audio**  **Operații pentru gestionarea unei aplicații audio.** | **1** | **S30** | VACANȚĂ  27.04-07.05 |
| **Editarea unui fișier video**  **Operații pentru gestionarea unei aplicații audio-video** | **2** | **S31 S32** |  |
| **Aplicații. Evaluarea unității de învățare** | **2** | **S33 S34** |
| **Recapitulare finală** |  | **Recapitulare finală. Evaluare finală** | **2** | **S35 S36** |  |

**Competențe specifice:**

1.1. Editarea/tehnoredactarea de documente utilizând aplicații specializate

1.2. Documentarea pe diferite teme prin utilizarea aplicațiilor audio, respectiv audio-video

1.3. Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unor materiale digitale

1.4. Utilizarea unui mediu de programare pentru implementarea algoritmilor

2.1. Analizarea enunțului unei probleme simple în vederea rezolvării ei printr-un algoritm

2.2. Construirea unor algoritmi elementari care combină structurile secvențiale, alternative, repetitive în scopul rezolvării unor probleme

3.1. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate

3.2. Elaborarea unor materiale audio-video pentru a ilustra o temă dată, folosind aplicații dedicate

3.3. Implementarea algoritmilor într-un mediu de programare în scopul rezolvării creative a unor probleme având caracter aplicativ



**Avizat**

**Comisie curriculum**

**Prof. Dodu Cristina Viorica**

**Avizat**

**Director,**

**Prof. Balteș Simona**

|  |
| --- |
| **Disciplina: INFORMATICA SI TIC** |
| **Programa școlară aprobată cu OMEN Nr. 3393/28.02.2017** |
| **Nr. de ore/an: 36 ore/an** |
| **Nr. de ore/săptămână: o oră/săptămână** |
| **Clasa: a VII-a A, B, C, D** |
| **Profesor: Grasu Antoaneta** |

**PROIECTUL UNITĂŢII DE ÎNVĂŢARE**

**MODULUL I – 3 ORE**, Unitatea de învățare: **1.** **Aplicații colaborative**

Număr ore alocate: **3 (S1 – S3)**

| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică. Recapitulare clasa a VI- |  | Identificarea normelor de protecţie în laborator  Recapitularea cunoștințelor din anul școlar anterior Recapitulare clasa a VI-a. |  |  |
| Noțiunea de aplicație colaborativă.  Facilități ale aplicațiilor de tip colaborativ.  Accesare/conectare în aplicația colaborativă. | 1.1.  1.3.  3.1. | Prezentarea noțiunii de aplicație colaborativă. Analizarea unei aplicații colaborative care va fi studiate. Crearea conturilor necesare accesării aplicației. | Manual  Laptop conectat la internet  Videoproiector  Caiete | Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice |
| Interfața aplicației colaborative  Instrumente de lucru: documente, prezentări | Operații cu o aplicație colaborativă ce permite manevrarea documentelor(ex. Google Docs) și a prezentărilor (ex. Google Slides).  Realizarea de documente și prezentări cu ajutorul exercițiilor și indicațiilor din manual. |
| Operații permise în aplicație: publicare, modificare conținuturi în aplicația colaborativă  Noțiuni de etică într-un mediu colaborativ;  Aplicații recapitulative. Evaluare | Rezolvarea unor exerciții propuse pentru a testa operațiile permise în aplicație. Realizarea de aplicații cu autor colectiv (pe grupe sau pe clasă) utilizând aplicații colaborative  Prezentarea elementelor de etică într-un mediu colaborativ, precum și cum se pot proteja utilizatorii împotriva fraudei într-un mediu colaborativ |

**MODULUL I – 3 ORE, MODULUL 2 – 7 ORE,** Unitatea de învățare: **2. Limbaj de programare**

Număr ore alocate: **10 (S4-S14)**

| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Recapitularea cunoștințelor din anul școlar anterior: algoritmi | | | Manual  Laptop  conectat la internet, cu mediul de programare instalat sau online  Videoproiector  Filme didactice  Caiete | Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice  Proiect  Portofoliu  electronic |
| Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și depanare | 1.4  2.1  2.2  3.3 | Prezentarea/descoperirea limbajelor de programare. Scurtă prezentare a limbajului C++, a vocabularului acestuia, a tipurilor de date ce pot apărea și a structurii unui program scris în acest limbaj. Prezentarea mediului de programare și a facilităților acestuia.  Prezentarea instrucțiunilor de citire și afișare și rezolvarea unor probleme simple pentru exersarea scrierii programelor.  Scrierea unor programe, depanarea și rularea acestora. Se prezintă instrucțiunile specifice limbajului de programare  Se discută problemele propuse spre rezolvare și se continuă cu rezolvarea de probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor alternative și se rezolvă probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor repetitive și se rezolvă probleme.  Activități practice și/sau evaluare a portofoliului. |
| Structura programelor  Vocabularul limbajului |
| Date numerice  Operații de citire și afișare a datelor |
| Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare   * a structurii liniare * a structurii alternative * a structurilor repetitive. |
| Aplicații recapitulative. Evaluare |

Unitatea de învățare: **2.** **Editor de texte**

Număr ore alocate:**10 (S6-S15)**

| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Interfața unei aplicații de realizare a documentelor  Instrumente de bază ale unei aplicații de realizare a documentelor  Operații pentru gestionarea unui document: creare, deschidere, vizualizare, salvare, închidere | 1.1  3.1 | Alegerea unui editor de texte și studierea interfeței acestuia. Identificare instrumentelor de bază ale aplicației alese și găsirea unor reguli simple de accesare/găsire ale acestora.  Exersarea, pe computer, a operațiilor de creare a unui document, salvare, deschidere și închidere. | Manual  Calculator  Videoproiector  Caiete | Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice  Proiect  Portofoliu  electronic |
| Obiecte într-un document: text, imagini, tabele  Operații de editare într-un document: copiere, mutare, ștergere | Utilizarea editorului de texte pentru operarea cu imagini, text, tabele.  Se realizează documente de tip scrisoare, carte de vizită, diplomă, felicitare etc. |
| Operații de formatare a unui document: text, imagine, tabel, pagină | Se rezolvă cel puțin două exerciții propuse, urmărind indicațiile din manual. |
| Reguli generale de tehnoredactare și estetică a paginii tipărite  Reguli de lucru în realizarea unui document conform unor specificații (dimensiune pagină, dimensiune font, dimensiune imagine, format tabel) | Se analizează regulile de tehnoredactare prezentate în manual, discutând logica acestora. Se realizează cel puțin un document după specificații date. |
| Aplicații recapitulative. Evaluare | Activități practice și/sau evaluare a portofoliului. |

Unitatea de învățare: **3. Limbaj de programare**

Număr ore alocate:**14 (S16-S29)**

| **Conținuturi** | | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Recapitulare: algoritmi reprezentați prin blocuri grafice | | | | Manual  Calculator  conectat la internet, cu mediul de programare instalat  (CodeBlocks).  Manual  Calculator  conectat la internet, cu mediul de programare instalat  (CodeBlocks). | Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice  Proiect  Portofoliu  electronic  Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice  Proiect  Portofoliu  electronic |
| Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și depanare | 1.4 2.1 2.2 3.3  1.4 2.1 2.2 3.3 | | Prezentarea/descoperirea limbajelor de programare. Scurtă prezentare a limbajului C++, a vocabularului acestuia, a tipurilor de date ce pot apărea și a structurii unui program scris în acest limbaj. Prezentarea mediului de programare și a facilităților acestuia. |
| Structura programelor  Vocabularul limbajului |
| Date numerice  Operații de citire și afișare a datelor | Prezentarea instrucțiunilor de citire și afișare și rezolvarea unor probleme simple pentru exersarea scrierii programelor.  Scrierea unor programe, depanarea și rularea acestora. Se prezintă instrucțiunile specifice limbajului de programare |
| Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurii liniare  Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurii alternative  Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare a structurilor repetitive. | Se discută problemele propuse spre rezolvare și se continuă cu rezolvarea de probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor alternative și se rezolvă probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor repetitive și se rezolvă probleme. |
| Aplicații recapitulative. Evaluare | Activități practice și/sau evaluare a portofoliului. |

Unitatea de învățare: **4.** **Aplicații de prelucrare audio-video**

Număr ore alocate: **4 (S30-S34, S32 Săptămâna altfel)**

| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Editarea fișierelor audio  Operații pentru gestionarea unei aplicații audio. | 1.2.  3.2. | Prezentare interfața unei aplicații de prelucrare a fișierelor audio  Executare de operații în aplicația audio | Manual  Calculator  Videoproiector  Caiete | Observare sistematică și notare  Aplicații practice  Proiect Portofoliu  electronic |
| Editarea unui fișier video  Operații pentru gestionarea unei aplicații audio-video | Prezentare interfața unei aplicații de prelucrare a fișierelor audio-video  Executare de operații în aplicația audio-video  Realizarea unui clip tematic prin editarea audio-video aplicând operațiile specifice. |
| Aplicații recapitulative. Evaluare | Portofoliu electronic |

Unitatea de învățare: **5. Recapitulare finală. Evaluare finală**

Număr ore alocate: **1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| Recapitulare finală. Evaluare finală | 1.1 1.2 1.3 1.4 2.1 2.2 3.1 3.2 3.3 | Recapitulare finală, pe baza proiectelor din portofoliul electronic  Prezentare portofolii | Portofoliu electronic final | Prezentare  Portofolii  2019-2020-7CLASA |

**PROIECTUL UNITĂŢII DE ÎNVĂŢARE**

Unitatea de învățare: **1. Limbaj de programare**

Număr ore alocate: **14 (S1-S14)**

| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Norme de protecţie în laborator. Recapitularea cunoștințelor din anul școlar anterior: algoritmi | | | Manual  Calculator/Smartphone  conectat la internet, cu mediul de programare instalat sau online  Videoproiector  Filme didactice  Caiete | Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice  Proiect  Portofoliu  electronic |
| Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și depanare | 1.4  2.1  2.2  3.3 | Prezentarea/descoperirea limbajelor de programare. Scurtă prezentare a limbajului C++, a vocabularului acestuia, a tipurilor de date ce pot apărea și a structurii unui program scris în acest limbaj. Prezentarea mediului de programare și a facilităților acestuia.  Prezentarea instrucțiunilor de citire și afișare și rezolvarea unor probleme simple pentru exersarea scrierii programelor.  Scrierea unor programe, depanarea și rularea acestora. Se prezintă instrucțiunile specifice limbajului de programare  Se discută problemele propuse spre rezolvare și se continuă cu rezolvarea de probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor alternative și se rezolvă probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor repetitive și se rezolvă probleme.  Activități practice și/sau evaluare a portofoliului. |
| Structura programelor  Vocabularul limbajului |
| Date numerice  Operații de citire și afișare a datelor |
| Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare   * a structurii liniare * a structurii alternative * a structurilor repetitive. |
| Aplicații recapitulative. Evaluare |

|  |  |
| --- | --- |
| **Avizat**  **Director** |  |
| **Disciplina: Informatică și TIC** |  |
| **Clasa: a VII-a** |  |
| **Nr de ore/an: 34 ore/an** **Avizat**  **Comisie curriculum**  **Prof. Geantă Andronache Ana** |  |
| **Nr. ore /săptămână: 1** |  |
| **Profesor: GRASU ANTOANETA** |  |
| **An şcolar: 2021-2022** |  |
| **Plan de învăţământ aprobat prin Ordinul M.E.C.T.S.:** |  |
| **Programa aprobata prin Ordinul M.E.C.T.S.: 3393/28.02.2017** |  |

**PLANIFICARE ANUALĂ**

| **Unitatăți de învățare** | **Competenţe generale** | **Număr**  **de ore** | **Săptămâna** | **Observații** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. Limbaj de programare** | **1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnicii de calcul și de comunicații**  **2. Rezolvarea unor probleme elementare prin construirea unor algoritmi de prelucrare a informației**  **3. Elaborarea creativă de produse informatice care să valorifice conexiunile dintre disciplina Informatică și TIC și societate** | **14** | **S1-S14** |  |
| **2. Aplicații colaborative** | **3** | **S15-S17** |  |
| **3. Editorul de texte** | **7** | **S18-S24** |
| **4. Aplicații de prelucrare audio-video** | **7 (+1)** | **S25-S32** |
| **5.**  **Recapitulare finală. Evaluare finală** | **2** | **S33 S34** |



|  |  |
| --- | --- |
| **Disciplina: Informatică și TIC**  **Avizat**  **Director** |  |
| **Clasa: a VII-a** |  |
| **Nr de ore/an: 34 ore/an** |  |
| **Nr. ore /săptămână: 1**  **Avizat**  **Comisie curriculum**  **Prof. Geantă Andronache Ana** |  |
| **Profesor: GRASU ANTOANETA** |  |
| **An şcolar: 2021-2022** |  |
| **Plan de învăţământ aprobat prin Ordinul M.E.C.T.S.:** |  |
| **Programa aprobata prin Ordinul M.E.C.T.S.: 3393/28.02.2017** |  |

**PROIECTUL UNITĂŢII DE ÎNVĂŢARE**

Unitatea de învățare: **1. Limbaj de programare**

Număr ore alocate: **14 (S1-S14)**

| **Conținuturi** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Norme de protecţie în laborator. Recapitularea cunoștințelor din anul școlar anterior: algoritmi | | | Manual  Calculator/Smartphone  conectat la internet, cu mediul de programare instalat sau online  Videoproiector  Filme didactice  Caiete | Observare sistematică și notare  Evaluare orală  Aplicații practice  Proiect  Portofoliu  electronic |
| Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și depanare | 1.4  2.1  2.2  3.3 | Prezentarea/descoperirea limbajelor de programare. Scurtă prezentare a limbajului C++, a vocabularului acestuia, a tipurilor de date ce pot apărea și a structurii unui program scris în acest limbaj. Prezentarea mediului de programare și a facilităților acestuia.  Prezentarea instrucțiunilor de citire și afișare și rezolvarea unor probleme simple pentru exersarea scrierii programelor.  Scrierea unor programe, depanarea și rularea acestora. Se prezintă instrucțiunile specifice limbajului de programare  Se discută problemele propuse spre rezolvare și se continuă cu rezolvarea de probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor alternative și se rezolvă probleme.  Se prezintă instrucțiunile pentru implementarea structurilor repetitive și se rezolvă probleme.  Activități practice și/sau evaluare a portofoliului. |
| Structura programelor  Vocabularul limbajului |
| Date numerice  Operații de citire și afișare a datelor |
| Instrucțiuni/comenzi pentru implementarea în limbaj de programare   * a structurii liniare * a structurii alternative * a structurilor repetitive. |
| Aplicații recapitulative. Evaluare |