

**Avizat**

**Director,**

**prof Balteș Simona**

**Disciplina: INFORMATICĂ ȘI TIC**

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

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

**Avizat**

**Comisie Educație incluzivă**

**Prof. Niță Gabriela Daniela**

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

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

**Profesor: Grasu Antoaneta**

**PLANIFICARE ANUALĂ**

**An şcolar: 2023 - 2024**

**Elev VA: S.G.A.**

**Elevi VC: A.E.M., S.A.A.**

| **MODUL** | **Unitatăți de învățare** | **Competenţe generale** | **Număr**  **de ore** | **Săptămâna** | **Observații** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MODUL**  **1** | 1. **SISTEME DE CALCUL ȘI DE COMUNICAȚII** | **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** | **6 (+1)** | **S1 – S7** | **UÎ.1 (6 ore)**  **S7**  (23-27.10)  **Școala altfel** |
| **MODUL**  **2** | **2. SISTEMUL DE OPERARE** | **3** | **S8 - S10** | **UÎ.2 (3 ore)** |
| **3. EDITARE GRAFICĂ** | **4** | **S11- S14** | **UÎ.3 (4 ore)** |
| **MODUL**  **3** | **4.**   **INTERNET** | **5** | **S15 – S19** | **UÎ.4 (5ore)** |
| **5.**  **ALGORITMI** | **2** | **S20 S21** | **UÎ.5 (9 ore)**  **MODUL 3 (2 ore)** |
| **MODUL**  **4** | **7 (+1)** | **S22- S29** | **MODUL 4 (7 ore)**  **S29**  22-26.04  **Săptămâna verde** |
| **MODUL**  **5** | **6. PRIMII PAȘI ÎN PROGRAMARE** | **6** | **S30 – S35** | **UÎ.6 (6 ore)** |
| **Recapitulare finală/Evaluare** |  | **1** | **S36** |



**Avizat**

**Director,**

**prof Balteș Simona**

**Disciplina: INFORMATICĂ ȘI TIC**

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

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

**Avizat**

**Comisie Educație incluzivă**

**Prof. Niță Gabriela Daniela**

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

**Clasa: a V-a**

**Profesor: Grasu Antoaneta**

**PLANIFICARE CALENDARISTICĂ**

**An şcolar: 2023 – 2024**

**Elev VA: S.G.A.**

**Elevi VC: A.E.M., S.A.A.**

| **Modul** | **Unitatea de învățare** | **Competențe specifice** | **Conținuturi** | **Nr. de ore** | **Săptămâna** | **Observații** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MODUL 1** | **1. Sisteme de calcul și de comunicații** | **1.1** | **Norme de ergonomie și siguranță** | **1** | **S1** |  |
| **1.1** | **Istoria sistemelor de calcul și de comunicații** | **1** | **S2** | Conținut exceptat de la evaluare |
| **1.1** | **Hardware sau „din ce este format un calculator”** | **1** | **S3** | Conținut simplificat |
| **1.1** | **Dispozitive periferice** | **1** | **S4** | Conținut individualizat |
| **1.1** | **Dispozitive de stocare a datelor** | **1** | **S5** | Conținut individualizat |
| **1.1** | **Exerciții recapitulative/ Evaluarea unității de învățare** | **1** | **S6** | Conținut individualizat  **S7** Săptămâna Altfel |
| **MODUL 2** | **2. Sistemul de operare** | **1.2** | **Sistemul de operare. Elemente de interfață** | **1** | **S8** | VACANȚĂ 23-27.10  Conținut simplificat |
| **1.2** | **Memorarea și organizarea datelor** | **1** | **S9** | Conținut simplificat |
| **1.2** | **Operații cu fișiere și foldere** | **1** | **S10** |  |
| **1.2** | **Exerciții recapitulative/Evaluarea unității de învățare** | **1** | **S11** | Conținut individualizat |
| **3. Editare grafică** | **1.3** | **Editorul grafic. Elemente de interfață** | **1** | **S12** |  |
| **1.3** | **Operații pentru realizarea graficii 2D** | **1** | **S13** |  |
| **1.3** | **Aplicații practice. Exerciții recapitulative/Evaluare** | **1** | **S14** | VACANȚĂ 23.12-07.01 |
| **MODUL 3** | **4. Internet** | **1.3** | **Servicii ale Internetului și rolul acestora** | **1** | **S15** |  |
| **3.1** | **Navigarea în World Wide Web** | **1** | **S16** |  |
| **3.1** | **Motoare de căutare** | **1** | **S17** |  |
| **3.1** | **Recapitulare sumativă – Tehnologia informațiilor și a comunicațiilor**  **Evaluare sumativă – Tehnologia informațiilor și a comunicațiilor** | **2** | **S18 S19** | Conținut individualizat |
| **5. Algoritmi** | **1.1 1.2 1.3 3.1** | **Noțiunea de algoritm. Proprietăți.** | **2** | **S20 S21** | VACANȚĂ 24.02-03.03 |
| **MODUL 4** | **5. Algoritmi** | **2.1** | **Algoritmi secvențiali. Algoritmi bazați pe decizii** | **1** | **S22** |  |
| **2.2 2.3** | **Datele cu care lucrează algoritmii. Constante și variabile** | **1** | **S23** | Conținut simplificat |
| **2.2 2.3** | **Operatori. Expresii. Evaluarea expresiilor** | **2** | **S24 S25** | Conținut individualizat |
| **2.1, 2.2., 2.3** | **Exerciții recapitulative/Evaluarea unității de învățare** | **1** | **S26** | Conținut individualizat |
| **3.2** | **Mediul grafic interactiv Scratch.**  **Elemente de interfață Introducere în programare.** | **2** | **S27 S28** | **S29**  Școala verde |
| **MODUL 5** | **6. Primii pași în programare** | **2.1 2.2. 2.3 3.2** | **Structura liniară** | **1** | **S30** | VACANȚĂ 07-18.04  Conținut individualizat |
| **2.1, 2.2., 2.3, 3.2** | **Variabile și expresii în Scratch** | **1** | **S31** | Conținut individualizat |
| **2.1, 2.2., 2.3, 3.2** | **Structura de decizie (alternativă)** | **1** | **S32** | Conținut individualizat |
| **2.1, 2.2., 2.3, 3.2, 3.3** | **Aplicații/ Proiecte practice Scratch** | **2** | **S33 S34** | Conținut individualizat |
| **2.1, 2.2., 2.3, 3.2, 3.3** | **Exerciții recapitulative/Evaluarea unității de învățare** | **1** | **S35** | Conținut individualizat |
| **2.1, 2.2., 2.3, 3.2, 3.3** | **Recapitulare finală**  **Evaluare finală** | **1** | **S36** |

**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 și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul

1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software

1.3. Utilizarea eficientă și 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 conține structura secvențială și/sau alternativă într-un mediu grafic interactiv

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