**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** |
| **1.1**  **3.1** | - 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** |
| **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 diapozitivelor și expunerea prezentării | **2** | **Lecția 5** | **S8** | **Modul 2** |
| - **Recapitulare** | **1** | **Recapi-tulare 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, redirecționare, 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** | **1** | **Recapi-tulare și Evaluare U2** | **S14** | **Modul 2** |
| - **Evaluare sumativă** |
| **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** |
| **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** | **Recapi-tulare 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