

Unitatea școlară:

Clasa a V-a

Număr de ore pe săptămână: 1 oră

Disciplina: Informatică și TIC

Profesor:

Avizat director,

Avizat șef de catedră,

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ

Anul școlar 2022-2023

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

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	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				
	1.2	- Rolul unui sistem de operare - Elemente de interfață ale unui sistem de operare	1	Lecția 2	S2	Modul 1
		- 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	

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore	Lecția	Săptămâna	Observații
	3.1	- Rolul unui editor grafic. Elemente de interfață specifice - Crearea, deschiderea și salvarea fișierelor grafice - Comenzi pentru selectare, copiere, mutare, ștergere - Redimensionarea, trunchierea, rotația unei imagini - Panoramare imagine - Instrumente de desenare - Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor - Crearea culorilor personalizate. Stiluri de umplere - Inserarea și formatarea textului	2	Lecția 5	S7	Modul 1
		S8			Modul 2	
	1.1 1.2	- Recapitulare	2	Recapitulare U1	S9-S10	Modul 2
	1.3 3.1	- 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
- 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 - Comparatie 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			1	Lecția 9	S16	Modul 3
1.1 1.2		- Recapitulare	2	Recapitulare U2	S17-S18	Modul 3
1.3 3.1		- Evaluare sumativă	1	Evaluare U2	S19	Modul 3

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore	Lecția	Săptămâna	Observații
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	S20	Modul 3/4
		- Medii grafice interactive - elemente de interfață specifice mediului grafic interactiv - Scratch				
		- Proprietăți ale algoritmilor	1	Lecția 11	S21	Modul 3/4
		- Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmii în funcție de rolul acestora (de intrare, de ieșire, de manevră)	1	Lecția 12	S22	Modul 4
		- Structura liniară (secvențială) - Constante și variabile - Modalități de reprezentare a structurii secvențiale prin blocuri grafice - Scratch	2	Lecția 13	S23-S24	Modul 4
		- Recapitulare	2	Recapitulare U3	S25-S26	Modul 4
		- Evaluare sumativă	1	Evaluare U3	S27	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	2	Lecția 14	S28-S29	Modul 5
		- Expresii (operatori aritmetici, reevaluarea expresiilor)	2	Lecția 15	S30-31	Modul 5
		- Ora de programare/ Proiect Scratch	1	Lecția 16	S32	Modul 5
		- Recapitulare	2	Recapitulare U4	S33-S34	Modul 5
		- Evaluare sumativă	2	Evaluare U4	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**

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 algoritmi 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