

Unitatea de învățământ: Liceul Sanitar "Vasile Voiculescu" Oradea

Disciplina: Informatică și TIC

An școlar: 2024-2025

Clasa: a V-a

Profesor: Groze Larisa Cecilia

Avizat,

Director

Prof. Cozma Cărbăș Adina

Plan de învățământ aprobat prin OMENCS: nr. 3.590 din 05 aprilie 2016

Programa aprobată prin OMENCS: nr. 3393/28.02.2017

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
1. Structura unui sistem de calcul	1.1 Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul; 1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software.	Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică. Elemente de ergonomie	10	S1-S10	
		Structura generală a unui sistem de calcul. Istoric.			
		Hardware, software			
		Placa bază, CPU, RAM, ROM.			
		Memorie externă: HDD, SSD, DVD, BR, stick, capacitate, viteză			
		Dispozitive de intrare: exemple, rol, utilizare			
		Dispozitive de ieșire: exemple, rol, utilizare			
		Dispozitive de intrare-ieșire: exemple, rol, utilizare			
		Software: aplicații, de bază			
		Sistem de operare: rol, exemple	2		
		Elemente de interfață			
		Organizarea informației, noțiunea de folder, fișier, operații cu fișiere și directoare			
		Recapitulare/Evaluare sumativă			
		Ce este Internetul, Structură, Servicii			

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
2. Internet	1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software; 1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare.	Elemente de securitate pe internet, drepturi de autor		S11-S12	
		Navigarea pe internet, Căutare de informații, salvarea acestora			
		Recapitulare/ Evaluare sumativă			
3. Editoare grafice	1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software; 1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare; 3.1 Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor produse informatice.	Rolul unui editor, exemple de editoare, elemente de interfață	1	S14 S13 - Școala altfel	
		Creare, deschidere, salvare fișiere			
		Comenzi pentru selectare, copiere, ștergere, mutare			
3. Editoare grafice	1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software; 1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare; 3.1 Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor produse informatice.	Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, panoramare	4	S15-S18	
		Instrumente de desenare, culori, hașuri			
		Inserare și formatare text			
		Recapitulare/ Evaluare sumativă			
4. Algoritmi	1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare; 2.1 Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană;	Noțiunea de algoritm. Proprietăți.	7	S19-S25	
		Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmii. Constante. Variabile.			
		Descompunerea unui algoritm în pași. Expresii.			
		Recapitulare/Evaluare			

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
	2.2 Identificarea datelor cu care lucrează algoritmi în scopul utilizării acestora în prelucrări; 2.3 Construirea algoritmilor cu ajutorul structurii secvențiale pentru rezolvarea unor probleme simple.				
5. Structura secvențială și alternativă	1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare; 2.1 Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană; 2.2 Identificarea datelor cu care lucrează algoritmi în scopul utilizării acestora în prelucrări; 2.3 Construirea algoritmilor cu ajutorul structurii secvențiale pentru rezolvarea unor probleme simple; 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.	Prezentarea mediului grafic interactiv.	7	S26-S33	S30 - Săptămâna verde
		Structura liniară. Reprezentarea structurii liniare într-un mediu grafic interactiv.			
		Noțiunea de structură alternativă.			
		Reprezentarea structurii alternative într-un mediu grafic.			
		Recapitulare.			
		Evaluare. Realizarea unor aplicații în mediul grafic interactiv.			
6. Recapitulare finală și evaluare finală	1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare;	Recapitulare. Evaluare.	3	S34-S36	

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
	<p>2.1 Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană;</p> <p>2.2 Organizarea informațiilor științifice după un plan dat;</p> <p>2.3 Construirea algoritmilor cu ajutorul structurii secvențiale pentru rezolvarea unor probleme simple;</p> <p>3.2 Implementarea unui algoritm care conține structura secvențială și/sau alternativă într-un mediu grafic interactiv;</p> <p>3.3 Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale.</p>				