

Alegeți o unitate de învățare din programa **Informatică**, clasa a **IX-a Matematică-Informatică, Științe ale Naturii** și realizați proiectul acestei unități de învățare după modelul :

Proiectul unității de învățare

Clasa: IX

Specializarea: Matematică-informatică

Disciplina: Informatică

Unitatea de învățare: Algoritmi

Nr. de ore alocate : 6

Conținuturi (detalii)	Competențe specifice	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
Etapele rezolvării problemelor. Exemple Noțiunea de algoritm. Caracteristici. Exemple. Date cu care lucrează algoritmi (constante, variabile, expresii). Operații asupra datelor (aritmetice, logice, relaționale).	2.1 2.2 2.3	Problematizarea Harta de tip traseu Proiectul	Manual Pbinfo	Orala: Analizat o problema la tabla și rezolvat cel puțin în pseudocod Oral: Descrierea rezolvării problemei în limbaj natural Practica: exerciții de rezolvat la laborator

2.1.Descompunerea rezolvării unei probleme în pași

2.2. Identificarea tipurilor de date necesare pentru rezolvarea unei probleme (de intrare, de ieșire, de manevră).

2.3. Descrierea coerentă a unei succesiuni de operații prin care se obțin din datele de intrare, datele de ieșire.