

Clasa: 11

Specializarea: matematică-informatică

Disciplina: informatică

Unitatea de învățare: **Metode de programare, metoda de programare Greedy**

Nr. de ore alocate : 11

Conținuturi (detalii)	Competențe specifice	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
Descrierea metodei, utilitate	2.1	Algoritmul Greedy, problema rucsacului	https://www.youtube.com/watch?v=NjTSAXk5fKM , pbinfo, prezentarea de Canva atașată cu celelalte documente	Observare sistematică
Aplicații ale metodei pentru aplicarea noilor cunoștințe	2.1	Aplicarea algoritmului Greedy pe diverse probleme	https://www.pbinfo.ro/probleme/categorii/25/metoda-greedy	Evaluare orală
Aplicații ale metodei pe probleme reale și interdisciplinare/intradiisciplinare	2.2	Aplicarea algoritmului Greedy în situații cotidiene (problema cu biletele la teatru, cumpărături, tabla de sah si calul/dama etc.)	https://www.pbinfo.ro/probleme/categorii/25/metoda-greedy	Evaluare orală
Aplicații ale metodei curente, analiza eficienței algoritmului Greedy față de cele cunoscute până la momentul curent	2.3	Analiza eficienței problemelor rezolvate până la momentul curent	https://www.pbinfo.ro/articole/16619/metoda-greedy	Observare sistematică
Aplicații individuale	2.1, 2.2, 2.3 pe problema Greedy	Test din diverse probleme scrise de mine	Ce a acumulat creierul meu de-a lungul anilor și va scoate pe foaie	Evaluare scrisă