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

**Proiectul unității de învățare**

Clasa: IX

Specializarea: Matematică-informatică

Disciplina: Informatică

Unitatea de învăţare: Algoritmi

Nr. de ore alocate : 6

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Conţinuturi  (detalieri) | Competenţe specifice | Activităţi de învăţare | Resurse | Evaluare |
| Etapele rezolvării problemelor.  Exemple Noţiunea de algoritm.  Caracteristici. Exemple.  Date cu care lucrează algoritmii (constante, variabile, expresii).  Operaţii asupra datelor (aritmetice, logice, relaţionale). | 2.1  2.2  2.3 | Problematizarea  Harta de tip traseu  Proiectul | Manual  Pbinfo | Orala: Analizat o problema la tabla si rezolvat cel putin in pseudocod  Oral: Descrierea rezolvarii problemei in limbaj natural  Practica: exercitii de rezolvat la laborator |

2.1.Descompunerea rezolvării unei probleme în paşi

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

2.3. Descrierea coerentă a unei succesiuni de operaţii prin care se obţin din datele de intrare, datele de ieşire.