



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION GHICA” IAȘI  
Strada Primăverii, nr. 8, Iași  
Mail: ionghica24@yahoo.com  
Website: [www.scig.ro](http://www.scig.ro)  
Tel./fax: 0232-231945



MINISTERUL EDUCAȚIEI

Nr. 2497/30.09.2024



AVIZAT DIRECTOR,

AVIZAT RESPONSABIL COMISIE DE LUCRU,

# PLANIFICARE CALENDARISTICĂ ORIENTATIVĂ

## ANUL ȘCOLAR: 2024-2025

# informatică

Clasa a V-a

Conform programei școlare aprobată prin O.M.E.N. nr. 3393/28.02.2017

**Profesor:**

**Bobu Dragoș-Andrei**

Nr. Săptămâni:  
33 (1h/săpt) + 1 (Sc. altfel) + 1 (Săpt. verde)

Disciplina Informatică

Clasa a V-a A, B, C  
AN SCOLAR: 2024-2025

**PLANIFICARE CALENDARISTICĂ – INFORMATICĂ (1 oră/săptămână)**

Conform cu programa școlară aprobată prin Ordinul Ministrului Educației Naționale NR. 3393/28.02.2017

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
MODUL 1						
1. STRUCTURA UNUI SISTEM DE CALCUL – 8 ORE						
2.	1.1 Normele de securitate si protectie a muncii in laboratorul de informatica. Notiuni de ergonomie.	1.1 Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul; 1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software.	1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Exersarea utilizării corecte a unui calculator sau a unor dispozitive mobile (tabletă, telefon, consolă, laptop), cu evidențierea efectelor asupra stării de sănătate și a pericolelor ce pot apărea în cazul unei utilizări incorecte,</li><li>inclusiv identificarea riscurilor asociate cu implicarea excesivă a divertismentului digital sau utilizarea excesivă a platformelor și resurselor de divertisment digital</li></ul>	(S1)	
	1.2 Structura unui sistem de calcul.		1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Descrierea momentelor principale în evoluția sistemelor de calcul și de comunicații (prin imagini/desene/grafice/filme didactice etc.) cu identificarea caracteristicilor dispozitivelor actuale</li><li>Identificarea componentelor hardware, cu evidențierea rolului componentelor hardware si a interacțiunilor dintre acestea.</li></ul>	(S2)	
	1.3 Structura internă a unui procesor.		1h		(S3)	
	1.4 Dispozitive de intrare.		1h		(S4)	
	1.5 Dispozitive de iesire. Dispozitive de intrare-iesire.		1h		(S5)	
	1.6 Software: aplicații, de bază Sistem de operare: rol, exemple Elemente de interfață		1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Exersarea utilizării elementelor de interfață, într-o aplicație specifică sistemului de operare folosit (de exemplu un editor de texte simplu sau un editor grafic), cu evidențierea rolului unui sistem de operare.</li></ul>	(S6)	
	1.7 Organizarea informației, noțiunea de folder, fișier, operații cu fișiere și directoare		1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Descrierea modului de organizare a informațiilor pe suport extern și exersarea modalităților de lucru cu fișiere și directoare.</li><li>Realizarea într-o aplicație specifică sistemului de operare sau într-un utilitar specializat a principalelor operații cu fișiere și directoare (creare, ștergere, redenumire, copiere, mutare, căutare) în vederea organizării resurselor digitale personale.</li></ul>	(S7)	
MODUL II						
	Evaluare		1h		(S8)	

Nr. Săptămâni:  
33 (1h/săpt) + 1 (Sc. altfel) + 1 (Săpt. verde)

Disciplina Informatică

Clasa a V-a A, B, C  
AN SCOLAR: 2024-2025

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
2. INTERNETUL – 5 ORE						
3.	2.1 Ce este Internetul, Structură, Servicii	1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software; 1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare.	1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Identificarea unor servicii ale rețelei Internet și descrierea rolului acestora în satisfacerea unor nevoi din viața de zi cu zi.</li></ul>	(S9)	
	2.2 Elemente de securitate pe internet, drepturi de autor		1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Căutarea unor informații pe Internet, salvarea informațiilor căutate (text/imagini) cu evidențierea normelor referitoare la drepturile de autor, licențe software și drepturi de utilizare aferente conținuturilor digitale.</li></ul>	(S10)	
	2.3 Navigarea pe internet, căutare de informații, salvarea acestora		1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Analizarea unor situații în care Internetul poate genera pericole și identificarea unor posibile soluții, a unor metode de a evita astfel de situații.</li><li>Stabilirea unor reguli pentru o navigare sigură și eficientă pe Internet și discutarea credibilității resurselor Web în scopul identificării unor resurse relevante pentru teme disciplinare/interdisciplinare.</li></ul>	(S11)	
	2.4 RECAPITULARE				(S12)	
	2.5 EVALUARE				(S13)	
SCOALA ALTFEL					(S14)	

Nr. Săptămâni:  
33 (1h/săpt) + 1 (Sc. altfel) + 1 (Săpt. verde)

Disciplina Informatică

Clasa a V-a A, B, C  
AN SCOLAR: 2024-2025

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
<b>3. ALGORITMI – 11 ORE</b>						
<b>4.</b>	<b>3.1. Noțiunea de algoritm. Proprietăți.</b>	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.	<b>1h</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prezentarea unor algoritmi întâlniți în viața cotidiană bazați pe o secvență de operații. Analizarea unor formulări în scopul identificării proprietăților algoritmilor și respectării acestora</li> </ul>	<b>(S15)</b>	
	<b>3.2 Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmi. Constante. Variabile.</b>		<b>2h</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizarea unor situații cunoscute în scopul identificării datelor de intrare și a datelor de ieșire, cu diferențierea variabilelor de constante.</li> </ul>	<b>(S16), S(17).</b>	
	<b>3.3 Expresii aritmetice si logice.</b>		<b>1h</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizarea unei probleme simple în scopul identificării unei secvențe de pași și a deciziilor necesare pentru rezolvarea acesteia (planificarea unei excursii, realizarea temelor, deplasarea unui personaj grafic într-un labirint, traversarea străzii etc.)</li> <li>Urmărirea pas cu pas a algoritmilor descriși pentru diferite seturi de date de intrare, selectate astfel încât fiecare caz posibil să fie executat (secvențe de operații)</li> </ul>	<b>(S18)</b>	
	<b>3.4 Operatori relationali.</b>		<b>1h</b>		<b>(S20),</b>	
	<b>3.5 RECAPITULARE</b>		<b>1h</b>		<b>(S21)</b>	
	<b>3.6 Evaluare</b>		<b>1h</b>		<b>(S22)</b>	

Nr. Săptămâni:  
33 (1h/săpt) + 1 (Sc. altfel) + 1 (Săpt. verde)

Disciplina Informatică

Clasa a V-a A, B, C  
AN SCOLAR: 2024-2025

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
<b>4. STRUCTURA SECVENTIALA SI ALTERNATIVA – 6 ORE</b>						
5.	<b>4.1. Prezentarea mediului grafic interactiv.</b>	2.1 Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană; 2.2 Identificarea datelor cu care lucrează algoritmii 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	1h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizarea unui mediu interactiv care permite implementarea structurii secvențiale și alternative folosind elemente grafice (de exemplu, Scratch, Blockly, aplicații existente pe platforma educațională de tip code.org etc.)</li> </ul>	(S23)	
	<b>4.2. Structura liniară. Reprezentarea structurii liniare într-un mediu grafic interactiv</b>		1h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizarea de aplicații, individual sau în echipă, utilizând un mediu grafic, analizarea exemplelor existente pe Internet specifice mediului grafic selectat și modificarea acestora pentru a îndeplini alte funcțiuni.</li> </ul>	(S24).	
	<b>4.3 Noțiunea de structură alternativă. Reprezentarea structurii alternative într-un mediu grafic.</b>		1h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificarea necesității utilizării unei structuri de decizie (alternative) și introducerea în aplicația creată a unor astfel de structuri.</li> <li>Realizarea de aplicații, individual sau în echipă, utilizând un mediu grafic, analizarea exemplelor existente pe Internet specifice mediului grafic selectat și modificarea acestora pentru a îndeplini alte funcțiuni.</li> </ul>	(S25).	
	<b>4.4 RECAPITULARE</b>		1h		(S26)	
	<b>4.5 Evaluare</b>		1h		(S27)	

Nr. Săptămâni:  
33 (1h/săpt) + 1 (Sc. altfel) + 1 (Săpt. verde)

Disciplina Informatică

Clasa a V-a A, B, C  
AN SCOLAR: 2024-2025

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
5. EDITOARE GRAFICE– 6 ORE						
5.	5.1. Rolul unui editor, exemple de editoare, elemente de interfață	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.	1h	<ul style="list-style-type: none"><li>Analiza unor editoare grafice accesibile gratuit (Paint, LibreOffice Draw, Tinkercad, Toontastic 3D), determinarea avantajelor și dezavantajelor, a capabilităților, analiza interfeței grafice.</li><li>Realizarea unor imagini care să ilustreze noțiuni învățate la alte materii, a unor postere, afișe publicitare, logo etc.</li></ul>	(S29)	
	5.2 Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, Panoramare.		1h		(S30).	
	5.3 Instrumente de desenare, culori, hașuri inserare și formatare text		1h		(S31).	
	4.4 RECAPITULARE		1h	(S32)		
	4.5 Evaluare		1h	(S33)		
	EVALUARE FINALA				(S34)	