



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION GHICA” IAȘI

Strada Primăverii, nr. 8, Iași

Mail: ionghica24@yahoo.

Website: www.scig.

Tel./fax: 0232-231945



MINISTERUL EDUCAȚIEI

Nr. 2497/30.09.2024



AVIZAT RESPONSABIL COMISIE DE LUCRU,

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ ORIENTATIVĂ

ANUL ȘCOLAR: 2024-2025

informatică

Clasa a VI-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 VI-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						
RECAPITULARE – 2 ORE						
1.	Recapitulare din clasa a V-a	2h	1. Sistemul de calcul. Componente. 2. Rețele de sisteme de calcul. 3. Aplicații de editare grafica. 4. Concepte de algoritmică.		(S1)	
			Testare initiala.		(S2)	
1. APLICATII DE PREZENTARE – 6 ORE						
2.	1.1 Elemente de interfață	1.1. Utilizarea eficienta a instrumentelor specializate în scopul realizarii unei prezentari.. 3.1. Elaborarea de prezentari folosind operatii specifice, pentru a ilustra diverse teme.	1h	<ul style="list-style-type: none">Elemente de interfață a unei aplicații de realizare a prezentărilorInstrumente de bază ale aplicației de realizare a prezentărilor	(S3)	
	1.2 Realizarea unei prezentari.		1h	<ul style="list-style-type: none">Operații de gestionare a prezentărilor: creare, deschidere, expunere, salvare în diverse formate, închidereFormatarea textului, obiectelor, diapozitivelor	(S4)	
	1.3 Elemente de design.		1h	<ul style="list-style-type: none">Structura unei prezentări: diapozitive, obiecte utilizate în prezentări (casete de text, imagini importate, forme, sunete, tabele, legături)Efecte de animațieEfecte de tranziție	(S5)	
	1.4 Sustinerea unei prezentari.		1h	<ul style="list-style-type: none">Modalități de expunere a unei prezentăriReguli elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea unei prezentăriReguli elementare de susținere a unei prezentări	(S6)	
	Recapitulare		1h	Cel mai inspirat.... REBUS		(S7)
MODUL II						
	Evaluare	1h	Fii responsabil, protejeaza!		(S8)	

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

Disciplina Informatică

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

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
2. INTERNET – 5 ORE						
3.	2.1 Siguranța pe internet.	1.3. Aplicarea operațiilor specifice pentru comunicarea prin Internet	1h	<ul style="list-style-type: none"> Măsuri de siguranță în utilizarea Internetului (de exemplu, utilizarea programelor de tip antivirus) 	(S9)	
	2.2 Posta electronica. Scop și avantaje. Elemente de interfata.		1h	<ul style="list-style-type: none"> Protecția datelor personale în comunicarea prin Internet(de exemplu, construcția și protejarea parolelor, identitatea virtuală) Poșta electronică (email): conturi, adresă de poștă electronică, structura unui mesaj transmis prin poșta electronică Dosare cu mesaje, agendă de utilizatori 	(S10)	
	2.3 Operatii cu mesajele de posta electronica. Reguli de comunicare online.		1h	<ul style="list-style-type: none"> Operații specifice cu mesaje electronice: deschidere, compunere, trimitere, răspuns, redirecționare, atașarea unui fișier Reguli de comunicare în mediul online (etica): formule de adresare, reguli de scriere 	(S11)	
	2.4 RECAPITULARE			Economiseste in natura!	(S12)	
	2.5 EVALUARE			Fii chibzuit, economiseste!	(S13)	
	SCOALA ALTFEL					(S14)

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

Disciplina Informatică

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

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
3. ALGORITMI SI PROGRAMARE – 11 ORE						
4.	3.1. Scratch. Elemente recapitulative.	2.1. utilizarea unui mediu grafic interactiv pentru exersarea algoritmilor. 2.2. Aplicarea etapelor de rezolvare pentru cerinte simple, corespunzatoare unor situații familiare. 2.3. Reprezentarea algoritmilor de prelucrare a informației pentru rezolvarea unor situații-problema. 3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor materiale digitale.	1h	<ul style="list-style-type: none"> Elemente de interfață ale unei aplicații de exersare a algoritmilor Instrumente de bază utilizate în exersarea algoritmilor 	(S15)	
	3.2 Algoritmi și modele de algoritmi.		2h	<ul style="list-style-type: none"> Etapele unui exercițiu algoritmic utilizând aplicația aleasă 	(S16), (S17).	
	3.3 Structura repetitivă condiționată anterior. Structura repetitivă condiționată posterior. Structura repetitivă cu contor.		3h	<ul style="list-style-type: none"> Structura repetitivă condiționată anterior Structura repetitivă condiționată posterior Structura repetitivă cu contor Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice 	(S18), (S19), (S20).	
	3.4 Aplicabilitatea practică a algoritmilor.		1h		(S21).	
	3.5 RECAPITULARE		1h	Cercetează în echipă!	(S22)	
	3.6 Evaluare		1h	Fii curios, cercetează!	(S23)	

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

Disciplina Informatică

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

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
4. Animații grafice și modele 3D – 6 ORE						
5.	4.1. Editor pentru grafica 3D. Elemente de interfata.	1.2. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei animații grafice 3.2. Elaborarea de animații grafice și modele 3D folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme	1h	<ul style="list-style-type: none"> Elemente de interfață ale unei aplicații de animație grafică Instrumente de bază ale unei aplicații de animație grafică Operații de gestionare a animațiilor: creare, deschidere, expunere, salvare, închidere, testare, depanare 	(S24)	
	4.2. Operații pentru realizarea graficii 3D.		2h	<ul style="list-style-type: none"> Scenariul unei animații: compoziție, cadre, obiecte animate Operații de editare a unei compoziții: inserare, copiere, mutare, ștergere a obiectelor/cadrelor Operații de editare a proprietăților unui obiect: dimensionare, rotire, transparență, poziționare Operații specifice de realizare a unei animații: efecte de mișcare, temporizare, efecte sonore Controlul animației prin structuri de control sau de la tastatură 	(S25), S(26).	
	4.3 Realizarea unei animații grafice.		2h	<ul style="list-style-type: none"> Forme geometrice tridimensionale Text tridimensional Operații specifice modelării 3D disponibile în aplicațiile pentru copii 	(S27), S(29).	
	4.4 RECAPITULARE		1h	Cerceteaza in echipa!	(S30)	
	4.5 Evaluare		1h	Fii curios, cerceteaza!	(S31)	

Nr. crt	Unitatea de învățare	Competențe specifice	Nr. ore	Conținuturi	Săptămâna	Obs.
RECAPITULARE FINALA – 4 ore						
	RECAPITULARE		4h	Cerceteaza in echipa!	(S32)	
	RECAPITULARE			Cerceteaza in echipa!	(S33)	
	Evaluare			Fii curios, cerceteaza!	(S34)	
	Evaluare			Fii curios, cerceteaza!	(S34)	