

Disciplina: Informatică și TIC

Profesor: Oprea Tudor

Școala Gimnazială “Avram Iancu”

Clasa: a VI-a

Nr. ore/săptămână: 1×36 săptămâni

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ

Anul școlar: 2024-2025

Unități de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Modul
		Organizarea clasei Prelucrarea regulamentului de protecția muncii și conduită, specifice laboratorului de informatică Prezentarea materiei	1	S1	M1
Aplicația software specializată pentru realizarea unei prezentări, Microsoft PowerPoint	1.1	Noțiuni introductive • Elemente de interfață a unei aplicații de realizare a prezentărilor • Operații de gestionare a prezentărilor: ○ (meniul File) creare, deschidere, salvare în diverse formate, închidere ○ (meniul SlideShow) expunere • Operații de editare a unei prezentări: inserare, copiere, mutare, ștergere a unui diapozitiv (meniul View)	1	S2	M1
	1.1	Inserarea și formatarea diapozitivelor (meniul Design)	1	S3	M1
	1.1 3.1	Inserarea și formatarea obiectelor utilizate în prezentări • text/casete de text • imagini și forme • tabele • legături	2	S4-S5	M1
		Evaluare	1	S6	M1
		Școala altfel	1	S7	M1
		Vacanța de toamnă			
	1.1 3.1	Utilizarea efectelor de animație. Utilizarea efectelor de tranziție între diapozitive.	1	S8	M2
	1.1 3.1	Reguli elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea unei prezentări Reguli elementare de susținere a unei prezentări	1	S9	M2
		Evaluare	1	S10	M2

Unități de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Modul
Comunicarea prin Internet	1.3	Siguranța pe Internet	1	S11	M2
	1.3 2.2 3.3	Poșta electronică: • Conturi, adresă de poștă electronică, structura unui mesaj, folder de mesaje • Operații specific cu mesaje: compunere, trimitere, răspuns, redirecționare, atașarea unui fișier • Reguli de comunicare în mediul online	2	S12-S13	M2
		Evaluare	1	S14	M2
		Vacanța de iarnă			
Animații grafice	1.2 2.2	Noțiuni introductive: • Definiție • Tipuri de aplicații de animație grafică: Pivot animator, Animaker	1	S15	M3
	1.2 2.2 3.2 3.3	Animaker/Pivot Animator • 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 • 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 3D (de exemplu în Paint 3D): 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	4	S16-S19	M3
		Evaluare	1	S20	M3
		Vacanța de schi			
Algoritmi		Noțiuni introductive	1	S21	M4
	2.1	Structura repetitivă condiționată anterior Forme de reprezentare într-un mediu grafic.	3	S22-S24	M4
	2.2	Structura repetitivă condiționată posterior			
	2.3	Forme de reprezentare într-un mediu grafic.	2	S25-S26	M4
	3.2	Săptămâna verde	1	S27	M4
		Structura repetitivă cu contor Forme de reprezentare într-un mediu grafic.	1	S28	M4

Unități de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Modul
		Vacanța de primăvară			
		Aplicații cu structura repetitivă cu contor	4	S29-S32	M5
		Evaluare	1	S33	M5
		Aplicații	2	S34-S35	M5
		Încheierea situației școlare	1	S36	M5

Competențe specifice:

- 1.1 Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei prezentări
- 1.2. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei animații grafice
- 1.3. Aplicarea operațiilor specifice pentru comunicarea prin Internet
- 2.1. Utilizarea unui mediu grafic-interactiv pentru exersarea algoritmilor
- 2.2. Aplicarea etapelor de rezolvare pentru cerințe simple, corespunzătoare unor situații familiare
- 2.3. Reprezentarea algoritmilor de prelucrare a informației pentru rezolvarea unor situații problem
- 3.1. Elaborarea de prezentări folosind operații specifice, pentru a ilustra diverse teme
- 3.2. Elaborarea de animații grafice folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme
- 3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor produse utile