

# INFORMATICĂ ȘI TIC

Clasa a VI-a

**Planificare calendaristică orientativă  
pentru anul școlar 2023-2024**

Disciplina: Informatică și TIC  
Clasa: a VI-a  
Timp: 1 oră/săptămână

# Planificare calendaristică anuală

An școlar 2023- 2024

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore alocate	Săptămâna	Observații/ Modulul
Internet		<i>Test inițial</i>	1	S1	
		Protecția datelor personale în comunicarea prin Internet(de exemplu, construcția și protejarea parolelor, identitatea virtuală)	1	S2	
	1.3	Poșta electronică (email): conturi, adresă de poștă electronică, structura unui mesaj transmis prin poșta electronică	1	S3	
	3.3	Dosare cu mesaje, agendă de utilizatori Operații specifice cu mesaje electronice: deschidere, compunere, trimitere, răspuns, redirecționare, atașarea unui fișier Reguli de comunicare în mediul online (netichetă): formule de adresare, reguli de scriere			
		Măsuri de siguranță în utilizarea Internetului (de exemplu, utilizarea programelor de tip antivirus)	1	S4	
		<i>Evaluare Unitatea 1</i>	1	S5	

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore alocate	Săptămâna	Observații/Modulul
<b>Prezentări</b>	1.1	Elemente de interfață a unei aplicații de realizare a prezentărilor	1	S6	
	2.2	Instrumente de bază ale aplicației de realizare a prezentărilor. Operații de gestionare a prezentărilor: creare, deschidere, expunere, salvare în diverse formate, închidere.	1	S7	
	3.1	Structura unei prezentări: diapozitive, obiecte utilizate în prezentări (casete de text, imagini importate, forme, sunete, tabele, legături) Operații de editare a unei prezentări: inserare, copiere, mutare, ștergere a unui diapozitiv/obiect Formatarea textului, obiectelor, diapozitivelor	1	S8	
		Efecte de animație Efecte de tranziție Modalități de expunere a unei prezentări	1	S9	
		Reguli elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea unei prezentări Reguli elementare de susținere a unei prezentări	1	S10	
		<i>Evaluare Unitatea 2</i>	1	S11	

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Număr de ore alocate	Săptămâna	Observații/ Modulul
<b>Animații grafice si modele 3D</b>	1.2 3.2	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: dimensionare, rotire, transparență, poziționare	1	S12	
		Operații specifice de realizare a unei animații: efecte de mișcare, temporizare, efecte sonore Controlul animației prin structuri de control sau de la tastatură	1	S13	
		Forme geometrice tridimensionale Text tridimensional Operații specifice modelării 3D disponibile în aplicațiile pentru copii	1	S14	
			1	S15	
			1	S16	
			1	S17	
<b>Algoritmi</b>	2.1	Elemente de interfață ale unei aplicații de exersare a algoritmilor	2	S18 - S19	
	2.3	Instrumente de bază utilizate în exersarea algoritmilor	2	S20 – S21	
	3.3	Etapile unui exercițiu algoritmic utilizând aplicația aleasă. Structura repetitivă condiționată anterior	2	S22	
		Structura repetitivă condiționată posterior	1	S23 - S24	
		Structura repetitivă cu contor	2	S25 – S26	
		Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice	2	S27 – S28	
			2	S29 – S30	
		<b>Evaluare Unitatea 4</b> <b>Recapitulare finală</b>	1	S31	
			3	S32 – S34	



## Competențe generale:

1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor
2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației
3. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor.

## 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 problemă
  - 3.1. Elaborarea de prezentări folosind operații specifice, pentru a ilustra diverse teme
  - 3.2. Elaborarea de animații grafice și modele 3D folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme
  - 3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor materiale digitale.
- 