

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
1. Structura unui sistem de calcul	1.1 Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul; 1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software.	Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică. Elemente de ergonomie	8	S1-S8	
		Structura generală a unui sistem de calcul. Istoric. Hardware, software Placa bază, CPU, RAM, ROM.			
		Memorie externă: HDD, SSD, DVD, BR, stick, capacitate, viteză Dispozitive de intrare: exemple, rol, utilizare			
		Dispozitive de ieșire: exemple, rol, utilizare			
		Dispozitive de intrare-ieșire: exemple, rol, utilizare			
		Software: aplicații, de bază Sistem de operare: rol, exemple Elemente de interfață			
		Organizarea informației, noțiunea de folder, fișier, operații cu fișiere și directoare			
		Recapitulare/Evaluare sumativă			
2. Internet	1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software; 1.3 Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare.	Ce este Internetul, Structură, Servicii	4	S9-S12	
		Elemente de securitate pe internet, drepturi de autor			
		Navigarea pe internet, căutare de informații, salvarea acestora			
		Recapitulare/ Evaluare sumativă			
3. Editoare grafice	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	Rolul unui editor, exemple de editoare, elemente de interfață	5	S13-S17	
		Creare, deschidere, salvare fișiere			
		Comenzi pentru selectare, copiere, ștergere, mutare			
		Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, panoramare			
		Instrumente de desenare, culori, hașuri			
		Inserare și formatare text Recapitulare/ Evaluare sumativă			

Planificare calendaristică
Informatică și TIC, an școlar 2022-2023

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
	realizării unor produse informatice.				
4. Algoritmi	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.	Noțiunea de algoritm. Proprietăți.	6	S18-S23	
		Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmi. Constante. Variabile.			
		Descompunerea unui algoritm în pași. Expresii.			
		Recapitulare/Evaluare			
5. Structura secvențială și alternativă	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; 3.2 Implementarea unui algoritm care conține structura secvențială	Prezentarea mediului grafic interactiv.	9	S24-S32	
		Structura liniară. Reprezentarea structurii liniare într-un mediu grafic interactiv.			
		Noțiunea de structură alternativă.			
		Reprezentarea structurii alternative într-un mediu grafic.			
		Recapitulare.			
		Evaluare. Realizarea unor aplicații în mediul grafic interactiv.			

Planificare calendaristică
Informatică și TIC, an școlar 2022-2023

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
	și/sau alternativă într-un mediu grafic interactiv; 3.3 Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale.				
6. Recapitulare finală și evaluare finală	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 Organizarea informațiilor științifice după un plan dat; 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.	Recapitulare. Evaluare.	2	S33-S34	