

Planificare calendaristică: Informatică și TIC, clasa a VI-a

Model de planificare anuală la Informatică și TIC pentru clasa a VI-a, o oră pe săptămână.

clasa a 6-a

Unitatea de învățământ		Profesor	
Disciplina	Informatică și TIC	Clasa	a VI-a
Nr. ore / săptămână	1 oră	Total anual	36 ore / 36 săptămâni

Programa școlară: O.M. nr. 3.393/28.02.2017

Anul școlar: 2026–2027

Notă: Poziționarea perioadelor „Școala altfel” și „Săptămâna verde” este orientativă și va fi adaptată calendarului stabilit de unitatea de învățământ, cu decalarea corespunzătoare a săptămânilor următoare.

Distribuția anuală a conținuturilor

UNITATE DE ÎNVĂȚARE	ORE
Recapitulare și test inițial	1
Prezentări	5
Comunicare online	7
Animații grafice	7
Algoritmi și Scratch	14
Școala altfel + Săptămâna verde	2
TOTAL	36

Planificarea pe module

MODUL	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	ORE	SĂPT.	OBS.
M1	Recapitulare	–	Securitate în laborator; recapitulare și evaluare inițială.	1	S1	
M1	Prezentări	1.1, 3.1	Interfață; creare, deschidere, vizualizare, salvare; structura prezentării.	1	S2	
M1	Prezentări	1.1, 3.1	Text, imagini și tabele; editare și formatare.	1	S3	
M1	Prezentări	1.1, 3.1	Animații și tranziții.	1	S4	
M1	Prezentări	1.1, 3.1	Estetică, ergonomie și susținerea prezentării.	1	S5	R
M1	Prezentări	1.1, 3.1	Evaluare sumativă.	1	S6	
M1	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Poșta electronică; elementele unui mesaj.	1	S7	
M2	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Operații cu mesaje; dosare și agenda de contacte.	1	S8	

MODUL	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	ORE	SĂPT.	OBS.
M2	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Protecția datelor personale.	1	S9	
M2	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Netichetă și măsuri de siguranță.	1	S10	
M2	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Aprofundare.	1	S11	R
M2	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Evaluare sumativă.	1	S12	
M2	Comunicare online	1.3, 2.2, 3.3	Remediere.	1	S13	R
M2	Școala altfel	–	Activitate stabilită de unitatea de învățământ.	1	S14	SA
M2	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Etapele realizării unei animații și scenariul compoziției.	1	S15	
M3	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Interfața unei aplicații de animație; gestionarea compozițiilor.	1	S16	
M3	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Editarea obiectelor și proprietăților.	1	S17	
M3	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Animație 2D/3D și forme tridimensionale.	1	S18	
M3	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Realizarea unui proiect interactiv.	1	S19	
M3	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Aprofundare.	1	S20	R
M3	Animații grafice	1.2, 2.2, 3.2, 3.3	Evaluare sumativă.	1	S21	
M4	Algoritmi în Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Interfața mediului și instrumente de bază.	1	S22	
M4	Algoritmi în Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Etapele rezolvării unei probleme.	1	S23	
M4	Algoritmi în Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Aprofundare.	1	S24	R
M4	Algoritmi în Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Evaluare sumativă.	1	S25	
M4	Algoritmi în Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Structuri de control: recapitulare și combinare.	1	S26	
M4	Săptămâna verde	–	Activitate stabilită de unitatea de învățământ.	1	S27	SV
M4	Algoritmi în Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Etapele unui exercițiu algoritmic.	1	S28	R
M4	Structura repetitivă	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Structura repetitivă și reprezentarea prin blocuri.	1	S29	
M5	Structura repetitivă	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Aprofundare.	1	S30	R
M5	Structura repetitivă	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Aplicații.	1	S31	
M5	Controlul animației	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Control prin structuri și de la tastatură.	1	S32	
M5	Controlul animației	2.1, 2.2, 2.3, 3.2	Aprofundare.	1	S33	R
M5	Proiect aplicativ	2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 3.3	Produs util realizat în mediul grafic-interactiv.	1	S34	
M5	Evaluare finală	2.1–2.3, 3.2, 3.3	Evaluare sumativă.	1	S35	
M5	Remediere	2.1–2.3, 3.2	Remediere și consolidare.	1	S36	R

Conform Instrucțiunii nr. 8/01.09.2025 emisă de Ministerul Educației — 25% din timp pentru consolidare, aprofundare, aplicare și remediere.

Marcaje: R = timp didactic inclus în procentul de 25%; SA = Școala altfel; SV = Săptămâna verde.

Competențe specifice

COD	COMPETENȚA
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 folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme
3.3	Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor produse utile

Avizat, responsabil comisie metodică:

Avizat, director: