

TITLUL LECȚIEI	Structura repetitivă cu număr cunoscut de pași	
Disciplina	Informatică și TIC	
Informații despre elevi?		
Clasa	a VI-a	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	12-13 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor	Nivel mediu de competență digitală – elevii au o înțelegere de bază a utilizării calculatorului și a aplicațiilor software.	
Autor profesor		
Nume și prenume	Băcanu Elena	
Școala	Liceul Teoretic Filipeștii de Pădure, structura Școala Gimnazială „Ioan Moga”, Dițești	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Algoritmi- Structura repetitivă cu număr cunoscut de pași	
Obiective operaționale	Obiective cognitive: • să identifice datele de intrare și datele de ieșire; • să identifice elementele care intervin în cazul structurii repetitive cu număr cunoscut de pași; • să scrie și să execute programe simple folosind structura repetitivă cu număr cunoscut de pași. Obiective formative - obiective psihomotorii: • să-și formeze deprinderi de lucru specifice temei de studiu; • să-și dezvolte gândirea logică, capacitatea de generalizare și de problematizare; - afective • să aprecieze corect soluțiile oferite de colegi; • să se implice cu plăcere și interes în toate etapele lecției;	
Cuvinte cheie	Structură repetitivă, ciclu, buclă, contor, pas, structură iterativă, variabila, valoare inițială, valoare finală, schemă logică, pseudocod.	
Metode	Conversația, expunerea, explicația, interacțiunea, învățarea prin descoperire, exercițiul, jocul.	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa educațională realizată constă într-o lecție video interactivă dedicată temei „Structura repetitivă cu număr cunoscut de pași”, destinată

		elevilor de gimnaziu (clasa a VI-a). Materialul îmbină explicația teoretică cu demonstrații vizuale și exerciții interactive, având rolul de a facilita înțelegerea și aplicarea algoritmilor ce utilizează cicluri cu contor.
	Scopul si obiectivele resursei	- Familiarizarea elevilor cu structura repetitivă cu număr cunoscut de pași și dezvoltarea capacității de a o aplica în rezolvarea unor probleme algoritmice simple. - Să definească noțiunea de structură repetitivă cu număr cunoscut de pași. - Să recunoască situațiile problematice în care se aplică ciclul cu contor. - Să identifice elementele componente ale structurii repetitive (valoare inițială, valoare finală, pas, contor) - Să construiască și să testeze algoritmi simpli ce implică structura repetitivă cu contor. - Să utilizeze mediul grafic interactiv (ex. Scratch) pentru exersarea algoritmilor. - Să manifeste interes și curiozitate pentru explorarea algoritmilor.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Test de recapitulare a cunoștințelor acumulate anterior.	7 min
	Expunerea și predarea lecției	15 min
	Fixarea de noi cunoștințe	20 min
	Evaluare formativă	8 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Observația sistematică, test și exerciții practice, joc educativ.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Elevii au parcurs anterior noțiuni introductive de algoritmică și structuri de control elementare (secvențială și alternativă), au exersat identificarea datelor de intrare și ieșire, precum și utilizarea mediilor grafice interactive (Scratch) pentru implementarea algoritmilor simpli. Aceste cunoștințe constituie baza necesară pentru înțelegerea și aplicarea structurii repetitive cu număr cunoscut de pași.	
Spațiu și materiale	Laborator de informatică, calculator, tabla interactivă, conexiune la Internet.	

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?

Aplicații implicate	Obligatoriu	<i>You Tube, Google Chrome, Scratch</i>
	Opțional	
Infrastructură / echipament	Obligatoriu	<i>Calculator, tablă interactivă, conexiune Internet</i>
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		<i>Manual digital, prezentare Power-Point, platformă educațională.</i>
Resurse de Timp / Spațiu		<i>Laborator de informatică, 50 minute</i>

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

1. *Programa școlară aprobată prin ordinul de ministrului educației nr 3393 20/02/2017.*
2. *Manual Informatică și TIC clasa a VI-a, Mihaela Giurgiulescu Valeriu, Benedicth Giurgiulescu, Editura artKlet, București, 2023.*
3. *Gorcea Oltean, Teste moderne de evaluare – informatică gimnaziu, Editura AXA, Brașov, 2008.*
4. *Tutorial video-manuale.edu.ro*
<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VI-a/Informatica%20si%20TIC/RURJVFVSQSBTSUdNQSBT/#/page/88/p88v>
5. *Florin Moraru, Informatică – Teorie și Teste, Editura Petrion, București, 2001.*