

Programa școlară
pentru disciplina

Informatică

Clasa a XI-a

Curriculum de specialitate (CS)

*Filiera vocațională, profilul militar,
specializarea matematică-informatică militară*

Învățământ liceal

Anexa nr. 47
Programa școlară pentru disciplina Informatică, clasa a XI-a, curriculum de specialitate (CS)

- *Filiera vocațională, profilul militar, specializarea matematică-informatică militară*

NOTĂ DE PREZENTARE

Statutul disciplinei

Disciplina *informatică*, studiată în ciclul liceal, este o continuare a disciplinei *informatică și TIC*, studiată în gimnaziu, în trunchiul comun. În ciclul liceal, aceasta are rolul de a consolida și extinde domeniile de competență, aprofundând aspectele privind conceptuale, algoritmice și aplicative ale domeniului informatic.

Conform Ordinului ministrului educației și cercetării nr. 4.350/2025 privind aprobarea planurilor-cadru pentru învățământul liceal cu frecvență zi, disciplina *informatică* se studiază ca disciplină din categoria curriculumului de specialitate (CS) la:

- filiera teoretică, profilul real, specializarea matematică-informatică, în clasele a IX-a, a X-a, a XI-a și a XII-a;
- filiera teoretică, profilul real, specializarea științe ale naturii, în clasele a IX-a și a X-a;
- filiera vocațională, profilul militar, specializarea matematică-informatică militară, în clasele a IX-a, a X-a, a XI-a și a XII-a.

Pentru filiera vocațională, profilul militar, specializarea matematică-informatică militară, alocarea orară este:

- clasa a IX-a – 3 ore/săptămână, dintre care o oră pentru studiu teoretic și două ore pentru activități practice;
- clasa a X-a – 3 ore/săptămână, dintre care o oră pentru studiu teoretic și două ore pentru activități practice;
- clasa a XI-a – 3 ore/săptămână, dintre care o oră pentru studiu teoretic și două ore pentru activități practice;
- clasa a XII-a – 3 ore/săptămână, dintre care o oră pentru studiu teoretic și două ore pentru activități practice.

Activitățile practice sunt desfășurate obligatoriu în laboratorul de informatică.

Raportarea la cadrul legislativ și documentele strategice generale și specifice care susțin/întemeiază studiul disciplinei

Elaborarea prezentei programe școlare este bazată pe documente fundamentale care definesc viziunea și structura curriculumului național:

- Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023, cu modificările și completările ulterioare, precum și alte acte subsecvente relevante privind implementarea curriculumului național;
- Ordinul privind aprobarea planurilor-cadru pentru învățământul liceal cu frecvență zi (Ordinului ministrului educației și cercetării nr. 4.350/2025);
- Recomandarea Consiliului UE privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018);
- Cadrul european al calificărilor (EQF);
- Rapoarte OECD/UNESCO privind competențele digitale și educația STEM, Cadre de referință;
- Profilul de formare al absolventului (Ordinul ministrului educației 6731/2023);
- Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni (DigComp), respectiv Cadrul de Competențe digitale pentru elevi DigiComp 2.2. (Anexa OME 6466/2024).

Rolul disciplinei în formarea elevilor

Studiul disciplinei *informatică* vizează formarea unei gândiri computaționale, algoritmice, analitice și creative, capabile să abordeze probleme complexe prin modele și instrumente specifice științei calculatoarelor, valorificând competențele formate pe parcursul ciclului gimnazial. Informatica se bazează pe o gândire riguroasă, o capacitate de abstracție și modelare, dar și pe utilizarea tehnologiilor digitale în contexte variate — academice, profesionale și cotidiene.

Disciplina contribuie direct la realizarea profilului de formare al absolventului de liceu, dezvoltând competențe-cheie definite la nivel european, cum ar fi în principal, competența digitală, competența matematică și competența în științe, tehnologie și inginerie, dar, indirect, și celelalte competențe cheie europene, prin activități de învățare adecvate și utilizarea limbajului de specialitate în diferite contexte.

„Ideile mari” promovate de disciplină vizează dezvoltarea gândirii computaționale, rezolvarea problemelor de natură informatică, elaborarea unor algoritmi eficienți, scrierea codului clar și funcțional, analiza complexității soluțiilor propuse, precum și interacțiunea cu diferite modele conceptuale de organizare a datelor.

Utilitatea studiului disciplinei *informatică* se manifestă pe multiple planuri:

- pe parcursul școlar, prin fundamentarea gândirii computaționale, necesare și pentru alte discipline;
- în viața cotidiană, prin planificarea riguroasă a acțiunilor, utilizarea critică și creativă a instrumentelor digitale;
- în formarea profesională, prin deschiderea către cariere în IT, automatizare, robotică, analiză de date, securitate cibernetică sau inteligență artificială.

Justificarea statutului disciplinei *informatică*, elemente de continuitate/de noutate

Disciplina *informatică* valorifică achizițiile formate în gimnaziu la nivelul competențelor digitale de bază și al utilizării instrumentelor informatice, aducând progres prin abordarea formală și științifică a modelelor de organizare a datelor, a algoritmilor specializați pe tipuri de probleme, programarea structurată și orientată pe obiecte, eficiența rezolvărilor, precum și elemente de inteligență artificială și baze de date.

Caracterul său de curriculum de specialitate (CS) subliniază rolul central al disciplinei în formarea competențelor profesionale ale elevilor în domeniul informatic. Prin natura sa, informatica se află la intersecția între cunoaștere teoretică și aplicare practică, consolidând gândirea logică și deschiderea către știință, inovație și responsabilitate digitală.

Categorii de programe școlare pentru disciplina *informatică*

Disciplina *informatică* se încadrează în categoria Curriculumului de specialitate (CS), fiind destinată aprofundării competențelor specifice.

Conform planurilor cadru, în învățământul liceal, componenta fixă a curriculumului de specialitate **poate fi completată cu o componentă flexibilă**, ce include discipline/module de specialitate și alocări orare la decizia unității de învățământ; curriculumul de specialitate poate fi sprijinit/completat cu opționale de aprofundare, noi discipline sau poate fi valorizat din perspectivă integrată/interdisciplinară, prin oferta națională de opționale sau prin oferta unității de învățământ.

La acesta se adaugă **curriculumul la decizia elevului din oferta școlii** (CDEOȘ), prin opționale care pot fi de aprofundare, noi discipline/module de pregătire sau opționale integrate prin care elevii pot primi sprijin pentru remediare, consolidare sau performanță, pentru pregătirea suplimentară, respectiv pentru pregătirea susținerii atestărilor de certificare a competențelor profesionale sau pentru satisfacerea unor nevoi și interese pentru specializare la nivel superior, inclusiv pentru admiterea la studii universitare.

Orientări generale și specifice în lectura programei școlare

Aplicarea programei presupune:

- respectarea competențelor generale și specifice ca repere obligatorii în proiectarea activităților didactice;
- proiectarea didactică flexibilă, centrată pe situații de învățare autentice și evaluări bazate pe competențe;
- corelarea competențelor generale și specifice cu domeniile de conținut și cu exemplele de activități de învățare;
- planificarea integrată a conținuturilor, cu accent pe rezolvarea de probleme, lucrul în echipă, proiecte interdisciplinare și utilizarea resurselor digitale moderne;
- valorificarea componentelor orientative pentru adaptarea la particularitățile colectivului de elevi și la resursele școlii;
- utilizarea Python ca limbaj de programare de bază și a limbajelor C++, respectiv a SQL, conform programei școlare corespunzătoare profilului, clasei și specializării;
- utilizarea unor resurse digitale moderne în laboratoare de informatică dotate adecvat;
- corelarea activităților de învățare cu domenii STEM, economie, științe sociale și artă digitală.

Programa are caracter obligatoriu în ceea ce privește competențele generale, competențele specifice și conținuturile precizate, iar componentele metodologice și exemplele de activități de învățare au caracter orientativ, oferind cadrul pentru adaptarea la nivelul clasei și al resurselor disponibile. Profesorul are libertatea de a selecta și combina metode, resurse și instrumente digitale adecvate, cu condiția respectării finalităților și competențelor prevăzute de programă. Se recomandă accentuarea caracterului practic, formativ și explorator al disciplinei, pentru a consolida autonomia elevului în învățare și în formarea unei culturi informatice autentice.

Alegerea limbajului Python ca limbaj de programare de bază în studiul disciplinei *informatică* răspunde cerințelor unui învățământ modern, centrat pe formarea gândirii algoritmice și a competențelor digitale relevante. Datorită sintaxei sale simple și clare, Python facilitează înțelegerea conceptelor fundamentale de programare, permițând elevilor să se concentreze pe rezolvarea problemelor și pe dezvoltarea logicii algoritmice. Totodată, prin caracterul său actual și aplicativ, Python este utilizat pe scară largă în domenii precum analiza datelor, inteligența artificială, automatizare și dezvoltare software, oferind elevilor o pregătire relevantă pentru continuarea studiilor și integrarea profesională.

Studiul limbajului C++ are o valoare formativă și permite aprofundarea conceptelor fundamentale de programare și a gândirii algoritmice. După însușirea principiilor de bază în Python, C++ oferă elevilor oportunitatea de a înțelege mai profund mecanismele interne ale programării, precum gestionarea memoriei și structurile de date dinamice.

Introducerea noțiunilor de învățare automată (Machine Learning) în programa școlară corespunzătoare clasei, profilului și specializării, este importantă pentru familiarizarea elevilor cu una dintre cele mai importante ramuri ale informaticii moderne. Studiul învățării automate permite elevilor să înțeleagă cum pot fi antrenate modelele și algoritmii pentru a recunoaște tipare și a realiza predicții pe baza datelor, folosind limbajul Python și biblioteci specifice. Prin activități practice, precum clasificarea imaginilor, analiza datelor sau predicția unor valori, elevii dobândesc competențe reale de analiză și programare aplicată. Învățarea automată contribuie astfel la dezvoltarea gândirii logice și algoritmice, oferind o bază solidă pentru studii superioare și cariere în domenii precum informatică, știința datelor sau inteligența artificială.

Sistemele informatice moderne (site-uri web, aplicații, platforme educaționale) depind de baze de date pentru a funcționa automatizat. Studiul bazelor de date este important în formarea competențelor digitale, deoarece acestea reprezintă fundamentul gestionării eficiente a datelor în orice domeniu de activitate. Într-o societate bazată pe date, capacitatea de a colecta, organiza, analiza și interpreta informații este esențială pentru viața profesională și personală.

Setul de competențe generale ale disciplinei *informatică* este construit pe baza taxonomiei Bloom (revizuite), urmărind o dezvoltare progresivă a gândirii logice și algoritmice, de la nivelurile de înțelegere și aplicare până la cele de analiză, evaluare și creare. Această structură sprijină elevii în formarea unei viziuni integrate asupra procesului de dezvoltare software, de la concept la implementare, asigurând totodată experiența de învățare în domeniul informaticii.

Prin această abordare, competențele generale facilitează o evoluție cognitivă clară: de la identificarea și explicarea modelelor conceptuale și operaționale care stau la baza programării, la aplicarea și analiza acestora în contexte variate, continuând cu evaluarea critică a soluțiilor informatice și crearea de produse software originale, adaptate cerințelor.

În ansamblu, competențele generale precizate în programă contribuie la formarea competențelor digitale, logice și creative necesare, ca bază, unui specialist în domeniul informatic, într-o societate bazată pe tehnologie și inovare.

Programa școlară de *informatică* este calibrată astfel încât să asigure o rezervă de 25% din timpul alocat disciplinei, la dispoziția cadrului didactic pentru activități de remediere, consolidare, aprofundare sau extindere.

Structura programei școlare include, pe lângă Nota de prezentare, următoarele componente:

- Competențe generale;
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare;
- Conținuturi;
- Sugestii metodologice.

Competențele generale (CG) vizate la nivelul disciplinei integrează achizițiile de cunoaștere și de comportament așteptate, subliniind orientarea generală a procesului educațional la această disciplină.

Competențele generale sunt derivate din competențele-cheie și explicitează finalitățile majore ale disciplinei, acele achiziții de durată pe care toți elevii trebuie să le dobândească prin întreg studiul acesteia, la nivelul ciclului liceal. Acestea dau coerență disciplinei, stabilesc direcția învățării și fundamentează derivarea competențelor specifice, selecția și organizarea conținuturilor învățării. Competențele generale au grad ridicat de complexitate și integrează ansambluri de cunoștințe, abilități și atitudini, ca rezultate ale învățării utile pentru dezvoltarea personală, pentru cetățenia activă, pentru incluziune socială și pentru angajare pe piața muncii.

Competențele specifice (CS) sunt competențe derivate din competențele generale și reprezintă etape măsurabile în formarea și dezvoltarea acestora, ilustrând rezultate ale învățării pentru fiecare an de studiu. Acestea exprimă, pentru elevi, achizițiile învățării prin parcurgerea disciplinei de studiu, și includ, la fel ca în cazul competențelor generale, ansambluri de cunoștințe, abilități și atitudini. Competențele specifice asigură continuitatea de la gimnaziu, progresia de la un an la altul și conexiunea cu profilul de formare al absolventului.

Pentru formarea și dezvoltarea competențelor specifice, în programă sunt propuse **exemple de activități de învățare (EAI)**, care descriu contexte și modalități prin care competențele specifice sunt formate, exersate, consolidate și evaluate în mod curent, formativ. Ele au rol orientativ, nu prescriptiv, și oferă profesorilor repere privind modul în care pot organiza situații de învățare relevante pentru elevi. Astfel, profesorul poate să adapteze activitățile de învățare propuse în programă, să le completeze sau să le înlocuiască cu altele adecvate clasei, asigurând cadrul unui demers didactic personalizat, pentru formarea/dezvoltarea competențelor prevăzute de programă, în contextul specific al fiecărei clase.

Conținuturile sunt organizate în domenii de conținut (categorii mari) și, în cadrul acestora, în conținuturi propriu-zise ale învățării. Domeniile de conținut și conținuturile învățării definesc „substanța” disciplinei: ce anume se studiază efectiv, pentru a sprijini formarea competențelor. Acestea constituie o selecție, adecvată din punctul de vedere didactic, de elemente din domeniul de studiu al disciplinei (informații factuale, conceptuale, procedurale), cu rol de suport operațional/instrumental pentru formarea competențelor specifice. Selecția este făcută pe baza principiului continuității și al coerenței, iar conținuturile sunt interconectate, astfel încât, după parcurgerea lor integrală, elevul să fie capabil să realizeze conexiuni, în scopul rezolvării unor probleme diverse, de natură teoretică sau practic-aplicativă.

Sugestiile metodologice au rolul de a sprijini profesorii în aplicarea programei, fără a impune sau a face o inventariere a metodelor didactice utilizate. Acestea traduc intențiile programei (competențe generale, competențe specifice, conținuturi, exemple de activități de învățare) în modalități și mijloace pentru realizarea demersului didactic, prin exemple minimale, relevante, de abordare a activității didactice, pentru alegerea strategiilor didactice și pentru integrarea conținuturilor și competențelor în practica școlară.

Astfel, programa școlară oferă un cadru coerent de utilizare: competențele generale indică direcțiile de învățare, competențele specifice, pe ani de studiu, precizează etapele de progres, domeniile de conținut stabilesc suportul științific pentru formarea acestor competențe, iar exemplele de activități de învățare ilustrează modalități concrete de dezvoltare a experiențelor de învățare.

COMPETENȚE GENERALE (CG)

CG1	Identifică principalele caracteristici ale modelelor conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, pentru înțelegerea fundamentelor programării
CG2	Explică principii care stau la baza modelelor conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, pentru a fundamenta în mod logic proiectarea și implementarea soluțiilor informatice
CG3	Utilizează modele conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, în scopul obținerii de soluții informatice funcționale și eficiente
CG4	Analizează caracteristicile și aplicabilitatea modelelor conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, pentru a selecta soluțiile cele mai potrivite în funcție de contextul informatic dat
CG5	Evaluează corectitudinea și eficiența soluțiilor informatice, în vederea optimizării și asigurării funcționalității în diverse scenarii de utilizare
CG6	Elaborează algoritmi și programe personalizate, pentru a crea soluții informatice coerente și adaptate cerințelor

COMPETENȚE SPECIFICE (CS) ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE (EAI)

CG 1 - Identifică principalele caracteristici ale modelelor conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, pentru înțelegerea fundamentelor programării

Clasa a XI-a	
CS 1.1. Identifică principalele caracteristici ale organizării datelor în cadrul unor modele conceptuale complexe – rețea, ierarhice, obiectuale, pentru a structura și accesa date în vederea prelucrării acestora	
- definirea conceptului de graf, pentru exemplificarea reprezentării conexiunilor dintre posturile de observare ale unei unități militare (neorientat) și a rutelor de transmitere a ordinelor (orientat) - definirea elementelor unui graf neorientat (nod, muchie), pentru exemplificarea reprezentării unei rețele de comunicații militare, unde nodurile reprezintă centrele de comandă, iar muchiile legăturile radio sau cablate dintre acestea - recunoașterea caracteristicilor grafurilor ponderate (orientate sau neorientate), prin completarea unei fișe comparative, pentru exemplificarea reprezentării unei hărți operaționale care are și trasee unidirecționale, respectiv a unei hărți cu trasee bidirecționale, în care costurile arcelor/muchiilor indică distanța sau timpul de deplasare între obiectivele militare - definirea elementelor componente ale unui arbore cu rădăcină (rădăcină, nod, frunză, nivel), pentru exemplificarea reprezentării ierarhiei de comandă a unei structuri militare, unde rădăcina este comandantul unității, nodurile intermediare sunt ofițerii, iar frunzele sunt subunitățile operative - identificarea metodelor de reprezentare a arborilor cu rădăcină, cu referințe ascendente sau referințe descendente, pentru exemplificarea reprezentării conexiunilor din cadrul lanțului de raportare într-o structură militară, de la subordonat la superior (ascendent) și de la comandant la executanți (descendent) - identificarea unor noduri într-un arbore cu rădăcină (nod descendent direct, nod descendent, nod ascendent direct, nod ascendent, nod frate) pentru reprezentarea relațiilor dintre unități, o companie fiind nod descendent direct al batalionului, iar alte companii din același batalion fiind noduri „frați” - identificarea caracteristicilor unei clase, prin exemplul stabilirii membrilor clasei „Rețea”, care încapsulează datele tehnice și metodele de întreținere a unei rețele	
CS 1.2. Identifică specificul, caracteristicile și etapele unor algoritmi specializați pe clase de probleme, pentru a îi putea utiliza în prelucrarea grafurilor	
- precizarea etapelor algoritmului de parcurgere în lățime (BFS), în contextul explorării unei rețele de comunicații militare, unde algoritmul simulează verificarea tuturor legăturilor de pe același nivel - precizarea etapelor algoritmului de parcurgere în adâncime (DFS), în contextul explorării unei rețele de comunicații, unde algoritmul explorează în profunzime traseele posibile de transmitere a unor date - definirea scopului algoritmului lui Prim, indicând tipul de graf pentru care se aplică, în contextul utilizării acestuia pentru analizarea asfaltării unor străzi dintr-un oraș, astfel încât, cu un cost minim de asfaltare, să existe posibilitatea deplasării pe asfalt între oricare două intersecții, eventual trecând pe asfalt și prin alte intersecții	
CS 1.3. Identifică specificul, caracteristicile și etapele unor strategii de tip Backtracking pentru rezolvarea problemelor	
- precizarea caracteristicilor metodei de programare Backtracking, în contextul modelării procesului decizional utilizat în activitățile unui club de robotică, unde se explorează toate opțiunile posibile, revenindu-se la starea anterioară în momentul în care pentru starea curentă au fost explorate toate variantele - identificarea caracteristicilor metodei Backtracking, în contextul utilizării unei liste pentru memorarea obiectivelor turistice vizitate succesiv într-un traseu turistic, cu posibilitatea de revenire la un obiectiv vizitat imediat înaintea celui curent, pentru construirea unei alternative a traseului - identificarea principiului de generare sistematică a secvențelor de valori în cadrul metodei Backtracking, în contextul testării succesive a tuturor variantelor de amplasare a unor camere web de observare pe unii dintre stâlpii unei străzi pentru acoperirea completă a acesteia - precizarea caracteristicilor metodei de programare Backtracking, în contextul modelării procesului decizional utilizat într-o misiune militară, unde se explorează toate opțiunile posibile, revenindu-se la starea anterioară când pentru starea curentă au fost explorate toate variantele - identificarea caracteristicilor metodei Backtracking, în contextul utilizării unei liste pentru memorarea etapelor succesive dintr-un plan de recunoaștere, cu posibilitatea de revenire la o etapă parcursă la pasul precedent, pentru construirea unui plan de recunoaștere alternativ - identificarea principiului de generare sistematică a secvențelor de valori în cadrul metodei, în contextul testării succesive a tuturor variantelor de amplasare a unui număr dat de posturi de observare pentru acoperirea optimă a unui traseu liniar	

Clasa a XI-a	
CS 1.4. Identifică principalele elemente ale limbajului de programare utilizate pentru memorarea și prelucrarea datelor organizate în modele complexe - rețea, ierarhice, în vederea rezolvării eficiente a problemelor informatice	
- identificarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat sau orientat, cu matrice de adiacență, în contextul creării structurii corespunzătoare - identificarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat, cu liste de adiacență, respectiv a unui graf orientat, cu liste de succesori, în contextul parcurgerii nodurilor acestuia - identificarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a nodurilor unui arbore cu rădăcină, astfel încât să permită accesul la fiii oricărui nod	
CS 1.5. Identifică elementele de sintaxă și componentele din definiția claselor, pentru a le utiliza în implementarea algoritmilor în limbaj de programare cu programare orientată pe obiecte	
- identificarea nivelurilor de acces la membrii unei clase (public, privat) și sintaxa prin care sunt stabilite acestea, pentru a recunoaște controlul vizibilității, prin exemplul definirii unei clase „Rețea” unde atributele tehnice sunt private, iar metodele de întreținere sunt publice, pentru a reflecta controlul accesului la date sensibile - identificarea unor elemente de sintaxă pentru definirea unei clase, de exemplu, pentru clasa „Vehicul” cu atribute precum tip, viteză, stoc combustibil și metode pentru actualizarea vitezei sau realimentare - identificarea sintaxei de definire a constructorilor unei clase, de exemplu, pentru inițializarea datelor unui utilizator pe o platformă de cursuri online, precum și a drepturilor pe care le are pe aceasta - identificarea nivelurilor de acces la membrii unei clase (public, privat) și sintaxa prin care sunt stabilite acestea, pentru a recunoaște controlul vizibilității, prin exemplul definirii unei clase „Echipament” unde atributele tehnice sunt private, iar metodele de întreținere sunt publice, pentru a reflecta controlul accesului la date sensibile	

CG 2 - Explică principii care stau la baza modelelor conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, pentru a fundamenta în mod logic proiectarea și implementarea soluțiilor informatice

Clasa a XI-a	
CS 2.1. Explică principiile de organizare a datelor în cadrul unor modele conceptuale complexe - rețea, ierarhice, obiectuale, pentru a le gestiona eficient	
- explicarea metodelor de reprezentare a unui graf orientat (matrice de adiacență, liste de adiacență), în contextul reprezentării conexiunilor corespunzătoare transiterii ordinilor în cazul punctelor de observare și a posturilor de comandă ale unei unități militare - explicarea rolului elementelor componente ale unei diagrame prin care se reprezintă un graf orientat, respectiv a un graf neorientat în contextul diferenței dintre fluxul unidirecțional de informații (graf orientat, de la comandă spre execuție) și cooperarea bilaterală între unități (graf neorientat) - explicarea relațiilor de descendență și ascendență într-un arbore cu rădăcină, prin exemplificarea structurii de comandă a unei brigăzi, unde relațiile de ascendență indică superiorii ierarhici, iar cele de descendență subunitățile aflate în coordonare - explicarea rolului rădăcinii într-un arbore, prin exemplul identificării comandantului ca element central al unei structuri ierarhice militare, de la care pornesc toate fluxurile decizionale și informaționale majore - explicarea încapsulării, prin exemplul stabilirii membrilor unei clase, „Rețea”, unde datele tehnice nu sunt accesibile pentru utilizator, pentru a reflecta controlul asupra datelor sensibile	
CS 2.2. Explică etapele unor algoritmi specializați pe clase de probleme, pentru a îi putea utiliza în prelucrarea grafurilor	
- explicarea etapelor de funcționare ale algoritmului de parcurgere în lățime (BFS) a grafurilor, prin exemplul identificării rutei optime de comunicare între punctele de distribuție a unui produs (depozite) și punctele de desfacere (magazine), analizând ordinea vizitării nodurilor (depozite și magazine) și a legăturilor dintre acestea - explicarea etapelor de funcționare ale algoritmului lui Dijkstra de determinare a unui drum de cost minim într-un graf, prin exemplul identificării rutei optime de transport între două puncte de distribuție a unui produs (depozite), având în vedere ordinea vizitării nodurilor (depozitelor) și a distanțelor rutiere corespunzătoare legăturilor dintre acestea - explicarea etapelor algoritmului lui Prim, prin exemplul construirii unei rețele de comunicații cu un cost total minim, integrând pas cu pas conexiunile cu costul cel mai mic, eliminându-se astfel un număr maxim de conexiuni inutile - explicarea etapelor de funcționare ale algoritmului de parcurgere în lățime a grafurilor, prin exemplul identificării rutei optime de comunicare între posturile de observare și centrul de comandă, analizând ordinea vizitării nodurilor și a legăturilor dintre acestea	

Clasa a XI-a	
CS 2.3. Explică etapele unor strategii de tip Backtracking pentru rezolvarea problemelor	
- explicarea modului de generare a tuturor soluțiilor utilizând metoda Backtracking, în contextul procesului de planificare a rutelor unei companii de transport aerian, unde fiecare destinație reprezintă o decizie dependentă de destinația anterioară - explicarea rolului validării pe parcursul determinării soluțiilor cu metoda Backtracking, în contextul verificării condițiilor (acoperire, vizibilitate, siguranță) de amplasare a unor senzori într-o rețea de comunicații, în toate modurile posibile - explicarea procesului de revenire la starea anterioară pentru generarea unei soluții cu metoda Backtracking, prin exemplul epuizării tuturor variantelor de alegere a unui dispozitiv adecvat pentru supravegherea unei anumite zone și necesitatea de a le reconfigura pe cele deja plasate - explicarea modului de generare a tuturor soluțiilor utilizând metoda Backtracking, în contextul procesului de planificare a rutelor de patrulare, unde fiecare pas reprezintă o decizie dependentă de pasul anterior - explicarea rolului validării pe parcursul determinării soluțiilor cu metoda Backtracking, în contextul verificării condițiilor tactice (acoperire, vizibilitate, siguranță) de amplasare a unor senzori într-o rețea de comunicații, în toate modurile posibile - explicarea procesului de revenire la starea anterioară pentru generarea unei soluții cu metoda Backtracking, prin exemplul epuizării tuturor variantelor de alegere a unei echipe disponibile pentru supravegherea unei anumite zone și necesitatea de a le reconfigura pe cele deja distribuite	
CS 2.4. Explică rolul principalelor elemente ale limbajului de programare utilizate pentru prelucrarea datelor organizate în modele complexe - rețea, ierarhice, în vederea rezolvării eficiente a problemelor informatice	
- explicarea rolului instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat, cu matrice de adiacență, în contextul creării structurii corespunzătoare pentru memorarea datelor dintr-un grup de persoane, în care sunt evidențiate relațiile de prietenie - explicarea modului în care pot fi utilizate instrumentele clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf orientat, cu liste de predecesori, în contextul parcurgerii nodurilor unui graf corespunzător unui sistem de transmitere a unor informații, cu precizarea sursei - explicarea rolului instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a nodurilor unui arbore binar, astfel încât să permită accesul la fiii oricărui nod, în contextul unui arbore corespunzător unui chestionar, în care fiecare întrebare reprezintă un nod și este urmată, eventual, de o altă întrebare, în funcție de răspunsul dat (corect, incorect)	
CS 2.5. Explică rolul restricțiilor de acces și al componentelor unei clase, pentru a le utiliza în proiectarea claselor și implementarea algoritmilor cu programare orientată pe obiecte	
- explicarea modului în care constructorul inițializează starea unui obiect, pentru a crea corect instanțele, în contextul unui obiect „Concurs” (locație, disciplină, echipă) la crearea acestuia - explicarea modului de utilizare a membrilor clasei pentru a înțelege manipularea obiectelor într-un program, prin exemplul utilizării metodelor din clasa „Rețea” pentru a actualiza starea unui dispozitiv din rețea - explicarea modului în care constructorul inițializează starea unui obiect, pentru a crea corect instanțele, în contextul unui obiect „Misiune” (locație, durată, echipă) imediat după crearea acestuia - explicarea modului de utilizare a membrilor clasei pentru a înțelege manipularea obiectelor într-un program, prin exemplul utilizării metodelor din clasa „Echipament” pentru a actualiza starea unui dispozitiv din rețea după o misiune (ex. <code>set_status("reparat")</code>)	

CG 3 - Utilizează modele conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, în scopul obținerii de soluții informatice funcționale și eficiente

Clasa a XI-a	
CS 3.1. Utilizează modul de organizare și prelucrare a datelor în cadrul unor modele conceptuale complexe - rețea, ierarhice, obiectuale, pentru a rezolva probleme de gestionare a datelor	
- utilizarea matricei de adiacență pentru a reprezenta un graf neorientat dat prin diagramă, în contextul modelării unei rețele de calculatoare conectate într-un laborator de informatică, evidențiind prezența valorilor nule pe diagonala principală, simetria față de aceasta - utilizarea listelor de succesori pentru a reprezenta un graf orientat dat prin matrice de adiacență, în contextul modelării fluxului de transmitere a datelor într-o rețea de comunicații - utilizarea matricei de adiacență pentru a reprezenta un graf orientat dat prin diagramă în contextul modelării fluxului de transmitere a ordinelor între nivelurile de comandă dintr-o structură militară ierarhizată, evidențiind prezența valorilor nule pe diagonala principală, asimetria față de aceasta - aplicarea metodei de reprezentare prin diagramă pentru un arbore dat prin referințe ascendente, în contextul determinării numărului de niveluri ale unui arbore cu rădăcină ce reprezintă o structură organizatorică simplificată, cu niveluri corespunzătoare pentru diferite funcții	

Clasa a XI-a	
- aplicarea metodei de reprezentare cu referințe descendente pentru un arbore dat prin diagramă, în contextul construirii unui arbore cu rădăcină pentru a reprezenta structura organizatorică a unui batalion, cu niveluri corespunzătoare comandamentului, companiilor și plutoanelor - aplicarea încapsulării, prin exemplul stabilirii membrilor unei clase, „Rețea”, unde datele tehnice și metodele de întreținere caracterizează o rețea de calculatoare	
CS 3.2. Aplică algoritmi specializați pe clase de probleme, pentru a îi putea utiliza în prelucrarea grafurilor	
- aplicarea algoritmilor BFS și DFS, pentru parcurgerea grafurilor neorientate, pe baza unei reprezentări prin diagramă a unui exemplu de graf neorientat, în care se marchează nodurile vizitate și se evidențiază particularitățile celor doi algoritmi - aplicarea algoritmilor BFS și DFS, pentru parcurgerea grafurilor neorientate, prin exemplul simulării unei rețele logistice militare în care se verifică accesibilitatea între baze, depozite și puncte de distribuție - aplicarea algoritmului lui Dijkstra pentru a determina distanța minimă între două noduri, într-un graf orientat ponderat dat, prin exemplul identificării rutei optime de aprovizionare de la un depozit către bazele logistice militare, ținând cont de costul deplasării - aplicarea algoritmului lui Prim pentru a determina acoperirea de cost minim într-un graf neorientat ponderat dat, prin exemplul proiectării unei rețele de transport bidirecțional care conectează direct sau indirect toate subunitățile dintr-o structură militară, cu un cost total minim de transport	
CS 3.3. Aplică strategii de tip Backtracking pentru rezolvarea problemelor	
- aplicarea etapelor metodei Backtracking pentru generarea tuturor permutărilor unei mulțimi de patru cifre date, prin exemplul generării tuturor cifrelor posibile de câte 4 cifre, pentru deblocarea unui instrument de transmitere a informațiilor, știind că ultimele două cifre trebuie să fie pare - aplicarea etapelor metodei Backtracking pentru generarea tuturor combinațiilor unui set de obiecte într-un context cotidian, prin exemplul determinării tuturor posibilităților de a forma grupe de câte un număr fixat de echipamente necesare pentru o misiune - aplicarea etapelor metodei Backtracking pentru generarea sistematică a unor secvențe de valori, determinând eficient ultimele două soluții generate, prin exemplul planificării diferitelor scenarii de deplasare a unor drone care să includă toate punctele de interes	
CS 3.4. Utilizează principalele elemente ale limbajului de programare pentru prelucrarea datelor organizate în modele complexe - rețea, ierarhice, în vederea rezolvării eficiente a problemelor informatice	
- utilizarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat, cu matrice de adiacență, în contextul creării structurii corespunzătoare pentru memorarea datelor de pe o hartă, în care sunt evidențiate relațiile de vecinătate dintre țări - utilizarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf orientat, cu liste de succesori, în contextul parcurgerii nodurilor unui graf corespunzător unui sistem de transmitere a unor informații, cu precizarea destinației - utilizarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a nodurilor unui arbore cu rădăcină, astfel încât să permită accesul la tatăl oricărui nod, în contextul unui arbore asociat unui sistem de fișiere în care rădăcina reprezintă directorul principal, iar fiecare folder (sau fișier) are un singur director părinte	
CS 3.5. Utilizează elementele de sintaxă și componentele din definiția claselor, în implementarea algoritmilor în limbaj de programare cu programare orientată pe obiecte	
- utilizarea elementelor de sintaxă pentru crearea unei clase care utilizează date ale unor clase definite anterior, de exemplu, clasa „Rezolvare” utilizează membri din clasele „Elev”, respectiv „Problema”, asigurând corelarea dintre problemele propuse și elevii care le-au rezolvat - utilizarea elementelor de sintaxă ale limbajului de programare pentru definirea unei clase cu attribute și metode deja stabilite, pentru gestionarea unei situații reale, prin exemplul proiectării unei clase „RaportMisiune” care gestionează datele despre operațiuni militare, de exemplu, codul operațiunii, obiectivul principal, numărul participanților etc. - utilizarea elementelor de sintaxă pentru crearea unei clase cu un constructor și metode pentru gestionarea unei situații reale, prin exemplul implementării unei clase „VehiculBlindat” care include un constructor pentru inițializare (tip, armament, an de fabricație) și metode pentru îmbunătățirea performanțelor (de exemplu, tuning pentru motor), modificare a misiunii curente	

CG 4 - Analizează caracteristicile și aplicabilitatea modelelor conceptuale și operaționale ale dezvoltării produselor software, pentru a selecta soluțiile cele mai potrivite în funcție de contextul informatic dat

Clasa a XI-a	
CS 4.1. Analizează caracteristicile, modul de prelucrare, avantajele și dezavantajele utilizării unor modele conceptuale complexe - rețea, ierarhice, obiectuale, pentru a alege structura adecvată în rezolvarea unor probleme concrete	
- examinarea gradelor nodurilor unui graf orientat asociat unei rețele de străzi dintr-un oraș pentru a identifica intersecțiile conectate la un număr mare de străzi, în vederea fluidizării traficului din localitate	

Clasa a XI-a	
- analizarea reprezentării prin diagramă a unui graf orientat asociat unei rețele de comunicații, în contextul stabilirii direcțiilor de transmitere a semnalelor - analizarea caracteristicilor unui graf neorientat, conex, în contextul examinării rețelei de patrulare și posturi de observare pentru a verifica dacă toate punctele pot comunica între ele și dacă există trasee circulare de patrulare (cicluri) - analizarea definițiilor echivalente ale unui arbore, în contextul rezolvării unei probleme de natură informatică, în care se verifică organizarea datelor sub formă de arbore, pentru a o alege pe cea mai ușor de implementat - analizarea relațiilor ierarhice în arborii cu rădăcină (înălțime, noduri descendente, noduri ascendente), în contextul comparării mai multor arbori asociați ierarhiilor de comandă corespunzătoare pentru două unități militare pentru a evalua eficiența comunicării și distribuția responsabilităților - analizarea membrilor unei clase pentru a verifica dacă aceasta conține toate datele și metodele necesare pentru a răspunde unei funcționalități, prin exemplul clasei „Rețea”, care cuprinde datele tehnice și metodele de întreținere a unei rețele de calculatoare	
CS 4.2. Analizează comportamentul, aplicabilitatea, avantajele și dezavantajele utilizării unor algoritmi specializați pe clase de probleme pentru prelucrarea grafurilor	
- analizarea metodelor BFS și DFS de parcurgere a grafurilor în vederea utilizării lor pentru verificarea proprietății de conexitate a unui graf neorientat, prin exemplul identificării componentelor izolate dintr-o rețea de comunicații bidirecționale, pentru a determina vulnerabilitățile în lanțul de transmitere a datelor - analizarea metodelor BFS și DFS de parcurgere a unui graf neorientat/orientat în vederea adaptării lor pentru determinarea determinarea lanțului/drumului cu lungime minimă între două noduri ale grafului, respectiv pentru determinarea unui drum/lanț între două noduri ale grafului - analizarea rezultatelor parcurgerii în lățime a nodurilor unui graf neorientat, cu interpretarea ordinii nodurilor afișate, prin exemplul comparării ordinii de procesare a informațiilor într-un sistem de comunicații - compararea metodelor de parcurgere a grafurilor neorientate BFS și DFS pentru o alege pe cea adecvată, prin exemplul comparării strategiilor de explorare a unei zone de operații: BFS pentru acoperire rapidă a tuturor punctelor, DFS pentru investigarea completă a unui sector restrâns - analizarea diferențelor dintre metodele de parcurgere BFS și DFS, aplicate unei hărți operaționale militare, pentru parcurgerea cursurilor de acțiune - analizarea complexității algoritmului Dijkstra, prin exemplul evaluării performanței sistemului de planificare a rutelor unui traseu turistic tematic, în care se cunosc distanțele dintre obiective, în funcție de numărul de puncte de destinație și de conexiuni disponibile - analizarea rezultatelor algoritmului lui Prim, în contextul determinării acoperirii de cost minim a unui graf ponderat, prin exemplul construirii unui model grafic care indică legăturile logistice de bază necesare pentru conectarea tuturor sediilor unei firme de transport	
CS 4.3. Analizează aplicabilitatea, avantajele și dezavantajele utilizării unor strategii de tip Backtracking pentru rezolvarea problemelor	
- analizarea mecanismelor de avans și de revenire în arborele soluțiilor la aplicarea metodei Backtracking, prin exemplul generării tuturor anagramelor cu anumite proprietăți ale unui cuvânt format cu litere distincte (de exemplu, astfel încât literele să nu fie alăturate și în cuvântul dat), pentru evidențierea modului în care algoritmul explorează toate posibilitățile și revine pentru a face alte alegeri de litere, în vederea obținerii de noi soluții - analizarea aplicabilității metodei Backtracking, în funcție de numărul de soluții posibile, prin exemplul evaluării timpului de executare pentru planificarea tuturor rutelor aeriene pentru mai multe avioane care zboară simultan - analizarea mecanismelor de avans și de revenire în arborele soluțiilor la aplicarea metodei Backtracking, prin exemplul generării tuturor posibilităților de alocare a resurselor umane și logistice în timpul unei misiuni militare, care să respecte anumite restricții, pentru evidențierea modului în care algoritmul explorează toate posibilitățile și revine pentru a corecta decizii nevalide	
CS 4.4. Analizează aplicabilitatea, avantajele și dezavantajele utilizării unor elemente ale limbajului de programare, pentru a identifica soluția adecvată prelucrării datelor organizate în modele complexe - rețea, ierarhice, în vederea rezolvării eficiente a problemelor informatice	
- analizarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat, cu matrice de adiacență sau cu liste de adiacență, în contextul creării structurii corespunzătoare pentru memorarea datelor de identificare a calculatoarelor dintr-o rețea, în care sunt evidențiate relațiile de conexiune directă dintre acestea - analizarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf orientat, cu liste de predecesori, în contextul parcurgerii nodurilor unui graf corespunzător unui sistem de transmitere a unor informații, cu precizarea sursei - analizarea instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a nodurilor unui arbore cu rădăcină, astfel încât să permită accesul la tatăl oricărui nod, în contextul unui arbore asociat unui sistem ierarhic din cadrul unei organizații în care rădăcina corespunde directorului general, fiecare alt angajat are un singur manager direct, iar în organizație nu există cicluri de subordonare	

Clasa a XI-a
CS 4.5. Analizează aplicabilitatea, avantajele și dezavantajele utilizării programării orientate pe obiecte, în implementarea algoritmilor în limbaj de programare
- analizarea avantajelor și dezavantajelor utilizării membrilor privați și publici pentru a interpreta impactul asupra securității datelor, prin exemplul protejării datelor sensibile dintr-o aplicație de evidență a personalului militar (date de identificare, misiuni clasificate) - analizarea unei aplicații cu mai multe clase pentru a identifica dependențele și interacțiunile dintre obiecte, prin exemplul analizării relațiilor dintre clasele „Misiune”, „Echipament”, „Echipa”, pentru un sistem de planificare operațională

CG 5 - Evaluează corectitudinea și eficiența soluțiilor informatice, în vederea optimizării și asigurării funcționalității în diverse scenarii de utilizare

Clasa a XI-a
CS 5.1. Argumentează alegerea unor modele conceptuale complexe - rețea, ierarhice, obiectuale și a modurilor de prelucrare a acestora pentru rezolvarea unor probleme informatice concrete
- argumentarea alegerii metodelor de reprezentare a grafurilor neorientate prin matrice de adiacență sau liste de adiacență, în contextul alegerii modului optim de reprezentare a unei rețele de supraveghere video a unei baze militare, având în vedere numărul de noduri ale rețelei și densitatea conexiunilor - evaluarea alegerii modelării printr-un graf orientat a unei situații reale, prin exemplul validării unei diagrame operaționale care descrie legăturile logistice dintre unitățile unei brigăzi - argumentarea alegerii unei metode de reprezentare a arborilor cu rădăcină (referințe descendente, referințe ascendente), în funcție de scopul utilizării, prin exemplul alegerii metodei optime de reprezentare a structurii unei unități militare, în funcție de necesitatea de raportare rapidă sau de detaliere a subunităților - argumentarea alegerii membrilor unei clase, astfel încât aceasta să conțină toate datele și metodele necesare pentru a răspunde unei funcționalități, prin exemplul clasei „Rețea”, care cuprinde datele tehnice și metodele de întreținere a unei rețele de calculatoare
CS 5.2. Evaluează corectitudinea și eficiența soluțiilor cu algoritmi specializați pe clase de probleme pentru prelucrarea grafurilor
- evaluarea menținerii proprietății de conexitate utilizând metodele de parcurgere a unui graf neorientat în contextul unei rețele de comunicații între bazele militare, având în vedere posibilitatea menținerii legăturii între dispozitive în caz de pierdere a unui nod - evaluarea eficienței algoritmului lui Dijkstra pentru determinarea drumurilor de cost minim într-un graf ponderat, prin exemplul determinării diferitelor rute de aprovizionare cu combustibil între un depozit și unitățile militare - evaluarea eficienței algoritmului lui Prim pentru determinarea acoperirii de cost minim într-un graf ponderat, prin exemplul determinării rețelei logistice de transport cu cost minim
CS 5.3. Evaluează corectitudinea și eficiența algoritmilor care utilizează strategii de tip Backtracking pentru rezolvarea problemelor
- evaluarea corectitudinii aplicării metodei Backtracking pentru probleme de generare, prin exemplul determinării modului de parcurgere, într-o croazieră, a unor insule, astfel încât fiecare dintre acestea să fie vizitată o singură dată (cu excepția celei de plecare, la care se și încheie excursia), iar vasul să urmeze doar trasee acceptate între două insule vizitate consecutiv și să aducă turiștii, la final, în punctul de plecare - evaluarea corectitudinii aplicării metodei Backtracking pentru generarea tuturor modurilor de plasare a posturilor de observare, cu anumite restricții privind unele dintre acestea, prin exemplul comparării eficienței explorării exhaustive a variantelor de plasare și verificarea finală a restricțiilor impuse, comparativ cu eliminarea pe parcurs a unor variante necorespunzătoare - evaluarea complexității unui algoritm care folosește metoda Backtracking, prin exemplul estimării timpului necesar pentru explorarea tuturor variantelor de poziționare a unor echipamente într-o rețea de supraveghere
CS 5.4. Evaluează corectitudinea și eficiența aplicațiilor care utilizează elemente specifice de limbaj de programare pentru prelucrarea datelor organizate în modele complexe - rețea, ierarhice, în vederea rezolvării eficiente a problemelor informatice
- evaluarea aplicabilității instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat, cu matrice de adiacență, în contextul creării structurii corespunzătoare pentru memorarea datelor de identificare a unor persoane dintr-un grup, evidențiind relațiile de prietenie dintre acestea - evaluarea instrumentelor clasei list pentru a le alege pe cele adecvate pentru reprezentarea în memorie a unui graf orientat, cu liste de succesori, în contextul parcurgerii nodurilor unui graf corespunzător unui sistem de transmitere a unor informații, cu precizarea destinației - argumentarea utilizării instrumentelor clasei list pentru reprezentarea în memorie a nodurilor unui arbore cu rădăcină, astfel încât să permită accesul la descendenții direcți ai oricărui nod, în contextul unui arbore asociat unui sistem ierarhic

Clasa a XI-a
<i>din cadrul unei organizații în care rădăcina corespunde directorului general, unii angajați au mai mulți subordonați direcți, iar în organizație nu există cicluri de subordonare</i>
CS 5.5. Evaluează corectitudinea și eficiența programelor care utilizează programare orientată pe obiecte, pentru a rezolva probleme informatice
- evaluarea corectitudinii definirii și utilizării claselor pentru organizarea datelor în contextul implementării unei aplicații de evidență a echipamentelor militare, comparând varianta în care au fost definite clase față de organizarea cu funcții și variabile globale, din perspectiva clarității și modularității codului, cu avantaje pentru întreținerea acestuia și a prevenirii erorilor la actualizarea datelor - evaluarea corectitudinii aplicării nivelurilor de acces pentru garantarea protecției informațiilor sensibile într-o aplicație reală, prin exemplul unei clase pentru gestionarea datelor specifice unor misiuni militare, comparând accesul liber la date cu utilizarea unor date private și metode publice de acces, pentru validarea modificărilor și menținerea consistenței datelor - evaluarea corectitudinii definirii unei clase cu un constructor și metode pentru gestionarea unei situații reale, prin exemplul implementării unei clase „CursOnline” care include un constructor pentru inițializare (denumire, perioadă, număr de ore petrecute online, cost) și metode pentru actualizarea numărului de cursanți sau pentru modificarea perioadei - evaluarea corectitudinii definirii unei clase care utilizează date ale unor clase definite anterior, de exemplu, clasa „Optiune” utilizează membri din clasele „Client”, respectiv „Excursie”, asigurând corelarea dintre excursiile propuse și clienții care s-au înscris la acestea

CG 6 - Elaborează algoritmi și programe personalizate, pentru a crea soluții informatice coerente și adaptate cerințelor

Clasa a XI-a
CS 6.1. Proiectează algoritmi personalizați care utilizează modele conceptuale complexe - rețea, ierarhice, obiectuale, pentru organizarea și prelucrarea eficientă a datelor, utilizând algoritmi de bază, în vederea rezolvării unor probleme
- proiectarea unui algoritm care utilizează grafuri neorientate pentru a gestiona datele referitoare la o rețea de comunicații militare între unități, determinând colaboratorii fiecăreia, unitățile cu cei mai mulți colaboratori sau unitățile izolate - proiectarea unui algoritm care utilizează grafuri orientate în contextul modelării căilor de deplasare a autovehiculelor pe străzile dintr-o bază militară, având în vedere că acestea pot fi cu sens unic și că unesc intersecții, determinând străzile cu sens unic și punctele reprezentând extremități ale unor străzi fără ieșire/fundături - proiectarea unui algoritm pentru modelarea unui meniu arborescent, utilizând un arbore cu rădăcină în care fiecare nod corespunde opțiuni pentru o anumită acțiune, cu posibilitatea de a opta și pentru acțiuni subsecvente acesteia - proiectarea unui algoritm care utilizează arbori cu rădăcină, determinând înălțimea arborelui, nodurile frunză, în contextul modelării structurii unei organizații militare, unde înălțimea arborelui reflectă numărul de niveluri ierarhice, iar frunzele reprezintă unitățile operative - proiectarea unui algoritm pentru un model obiectual care încapsulează date și metode, prin exemplul determinării numărului total de exemplare ale publicațiilor dintr-o bibliotecă, în care o publicație este definită ca un model obiectual (titlu, autor, număr de exemplare și metode pentru modificarea numărului de exemplare), iar o bibliotecă este definită ca un model obiectual (listă de publicații, metode pentru adăugarea unei noi publicații)
CS 6.2. Proiectează soluții cu aplicarea personalizată a algoritmilor specializați pe clase de probleme pentru prelucrarea grafurilor
- proiectarea unui algoritm care utilizează metoda de parcurgere în lățime a nodurilor unui graf prin exemplul unui centru de coordonare pentru situații de urgență care trebuie să trimită rapid echipe medicale către toate localitățile, pornind din orașul în care se află centrul, în situația unor intervenții - proiectarea unui algoritm care utilizează metoda de parcurgere în adâncime a nodurilor unui graf în contextul determinării unui traseu dintre două puncte corespunzătoare unor elemente relevante de pe un teren în cadrul unui exercițiu tactic de recunoaștere - proiectarea unui algoritm pentru calcularea costurilor minime de livrare pentru o rețea de depozite, unități operative și rute modelate cu un graf ponderat, utilizând algoritmul lui Dijkstra prin exemplul optimizării transportului logistic militar între fiecare depozit regional și unități operative, pe baza distanțelor și costurilor de deplasare - proiectarea unui algoritm care utilizează algoritmul lui Prim prin exemplul proiectării unei rețele de transport militar la care să fie conectate prin trasee asfaltate, toate unitățile operative, astfel încât între oricare două puncte să se poată circula pe asfalt, iar lungimea totală a zonelor asfaltate să fie minimă

Clasa a XI-a	
CS 6.3. Proiectează algoritmi cu aplicarea personalizată a strategiilor de tip Backtracking pentru rezolvarea problemelor	
- proiectarea unui algoritm care rezolvă o problemă folosind metoda Backtracking, pentru planificarea poziționării senzorilor de detecție într-o zonă de control, având în vedere anumite restricții - proiectarea unui algoritm folosind metoda Backtracking pentru a determina toate modalitățile de a selecta operațiuni logistice dintr-o mulțime dată, astfel încât acestea să fie din categorii diferite	
CS 6.4. Implementează aplicații care integrează în mod personalizat elemente specifice de limbaj de programare pentru prelucrarea datelor organizate în modele complexe - rețea, ierarhice, în vederea realizării unor soluții funcționale și performante	
- implementarea unei aplicații care utilizează clasa list pentru reprezentarea în memorie a unui graf orientat, cu matrice de adiacență, în contextul creării structurii corespunzătoare pentru memorarea datelor de identificare a unor persoane dintr-un grup, evidențiind modul în care o persoană cunoaște sau nu o altă persoană - implementarea unei aplicații care utilizează clasa list pentru reprezentarea în memorie a unui graf neorientat, cu liste de muchii, în contextul parcurgerii nodurilor unui graf corespunzător unui sistem de comunicare între prieteni - implementarea unei aplicații care utilizează instrumentele clasei list pentru reprezentarea în memorie a nodurilor unui arbore cu rădăcină, astfel încât să permită accesul la ascendentul direct al oricărui nod, în contextul unui arbore asociat unui sistem ierarhic din cadrul unei organizații în care rădăcina corespunde directorului general, iar fiecare alt angajat are un singur manager	
CS 6.5. Implementează aplicații în limbaj de programare care integrează clase personalizate, pentru a modulariza și organiza eficient codul în cadrul soluțiilor informatice	
- implementarea unei aplicații de gestionare a bibliotecii militare de unitate, cu clase pentru cărți, utilizatori și evidența împrumuturilor - implementarea unei aplicații interne de logistică pentru gestionarea comenzilor de echipamente și uniforme militare, cu clase pentru echipamente, uniforme și depozit - implementarea unui simulator tactic pentru antrenarea în vederea îndeplinirii obiectivelor misiunii, având clase pentru „Echipament”, „Vehicul” și „Soldat”	

CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

Clasa a XI-a

Domenii de conținut	Conținuturi
1. Organizarea conceptuală a datelor	1.1. Modelul conceptual rețea - graf - concepte de bază și caracteristici: graf neorientat și orientat, nod și vârf, muchie și arc, adiacență, incidență, grad, grad interior, grad exterior, lanț și drum, lanț elementar și drum elementar, lanț simplu și drum simplu, lanț compus și drum compus, ciclu și circuit, ciclu elementar și circuit elementar; - metode de reprezentare a unui graf: diagramă, matrice de adiacență, liste de adiacență, liste de succesorii, liste de predecesori, liste de muchii, liste de arce; - concepte de bază și caracteristici ale unor grafuri asociate unui graf: subgraf, graf parțial; - concepte de bază, caracteristici și proprietăți ale unor tipuri de grafuri: graf complet, graf conex, graf tare conex (matricea drumurilor), graf ponderat (matricea costurilor); - repere pentru aplicarea algoritmilor de bază în prelucrarea grafurilor. 1.2. Model conceptual ierarhic - arbore - caracteristici și definiții echivalente ale unui arbore, respectiv arbore cu rădăcină; - concepte de bază într-un arbore cu rădăcină și caracteristici ale acestora: rădăcină, nivel al unui nod, nod frunză, nod descendent direct/fiu, nod descendent, nod ascendent direct/tată, nod ascendent, nod frate; - metode de reprezentare a unui arbore cu rădăcină: diagramă, referințe ascendente, referințe descendente; - repere pentru aplicarea algoritmilor de bază pentru prelucrarea arborilor. 1.3. Model conceptual obiectual – clase și obiecte - concepte și caracteristici: clasă, obiect; - repere pentru aplicarea algoritmilor de bază cu date organizate obiectual.
2. Strategii de rezolvare a problemelor	2.1. Metoda Backtracking - caracteristici ale metodei Backtracking; - repere pentru aplicarea metodei de generare sistematică a unor secvențe de valori. 2.2. Algoritmi specifici pentru prelucrarea grafurilor - caracteristici, etape ale metodelor de parcurgere în lățime (Breadth First Search - BFS), respectiv în adâncime (Depth First Search – DFS) și repere pentru aplicarea acestora; - repere pentru utilizarea metodelor de parcurgere pentru verificarea proprietății de conexitate a unui graf neorientat și determinarea componentelor conexe; - repere pentru utilizarea metodelor de parcurgere pentru determinarea matricei drumurilor/lanțurilor unui graf; - repere pentru utilizarea matricei drumurilor pentru verificarea proprietății de tare conexitate și determinarea componentelor tare conexe ale unui graf orientat; - caracteristici, etape ale algoritmului lui Dijkstra pentru determinarea drumurilor de cost minim într-un graf ponderat și repere pentru aplicarea acestuia; - caracteristici, etape ale algoritmului lui Prim pentru determinarea acoperirii de cost minim într-un graf ponderat și repere pentru aplicarea acestuia.
3. Memorarea datelor și organizarea codului în limbaj de programare	3.1. Programare orientată pe obiecte - sintaxa definirii unei clase, niveluri de acces la membrii clasei, constructor, destructor/finalizer; - repere pentru definirea unor clase simple. 3.2. Paradigme de bază în programare - caracteristici, tipuri de paradigme (de exemplu, procedurală, obiectuală, declarativă); - concepte, funcționalități, avantaje și dezavantaje ale altor limbaje de programare (de exemplu, C, C++, Java, JavaScript, C#, J#).

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a sprijini profesorii în aplicarea programei, fără a impune metode unice sau rigide. Acestea traduc intențiile programei (competențe generale, competențe specifice, conținuturi, exemple de activități de învățare) în moduri concrete de lucru la clasă și oferă repere pentru organizarea învățării și privind evaluarea rezultatelor învățării, pentru alegerea strategiilor didactice și pentru integrarea conținuturilor și competențelor în practica școlară. Această secțiune are caracter aplicativ, nu teoretic: nu inventariază metode, strategii sau instrumente, ci oferă exemple minimale, relevante.

Disciplina *informatică* are atât caracter teoretic, cât și aplicativ, iar activitățile din cadrul instruirii teoretice se desfășoară, de regulă, în săli de clasă, dotate cu tablă interactivă, pentru exemplificarea programelor pe calculator, iar activitățile din cadrul instruirii practice se desfășoară în laboratorul de informatică, unde este indicat ca fiecare elev să dispună de un calculator propriu, conectat la rețea și la Internet, pentru a facilita formarea competențelor prevăzute în programă. Stațiile de lucru trebuie să fie configurate astfel încât să permită executarea aplicațiilor specifice, iar calculatoarele să fie plasate în formă de U sau cu o orientare către tabla principală, pentru o vizibilitate optimă.

Principiile generale care trebuie să guverneze activitatea de predare-învățare-evaluare cuprind:

- centrare pe elev: strategiile să favorizeze implicarea activă a elevilor, de exemplu, învățarea prin descoperire, colaborarea și reflecția personală;
- diversitate metodologică: se recomandă utilizarea de metode variate;
- flexibilitate: profesorii adaptează activitățile de învățare la nivelul clasei și la resursele disponibile;
- corelare cu profilul de formare al absolventului: metodele didactice trebuie alese astfel încât să contribuie la formarea competențelor-cheie și a atributelor prioritare ale absolventului;
- integrare interdisciplinară: învățarea devine mai relevantă atunci când disciplinele se sprijină reciproc și creează punți între conținuturi;
- îmbinarea evaluării formative cu cea sumativă, cu recomandarea unor strategii de evaluare centrate pe o reflecție profundă asupra întrebărilor esențiale precum: De ce evaluez? Ce evaluez? Cum evaluez? Cât de bine măsoară? Ce feedback dau? Ce decizii iau?;
- diferențiere/personalizare: adaptarea parcursului didactic la situații specifice (de exemplu, elevi cu CES și/ sau dizabilități, elevi cu ritm înalt de învățare, elevi care au nevoie de învățare remedială, elevi în risc de abandon etc.).

Orientările metodologice generale cuprind:

- învățare activă: dezbateri, studii de caz, proiecte, portofolii, simulări, investigații;
- învățare colaborativă: activități în grup, peer-to-peer, mentorat între elevi;
- învățare prin proiect: integrarea conținuturilor disciplinei în teme mai largi (sociale, științifice, culturale);
- învățare cu suport digital: utilizarea resurselor online, aplicații interactive, simulări virtuale;
- învățare autentică: activități conectate cu realitatea cotidiană și cu problemele comunității;
- învățare contextualizată: activități corelate cu specificul clasei/școlii în care se desfășoară procesul didactic.

Se recomandă adaptări metodologice după tipul de programă, de exemplu, pentru disciplinele din curriculumul de specialitate:

- accent pe elemente de specializare, pe aprofundare, pe rezolvarea de probleme complexe și pe gândire critică;
- metode exploratorii, investigații, cercetări aplicate;
- exemple: proiecte interdisciplinare, aplicații în domenii profesionale, utilizarea software-urilor specializate.

Formarea competențelor trebuie să aibă în vedere și legătura cu profilul de formare al absolventului, astfel încât disciplina să contribuie la dezvoltarea/consolidarea/diversificarea:

- competențelor-cheie (de exemplu, competențe matematice, digitale, sociale și civice, a învăța să înveți);
- atributelor prioritare ale profilului absolventului (de exemplu, reflexiv, creativ, responsabil, comunicativ);
- temelor transversale prevăzute de Legea 198/2023, art. 88 alin. 10 (de exemplu, educație pentru mediu, digitalizare, sănătate, patrimoniu).

Activitățile de învățare alese trebuie să urmărească formarea competențelor din programă, precum și a unor competențe transversale, cum ar fi utilizarea tehnologiilor digitale pentru a aduce îmbunătățiri sau soluții noi pentru procese și produse, cu o abordare centrată pe factorul uman, prin implicarea individuală și colectivă în procesele de gândire critică și în utilizarea creativă și intenționată a tehnologiilor digitale, pentru a înțelege și a rezolva problemele conceptuale și situațiile problematice.

De asemenea, este necesar ca elevii să fie conștienți că trebuie să rămână informați cu privire la evoluțiile tehnologice digitale și la implicațiile lor în viața personală, profesională și în societate, să recunoască domeniile în care propria competență digitală trebuie îmbunătățită sau actualizată și să abordeze propriile nevoi în materie de competențe digitale în cadrul unui proces mai amplu de învățare pe tot parcursul vieții, de consolidare a capacităților și a autonomiei, oferind deschidere spre a îi sprijini și pe alții în dezvoltarea competențelor lor digitale.

Activitățile pe calculator sunt coordonate de profesor, care definește clar sarcinile, timpul alocat și criteriile de evaluare, adaptând nivelul de dificultate în funcție de particularitățile colectivului de elevi. Activitățile de învățare trebuie să fie alese adecvat, pentru a contribui la formarea competențelor specifice din programă, astfel încât pentru nivelurile cognitive de recunoaștere și înțelegere se recomandă activități demonstrative și exerciții de identificare, pentru nivelul de aplicare se recomandă activități practice și aplicații asistate digital, pentru nivelurile de analiză și evaluare se recomandă studii de caz și proiecte interdisciplinare, iar pentru nivelul de creare se recomandă activități de tip învățare prin acțiune, realizarea de produse digitale și proiecte în echipă.

Se recomandă îmbinarea metodelor didactice tradiționale de predare-învățare-evaluare (de exemplu, demonstrația, problematizarea, algoritmizarea, proba practică) cu cele moderne (de exemplu, învățarea prin descoperire, proiectul, portofoliul), pentru a stimula gândirea computațională și autonomia elevilor în rezolvarea de probleme informatice, profesorul având un rol preponderent de îndrumare a elevilor, în loc de unul de furnizor de informații. Abordarea exploratorie, prin testare și corectare (trial and error) sprijină formarea gândirii critice și a capacității de autoînvățare.

Mijloacele de învățământ utilizate pot fi variate, beneficiind de tehnologiile moderne care facilitează învățarea, cum ar fi aplicații specializate, software-uri educaționale, simulatoare ale comportamentului datelor prelucrate de algoritmi, tutoriale, resurse online, platforme care permit evaluarea automată a soluțiilor informatice.

Evaluarea în cadrul disciplinei informatică trebuie să aibă un caracter formativ/pe parcurs, urmărind nu doar obținerea unui rezultat corect, ci și modul în care elevii își formează gândirea algoritmică, formulează strategii, își testează algoritmi și corectează propriile erori. Se recomandă evaluări sumative/finale, după fiecare unitate de învățare.

Programa disciplinei informatică are în vedere conținuturi grupate în domenii specifice, de exemplu:

1. Modelele conceptuale de organizare a datelor, care vizează reprezentări abstracte ale modului în care sunt structurate și relaționate datele într-un sistem informatic — înainte ca ele să fie memorate efectiv printr-un program sau o bază de date. Ele răspund la întrebarea: „Ce informații trebuie să prelucrez/stochez și cum sunt legate între ele?” și nu la întrebarea „Ce tip de variabile utilizez pentru a le stoca concret în memorie?”. Pe parcursul studiului disciplinei în ciclul liceal sunt studiate progresiv, din punctul de vedere al complexității relațiilor dintre date, modele conceptuale fundamentale - date simple sau liste, modele conceptuale simple - liniare, neliniare sau asociative, modele conceptuale complexe – liniare, rețea sau ierarhice, respectiv modele conceptuale avansate - pentru proiectarea bazelor de date sau învățare automată.

2. Strategii pentru rezolvarea problemelor, care cuprind:

- algoritmi specializați pe clase de probleme, cum ar fi pentru prelucrarea algoritmică a numerelor, sortarea sau generarea sistematică a unor secvențe de valori, pentru prelucrarea listelor ordonate, criptarea sau decriptarea șirurilor de caractere, pentru prelucrarea grafurilor, arborilor, algoritmi utilizați în învățarea automată;
- strategii generale de programare/abordare cum ar fi proiectarea modulară a algoritmilor, metodele de programare Greedy, Divide et impera, Backtracking și Programare dinamică, normalizare a modelului conceptual al unei probleme de gestiune.

3. Elemente ale limbajului de programare pentru memorarea și prelucrarea datelor organizate în diferite modele, respectiv pentru organizarea codului (subprograme, programare orientată pe obiecte) și prelucrarea bazelor de date.

Pentru fiecare clasă, tematica precizată trebuie abordată într-o ordine logică, facilitând formarea competențelor specifice din programă, utilizând competențele și conținuturile studiate anterior, începând cu elementele de limbaj și algoritmi de bază (pentru numărare, sumă, produs, minim, maxim, prima sau ultima valoare cu o anumită proprietate, verificarea unor proprietăți) studiate la gimnaziu.

Debutul poate fi făcut, după caz, cu strategiile generale de rezolvare a problemelor, conform programei, dacă acestea pot fi aplicate în continuare, împreună cu celelalte conținuturi din cadrul anului de studiu (de exemplu, metoda Backtracking, respectiv metoda Programării dinamice sunt utilizate pentru implementarea unor algoritmi specifici grafurilor).

Pentru prelucrarea datelor organizate sub forma diferitelor modele conceptuale, se recomandă mai întâi prezentarea unor concepte de bază privind acest tip de organizare, apoi elemente de limbaj care să sprijine memorarea datelor astfel organizate, urmate de aplicarea algoritmilor de bază pentru prelucrare, respectiv de metode/algoritmi specializați pe clase de probleme pentru prelucrarea unor astfel de date (de exemplu, concepte de bază privind modelul conceptual liniar, apoi clasa list, urmată de aplicarea algoritmilor de bază pentru prelucrarea listelor, respectiv de metodele de sortare a unei liste).

La rezolvarea **fiecărei probleme** de natură algoritmică, pe parcursul studiului disciplinei, se evidențiază aspecte specifice etapelor de elaborare a programelor:

- analiză (identificare a datelor de intrare și de ieșire, organizare conceptuală a datelor, descompunere a unei probleme în subprobleme, identificare a unor modele repetitive, abstractizare);
- proiectare (descompunere în module, reprezentare schematică, pseudocod);
- implementare (scriere a codului în limbaj de programare);
- testare (criterii de elaborare a testelor pentru validarea datelor și pentru verificarea comportamentului programului, urmărire a evoluției valorilor variabilelor pentru identificarea și tratarea eventualelor erori).

În parcurgerea conținuturilor se recomandă rezolvarea unor probleme concrete, întâlnite în viața reală, pentru a evidenția succesiunea etapelor de elaborare a unui program și pentru a dezvolta gândirea algoritmică a elevilor. Profesorul poate alterna reprezentările grafice, textuale și codificate ale aceluiași algoritm pentru a facilita înțelegerea legăturii dintre abstractizare și implementare.

Un exemplu, orientativ, de ordine de abordare a conținuturilor pentru clasa a XI-a, specializarea matematică-informatică militară:

1. *Strategii de rezolvare a problemelor. Metoda Backtracking*
2. *Organizarea conceptuală a datelor. Model conceptual rețea – graf*
3. *Strategii de rezolvare a problemelor. Algoritmi specifici pentru prelucrarea grafurilor*
4. *Organizarea conceptuală a datelor. Model conceptual ierarhic – arbore*
5. *Strategii de rezolvare a problemelor. Algoritmi specifici pentru prelucrarea arborilor*
6. *Organizarea conceptuală a datelor. Model conceptual obiectual*
7. *Memorarea datelor și organizarea codului în limbaj de programare. Programare orientată pe obiecte*
8. *Memorarea datelor și organizarea codului în limbaj de programare. Paradigme de bază în programare*

Pentru predarea metodei Backtracking se recomandă precizarea unor repere avute în vedere pentru rezolvarea problemelor (de exemplu, ce este o soluție dintre cele cerute, ce reprezintă un element al acesteia, care sunt condițiile de validare a unei valori propuse, care este condiția de obținere a unei soluții complete) și exemplificarea acestora pentru cazuri concrete. Se recomandă abordarea unor rezolvări cu aplicarea generării de elemente combinatoriale (de exemplu, permutări, aranjamente, combinații, produs cartezian), eventual cu restricții privind relațiile dintre elemente, probleme clasice în care o soluție se poate reprezenta ca o succesiune de perechi, în care poziția are o anumită semnificație (de exemplu, problema reginelor, în care o soluție este o succesiune de poziții pe tabla de șah, perechi linie-coloană, iar numărul de ordine în cadrul soluției reprezintă linia și valoarea corespunzătoare reprezintă coloana, problema colorării unei hărți, în care o soluție este o succesiune de perechi țară-culoare, iar numărul de ordine în cadrul soluției reprezintă țara și valoarea corespunzătoare reprezintă culoarea), probleme în care sunt preluate valori parțiale calculate la pașii anteriori (de exemplu, problema partițiilor unui număr, problema plății unei sume cu anumite tipuri de monede, problema partițiilor unei mulțimi), probleme de optim (de exemplu, problema unui comis-voiajor) ca model, apoi realizarea unor probleme asemănătoare care presupun adaptări, reinterprețări, extinderi.

Se recomandă ca în cadrul temelor Model conceptual rețea – graf și Metode de prelucrare a grafurilor reprezentările grafurilor (diagramă, matrice de adiacență, liste) să fie introduse succint, cu exemple intuitive (hartă, rețea de prieteni), iar accentul să fie pus ulterior pe utilizarea algoritmilor specifici, în mod structurat, urmând etape corespunzătoare pentru elaborarea programelor. Programa este flexibilă din punctul de vedere a ordinii de predare, astfel încât se pot preda, de exemplu, în paralel grafurile neorientate și orientate, apoi arborii, pentru a elimina redundanțele și a pune în evidență diferențele dintre acestea, sau se pot preda succesiv, pentru a fixa noțiunile specifice, de exemplu, grafuri neorientate, grafuri orientate, arbori sau grafuri neorientate, arbori, grafuri orientate. Astfel, pentru grafuri, se pot preda concepte de bază (definiții ale grafurilor neorientate/orientate, concepte ca adiacență, grade, lanț/drum, ciclu/circuit), metode de reprezentare și aplicații cu algoritmi de bază, de exemplu, pentru determinarea gradului unui nod/vârf, a nodurilor izolate, verificarea proprietății de lanț/drum pentru un șir de valori. După aceea, se pot prezenta metodele de parcurgere a grafurilor, grafuri asociate și tipuri de grafuri: grafuri complete, grafuri conexe (definiții și utilizarea metodelor de parcurgere în aplicații), grafuri tare conexe (definiții, algoritmi specializați pentru determinarea matricei drumurilor și utilizarea lor în aplicații), grafuri ponderate (definiții, algoritmi specializați pentru determinarea unor lanțuri/drumuri de cost minim și utilizarea acestora în aplicații). La liceu nu se studiază grafuri cu bucle, grafuri infinite sau multigrafuri, considerându-se că oricare arc/muchie are extremități distincte și oricare două arce/muchii diferă prin cel puțin una dintre extremități. De remarcat că în lucrările de specialitate, algoritmul Roy-Floyd se regăsește și cu denumirea Floyd-Warshall.

În cadrul temei Model conceptual ierarhic – arbore, se recomandă să se pornească de la modele vizuale reale (arbore genealogic, ierarhie școlară, meniuri de site), iar după aceea să fie introduse concepte formale. Implementarea arborilor binari în Python se face utilizând clasa list, fiecare înlanțuire cu un nod ascendent/descendent fiind dată prin poziția la care se află acesta.

Pentru tema Programare orientată pe obiecte, se recomandă evidențierea faptului că programarea orientată pe obiecte nu înseamnă doar „alt tip de sintaxă”, ci un mod de gândire în care problemele se modelează folosind entități (obiecte) și tipuri (clase), iar accentul se mută de la „ce face programul pas cu pas” la „cine (obiectul) face acțiunea”.

Proiectele interdisciplinare și învățarea pe baza unor aplicații care să conecteze teoria cu lumea reală (de exemplu, pentru grafuri, modelarea rețelelor sociale, a rutelor între orașe, pentru arbori, modelarea unor ierarhii organizaționale, a arborelui genealogic) cresc motivația și favorizează formarea competențelor transferabile. Activitățile bazate pe învățare colaborativă încurajează comunicarea și îi pregătesc pe elevi pentru lucrul în echipă, iar repartizarea diferitelor roluri în echipă (pentru proiectarea algoritmului, implementarea programului și a subprogramelor, testarea programului) pot constitui o alfabetizare în profesiile din domeniu.

Pentru tema Paradigme de bază în programare se vor prezenta succint conținuturile din programă, având în vedere diferențe și asemănări, prezentarea unui exemplu de cod în Python și în alte limbaje pentru principalele aspecte evidențiate, punând în valoare facilitățile limbajelor/paradigmelor.

Pentru exersarea și implementarea algoritmilor în limbaje de programare elevii pot utiliza **medii de dezvoltare (IDE)**, cum ar fi cele de mai jos.

Pentru Python:

- PyCharm (<https://www.jetbrains.com/pycharm/>), variantele Community Edition și Educational Edition - multiplatformă (Windows, Linux, Mac-OS etc.);
- IDLE Python (<https://www.python.org/downloads/>) - multiplatformă (Windows, Linux, Mac-OS etc.);
- Spyder (<https://docs.spyder-ide.org/index.html>) - multiplatformă (Windows, Linux, MacOS etc.);

- Wing Wing, varianta Wing Personal (<https://www.wingware.com/downloads/>) - multiplatformă (Windows, Linux, MacOS etc.);
- IDE Komodo (<https://github.com/Komodo/KomodoEdit>) - pentru dezvoltarea aplicațiilor web și mobile, multiplatformă (Windows, Linux, MacOS etc.).

Pentru C++:

- Code Blocks (<https://www.codeblocks.org/>) - multiplatformă (Windows, Linux, MacOS etc.).

Pentru Python și C++:

- Visual Studio Code (<https://vscode.dev>) - multiplatformă (Windows, Linux, MacOS etc.).

Instrumente online pentru implementarea soluțiilor

- Online GDB (<https://www.onlinegdb.com/>);
- Programiz (<https://www.programiz.com/>);
- w3schools (<https://www.w3schools.com/>);
- Repl.it (<https://repl.it.com/>) - inclusiv pentru activități de programare colaborativă;
- Jupyter Notebooks (<https://jupyter.org/>, <https://colab.google/>) - inclusiv pentru activități de programare colaborativă;
- Raptor (<https://raptor.martincarlisle.com/>) - pentru reprezentare sub formă de schemă logică;
- MySQL Workbench (<https://dev.mysql.com/workbench/>).

Interpretoare Python

- CPython (www.python.org);
- PyPy (<https://www.pypy.org/download.html>).

Pentru **sprijinul activităților didactice de predare-învățare-evaluare** pot fi utilizate lecții interactive, tutoriale specifice, platforme de generare a testelor, ca cele recomandate mai jos.

Pentru generarea testelor:

- Kahoot! (<https://kahoot.com>), BookWidGets (<https://www.bookwidgets.com/>), Wayground (<https://wayground.com/>), Genially (<https://genially.com/>), WordWall (<https://wordwall.net>), Edcafe (<https://www.edcafe.ai/>).

Pentru obținerea unor mijloace de învățământ:

- Canva Education (<https://www.canva.com/education>) pentru creare de materiale vizuale, prezentări, postere și fișe de lucru; șabloane educaționale gratuite.
- MagicSchool (<https://www.magicschool.ai/>) platformă pentru crearea și distribuirea de resurse, lecții interactive și instrumente de evaluare.
- Livresq (<https://livresq.com/ro/>), bibliotecă de resurse educaționale interactive, platformă pentru crearea unor astfel de resurse;
- NEXTLAB.TECH (robo.nextlab.tech), un instrument modern de învățare prin practică, gamificare, inteligență artificială și proiecte interactive;
- Wolfram ALPHA (<https://www.wolframalpha.com/>) platformă de inteligență computațională care facilitează învățarea diverselor discipline.

Pentru învățare prin explorare și vizualizare, se recomandă utilizarea de diagrame și reprezentări grafice, simulatoare, instrumente interactive disponibile online, precum:

- HTML Maze (<https://www.htmlmaze.online/maze>) - instrument educațional pentru vizualizarea unor algoritmi, demonstrații pas cu pas etc.;
- Brainbashers (<https://www.brainbashers.com/queens.asp>) - instrument educațional pentru vizualizarea unor algoritmi, demonstrații pas cu pas etc.;
- Data Structure Visualizations (<https://www.cs.usfca.edu/~galles/visualization/Algorithms.html>) - o colecție interactivă de vizualizări pentru structuri de date și algoritmi
- Visualgo.net (<https://visualgo.net/>) - instrument educațional pentru vizualizarea algoritmilor, demonstrații pas cu pas pentru BFS/DFS, Dijkstra etc.;
- Graph Visualizer / Graph Online (<https://graphonline.ru/en/>) - instrument online de desenare și simulare a grafurilor orientate/neorientate, ponderate;
- CS Academy (https://csacademy.com/app/graph_editor/) - instrument online de desenare și simulare a grafurilor orientate/neorientate, ponderate;
- Algorithm Visualizer (<https://algorithm-visualizer.org/>) - platformă open-source pentru vizualizarea algoritmilor în mai multe limbaje (Python, JavaScript, C++), care conține animații pentru BFS și DFS, dar și pentru sortare, Backtracking, grafuri ponderate etc.;
- Python Tutor (<https://pythontutor.com>) – permite rularea pas cu pas a codului Python, C++ cu vizualizarea memoriei și a fluxului de execuție;
- CS Field Guide (<https://csfieldguide.org.nz/en/>) – resurse vizuale și jocuri interactive pentru concepte precum compresia datelor, criptare, rețele și algoritmi;

- Draw.io (<https://app.diagrams.net>) - pentru a desena entități, atribute, relații și a conecta elementele prin linii care se pot salva local sau în Google Drive;
- Lucidchart (<https://lucid.app/>) - platformă online dedicată creării de diagrame, care oferă modele predefinite pentru reprezentarea entităților și relațiilor;
- Teachable Machine (<https://teachablemachine.withgoogle.com/>) pentru a antrena modele simple (clasificare de imagini, recunoaștere de sunete), conectând activitățile la domenii diverse (biologie, arte, științe sociale);
- Machine Learning for Kids (<https://machinelearningforkids.co.uk>) pentru a antrena modele simple (clasificare de imagini, recunoaștere de sunete), conectând activitățile la domenii diverse (biologie, arte, științe sociale).

GRUP DE LUCRU

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
CRĂCIUNESCU Georgeta Antonia Rodica	consilier	Ministerul Educației și Cercetării
ACIOBĂNIȚEI Iulian	conferențiar universitar, doctor	Academia Tehnică Militară „Ferdinand I”, București
ANTON Cristina Elena	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național „Gh. M. Murgoci”, Brăila, județul Brăila
BOCA Alina Gabriela	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București
BORZA Diana-Laura	lector universitar, doctor	Universitatea Babeș Bolyai, Cluj-Napoca, județul Cluj
CÂRSTEA Claudia	conferențiar universitar, doctor	Academia Forțelor Aeriene „Henri Coandă”, Brașov, județul Brașov
CONTRAȘ Diana	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național „Gheorghe Șincai”, Baia Mare, județul Maramureș
DIOSAN Laura-Silvia	profesor universitar, doctor	Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, județul Cluj
DRAGOMIR-CONSTANTIN Florentina-Loredana	conferențiar universitar, doctor	Universitatea Națională de Apărare Carol I, București
DUMITRAN Adrian-Marius	lector universitar, doctor	Universitatea București, Facultatea de Matematică și Informatică
FLOREA Andrei	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național „Ion Luca Caragiale”, București
IFTENE Adrian	profesor universitar, doctor	Universitatea „Alexandru Ioan Cuza”, Facultatea de Informatică, Iași, județul Iași
IORDAICHE Eugenia-Cristiana	profesor, gradul didactic I	Liceul Teoretic „Grigore Moisil”, Timișoara, județul Timiș
MARCU ALEXANDRA	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj
MAIER Mariana-Ioana	lector universitar, doctor	Universitatea Babeș Bolyai, Cluj-Napoca, județul Cluj
MANZ Victor	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București
MARIUC Florin Constantin	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național Militar „Ștefan cel Mare”, Câmpulung Moldovenesc, județul Suceava
MĂGUREANU Livia	cadru didactic asociat	Universitatea București, Facultatea de Matematică și Informatică
MODRIȘAN Adrian	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național „Andrei Șaguna”, Brașov, județul Brașov
NAN Mihai	șef lucrări, doctor	Universitatea Națională de Științe și Tehnologie Politehnica București,

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
		Facultatea de Automatică și Calculatoare
NIȚU Alina	profesor, gradul didactic I	Liceul Teoretic „Ovidius”, Constanța, județul Constanța
NURLA Aidan	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național Militar „Alexandru Ioan Cuza”, Constanța, județul Constanța
OANCEA Romana	conferențiar universitar, doctor	Academia Forțelor Terestre „Nicolae Bălcescu”, Sibiu, județul Sibiu
PETRESCU Manuela-Andreea	lector universitar, doctor	Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, județul Cluj
PINTEA Adrian-Doru	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național „Andrei Mureșanu”, Dej, județul Cluj
PINTEA Rodica	profesor, gradul didactic I	Liceul Teoretic „Radu Vlădescu”, Pătârlagele, județul Buzău
POP Florin	profesor universitar, doctor	Universitatea Națională de Științe și Tehnologie Politehnica București, Facultatea de Automatică și Calculatoare
POSTOLACHE Florin	lector universitar, doctor	Academia Navală „Mircea cel Bătrân” Constanța, Facultatea de Inginerie Marină, județul Constanța
SĂCUIU Silviu Eugen	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național „Mihai Viteazul”, București
SPĂTARU Adrian	lector universitar, doctor	Universitatea de Vest, Timișoara, Facultatea de Matematică și Informatică, județul Timiș
STANCIU Diana	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național Militar „Dimitrie Cantemir”, Breaza, județul Prahova
TEGLAȘ Maria	profesor, gradul didactic II	Colegiul Național Militar „Mihai Viteazul”, Alba Iulia, județul Alba
TÎMPLARU Roxana-Gabriela	profesor, gradul didactic I	Colegiul „Ștefan Obobleja”, Craiova, județul Dolj
UNGUREANU Florentina	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național de Informatică, Piatra Neamț, județul Neamț
VINȚ Corina Elena	profesor, gradul didactic I	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București

COORDONATORI/RESPONSABILI/CONSULTANȚI ȘTIINȚIFICI

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
PENEA Ștefania	consilier	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
ȚOCA Livia Demetra	consilier	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
ȚĂPUȘ Nicolae	profesor universitar, doctor	Academia Română
BORIGA Radu Eugen	conferențiar universitar, doctor	Universitatea București, Facultatea de Matematică și Informatică