

Informatică și TIC

Clasa a VI-a

Unitatea de învățare: Algoritmi și modele de algoritmi

ALGORITMI ȘI MODELE DE ALGORITMI

1. Să ne aducem aminte

Recapitulează noțiunile din clasa a cincea – manual, paginile 68 – 71.

2. Răspunde la următoarele întrebări:

Ce este un algoritm?

Care sunt proprietățile unui algoritm?

3. Alege varianta corectă de răspuns:

The screenshot shows the Kahoot! Creator interface. The main question is "Un algoritm este:". The timer is set to 60 seconds, and the score is 1000. The question type is "Multi-select". The correct answer is "set de activități finite ce permit rezolvarea unei probleme".

Un algoritm este:

Time limit: 60 SEC

Points: 1000

Answer options: Multi-select

Correct answers:

- set de activități finite ce permit rezolvarea unei probleme
- set de activități clar definite ce permit rezolvarea unei probleme

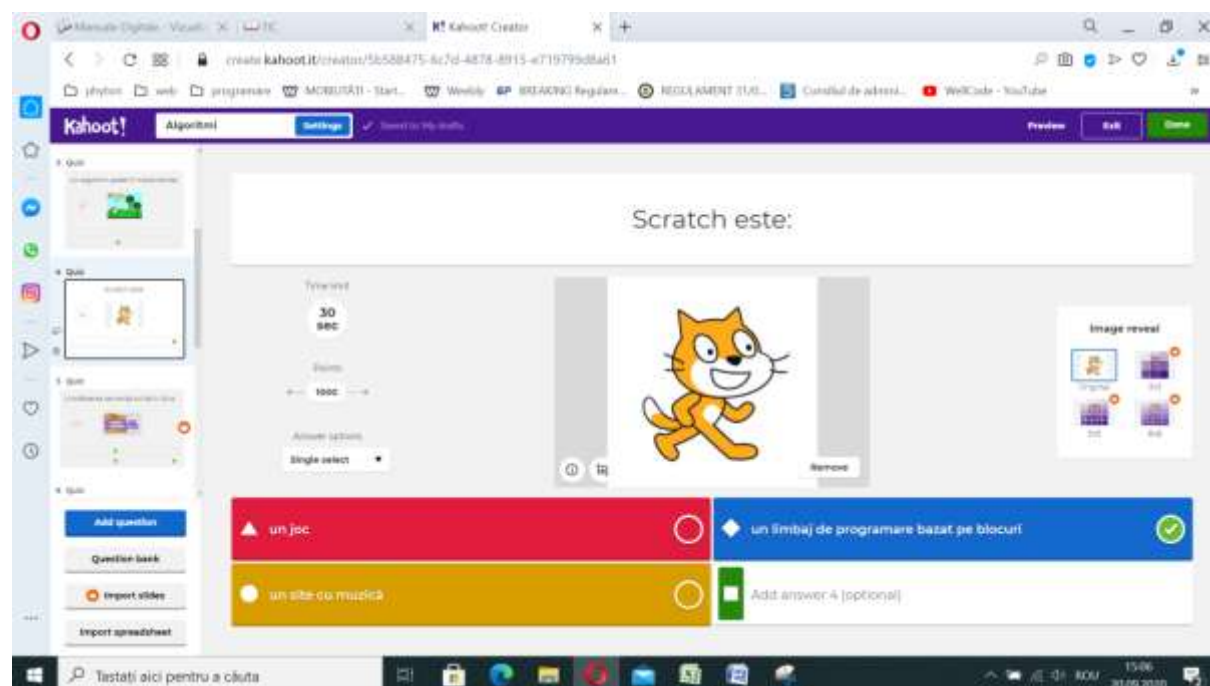
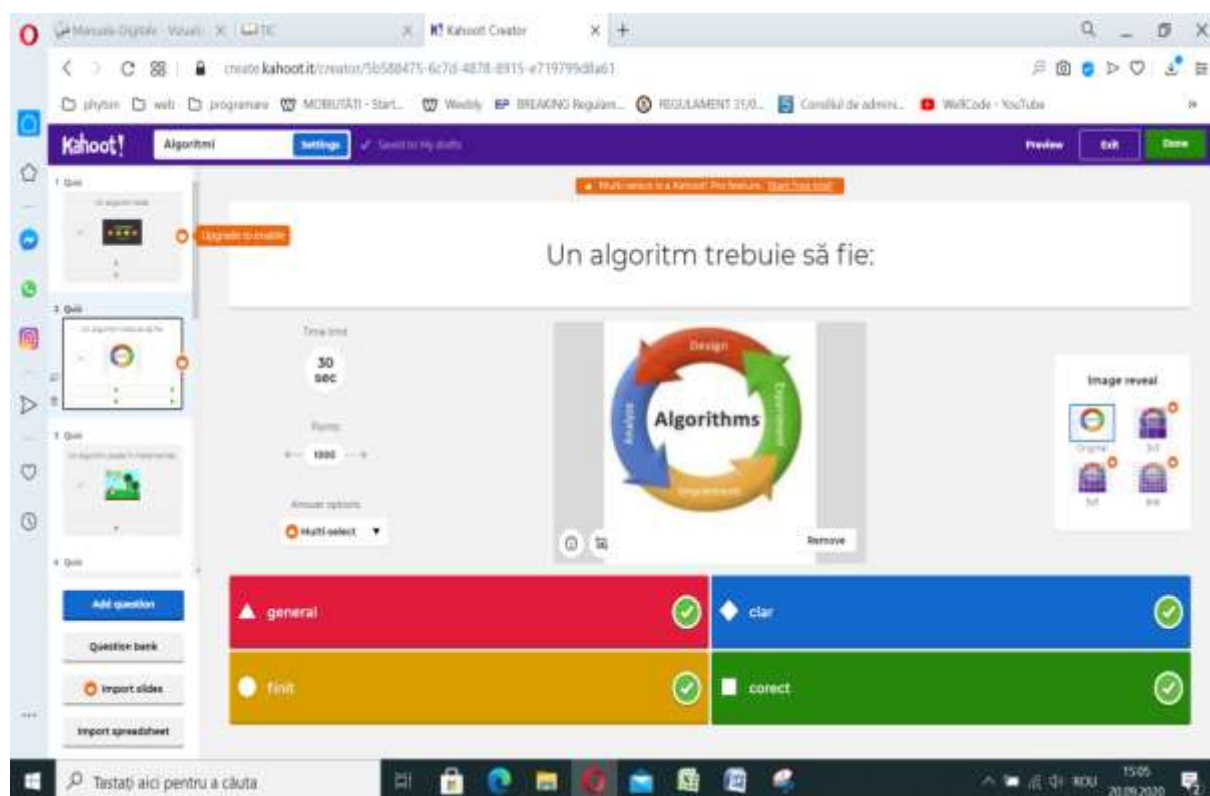
Incorrect answers:

- orice activitate care rezolvă o problemă concretă
- orice activitate care rezolvă orice tip de problemă

Informatică și TIC

Clasa a VI-a

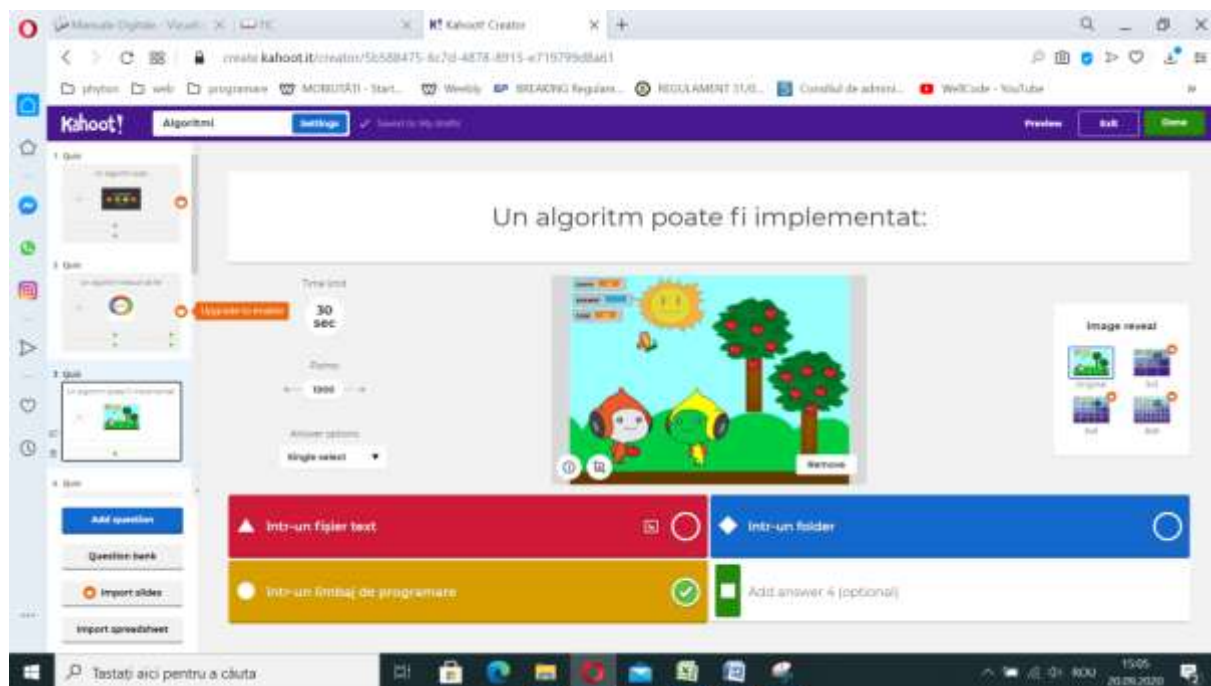
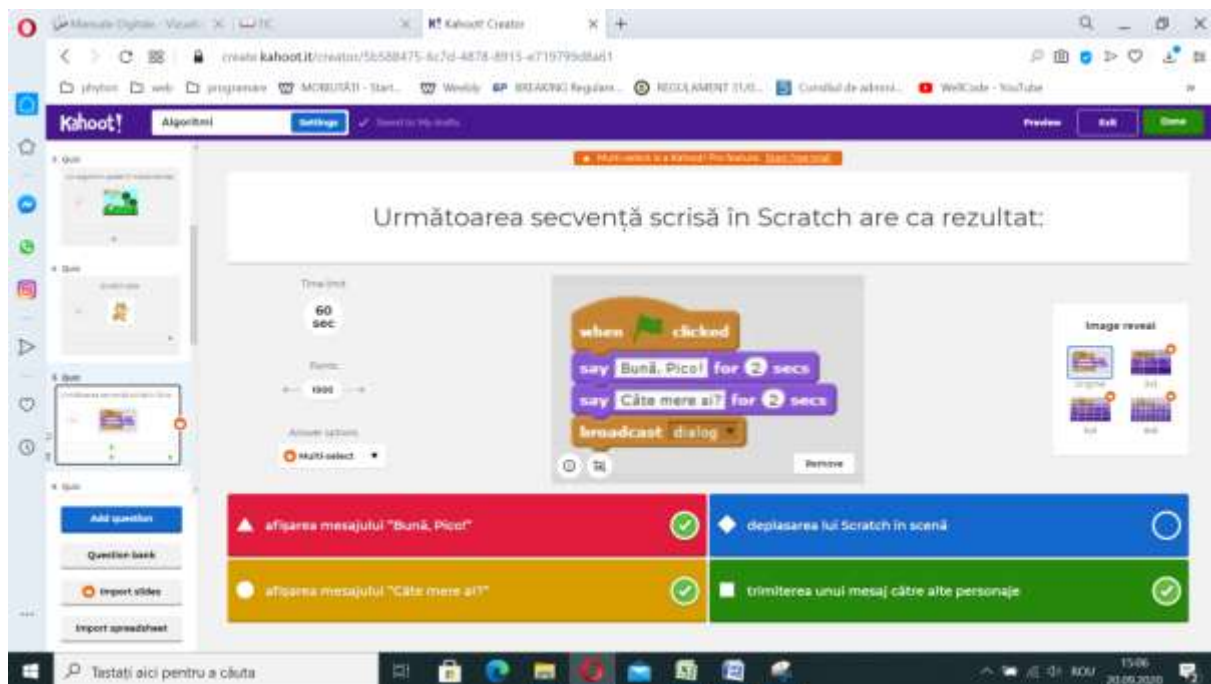
Unitatea de învățare: Algoritmi și modele de algoritmi



Informatică și TIC

Clasa a VI-a

Unitatea de învățare: Algoritmi și modele de algoritmi



Informatică și TIC

Clasa a VI-a

Unitatea de învățare: Algoritmi și modele de algoritmi

The screenshot shows the Kahoot! Creator interface. The main question is: "Următoarea secvență scrisă în Scratch are ca rezultat:". The Scratch script shown is: "when clicked" -> "ask 'Cat este a?' and wait" -> "set a to answer". The quiz options are: "calcularea valorii variabilei a" (marked incorrect), "memorarea în variabila a a valorii introduse de la tastatură" (marked correct), "afișarea mesajului 'Cat este a?'" (marked correct), and "Add answer 4 [optional]". The interface includes a left sidebar with navigation icons, a top bar with "Kahoot! Algoritmi" and "Settings", and a bottom bar with "Testați aici pentru a câșta".

The screenshot shows the Kahoot! Creator interface. The main question is: "Următoarea linie de cod scrisă în Scratch are ca rezultat:". The Scratch script shown is: "set produs to a * b". The quiz options are: "afișarea valorii variabilei produs" (marked incorrect), "atribuirea valorii produs expresiei a*b" (marked correct), "calcularea valorii produsului a*b și atribuirea în variabila produs" (marked correct), and "Add answer 4 [optional]". The interface includes a left sidebar with navigation icons, a top bar with "Kahoot! Algoritmi" and "Settings", and a bottom bar with "Testați aici pentru a câșta".

Informatică și TIC

Clasa a VI-a

Unitatea de învățare: Algoritmi și modele de algoritmi

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. The title bar at the top reads 'Kahoot! Algoritmi'. The main question text is 'Operatorul / din expresia de mai jos calculează valoarea câtului dintre variabilele a și b'. Below the text is a Scratch code block: 'set cat to a / b'. To the right of the code block is an 'Image reveal' panel showing a grid of images. At the bottom, there are two large buttons: 'True' (blue) and 'False' (red). The 'True' button has a green checkmark, indicating it is the correct answer. The interface also shows a timer of 20 seconds and a score of 1000.

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. The title bar at the top reads 'Kahoot! Algoritmi'. The main question text is 'Operatorul mod din codul de mai jos calculează câtul dintre variabilele a și b'. Below the text is a Scratch code block: 'set rest to a mod b'. To the right of the code block is an 'Image reveal' panel showing a grid of images. At the bottom, there are two large buttons: 'True' (blue) and 'False' (red). The 'False' button has a green checkmark, indicating it is the correct answer. The interface also shows a timer of 30 seconds and a score of 1000.