

**Curs:**

**Informatică și TIC pentru gimnaziu – clasa a V-a**

# **PORTOFOLIU**

**Formator: prof. Budai Istvan**

**Cursant: prof. Bartha Maria-Etelka**

**Județul Covasna – Seria 1, Grupa 1**

**septembrie – octombrie 2017**

Școala Gimnazială "Romulus Ciofleac" Araci

Disciplina: **Informatică și TIC**

Număr ore pe săptămână: **1 oră**

Prof: Bartha Maria-Etelka

Clasa: a V-a -- Anul școlar: **2017-2018**

## **PROIECTAREA UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE**

Unitatea de învățare: **Editoare grafice**

Număr ore alocate: **6**

<b>Nr. crt.</b>	<b>Conținuturi</b>	<b>Competențe specifice</b>	<b>Activități</b>	<b>Resurse</b>	<b>Evaluare</b>
1.	Rolul unui editor, exemple de editoare, elemente de interfață	1.2 1.3 3.1	Analiza unor editoare grafice accesibile gratuit (Paint, LibreOffice Draw, Tinkercard, Toontastic 3D), determinarea avantajelor și dezavantajelor, a capacităților, analiza interfeței grafice	Manual Tutoriale Filme didactice Computer Programe de editare grafică/creare materiale grafice (Paint, Draw, Toontastic 3D, Tinkercard)	Aplicații practice Observare sistemică și notare Portofoliu, proiecte
2.	Creare, deschidere, salvare fișiere		Realizarea unor imagini ce să ilustreze noțiuni învățate la alte materii, a unor postere, afișe publicitare, logo, etc.		
3.	Comenzi pentru selectare, copiere, ștergere, mutare				
4.	Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, panoramare				
5.	Instrumente de desenare, culori, hașuri				
6.	Inserare și formatare text				

Școala Gimnazială "Romulus Ciofleac" Araci

Prof. Bartha Maria-Etelka

## **PROIECT DE TEHNOLOGIE DIDACTICA**

Clasa: a V-a

Data: 11.12.2017

Unitatea de învățare: **Editoare grafice**

Titlul lecției: **Creare, deschidere, salvare fișiere**

Tipul lecției: predare-învățare

Scopul lecției: asimilarea cunoștințelor referitoare la aplicația *Paint*

### **Competențe specifice:**

1.2 Formarea deprinderilor de desenare și colorare

1.3 Formarea deprinderilor de a edita și salva imag

3.1 Asimilarea modalității de lucru cu aplicația Paint

**Obiective operaționale:** La sfârșitul lecției elevul va fi capabil:

O<sub>1</sub> :- să lanseze în execuție programul

O<sub>2</sub>:- să identifice elementele ferestrei de lucru

O<sub>3</sub>:- să precizeze modul de utilizare a instrumentelor de lucru

O<sub>4</sub>:- să-și formeze deprinderi în realizarea unei aplicații

O<sub>5</sub>:- să realizeze desenul cerut, conform textului problemei

O<sub>6</sub>:- să salveze aplicația în folderul propriu și să încheie sesiunea de lucru

### **Strategii didactice:**

Metode și procedee didactice:

M1- conversația

M2- exercițiul

M3- problematizarea

M4- observația

M5- explicația

Mijloace de învățământ:

C- calculatorul

P- probleme

Forme de organizare:

F1- frontal

F2- individual

D- diferențiat

**Resurse temporale:** 50 minute

### Organizarea și desfășurarea lecției

Etapă de instruire/timp	Obiective operaționale	Activitatea		Strategii didactice		
		Profesorului	Elevului	Metode	Mijloace	Forme
Moment organizatoric/2 min		Asigură condițiile necesare desfășurării lecției	Se pregătesc pentru lecție	Conversația		F
Prezentarea temei lecției și a obiectivelor operaționale/3 min		Anunță tema lecției și obiectivele operaționale, explică elevilor modalitatea de lucru	Elevii vor cunoaște tema, scopul și structura lecției. Ei vor conștientiza noile obiective și vor deveni factori activi ai procesului instructiv	Conversația Explicația		F
Reactualizarea cunoștințelor anterioare, predarea cunoștințelor noi, realizarea aplicației/35 min	O1 O2 O3 O4 O5 O6	Adresează elevilor următoarele cerințe: -Deschideți aplicația Paint (explică modalitățile de accesare a aplicației) -Explică elevilor elementele ferestrei Paint, exemplificând prin desenare și colorare -Propune o problemă pentru rezolvare și îi îndrumă pe elevi în rezolvare -Solicită elevilor salvarea aplicației într-un folder propriu -Verifică prin deschiderea folderului elevului dacă	Elevii răspund la întrebările profesorului Elevii lansează în execuție sesiunea de lucru Elevii notează în caiete elementele ferestrei Paint Realizează desenul conform problemei propuse Elevii salvează aplicația într-un folder propriu	Conversația Explicația Exercițiul Problematizarea Observația	C P	F F D

		salvarea fișierului s-a făcut corect				
Feed-back/10 min	O1 O4 O5 O6	Distribuie elevilor o fișă de lucru, verificând acumularea cunoștințelor noi, anunță rezultatele, acordă note	Elevii rezolvă fișa de lucru, corectează eventualele greșeli, închid sesiunea de lucru. Sunt atenți la concluziile profesorului	Conversația Observația	C Fișa de lucru	F D

## Fișă de lucru

1. Ce reprezintă găleata din bara de unelte?
2. Cum realizăm decuparea și păstrarea doar a unei zone selectate?
3. Desenați un triunghi, iar în vârful acesteia un cerc. Conturul lor să fie colorat diferit, iar interiorul să fie colorat cu alte culori decât cele folosite la contur. Salvați cu un nume ales de voi în modul png.
4. Desenați un brad, folosind un dreptunghi și trei triunghiuri, colorați cu verde și maro atât conturul, cât și interiorul, împodobiți cu globuri de culori diferite. Salvați cu numele CRĂCIUN.jpeg

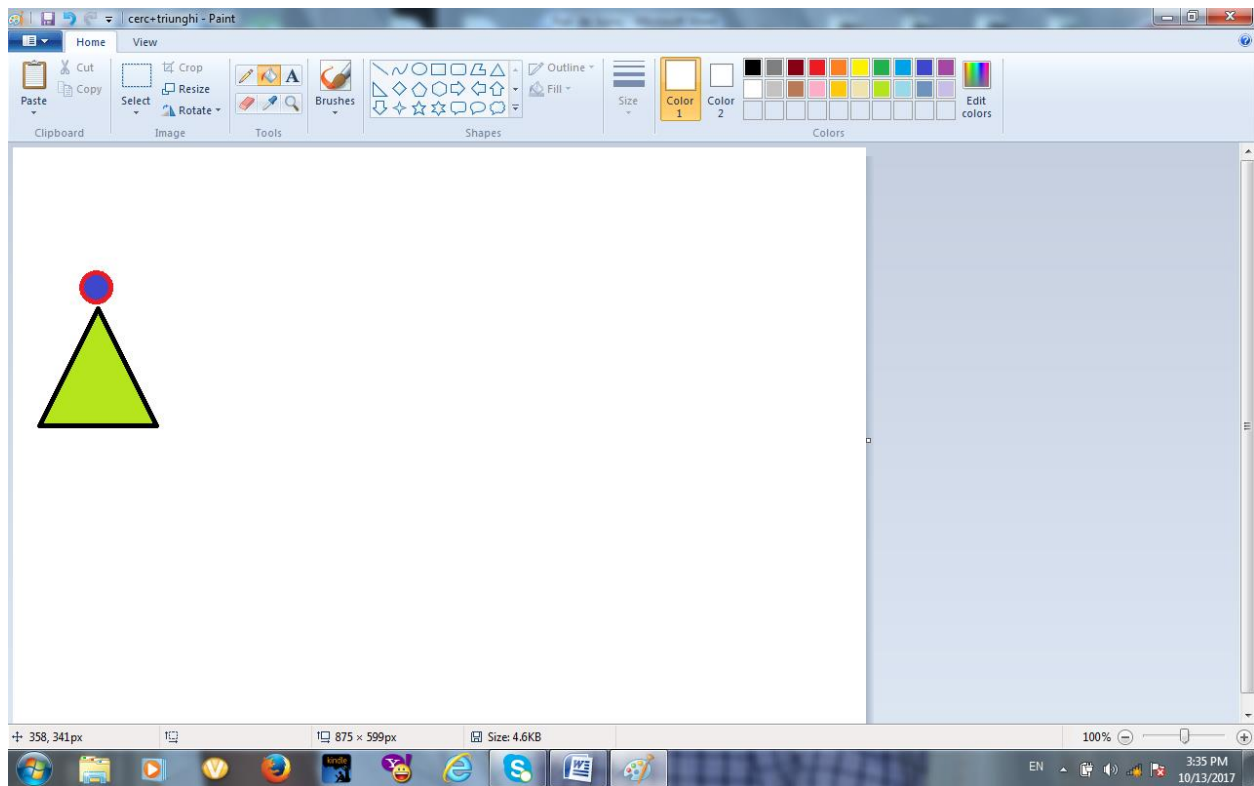
# FIȘĂ DE LUCRU

## Rezolvare

1. Găleata din bara de unelte reprezintă umplerea unei zone delimitate cu o culoare selectată.

2. Decuparea și păstrarea doar a unei zone selectate se face cu funcția Crop, iar apoi se fotografiază cu Print Screen și se salvează.

3.



4.

