

NUME PRENUME ; RUSU VERONICA

Scenariul didactic pentru activitatea

Disciplina: Informatică și TIC pentru clasa a V-a

Unitatea de învățare: Sisteme de operare

Tema activității: Elementele de interfața ale unui sistem de operare

Competențe vizate: Utilizarea eficientă a unor componente software

Obiective operaționale :

- Sa precizeze tipul de interfața a Windows-ului
- Sa identifice principalele pictograme de pe Desktop
- Sa cunoască rolul butonului Start și al Taskbar-ului
- Sa modifice data, ora, nivelul volum, culoare fundal Desktop

Mijloace de învățare : calculatorul, internetul

Metode didactice utilizate : Conversația, Tehnica știu/vreau să știu/am învățat

Forme de organizare : activitate frontală, individuală

Durată: 30 min

Desfășurarea activității

Activitatea profesorului	Răspunsul așteptat din partea elevului	Evaluare
<p>Ce știu? Profesorul întreabă:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ce știm despre sistemul de operare, ce este de fapt un sistem de operare?- Care sunt cele mai folosite sisteme de operare <p>Ce vreau să știu? Profesorul începe o descriere amplă a elementelor de interfața. Windows se deschide cu un ecran specific numit desktop. Desktopul este o masă de lucru virtuală care prezintă organizat activitățile efectuate de calculator. Pe desktop se pot observa următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cursorul care indică poziția curentă a mouse-ului- Pictogramele sunt scurtături către programe din memoria calculatorului (My Computer, My Documents, Recycle Bin, My Network Places, etc.)- Butonul Start prin acționarea căruia se	<p>Elevii răspund;</p> <ul style="list-style-type: none">-sistemul de operare este un ansamblu de programe care coordonează și supraveghează comunicarea utilizatorului cu acesta.-cele mai cunoscute sisteme de operare sunt: Linux, Windows, Mac Os, Android și iOS. <p>Elevii propun ca element nou de cunoaștere interfața grafică.</p> <p>Elevii deschid caietele și încep să noteze.</p> <p>Elevii descoperă pe calculator fiecare comandă dată de profesor.</p>	<p>Evaluare orală</p> <p>Profesorul verifică oral dacă elevii au înțeles noile cunoștințe</p>

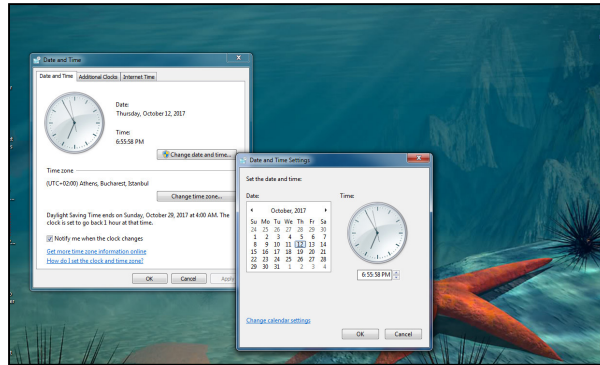
<p>deschide un meniu ce contine comenzi si scurtaturi pentru lansarea de programe</p> <p>- Taskbar-ul zona in care sunt vizualizate aplicatiile pornite automat odata cu pornirea calculatorului(volum, clock, etc.) si cele lansate de utilizator.</p> <p>Ce am invatat ?</p> <p>Profesorul pune intrebari din lectia predata pentru fixarea cunostintelor;</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ce se gaseste pe Desktop?2. Ce rol au pictogramele3. Ce se vizualizeaza pe Taskbar?	<p>Elevii incearca sa intelega aceste noi notiuni.</p> <p>- În cazul în care au nelămuriri îmi solicită ajutorul</p> <p>Fiecare elev incearca sa spuna ce a inteles din noua lectie.</p>	<p>Profesorul verifica oral daca elevi au inteles noile cunostinte</p>
--	--	--

FISA DE APLICATII

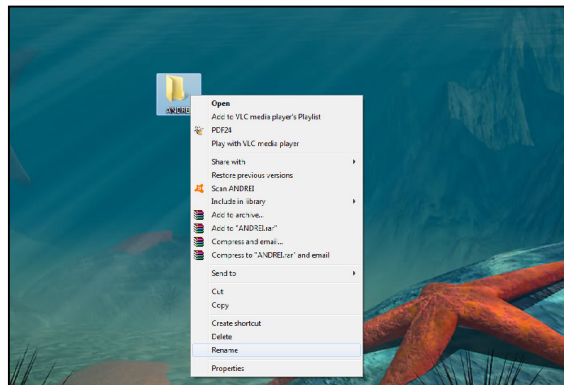
1. Modificați ora sistemului de operare astfel încât să dați timpul înainte cu o două ore.
2. Creați pe desktop: un folder cu numele vostru. Redenumiti folderul(dosarul) cu numele Scoala1.
3. Schimbați imaginea de pe desktop-ul calculatorului la care lucrați: alegeți background-ul „Wind”(în cazul în care nu există acest background, alegeți altul).
4. Setati calculatorul astfel incat screen serverul sa apara la 5 minute.
- 5.Faceți în așa fel încât bara de aplicații (**taskbar**) să apară numai atunci când cursorul grafic staționează în partea de jos a ecranului.

REZOLVARE FISA DE APLICATII

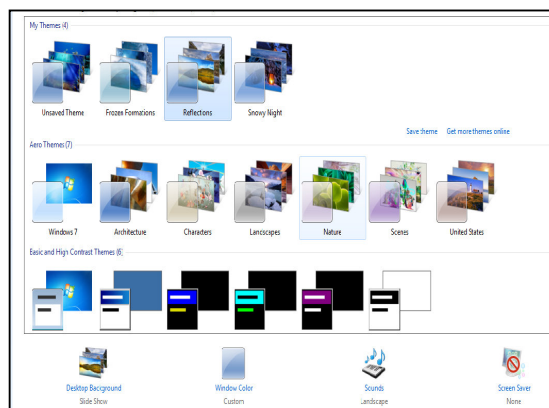
1. Modificați ora sistemului de operare astfel încât să dați timpul înainte cu o două ore.



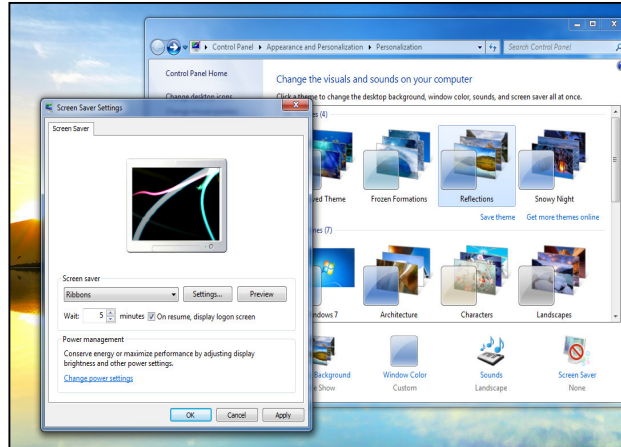
2. Creați pe desktop: un folder cu numele vostru. Redenumiti folderul(dosarul) cu numele Scoala1.



3. Schimbați imaginea de pe desktop-ul calculatorului la care lucrați: alegeți background-ul „Nature”(în cazul în care nu există acest background, alegeți altul).



4. Setati calculatorul astfel incat screen serverul sa apara la 5 minute.



5. Faceți în așa fel încât bara de aplicații (**taskbar**) să apară numai atunci când cursorul grafic staționează în partea de jos a ecranului.

