

Disciplina: **Informatică și TIC**

Număr de ore/săptămână: **1**

Clasa: **a V-a**

An școlar: **2017-2018**

Proiectul unității de învățare
Unitatea de învățare: **Editoare grafice**

Număr ore alocate: **6**

Conținuturi	Competențe specifice	Activități	Resurse	Evaluare
Rolul unui editor, exemple de editoare, elemente de interfață	1.2, 1.3, 3.1	Analiza unor editoare grafice accesibile gratuit (Paint, LibreOffice Draw, Tinkercad, Toontastic 3D), determinarea avantajelor și dezavantajelor, a capacităților, analiza interfeței grafice.	Manual, auxiliare, tutoriale, filme didactice, computer, programe de editare grafică/	Aplicații practice Observare sistematică și notare. Portofoliu, proiecte.
Creare, deschidere, salvare fișiere Comenzi pentru selectare, copiere, ștergere, mutare		Realizarea unor imagini ce să ilustreze noțiuni învățate la alte materii, a unor postere, afișe publicitare, logo etc.	creare materiale grafice (Paint, Draw, Toontastic 3D, Tinkercad)	
Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, panoramare				
Instrumente de desenare, culori, hașuri Inserare și formatare text				

Fișă de lucru
Editorul grafic Paint

1. Utilizând aplicația Paint, să se realizeze o diplomă de absolvire a unui curs de IT.

Exemplu:



2. Utilizând aplicația Paint, să se realizeze următoarele desene și asociați culorile potrivite.

Exemplu:

