

## Unitatea de învățare: **Editoare grafice**

Număr ore alocate: 5

Conținuturi	Competențe specifice	Activități de învățare	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/ creare materiale grafice (Paint, Draw, Toontastic 3D, Tinkercad)	Aplicații practice Observare sistematică și notare. Portofoliu, proiecte.
Creare, deschidere, salvare fișiere Comenzi pentru selectare, copiere, ștergere, mutare	1.2, 1.3, 3.1	Realizarea unor imagini ce să ilustreze noțiuni învățate la alte materii, a unor postere, afișe publicitare, logo etc.		
Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, panoramare	1.2, 1.3, 3.1			
Instrumente de desenare, culori, hașuri Inserare și formatare text	1.2, 1.3, 3.1			
Evaluare	1.3, 2.1, 2.2,	Recapitulare/ Evaluare sumativă	CD ) Memory stick	Fisa de evaluare Portofoliul personal CD

BUCUR MARIANA

HR, SERIA 1, GRUPA 1

## PROIECT DIDACTIC

**Data:**

**Disciplina:** Informatica și TIC

**Profesor:** BUCUR MARIANA

**Clasa:** a V-a

**Timpul:** 45 minute

**Lecția** 2 **din Unitatea de învățare** Editoare grafice




**Conținutul:** Aplicația Paint. Comenzi. Modificare.

**Tipul lecției:** Lecție mixtă.

**Competențe specifice:**

- CS<sub>2</sub> - Colectarea, păstrarea și prelucrarea informației cu ajutorul aplicațiilor software specializate

**Subcompetențe :**

-  SC1 - Utilizarea aplicațiilor specializate pentru realizarea unor operații de prelucrare grafică;
-  SC2 - Formarea și dezvoltarea capacității de a utiliza instrumente informatice.
-  SC3 - Realizarea unor aplicații practice

**Obiectivele operaționale :**

O<sub>1</sub> - să folosească programul Paint pentru a crea și modifica fișiere cu desene;

O<sub>2</sub> - să utilizeze instrumentele aplicației Paint pentru crearea și printarea desenelor, stabilind caracteristicile instrumentelor respective;

O<sub>3</sub> - să folosească comenzile de copiere, decupare, mutare și efectele speciale;

O<sub>4</sub> - să poată utiliza instrumentele oferite de către Paint;

O<sub>5</sub> - să poată desena un desen, o felicitare, un grafic;

O<sub>6</sub> - să creeze și să modifice desene;

**Metode și procedee :**

- Expunerea;
- Explicația,
- Conversația;
  
- Aplicația;
- Învățarea prin descoperire;
- Exercițiul,
- Lucrul în perechi

**Materiale Didactice :** Manualul, **Prezentarea P.P**, Caietul, Tabla, Calculatorul.

**Tipuri de evaluare :**

- chestionare orală
- verificare prin lucru în echipă (fișa de lucru și calculatorul)
- observare sistematică a elevilor.

<b>Etapele lecției</b>	<b>Obiectivele operaționale</b>	<b>Activitatea profesorului</b>	<b>Activitatea elevului</b>	<b>Tehnologii didactice</b>	<b>Materiale didactice</b>	<b>Timpul necesar</b>
<b>Evocarea</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salută elevii .</li> <li>• Verifică prezența elevilor la lecție.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salută profesorul.</li> </ul>	Discuția.	Registrul	1min
<b>Verificarea cunoștințelor</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul verifică tema pentru acasă.</li> <li>• Profesorul adresează întrebările:</li> <li>• Ce reprezintă o fereastră de aplicații?</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii răspund tema pentru acasă.</li> <li>• Elevii răspund la întrebări.</li> </ul>	Activitate cu întrebări și situații de problemă,	Manualul Caietul	3min
<b>Anunțarea temei noi</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anunță tema lecției și obiectivele.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii își notează tema în caiete și ascultă cu atenție care sunt obiectivele lecției.</li> </ul>	Discuția.	Manualul Caietul Tabla	1min


<b>Comunicarea cunoștințelor noi</b>	O <sub>1</sub>	<p>1. Profesorul explică elevilor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- modul de lansare a aplicației Paint.</li> </ul> <p>Programul Paint se lansează ca orice program Windows.</p> <p>Executați clic pe <b>Start\Programs\Accsories\Paint</b>.</p> <p>Se deschide o fereastră. Este programul de desen. Lucreaza cu fisiere formate din puncte, de tip Bitmap. Extensia acestor fisiere este BMP.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii ascultă cu atenție și își fac unele notițe.</li> </ul>	Discuția.	Manualul Caietul Tabla	20min
	O <sub>2</sub>	<p>- etapele de creare a unui desen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) stabilirea dimensiunilor desenului;</li> <li>2) desenarea propriu-zisă;</li> <li>3) tipărirea desenului la imprimantă și salvarea lui pe un suport de memorie externă.</li> </ol>	Elevii își notează etapele de creare a unui desen.	Explcația	Manualul Caietul	



	O3	<p>Asigurați-vă că zona este complet închisă; în cazul contrar umplerea se va "scurge" și se va topi în fundal. În cazul în care se întâmplă așa ceva puteți anula operația apăsând combinația de taste <b>Ctrl+Z</b>.</p> <p><b>Pick Color (Selector de culoare)</b> - selectează culoarea obiectului pe care executați clic. Executați clic cu butonul din stânga al mouse-ului pentru prim-plan sau cu cel din dreapta pentru fundal. Acesta este util pentru asortarea culorilor.</p> <p><b>Magnifier (Lupă)</b> - mărește.</p> <p><b>Pencil (Creion)</b> - desenează o linie cu formă liberă și culoarea de prim-plan. Folosiți acest instrument în locul pensulei pentru a obține o linie dreaptă precisă.</p>	Elevii ascultă cu atenție profesorul.	Discuția.	Manualul Caietul Tabla  Calculator	
	O4	<p><b>Brush (Pensulă)</b> - Desenează o linie cu formă liberă. Spre deosebire de creion, instrumentul Brush vă permite să alegeți dintr-o gamă de "vârfuri de pensulă" care produc tușe diferite.</p> <p><b>Airbrush (Spray)</b> - pulverizează culoarea. Țineți indicatorul mouse-ului într-un loc mai mult timp pentru a obține o acoperire mai densă, similar utilizării unui tub spray cu vopsea.</p>	Elevii ascultă profesorul execută și ei operațiile indicate de profesor.	Demonstrația  Observația, Explicația,  Discuția.	Prezentarea P.P. Calculator Manualul Tabelul 3.4	



	O3	<p><b>Text (Text)</b> - plasează text în desen. Executați clic acolo unde doriți să apară textul și apoi începeți să-l introduceți.</p> <p><b>Line (Linie)</b> - desenează o linie dreaptă. Țineți apăsată tasta <b>Shift</b> pentru a desena linia verticală sau orizontală.</p> <p><b>Curve (Curbă)</b> - desenează o curbă. Desenați o linie dreaptă și apoi trageți mijlocul liniei pentru a ajusta gradul de curbură.</p> <p><b>Rectangle (Dreptunghi)</b> - desenează un Dreptunghi. Puteți alege între următoarele opțiuni: doar bordură (fără umplere), doar umplere (fără bordură) sau ambele. Țineți apăsată tasta <b>Shift</b> pentru a desena un pătrat perfect.</p> <p><b>Polygon (Poligon)</b> – desenează o formă liberă compusă din mai multe linii drepte. Pentru a completa forma executați dublu clic ca să conectați începutul și sfârșitul ei.</p> <p><b>Ellipse (Elipsă)</b> - desenează o elipsă. Țineți apăsată tasta <b>Shift</b> pentru a desena un cerc.</p> <p><b>Rounded Rectangle (Dreptunghi cu colțuri rotunjite)</b> - desenează un</p>	Elevii exersează împreună cu profesorul funcția fiecărui instrument.	Învățarea prin descoperire.	„Instrumentele apl. Paint”, pag.68-69.	Prezentarea P.P. Calculator
--	----	--	--	-----------------------------	--	-----------------------------

	O4	<p>drepunghi cu colțuri rotunjite. Țineți apăsată tasta <b>Shift</b> pentru a obține un pătrat cu colțuri rotunjite.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Caseta proprietățile instrumentului;</li> <li>▪ Indicatorul culorile curente;</li> <li>▪ Paleta de culori:</li> </ul>		Învățarea prin descoperire.		
	O5	 <p>În partea de jos, avem o bară cu mai multe culori. În stânga avem două pătrățele suprapuse. Cel din față, de culoare neagră se numește <b>Culoare principală</b>. Celălalt, de culoare albă se numește <b>Culoare secundară</b>. Pentru a schimba culoarea principală, poziționăm cursorul pe culoarea dorită și efectuăm clic. Pentru a schimba culoarea secundară, poziționăm cursorul pe culoare și efectuăm clic dreapta. Încercați de sinestătător să schimbați culorile.</p>		Explicația	Prezentarea P.P. Calculator Manualul	Demonstrarea

	O3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zona de asistență;</li> <li>▪ Indicatorul coordonatelor cursorului;</li> <li>▪ Indicatorul dimensiunile desenului;</li> </ul> <p>- Pentru a crea sau modifica un element al desenului, trebuie parcuși următorii pași:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stabilirea unei culori pentru prim plan;</li> <li>▪ Stabilirea unei culori pentru fundal;</li> <li>▪ Selectarea unui instrument de desenare;</li> <li>▪ Aplicarea instrumentului selectat;</li> </ul> <p>- utilizarea tastei Print screen.</p> <p>- salvarea desenului în portofoliul personal</p>	Elevii notează pașii de creare a unui desen.	Observația		
--	----	---	--	------------	--	--

<b>Formarea priceperilor și a deprinderilor</b>	O <sub>4</sub> O <sub>5</sub> O <sub>3</sub> O <sub>1</sub> O <sub>6</sub>	Profesorul propune elevilor să rezolve cerințele: - Anexa 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii realizează exercițiile propuse la calculator.</li> </ul>	Exercițiul Lucrul cu calculatorul	Manualul Caietul Calculatorul Fișa	11min
<b>Concluzii. Realizarea feedback-ului</b>	O <sub>2</sub> O <sub>5</sub> O <sub>2</sub>	Profesorul întreabă elevii dacă au ceva neclarități la tema predată și dacă vor să mai completeze cunoștințele acumulate cu ceva nou cunoscut de ei referitor la tema dată.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii participă activ la discuție.</li> </ul>	Observația Discuția	Manualul Caietul Calculatorul	5min
<b>Tema pentru acasă</b>		1.Le propune elevilor : - să rezolve <b>exercitii din manual.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii își notează tema pentru acasă în caiete.</li> </ul>	Discuția	Manualul Caietul Tabla	1min

**AUTOEVALUAREA:**

1) Prin rezolvarea acestei aplicații am învățat:

BUCUR MARIANA

.....  
.....  
.....

2) Dificultățile pe care le-am întâmpinat au fost următoarele:

.....  
.....  
.....

3) Cred că mi-aș îmbunătăți performanța dacă:

.....  
.....

4) Cred că activitatea mea ar putea fi apreciată ca fiind:

.....

## Fisa de lucru

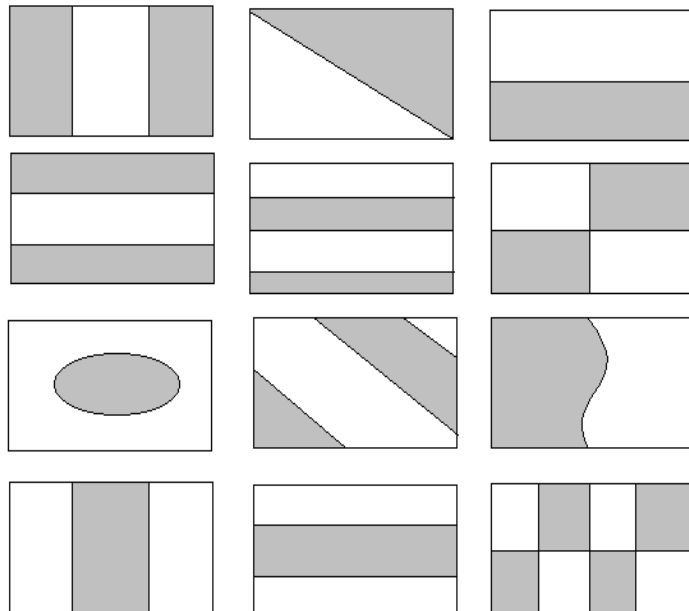
Trasarea liniilor drepte si curbe. Figuri geometrice de baza: dreptunghi, elipsa

Realizati cu ajutorul accesoriului Paint cateva modele de steaguri pentru echipa favorita de fotbal, respectand urmatoarele indicatii:

- se deseneaza un dreptunghi, utilizand instrumentul



Din caseta cu unelte




- se selecteaza cu instrumentul



- se fac mai multe copii ale dreptunghiului respectiv (comenzile Copy si Paste)

- cu ajutorul instrumentului de trasare a liniilor drepte se imparte dreptunghiul dupa diferite directii: orizontala, verticala, oblica



-cu ajutorul instr.  se umple dreptunghiul în culorile favorite

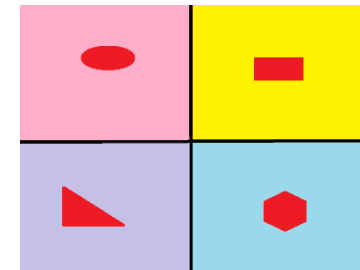
-selectati unul din steaguri si exersati comenzile:

## FISĂ DE EVALUARE

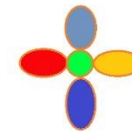
1. Să se împartă pagina de lucru în patru și să se coloreze fiecare parte cu câte o culoare.
  - În fiecare sfert din pagina de lucru să se deseneze câte o figură geometrică diferită.
  - Fiecare figură geometrică să se coloreze în interior cu roșu.
  - Salvați lucrarea în fișierul **figura.png** în portofoliul personal.
2. Realizați câteva flori stilizate , petalele fiind colorate diferit.
  - ✓ Utilizați guma și stergeți 2 petale
  - ✓ Salvați lucrarea în fișierul **floarea.jpg** în portofoliul personal.
3. Redactați o felicitare de Crăciun cu următoarele cerințe:
  - Felicitarea să fie încadrată într-un chenar;
  - Scrieți un text la alegere cu următoarea formatare: font Arial, dimensiune 16, stil boldat (îngroșat), culoare roșie;
  - Felicitarea să conțină un brăduț împodobit cu 10 globulețe, 6 stelute;
  - Salvați fișierul cu numele **CrăciunFericit** în portofoliul personal.

## FISĂ DE EVALUARE

1. Să se împartă pagina de lucru în patru și să se coloreze fiecare parte cu câte o culoare.
  - În fiecare sfert din pagina de lucru să se deseneze câte o figură geometrică diferită.
  - Fiecare figură geometrică să se coloreze în interior cu roșu.
  - Salvați lucrarea în fișierul **figura.png** în portofoliul personal.



2. Realizati două flori stilizate , petalele fiind colorate diferit.
  - ✓ Utilizati guma și stergeti 2 petale
  - ✓ Salvati lucrarea în fișierul **floarea.jpg** în portofoliul personal.



3. Redactați o felicitare de Crăciun cu următoarele cerințe:

- Felicitarea să fie încadrată într-un chenar;
- Scrieți un text la alegere cu următoarea formatare: font Arial, dimensiune 16, stil boldat (îngroșat), culoare roșie;
- Felicitarea să conțină un brăduț împodobit cu 10 globulețe, 6 stelute;
- Salvați fișierul cu numele **CrăciunFericit** în portofoliul personal.





BUCUR MARIANA

HR, SERIA 1, GRUPA 1