

Școala Gimnazială Nr.1 Negrești Oas
Disciplina: Informatică și TIC
Unitatea de învățare: Editoare grafice
Lecția: Aplicația Paint
Tipul Lecției: Predare-Învățare
Timp: 50 Minute
Clasa: a V-a
Profesor: Hotca Gheorghe Vasile

PROIECT DIDACTIC

Competențe specifice:

- 1.1 Colectarea, păstrarea și prelucrarea informației cu ajutorul aplicațiilor software specializate;
- 1.2 Utilizarea eficientă a Editorului grafic Paint;

Obiective operaționale:

- O₁ - să folosească programul Paint pentru a crea și modifica fișiere cu desene;
- O₂ - să utilizeze instrumentele aplicației Paint pentru crearea și printarea desenelor, stabilind caracteristicile instrumentelor respective;
- O₃ - să folosească comenzile de copiere, decupare, mutare și efectele speciale;
- O₄ - să poată utiliza instrumentele oferite de către Paint;
- O₅ - să poată desena un desen, o felicitare, un grafic;
- O₆ - să creeze și să modifice desene;

Metodele de predare: Metode și procedee :

- Expunerea;
- Explicația,
- Conversația;
- Aplicația;
- Învățarea prin descoperire;
- Exercițiul,

Mijloace didactice: laboratorul de informatică, computere, fișe de lucru;

Etapele lecției/Timp	Obiectivele operaționale	Activitatea profesorului	Activitatea elevului	Metode didactice	Mijloace didactice	Metode de evaluare
Set anticipativ sau discuții pregătitoare 4'		Întrebări care să stimuleze gândirea – de tipul: Vă place să desenați? Cum procedați când nu vă place un desen?	Elevii răspund la întrebările profesorului	Conversația Problematizarea	Desene	
Anunțarea lecției noi 6'		Anunță tema nouă și obiectivele	Elevii își notează în caiete titlul lecției și ascultă cu atenție obiectivele lecției.	Conversația	Manualul Tabla Caiete de notițe	
Comunicarea cunoștințelor noi 15'	O1	Profesorul explică elevilor: - modul de lansare a aplicației Paint: Start – All Programs – Accesories- Paint -elementele ferestrei aplicației Paint: Bara de titlu Bara de meniuri Paleta de culori Bara de instrumente Suprafața pentru desenare Butonul de minimizare Butonul de maximizare Butonul de închidere	Elevii își notează în caiete modul de lansare a aplicației Paint și elementele de interfață grafică. Sunt atenți la explicațiile profesorului.	Conversația Demonstrația Exercițiul	Computere Manualul Tabla	Observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor folosind scara de clasificare(DA, INDIFERENT, NU)

Strategii de implicare 20'	O2 O3	Profesorul propune elevilor să rezolve sarcinile de pe fișa de lucru. Aplică: Realizează captura ecranului și lipește-o în Paint. Cu ajutorul instrumentelor precizează elementele de interfață. Trasarea liniilor drepte și curbe. Figuri geometrice de baza: dreptunghi, elipsa Realizati cu ajutorul accesoriului Paint cateva modele de steaguri pentru diferite țări.	Elevii rezolvă sarcinile de lucru	Demonstrația Exercițiul Problematizarea	Computere Fișe de lucru	Autoevaluarea Observarea sistematică a elevilor
	O2 O3	Profesorul propune elevilor: folosind numai uneltele Radieră, Grosime linie, și culoare , desenați steagul României.	Elevii rezolvă sarcinile de lucru	Demonstrația Exercițiul Problematizarea	Computere Fișă de lucru	Autoevaluarea Observarea sistematică a elevilor
Concluzii. Realizarea feedback-ului 5'		Profesorul întreabă elevii dacă au neclarități la tema predată și dacă vor să mai completeze cunoștințele acumulate cu ceva nou cunoscut de ei, referitor la tema predată.	Elevii participă activ la discuții.	Conversația	Manualul Caietele Fișe	Aprecierea verbală.