

# **PORTOFOLIU EVALUARE**

**INFORMATICA ȘI TIC PENTRU GIMNAZIU – CLASA A V-A  
curs avizat prin ordinul M.E.N. nr. 4586 din 09.08.2017**

**Grupa:** IS\_S1GR1

**Formator:** Emanuela Cerchez

**Cursant:** Leleu Gabriela

**Școala:** Școala Gimnazială Mirosllovești

**CCD Iași**

14 octombrie 2017

Unitatea școlară: Școala Gimnazială Miroslavești

Disciplina: Informatică și TIC

Clasa a V-a

Profesor: Leleu Gabriela

Nr. ore pe săptăm.: 1 oră

Aviz

Responsabil comisie metodică, prof. \_\_\_\_\_

## PROIECTUL UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

### Sisteme de operare

Conform Programei aprobată cu Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. 3393 / 28.02.2017

Număr de ore alocate: 4h + 1h evaluare sumativă

Conținuturi	Competențe specifice	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
Rolul unui sistem de operare.	1.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dezbatere: „Cum interacționează un utilizator cu un sistem de calcul?”.</li> <li>Prezentarea funcțiilor unui sistem de operare.</li> <li>Exemple de sisteme de operare.</li> <li>Vizionarea unui film didactic referitor la evoluția unui sistem de operare.</li> <li>Joc didactic.</li> </ul>	<p><b>Timp total alocat:</b> 1 oră Dezbatere: 5 minute. Prezentarea funcțiilor unui sistem de operare: 15 minute. Exemple de sisteme de operare: 5 minute. Vizionarea filmului didactic referitor la evoluția sistemului de operare Windows/Linux: 15 minute. Joc didactic: 10 minute.</p> <p><b>Locație:</b> laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și recomandabil videoproiector.</p> <p><b>Activitate:</b> frontală.</p> <p><b>Material didactic:</b> - Film didactic: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8SEWwATZsRw/">https://www.youtube.com/watch?v=8SEWwATZsRw/</a> / <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fJydfGbSvoM">https://www.youtube.com/watch?v=fJydfGbSvoM</a></p>	<b>Evaluare curentă formativă:</b> joc didactic.
Elemente de interfață ale unui sistem de operare.	1.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prezentare: spațiul de lucru, pictograme, bara de activități și ferestre. Operații cu ferestre.</li> </ul>	<p><b>Timp total alocat:</b> 1 oră Prezentare: spațiul de lucru, pictograme, bara de activități și ferestre. Operații cu ferestre: 10 minute.</p>	<b>Evaluare curentă formativă:</b> jocul didactic „Recunosc elementele de

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabilirea datei și orei curente, a volumului pentru sunet și a fundalului pentru spațiul de lucru.</li> <li>• Lansarea aplicației Calculator și exersarea utilizării elementelor de interfață în această aplicație. Realizarea de calcule aritmetice simple.</li> <li>• Lansarea aplicației Notepad și exersarea utilizării elementelor de interfață în această aplicație. Operații simple de editare.</li> <li>• Joc didactic „Recunosc elementele de interfață” – un elev va descrie rolul unui element de interfață, iar restul elevilor trebuie să identifice elementul de interfață.</li> </ul>	<p>Stabilirea datei și a orei curente, a volumului pentru sunet și a fundalului pentru spațiul de lucru: 5 minute.</p> <p>Lansarea aplicației Calculator și exersarea utilizării elementelor de interfață în această aplicație. Realizarea de calcule aritmetice simple: 15 minute.</p> <p>Lansarea aplicației Notepad și exersarea utilizării elementelor de interfață în această aplicație. Operații simple de editare: 10 minute</p> <p>Joc didactic „Recunosc elementele de interfață” – un elev va descrie rolul unui element de interfață, iar restul elevilor trebuie să identifice elementul de interfață: 10 minute.</p> <p><b>Locație:</b> laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și recomandabil videoproiector.</p> <p><b>Activitate:</b> pe grupe și frontală.</p> <p><b>Material didactic:</b> - Fișă de lucru</p>	interfață”, aplicații practice conform fișei de lucru.
Organizarea datelor pe suport extern.	1.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dezbateri: Cum organizez biblioteca?</li> <li>• Prezentarea noțiunii fișier. Analogie cu biblioteca. Tipuri de fișiere.</li> <li>• Prezentarea noțiunii de director.</li> <li>• Prezentarea noțiunii de disc logic.</li> <li>• Identificare disc logic, director, fișier, pictograme specifice.</li> <li>• Identificarea dimensiunii unui director, fișier, a informației de pe un disc de lucru.</li> <li>• Aplicația Explorer.</li> <li>• Exersarea operațiilor de identificare a directoarelor și fișierelor pe discurile logice</li> </ul>	<p><b>Timp total alocat:</b> 1 oră</p> <p>Prezentarea noțiunii fișier. Tipuri de fișiere: 10 minute.</p> <p>Prezentarea noțiunii de director. 5 minute.</p> <p>Prezentarea noțiunii de disc logic: 5 minute.</p> <p>Identificare disc logic, director, fișier, pictograme specifice: 5 minute.</p> <p>Identificarea dimensiunii unui director, fișier, a informației de pe un disc de lucru: 5 minute.</p> <p>Aplicația Explorer: 10 minute.</p> <p>Exersarea operațiilor de identificare a directoarelor și fișierelor pe discurile logice: 10 minute.</p> <p><b>Locație:</b> laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și recomandabil videoproiector.</p> <p><b>Activitate:</b> individuală și frontală.</p> <p><b>Material didactic:</b> - Fișă de lucru.</p>	<b>Evaluare curentă formativă:</b> aplicații practice conform fișei de lucru
Operații cu fișiere și directoare.	1.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selectarea fișierelor și/sau directoarelor.</li> <li>• Crearea unui nou director.</li> </ul>	<p><b>Timp total alocat:</b> 1 oră</p> <p>Selectarea fișierelor și/sau directoarelor: 3 minute.</p> <p>Crearea unui nou director: 3 minute.</p>	<b>Evaluarea curentă formativă:</b> • aplicații practice

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crearea unui nou fișier.</li> <li>• Copierea de fișiere și/sau directoare.</li> <li>• Mutarea de fișiere și/sau directoare.</li> <li>• Redenumirea unui fișier/ director.</li> <li>• Ștergerea de fișiere și/sau directoare.</li> <li>• Crearea scurtăturilor.</li> <li>• Cautarea de fișiere și/sau directoare</li> <li>• Exersarea operațiilor cu fișiere și directoare conform unei fișe de evaluare cu cerințe de rezolvat pe calculator.</li> <li>• Evaluare curentă: test de evaluare.</li> <li>• Discutarea soluțiilor la testul de evaluare.</li> </ul>	<p>Crearea unui nou fișier: 3 minute.                  Copierea de fișiere și/sau directoare: 3 minute.                  Mutarea de fișiere și/sau directoare: 3 minute.                  Redenumirea unui fișier/ director: 3 minute.                  Ștergerea fișiere și/sau directoare: 3 minute.                  Crearea scurtăturilor: 3 minute.                  Căutarea de fișiere și/sau directoare: 3 minute                  Exersarea operațiilor cu fișiere și directoare conform unei fișe de lucru cu cerințe de rezolvat pe calculator: 5 minute.                  Test:10 minute.                  Evaluare test: 8 minute.                  Discutarea testului: 3 minute.  <b>Locație:</b> laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și recomandabil videoproiector.  <b>Activitate:</b> individuală și frontală.  <b>Material didactic:</b>                  - Fișă de lucru;                  - Fișă de evaluare .</p>	<p>conform fișei de lucru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fisa de evaluare.</li> </ul>
Evaluarea cunoștințelor	1.2.	<b>Test de evaluare sumativă – 1 oră</b>		<b>Evaluarea sumativă</b>

# Proiect didactic

## Operații cu fișiere și directoare

---

**Profesor** Gabriela Leleu  
**Unitate școlară** Școala Gimnazială Mirosllovești

**Disciplină** Informatică și TIC  
**Clasă** a V-a

**Unitate de învățare** **Sisteme de operare**  
**Temă** Operații cu fișiere și directoare

**Durată desfășurare** 50 minute  
**Loc desfășurare** Laboratorul de informatică

---

**Competență generală** Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnicii de calcul și de comunicații

**Competențe specifice** 1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software

**Tip lecție** Predare-învățare

---

**Obiective operaționale** După parcurgerea lecției elevul va fi capabil:  
O1. să selecteze fișiere și/sau directoare  
O2. să creeze un nou director/ fișier  
O3. Să copieze fișiere și/sau directoare  
O4. să mute fișiere și/sau directoare  
O5. Să redenumescă un fișier/ director  
O6. Să șteargă fișiere și/sau directoare  
O7. Să creeze scurtături  
O8. să caute fișiere / directoare  
O9. Să creeze o structură arborescentă

---

**Formă organizare** frontală, individuală/perechi

**Metode didactice** expunere: *demonstrare, explicare, analiză, exemplificare*

**Resurse materiale** calculatoare, videoproiector, fișe de lucru

**Resurse bibliografice** Manual de **Informatică și TIC**. Autor: Luminița Cojocaru. Editura Litera

Secvență lecție	Timp (min)	Obiective	Activitate cadru didactic	Activitate elevi	Metodă procedee	Resurse materiale	Organizarea clasei
Momentul organizatoric	2		Verific prezența elevilor. Verific starea generală a laboratorului.	Se acomodează. Raportează absenții.	Discuție		Frontal
Captarea atenției	2		Anunț subiectul lecției, obiectivele urmărite și scriu pe tablă: Operații cu fișiere și directoare	Notează.	Discuție	Tablă Caiet	Frontal
Verificarea conținuturilor însușite anterior	2		Adresez întrebări pentru stabilirea continuității:  1. Ce este fișierul?  2. Ce este directorul?	Răspund la întrebări: 1. <b>Fișierul</b> este o colecție omogenă de date memorate pe un dispozitiv de stocare. 2. <b>Directorul</b> este o colecție de fișiere și/sau de alte directoare memorate pe un dispozitiv de stocare.	Discuție	Tablă Caiet	Frontal
Prezentarea, explicarea și învățarea subiectului nou	30	01 02 03 04 05 06 07 08 09	Prezint și explic operații cu fișiere și directoare: Crearea unui nou director / fișier. Selectarea fișierelor și/sau directoarelor. Copierea de fișiere și/sau directoare. Mutarea de fișiere și/sau directoare. Redenumirea unui fișier/ director. Ștergerea de fișiere și/sau directoare. Crearea scurtăturilor. Cautarea de fișiere și/sau directoare  Distribui o fișă cu cerințe de rezolvat pe calculator. Corectez eventualele erori apărute.	Sunt atenți la explicații. Notează operațiile cu fișiere și directoare. Participă la discuție  Rezolvă sarcinile din fișa de lucru.	Explicație Conversație Exemplificare	Tablă Caiet Calculatoare Videoproiector	Frontal          Individual/ perechi
Fixarea cunoștințelor	10	09	Distribui un test practic. Discutarea soluțiilor la testul practic.	Rezolvă testul. Participă la discuție	Conversație	Calculatoare	Individual
Asigurarea retenției și a transferului	2		Întreb elevii dacă au neclarități. Verific starea sălii de clasă. Propune ca temă pentru acasă următoarea întrebare: Ce se întâmplă cu directoarele sau fișierele șterse cu comanda <Del> din dosarul MyDocuments?	Unii întreabă, alții se pregătesc de pauză.	Discuție		

## Fișă cu sinteza teoriei

### Operații cu fișiere și directoare



În calculatorul lui Andrei informația nu este bine organizată. În același director el are poze, filme, muzică, jocuri etc.



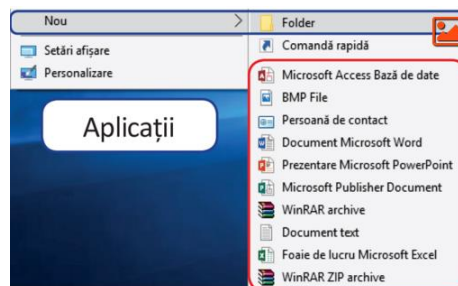
Andrei dorește să-și organizeze informația în directoare, astfel încât căutarea fișierelor unui joc, pozelor de la o aniversare etc. să se realizeze mult mai ușor și mai rapid. Îi vom arăta lui Andrei operațiile de bază cu fișiere și directoare, utilizând aplicația Windows Explorer.



Principalele operații pe care le poți realiza, cu foldere și fișiere, sunt:

**crearea, selectarea, copierea, mutarea, redenumirea, ștergerea și căutarea.**

**Crearea** unui folder în **Zona de lucru** se realizează efectuând clic pe butonul drept al mouse-ului. Apoi, alegi **Nou** → **Folder**, introduci un nume pentru dosar și apeși tasta <Enter>. Dacă vrei să creezi un fișier, după ce accesezi opțiunea **Nou**, alegi din lista pusă la dispoziție, tipul dorit.



Denumirea unui fișier este compusă din **nume.extensie**.

**Numele fișierului**, scris de utilizator, de la tastatură, poate avea o lungime maximă de 255 de caractere: litere mici sau mari, inclusiv caractere românești, cifre sau caractere speciale ~, !, #, \$, %, ^, &, (), -, \_, {}.

**Atenție!** Pentru denumirea unui fișier nu pot fi folosite următoarele caractere: /, :, \*, ", <, >, |.

**Extensia fișierului** este alocată automat de programul cu care a fost creat, poate avea maximum 3 caractere și este separată întotdeauna de numele fișierului prin caracterul **punct** (.). Extensia este foarte importantă, deoarece specifică tipul de program ce trebuie folosit pentru a deschide și utiliza acel fișier.

Tip fișier	Extensie
Muzică	.mp3, .wav, .wma etc.
Video	.mp4, .avi, .mpg, .mpeg, .mov, .asf, .wmv etc.
Imagine	.jpg, .bmp, .gif, .png, .wmf, .jpeg, .tiff etc.
Documente text	.docx, .txt, .rtf etc.
Arhivare	.rar, .zip, .ace, .7z etc.

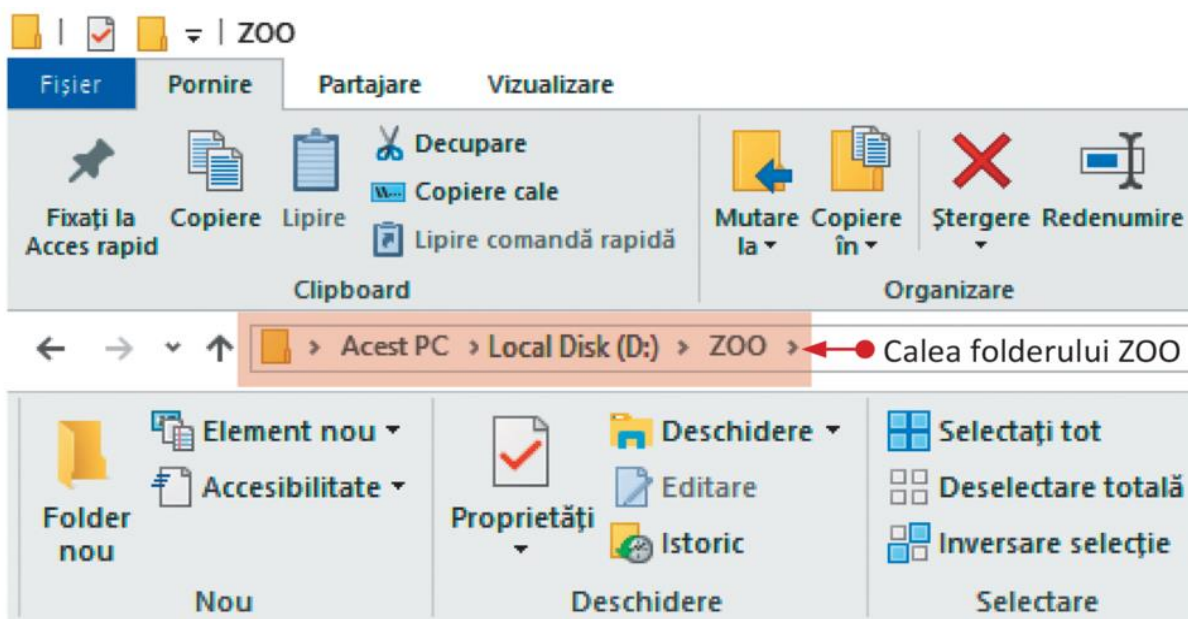
**Atenție!** Folder-ul NU are extensie.

**Operația de selectare** a unui folder sau fișier presupune marcarea lui în scopul realizării unei acțiuni asupra sa și constă în apăsarea butonului stâng al mouse-ului pe acesta.

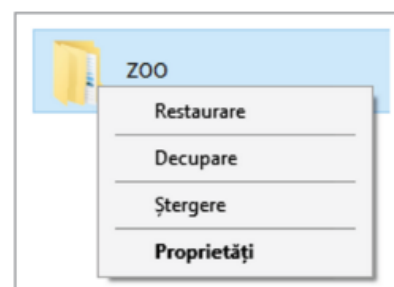
Pentru a selecta un grup de foldere sau fișiere alăturate se selectează primul folder sau fișier, cu butonul stâng al mouse-ului, și apoi ținând apăsată tasta **Shift** se execută clic pe ultimul folder sau fișier din grup.

Pentru a selecta un grup de foldere sau fișiere, care nu sunt alăturate, se selectează primul folder sau fișier, cu butonul stâng al mouse-ului, și apoi ținând apăsată tasta **Ctrl** se execută clic pe fiecare folder sau fișier care vrei să facă parte din grup.

Pentru a selecta **toate** fișierele și subfolderele dintr-un folder poți folosi combinația de taste **Ctrl** și **A** sau butoanele din meniul **Fișier** al aplicației **Explorer**:

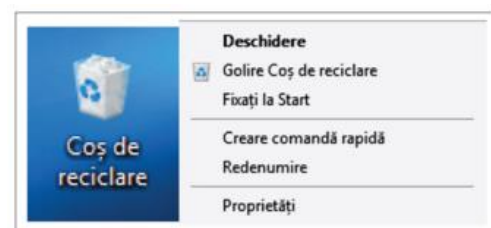


**Operația de ștergere** se realizează folosind opțiunea **Ștergere**, din meniul contextual obținut prin clic dreapta, pe folderul sau fișierul respectiv. Pentru ștergere se poate acționa tasta **Delete**, după selectarea folderului sau fișierului respectiv sau se poate acționa butonul **Ștergere** din meniul **Fișier**, aplicația **Explorer**.



Folderurile sau fișierele, după operația de ștergere, se vor regăsi în **Coș-ul de reciclare**, din zona de lucru. Recuperarea din Coșul de reciclare se realizează folosind opțiunea **Restaurare**, din meniul contextual obținut prin clic dreapta, pe folderul sau fișierul respectiv.

Folderurile și fișierele pot fi șterse definitiv din memoria calculatorului folosind opțiunea **Golire coș de reciclare** sau folosind combinația de taste **Shift** și **Delete**.





**Operația de redenumire** se realizează folosind opțiunea **Redenumire**, din meniul contextual obținut prin clic dreapta, pe folderul sau fișierul respectiv. Sau se poate acționa tasta **F2**, după selectarea folderului sau fișierului respectiv.

### Atenție!

Când realizezi redenumirea unui fișier să nu modici sau să ștergi extensia acestuia! Este posibil ca fișierul să devină inutilizabil.

Două foldere nu pot avea același nume dacă se află în aceeași locație.

Fișierele pot avea același nume, dacă au extensii diferite.

**Operația de copiere** se realizează folosind opțiunea **Copiere**, din meniul contextual obținut prin clic dreapta, pe folderul sau fișierul respectiv. Se pot acționa butonele **Copiere** sau **Copiere** în din meniul **Fișier**, **aplicația Explorer** sau se poate folosi combinația de taste **Ctrl și C**. După ce folderul sau fișierul a fost copiat acesta se lipește în noua locație acționând butonul **Lipire** din meniul **Fișier**, **aplicația Explorer** sau se poate folosi combinația de taste **Ctrl și V**.

Fișierele și folderele pot fi copiate și pe dispozitive de stocare externe.

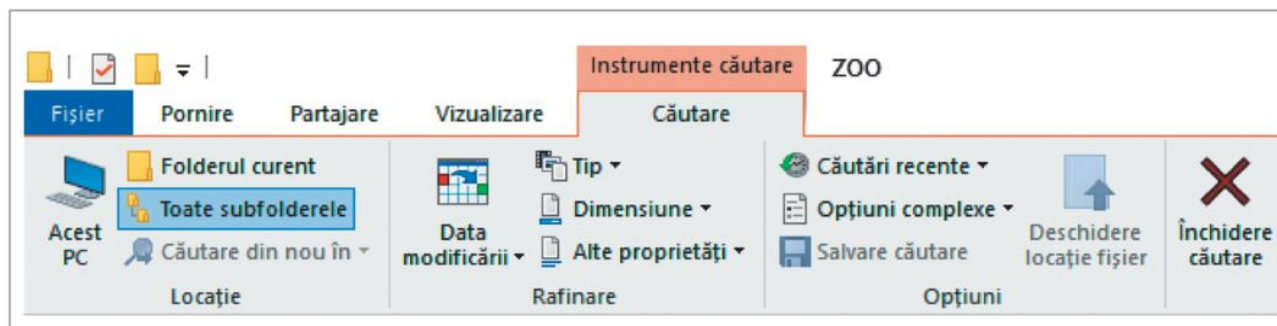
Se selectează folderul/fișierul respectiv și se trage, cu butonul drept, al mouse-ului ținut apăsat, peste dispozitivul de stocare extern. Se eliberează mouse-ul și astfel se realizează copierea.

**Operația de mutare** se realizează folosind opțiunea **Decupare**, din meniul contextual obținut prin clic dreapta, pe folderul sau fișierul respectiv. Se pot acționa butonele **Decupare** sau **Mutare la** din meniul **Fișier**, **aplicația Explorer** sau se poate folosi combinația de taste **Ctrl și X**. După ce folderul sau fișierul a fost decupat, acesta se lipește în noua locație acționând butonul **Lipire** din meniul **Fișier**, **aplicația Explorer** sau se poate folosi combinația de taste **Ctrl și V**.

Mutarea și copierea folderelor sau fișierelor se poate realiza și cu ajutorul operației de tragere cu mouse-ul, numită **drag and drop**, astfel:

- ține apăsat butonul drept al mouse-ului pe folderul/fișierul dorit;
- trage folderul/fișierul selectat deasupra folderului destinație, cu butonul drept apăsat;
- eliberează butonul mouse-ului, în acest moment apare meniul contextual de unde poți alege **Copiere** sau **Decupare**.

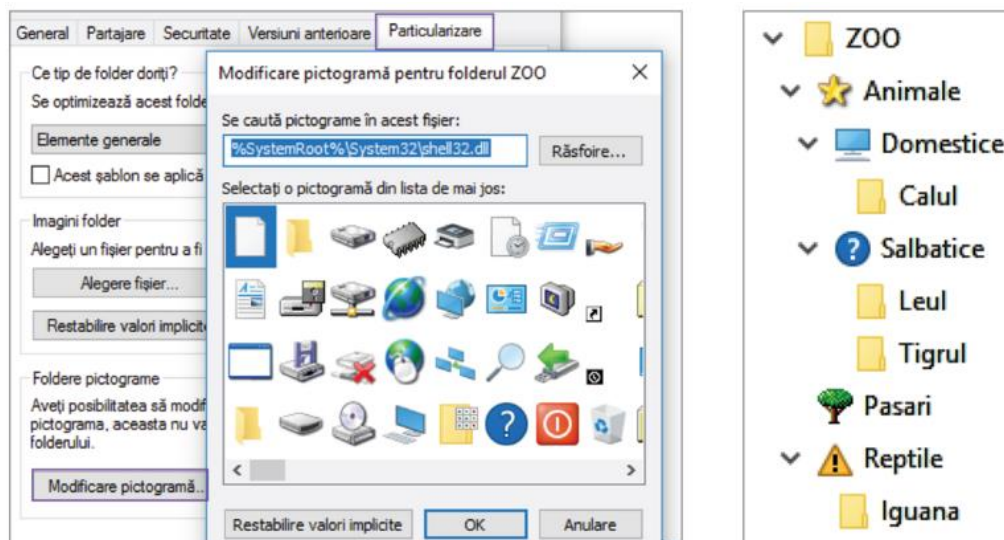
**Operația de căutare** presupune să introduci un cuvânt sau o frază din fișier, numele sau o parte din numele fișierului sau folderului în bara de căutare a aplicației **Explorer**. Cu ajutorul opțiunilor din **fila Căutare** poți căuta fișiere/foldere: într-o locație anume, după data ultimei modificări, după dimensiune sau după tip, nume, cale etc.



Pentru a limita domeniul de căutare poți selecta un anumit folder sau poți folosi caracterele „?” și „\*”. Caracterul „\*” poate înlocui una sau mai multe caractere, iar „?” poate înlocui un singur caracter.

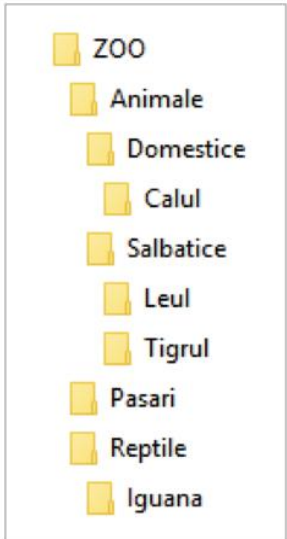
Dacă în bara de căutare introduci:

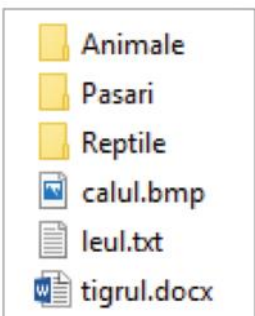
1. **\*.bmp** aplicația va căuta **toate** fișierele cu extensia **bmp**, indiferent de nume;
2. **t\*** aplicația va căuta **toate** fișierele/folderele al căror nume începe cu litera **t**;
3. **\*.w??** aplicația va căuta **toate** fișierele a căror extensie începe cu **w**, indiferent de nume, de exemplu: *wcm, wmf, wmv, wve*.



Pictograma unui folder poate fi schimbată accesând fila **Particularizare** din **Proprietăți**. Se selectează apoi **Modificare pictogramă** și se alege pictograma dorită. Folderele și fișierele au anumite proprietăți care pot fi vizualizate folosind opțiunea **Proprietăți** din meniul contextual obținut prin clic dreapta, pe folderul sau fișierul respectiv sau se poate acționa butonul **Proprietăți** din meniul **Fișier, aplicația Explorer**. Pot fi vizualizate: numele, calea, tipul, aplicația cu care se deschide, dimensiunea, data la care a fost creat, modificat sau accesat folderul sau fișierul respectiv. Când atributul **Doar în citire** este bifat, folderul/fișierul nu poate fi modificat. Când atributul **Ascuns** este bifat folderul/fișierul nu este afișat.

## Fișă cu sarcini de lucru pentru elevi

<p><b>Aplicație 1</b> Creați structura arborescentă <i>ZOO</i> pe partiția <i>D</i>:</p> 	<p>Pentru a crea structura arborescentă <i>ZOO</i> pe partiția <i>D</i>: veți urma pașii:</p> <p><b>Pasul 1:</b> Deschide aplicația <i>Explorer</i>.</p> <p><b>Pasul 2:</b> Clic stânga pe partiția <i>D</i>., aflată în panoul din stânga al aplicației.</p> <p><b>Pasul 3:</b> Clic dreapta, pe un loc liber, în panoul din dreapta al aplicației.</p> <p><b>Pasul 4:</b> Din meniul contextual, care apare, alege opțiunea <i>Nou</i>→<i>Folder</i>.</p> <p><b>Pasul 5:</b> Scrie, folosind tastatura, în locul numelui implicit, <i>Folder nou</i>, numele său, <i>ZOO</i>.</p> <p>Pentru a crea cele 3 subfoldere: <i>Animale</i>, <i>Pasari</i>, <i>Reptile</i>, execută dublu clic pe folderul <i>ZOO</i> și, în interiorul acestuia, repetă pașii 3, 4 și 5. Ai grijă la denumirile folderelor! Evită caracterele românești deoarece există aplicații care nu le recunosc! Continuă pentru a finaliza toată structura arborescentă.</p>
--	---

<p><b>Aplicație 2</b></p> <p>Creați în structura arborescentă <i>ZOO</i> fișierele <i>calul.bmp</i>, <i>tigrul.docx</i>, <i>leul.txt</i>.</p> 	<p>Pentru a crea în structura arborescentă <i>ZOO</i>, diferite tipuri de fișiere, vei urma pașii:</p> <p><b>Pasul 1:</b> Deschide folderul <i>ZOO</i>.</p> <p><b>Pasul 2:</b> Clic dreapta, pe un loc liber și din meniul contextual, care apare, alege opțiunea <i>Nou</i>→<i>BMP File</i>.</p> <p><b>Pasul 3:</b> Scrie, folosind tastatura, <i>calul.bmp</i>.</p> <p><b>Pasul 4:</b> Clic dreapta, alege opțiunea <i>Nou</i>→<i>Document Microsoft Word</i>.</p> <p><b>Pasul 5:</b> Scrie, folosind tastatura, <i>tigrul.docx</i>.</p> <p><b>Pasul 6:</b> Clic dreapta, alege opțiunea <i>Nou</i>→<i>Document text</i>.</p> <p><b>Pasul 7:</b> Scrie, folosind tastatura, <i>leul.txt</i>.</p>
---	--

**Aplicație 3** Ajută-l pe Andrei să scrie o scrisoarea către părinții săi.

1. Deschide folderul de lucru;
2. Clic dreapta, în zona liberă, și din meniul contextual, care apare, alege opțiunea *Nou*→*Document text*;
3. Folosind tastatura scrie numele fișierului: *scrisoare*;
4. Selectează fișierul *scrisoare.txt* și execută de două ori clic stânga pentru a deschide fișierul.
5. Scrie, folosind tastatura, textul „*Multumesc!*”;
6. Din meniul Fișier, acționează butonul *Salvare*;
7. Închide fișierul *scrisoare.txt*.

**Fișă de evaluare**

**I. Încercuțiți litera corespunzătoare răspunsului corect.**

Directorul (folderul) este:

- a. un set de instrucțiuni;
- b. o modalitate de grupare a informațiilor;
- c. o metodă de calcul;
- d. o aplicație

**II. Completați spațiile lacunare:**

- Directorul în care se lucrează este directorul \_\_\_\_\_;
- Directorul care se formează în mod automat la formatarea unui disc se numește \_\_\_\_\_;
- Un director poate să conțină \_\_\_\_\_ directoare, fără a depăși spațiul limită;
- \_\_\_\_\_ este o colecție omogenă de date memorate pe un dispozitiv de stocare.

**III. Asociați textul înscris în coloana din stânga cu descrierea corespunzătoare din coloana din dreapta.**

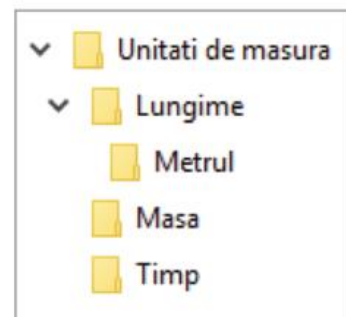
Extensia unui fișier	Redenumire
Recuperarea din Coșul de reciclare se realizează folosind opțiunea	Sub formă de directoare, subdirectoare
Operația prin care se schimbă numele unui fișier se numește	Restaurare
Cum trebuie organizate informațiile păstrate în fișiere diferite	Indică tipul de date conținute în fișier

**IV. Două fișiere din directorul SCRISORI au același nume, dar extensii diferite: mama.txt și mama.jpg. Ce fel de informații conține fiecare?**

**V. Realizează următoarea structură arborescentă cu rădăcina în folderul de lucru.**

a) Creează următoarele fișiere în folderul precizat:

- Lungime** conține fișierul *metrul.bmp*;
- Masa** conține fișierul *kilogram.txt*;
- Timp** conține fișierul *secunda.docx*.



**Barem: (1 punct se acordă din oficiu)**

Subiect	I	II	III	IV	V
Punctaj	1	2	2	2	2

## Fișă de evaluare

### Rezolvare

#### I. Încercuți litera corespunzătoare răspunsului corect.

Directorul (folderul) este:

a. un set de instrucțiuni;

**b. o modalitate de grupare a informațiilor;**

c. o metodă de calcul;

d. o aplicație

#### II. Completați spațiile lacunare:

- Directorul în care se lucrează este directorul   **curent**  ;
- Directorul care se formează în mod automat la formatarea unui disc se numește   **rădăcină**  ;
- Un director poate să conțină   **fișiere și /sau alte**   directoare, fără a depăși spațiul limită;
- **Fișierul**   este o colecție omogenă de date memorate pe un dispozitiv de stocare.

#### III. Asociați textul înscris în coloana din stânga cu descrierea corespunzătoare din coloana din dreapta.

Extensia unui fișier

Recuperarea din Coșul de reciclare se realizează folosind opțiunea

Operația prin care se schimbă numele unui fișier se numește

Cum trebuie organizate informațiile păstrate în fișiere diferite

Redenumire

Sub formă de directoare, subdirectoare

Restaurare

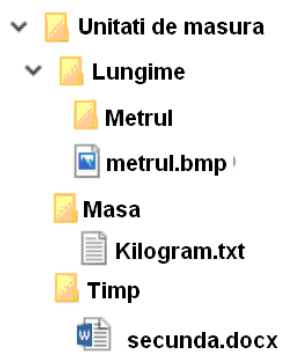
Indică tipul de date conținute în fișier

#### IV. Două fișiere din directorul SCRISORI au același nume, dar extensii diferite: mama.txt și mama.jpg. Ce fel de informații conține fiecare?

Fișierul **mama.txt** conține informații text.

Fișierul **mama.jpg** conține imagini, poze.

#### V. Realizează următoarea structură arborescentă



### TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ

Numele și prenumele elevului:  
Data susținerii testului:

- 
- Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor se acordă 90 de puncte. Din oficiu se acordă 10 puncte.
  - Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului obținut la 10.
  - Timpul efectiv de lucru este de 45 minute.
- 

#### I. Asociați pictograma cu sistemului de operare adecvat



Windows 10

iOS

Windows 7

Linux

Android

II. Subliniați din lista ce urmează elementele ce apar în interfața unui sistem de operare: Boxe; Procesor; Spațiul de lucru; Tastatura; Fereastra; Imprimanta; Bara de activități; Unitatea centrală; Pictograma.






#### III. Completați enunțurile:

- a) Principalul element de interfață grafică a sistemului de operare Windows este .....
- b) Singurul element dintr-o fereastră care nu poate lipsi este .....
- c) Opțiunea **Search** din meniul **Start** permite .....
- d) Pictograma este .....

#### IV. Stabiliți valoarea de adevăr a următoarelor afirmații:


- a) Butonul Close se folosește pentru a micșora fereastra.
- b) Bara de titlu furnizează informații despre memoria internă.
- c) Pe Desktop găsim pictograme de tip shortcut (asociate indirect unor elemente).
- d) Toate programele din computer pot fi accesate din meniul Start.
- e) Bara de activități poate fi mutată în partea de sus a Desktop-ului.

**V: Realizați o asociere corectă a imaginilor din tabelul următor cu tipul de fișier sau folder pe care îl sugerează fiecare. Scrieți fiecare număr împreună cu litera asociată.**

1. 	2. 	3. 	4. 	5. 
a. Fișier text	b. Director	c. Shortcut al unui director	d. Fișier audio	e. Fișier word

**VI. Explicați cum se realizează copierea unui fișier.**

**VII. Creează pe desktop ierarhia de directoare de mai jos și execută următoarele operații**

<p>a) Copiază fișierul <i>Creanga.txt</i> în directorul <i>Referate</i>.  b) Schimbă denumirea fișierului copiat în <i>ReferatCreanga.txt</i>.  c) Mută fișierul <i>Buget.txt</i> în directorul <i>Ion</i>.  d) Șterge directorul <i>Portofolii</i>.  e) Creează pe desktop o scurtătură pentru fișierul <i>Buget.txt</i>.  f) Redenumeste fișierul <i>Tema 1.txt</i> cu <i>TemaNr.txt</i>, unde Nr reprezintă câte fișiere și directoare sunt în directorul <i>Test</i>.</p>	
---	--

**Barem: (10 puncte se acordă din oficiu)**

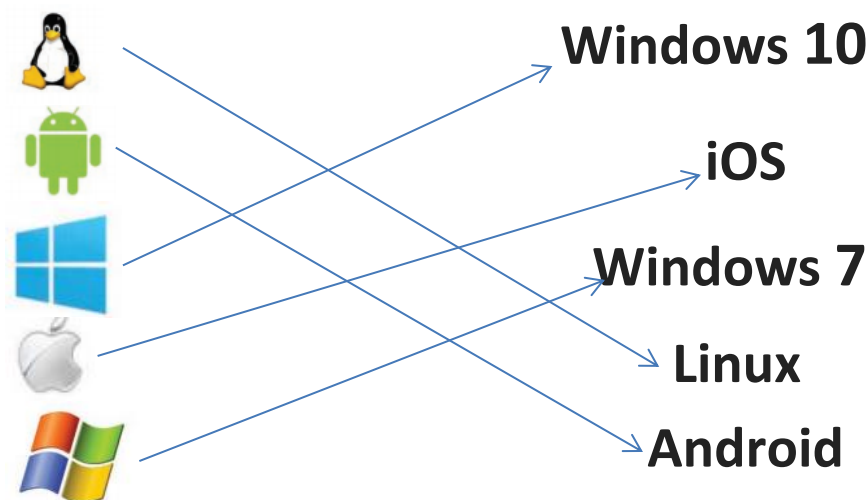
Subiect	I	II	III	IV	V	VI	VII
Punctaj	10	12	12	15	15	6	20

**Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului obținut la 10.**

**TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ**  
**Barem de corectare și notare**

- 
- Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor se acordă 90 de puncte. Din oficiu se acordă 10 puncte.
  - Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului obținut la 10.
- 

**I. Asociați pictograma cu sistemului de operare adecvat**



*Pentru fiecare răspuns corect din cele 10 se acordă 2 puncte.  
Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.*

***5 x 2 puncte = 10 puncte***  
***Total = 10 puncte***

**II. Subliniați din lista ce urmează elementele ce apar în interfața unui sistem de operare:** Boxe; Procesor; Spațiul de lucru; Tastatura; Fereastra; Imprimanta; Bara de activități; Unitatea centrală; Pictograma.

*Pentru fiecare răspuns corect din cele 12 se acordă 3 puncte.  
Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.*

***4 x 3 puncte = 12 puncte***  
***Total = 12 puncte***

**III. Completați enunțurile:**

- Principalul element de interfață grafică a sistemului de operare Windows este fereastra.
- Singurul element dintr-o fereastră care nu poate lipsi este suprafața de lucru.
- Opțiunea **Search** din meniul **Start** permite căutarea de fișiere sau aplicații din calculator.
- Pictograma este un simbol grafic, asociat unei aplicații sau grup de aplicații și care permite lansarea în execuție sau deschiderea acesteia direct de pe desktop.



Leleu Gabriela






Pentru fiecare răspuns corect din cele 12 se acordă 3 puncte.  
Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.  
**4 x 3 puncte = 12 puncte**  
**Total = 12 puncte**

**IV. Stabiliți valoarea de adevăr a următoarelor afirmații:**

- a) Butonul Close se folosește pentru a micșora fereastra. **F**
- b) Bara de titlu furnizează informații despre memoria internă. **F**
- c) Pe Desktop găsim pictograme de tip shortcut (asociate indirect unor elemente). **A**
- d) Toate programele din computer pot fi accesate din meniul Start. **A**
- e) Bara de activități poate fi mutată în partea de sus a Desktop-ului. **A**

Pentru fiecare răspuns corect din cele 15 se acordă 3 puncte.  
Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.  
**5 x 3 puncte = 15 puncte**  
**Total = 15 puncte**

**V: Realizați o asociere corectă a imaginilor din tabelul următor cu tipul de fișier sau folder pe care îl sugerează fiecare. Scrieți fiecare număr împreună cu litera asociată.**

1. 	2. 	3. 	4. 	5. 
a. Fișier text	b. Director	c. Shortcut al unui director	d. Fișier audio	e. Fișier word

1-b; 2-d; 3-e; 4-c; 5-a.


Pentru fiecare răspuns corect din cele 15 se acordă 3 puncte.  
Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.  
**5 x 3 puncte = 15 puncte**  
**Total = 15 puncte**

**VI. Explicați cum se realizează copierea unui fișier.**

Se selectează fișierul pe care dorim să-l copiem în alta parte și executăm clic dreapta pe fișierul selectat. Selectăm opțiunea **Copy (Ctrl+C)**, după care ne poziționăm în locul în care dorim să realizăm respectiva copie și executăm clic dreapta selectând opțiunea **Paste (Ctrl+V)**.

Pentru răspuns corect se acordă 6 puncte.  
Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.  
**Total = 6 puncte**

## VII. Creează pe desktop ierarhia de directoare de mai jos și execută următoarele operații

<p>a) Copiază fișierul <i>Creanga.txt</i> în directorul <i>Referate</i>. b) Schimbă denumirea fișierului copiat în <i>ReferatCreanga.txt</i>. c) Mută fișierul <i>Buget.txt</i> în directorul <i>Ion</i>. d) Șterge directorul <i>Portofolii</i>. e) Creează pe desktop o scurtătură pentru fișierul <i>Buget.txt</i>. f) Redenumește fișierul <i>Tema 1.txt</i> cu <i>TemaNr.txt</i>, unde Nr reprezintă câte fișiere și directoare sunt în directorul <i>Test</i>.</p>	
--	--

*Pentru crearea structurii de directoare se acordă 8 puncte.*

*Pentru fiecare operație corectă se acordă câte 2 puncte*

*Pentru lipsa acestuia sau răspuns incomplet se acordă 0 puncte.*

**8 puncte**

**6 x 2 puncte = 12 puncte**

**Total = 20 puncte**

**TOTAL: 100 DE PUNCTE**