

Scenariul didactic pentru activitate:

Disciplina: Informatică și TIC pentru clasa a V-a

Unitatea de învățare: Editoare grafice

Tema activității: Instrumente de desenare, culori, hașuri. Inserarea și formatarea textului

Competențe vizate: Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor produse informatice

Obiective operaționale:

O1 - să folosească programul Paint 3D pentru a crea și modifica fișiere cu desene;

O2 - să utilizeze instrumentele aplicației Paint 3D pentru crearea desenelor, stabilind caracteristicile instrumentelor respective;

O3 - să utilizeze instrumentele pentru inserarea și formatarea textului;

Mijloace de învățare: calculatoare, videoproiector, foi de flipchart, markere, manual

Metode didactice utilizate:

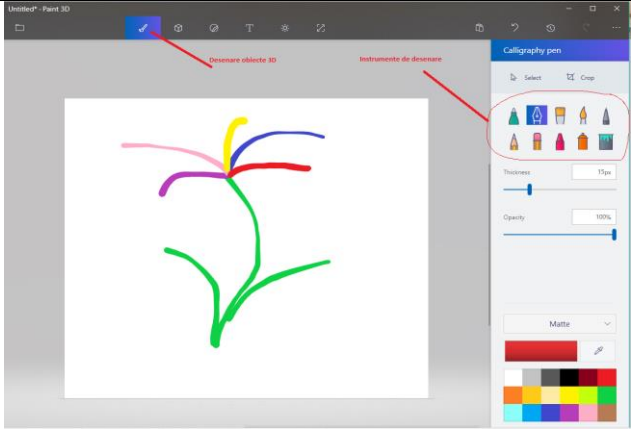
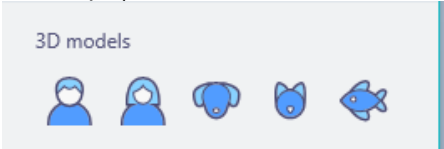
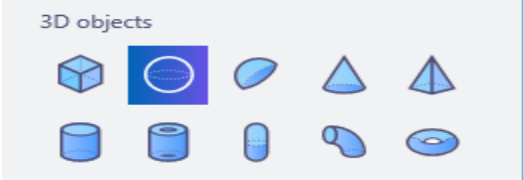
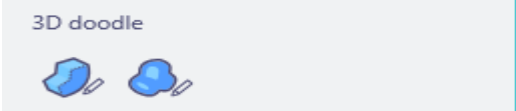
- Explicația
- Conversația euristică
- Exercițiul

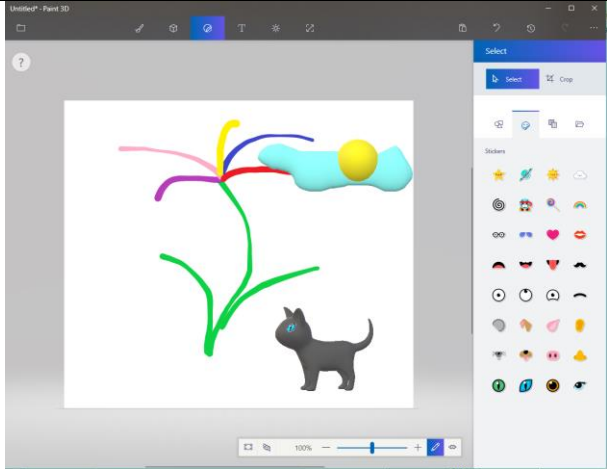
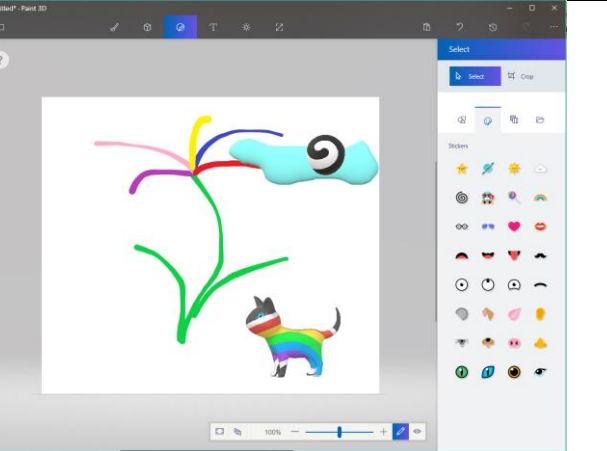
Forme de organizare: frontal, individual

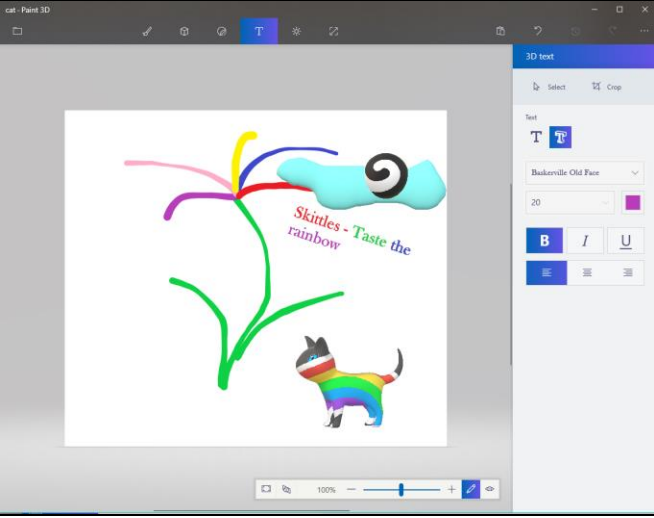
Durata: 50 minute

Desfășurarea activității

Activitatea profesorului	Răspunsul așteptat din partea elevului	Evaluare
Anunță titlul, obiectivele operaționale și modul de desfășurare al lecției	Scriu pe caiete titlul lecției	Observarea sistematică a activității și comportamentului
<p><u>Prezintă instrumentele Programului Microsoft Paint 3D</u></p> <p>1. Crează obiecte 2D. Desenele și schițele 2D se realizează cu ajutorul <i>Tools (Instrumente)</i> - o secțiune unde ai acces la unelte precum:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Marker</i>• <i>Calligraphy pen (Creion caligrafie)</i>• <i>Oil brush (Pensulă ulei)</i>• <i>Spray can (Tub spray)</i>• <i>Eraser (Gumă de șters)</i> și altele. <p>În funcție de ce instrument alegi să folosești, poți să selectezi lucruri precum culoarea sa, stilul, grosimea sau opacitatea.</p>	<p>Elevii notează pe caiete conținutul noii lecții</p> <p>Urmăresc explicațiile profesorului</p> <p>Urmăresc ecranul calculatoarelor sau al video-proiectorului</p>	<p>Observarea sistematică a activității și comportamentului</p>

Activitatea profesorului	Răspunsul așteptat din partea elevului	Evaluare
		
<p>2. Creează obiecte 3D. Aplicația include un set de:</p> <p>a) modele 3D predefinite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bărbat • femeie • câine • pisică • șoarece • pește  <p>b) obiecte 3D disponibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cub • sferă • cilindru • capsulă • gogoasă • con  <p>c) 3D doodle (mâzgălitură 3D) – pentru un desen elementar</p> 	<p>Elevii notează pe caiete conținutul noii lecții</p> <p>Urmăresc explicațiile profesorului</p> <p>Urmăresc ecranul calculatoarelor sau al video-proiectorului</p>	<p>Observarea sistematică a activității și comportamentului</p>

Activitatea profesorului	Răspunsul așteptat din partea elevului	Evaluare
	<p>Realizează mici desene folosind instrumentele prezentate</p>	<p>Observarea sistematică a activității și comportamentului</p>
<p>3. Pictează obiectele cu autocolante Fiecare model și fiecare obiect 3D creat poate fi pictat cu autocolante. Autocolantele (ori stickers în engleză) sunt desene sau șabloane pe care le "lipim" de obiecte și li se schimbă astfel complet înfățișarea.</p>	<p>Notează în caiete informațiile primite Urmăresc ecranul calculatoarelor sau al video-proiectorului</p>	<p>Observarea sistematică a activității și comportamentului</p>
	<p>Completează desenele folosind instrumentele prezentate</p>	<p>Observarea sistematică a activității și comportamentului</p>
<p>4. Adaugă text 3D (și 2D) Opțiunea de a adăuga text este activă atât în 2D cât și în 3D, caz în care se pot folosi toate controalele 3D disponibile pentru o formă 3D.</p>	<p>Notează în caiete informațiile primite</p>	<p>Observarea sistematică a activității și comportamentului</p>

Activitatea profesorului	Răspunsul așteptat din partea elevului	Evaluare
	Completează desenele folosind instrumentele prezentate	Observarea sistematică a activității și comportamentului
Prezintă elevilor fișa de lucru	Elevii rezolvă fișa de lucru	Evaluare conform baremului fișei de lucru

FIȘĂ DE LUCRU
EDITOARE GRAFICE (Paint 3D)
Instrumente de desenare, culori. Inserarea și formatarea textului

1. Să se împartă pagina de lucru în patru și să se coloreze fiecare parte cu câte o culoare.
2. În primul sfert din pagina de lucru să se deseneze un copac folosind două instrumente 2D.
3. Pentru colorarea copacului folosiți trei culori diferite.
4. În al doilea sfert de pagină să se deseneze un câțel și o pisică folosind instrumentele 3D.
5. Culoarea pisicii să fie auriu (gold) și culoarea câinelui să fie gri deschis (light grey).
6. În al treilea sfert de pagină, folosind forme geometrice (shapes), desenați drapelul României și colorați-l corespunzător.
7. În al patrulea sfert de pagină scrieți textul „Azi este 5 octombrie – Ziua Internațională a educației.” Folosiți cel puțin trei culori diferite scrierea propoziției.

Timp de lucru: 10 de minute

Barem de corectare:

Din oficiu: 10 puncte

1. 10 puncte: 2p împărțirea paginii de lucru; 2px4 – culorile fiecărei părți
2. 20 puncte: 10px2 – pentru fiecare obiect 2D folosit
3. 9 puncte: 3px3 – pentru fiecare culoare folosită
4. 10 puncte: 5px2 – pentru fiecare obiect 3D folosit (câțel și pisică)
5. 10 puncte: 5px2 – pentru culoarea corespunzătoare
6. 20 puncte: 10p – folosirea formelor geometrice; 10p – pentru culorile corespunzătoare
7. 11 puncte: 2p – pentru scrierea textului; 3px3 – pentru culorile folosite

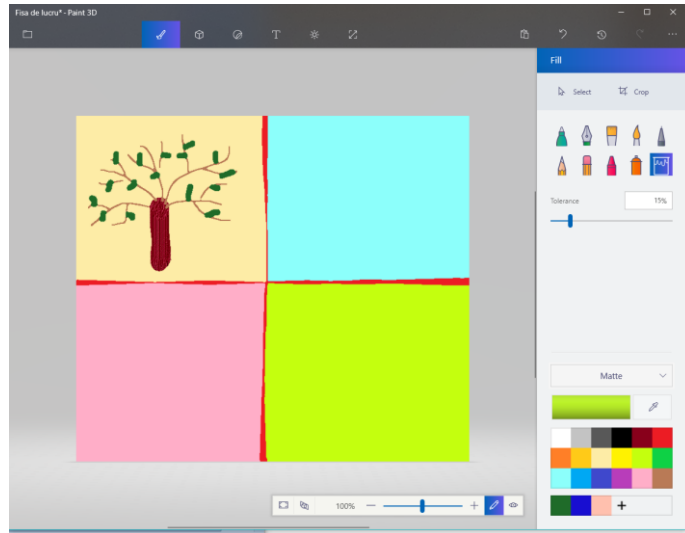
Total: 100 puncte

FIȘĂ DE LUCRU

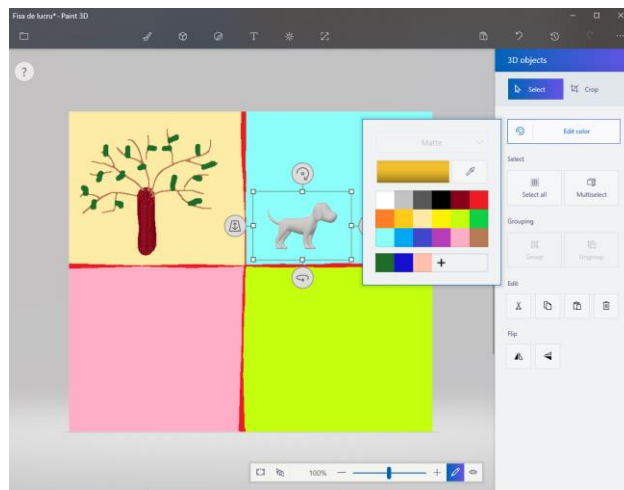
EDITOARE GRAFICE (Paint 3D)

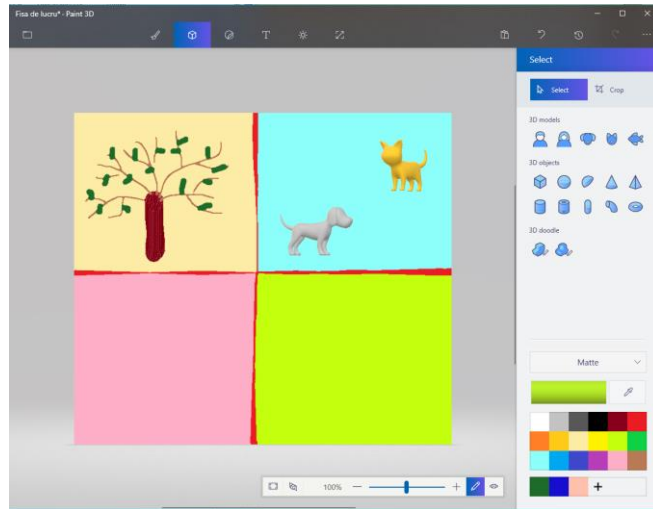
Instrumente de desenare, culori. Inserarea și formatarea textului

1. Se împarte foaia de lucru în patru și se colorează
2. În primul sfert se desenează copacul folosind cele două obiecte 2D folosind culori conform cerinței. Obiectele folosite sunt: oil brush, marker și craion

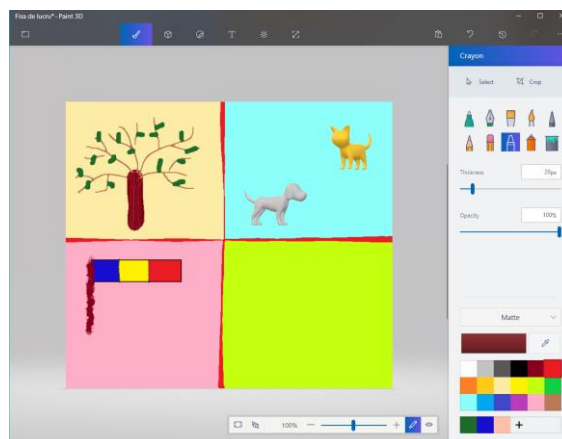
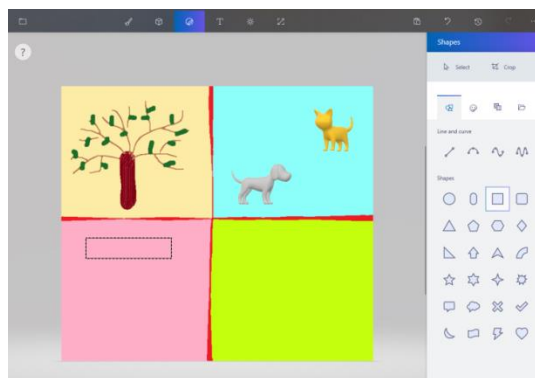


3. Se adaugă cele două forme 3D și se colorează conform cerinței

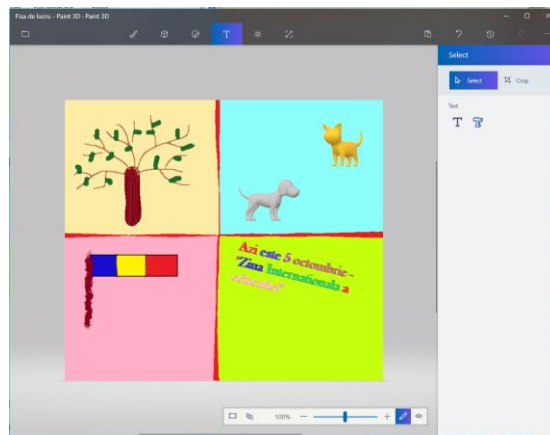
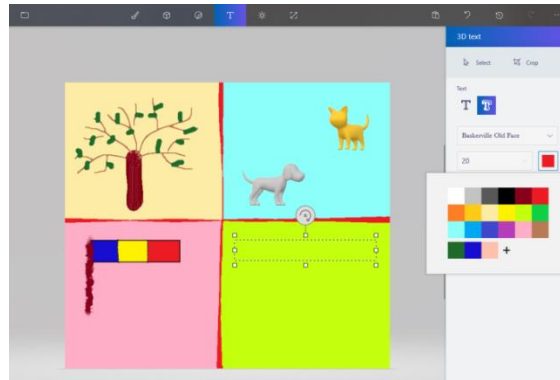




4. Se desenează drapelul și se colorează



5. Se scrie textul folosind cel puțin trei culori diferite



Timp de lucru: 10 de minute

Barem de corectare:

Din oficiu: 10 puncte

1. 10 puncte: 2p împărțirea paginii de lucru; 2px4 – culorile fiecărei părți
 2. 20 puncte: 10px2 – pentru fiecare obiect 2D folosit
 3. 9 puncte: 3px3 – pentru fiecare culoare folosită
 4. 10 puncte: 5px2 – pentru fiecare obiect 3D folosit (câțel și pisică)
 5. 10 puncte: 5px2 – pentru culoarea corespunzătoare
 6. 20 puncte: 10p – folosirea formelor geometrice; 10p – pentru culorile corespunzătoare
 7. 11 puncte: 2p – pentru scrierea textului; 3px3 – pentru culorile folosite
- Total: 100 puncte