

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: VL_S1GR1

Formator: ISSABELLA CATARAGA

Cursant: FERA MARINA

Școala: GIMNAZIALĂ SAT DEZROBIȚI COM FRÂNCEȘTI

CCD VALCEA

26 NOIEMBRIE 2017

Profesor FERA MARINA

Vâlcea,Seria 1,Grupa 1

ȘCOALA GIMNAZIALĂ SAT DEZROBIȚI COM FRÂNCEȘTI

DISCIPLINA: INFORMATICĂ ȘI TIC

UNITATEA III: EDITOARE GRAFICE

Durata: 4 ore

Clasa: a V-a

Profesor: Fera Marina

PROIECTUL UNITĂȚII DE ÎNVAȚARE

Competențe

1.1.Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a componentelor hardware

- *identificarea momentelor principale în evoluția sistemelor de calcul și de comunicații (prin imagini/desene/grafice/filme didactice etc.)*
- *identificarea componentelor hardware (de exemplu utilizând: calculatoare dezasamblate, simulatoare virtuale, filme didactice, planșe etc.) cu evidențierea rolului componentelor hardware și a interacțiunilor dintre acestea*
- *exersarea utilizării corecte a unui calculator sau a unor dispozitive mobile (tabletă, telefon, consolă), cu evidențierea efectelor asupra stării de sănătate și a pericolelor ce pot apărea în cazul unei utilizări incorecte*

1.2.Utilizarea eficientă a unor componente software

- *exersarea utilizării elementelor de interfață, într-o aplicație specifică sistemului de operare folosit (de exemplu un editor de texte simplu sau un editor grafic), cu evidențierea rolului unui sistem de operare*
- *descrierea modului de organizare a informațiilor pe suport extern și exersarea modalităților de specificare a căii către un fișier (în mod absolut și în mod relativ) pe o schemă dată sau în contextul oferit de calculatorul de lucru*

realizarea într-o aplicație specifică sistemului de operare sau într-un utilitar specializat (de exemplu, Total Commander, Midnight Commander etc.) a principalelor operații cu fișiere și directoare (creare, ștergere, redenumire, copiere, mutare, căutare)

1.3. Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare

- *identificarea unor servicii ale rețelei Internet și descrierea rolului acestora*
- *căutarea unor informații pe Internet, utilizând facilitățile oferite de un motor de căutare și salvarea informațiilor căutate (text/imagini) cu evidențierea obligativității respectării elementelor de legislație referitoare la drepturile de autor, licențe software și drepturi de utilizare aferente conținuturilor digitale, atunci când utilizează conținut preluat de pe Internet*
- *analizarea unor situații în care Internetul poate genera pericole și identificarea unor soluții posibile, a unor metode de a evita astfel de situații (utilizând jocuri de rol, filme didactice etc.)*

- stabilirea unor reguli pentru o navigare sigură și eficientă pe Internet și discutarea credibilității resurselor Web în scopul identificării unor resurse relevante pentru teme disciplinare/interdisciplinare

3.1. Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor produse informatice

- participarea la un concurs de creație a unor personaje grafice, utilizând editoare specializate
 - realizarea și utilizarea unor personaje grafice pentru ilustrarea unei povești
- realizarea unei felicitări, a unui afiș publicitar, a unui logo etc

Conținuturi	Competențe specifice	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
Rolul unui editor grafic; Elemente de interfață specifice; Crearea, deschiderea și salvarea fișierelor grafice;	1.2	Rolul unui editor grafic Elemente de interfață grafică specifice Crearea, deschiderea unui fișier grafic Salvarea fișierului grafic	Timp total alocat: 50 minute Rolul unui editor grafic: 5 minute Elemente de interfață: 15 minut Crearea unui fișier grafic: 25 minute. Salvarea fișierului grafic: 5 minute Activitate: frontală și individuală Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și videoproiector. Material didactic: manualul, fise de lucru, computere	Evaluare curentă formativă-dezbatere.
Principalele comenzi ale unui editor grafic;	1.2 1.3 3.1	Operații principale:selectare, copiere, mutare, ștergere, trunchiere, rotire/răsturnare, panoramare, redimensionare/înclinare. Realizarea unei planșe Salvarea fisierului grafic	Timp alocat: 50 minute Operații principale: 20 minute Realizarea planșei: 25 minute Salvarea fișierului: 5 minute Activitate: frontală și individuală Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și videoproiector.	Observarea sistematică

<p>Instrumente de desenare</p> <p>Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor; crearea culorilor personalizate</p> <p>Stiluri de umplere</p> <p>Inserarea și formatarea textului</p>	<p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.3</p> <p>3.1</p>	<p>Principalele instrumente de desenare în Paint;</p> <p>Alegerea culorii de desenare;</p> <p>Folosirea culorilor personalizate;</p> <p>Umplerea cu culoare a fundalului, a unei forme;</p> <p>Remedierea unei greșeli folosind guma sau meniul Editare și alege anulare;</p> <p>Adăugarea unui text la o imagine și formatarea acestuia;</p> <p>Realizați modele de steaguri pentru diferite țări.</p>	<p>Material didactic: manualul, fise de lucru, computere</p> <p>Timpul alocat: 50 minute</p> <p>Instrumente, culori, umplere, inserare text: 15 minute</p> <p>Realizare poster: 30 minute</p> <p>Salvare fisier: 5 minute</p> <p>Activitate frontală și individuală;</p> <p>Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și videoproiector;</p> <p>Material didactic: manualul, fise de lucru, computere</p>	<p>Observarea sistematica</p>
<p>Recapitulare</p> <p>Evaluare</p>	<p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.3</p> <p>3.1</p>	<p>Rezolvarea unei fișe de evaluare.</p>	<p>Timpul alocat: 50 minute</p> <p>Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și videoproiector;</p> <p>Material didactic: fise de lucru, computere</p>	<p>Autoevaluarea</p> <p>Fișă de evaluare</p>

PROIECT DIDACTIC

ȘCOALA GIMNAZIALĂ SAT DEZROBIȚI COM FRÂNCEȘTI

DISCIPLINA: Informatică și Tic

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Editoare grafice

LECȚIA: Operații principale:selectare,copiere,mutare,ștergere,trunchiere,rotire/răsturnare,panoramare,redimensionare/înclinare.

TIPUL LECȚIEI: de predare-învățare

TIMP: 50 minute

CLASA: a V a

PROFESOR: FERA MARINA

Competențe generale:

- 1.Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor.
- 2.Elaborarea creativă de miniproiecte cu ajutorul editoarelor grafice.

Competențe specifice:

- 1.1 Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul;
- 1.2 Utilizarea eficientă a Editorului grafic Paint;
- 2.1 Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor materiale digitale;

Obiective operaționale:

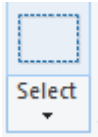
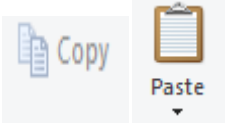

- O1-Să descrie și să utilizeze elementele specifice ferestrei de aplicație Paint.
- O2-Să folosească toate instrumentele de creare a desenelor în aplicația Paint.
- O3- Să utilizeze practic editorul grafic Paint.


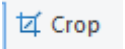

Metodele de predare: Observarea sistematică, conversația,explicația, exercițiul, demonstrația, problematizarea, învățarea prin descoperire;




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

Desfășurarea lecției

Etapele lecției/Timp	Timp (min)	Obiectivele operaționale	Activitatea profesorului	Activitatea elevului	Metode didactice	Mijloace didactice	Metode de evaluare
Moment organizatoric	3		Se notează absenții. Se verifică starea generală a laboratorului.	Raportează absenții.	Conversația		
Captarea atenției	5	O1	Scurtă recapitulare a lecției trecute.	Raspund la întrebările profesorului	Conversația		
Anunțarea lecției noi	3		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	O2	Profesorul explică elevilor rolul și modul de efectuare a comenzilor pentru:selectarea,copierea, mutarea,ștergerea, redimensionarea, trunchierea,rotația și panoramarea unei imagini.	Elevii își notează în caiete noțiunile noi dobândite.	Conversația Exercițiul	Computer Manualul Tabla	Observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor folosind

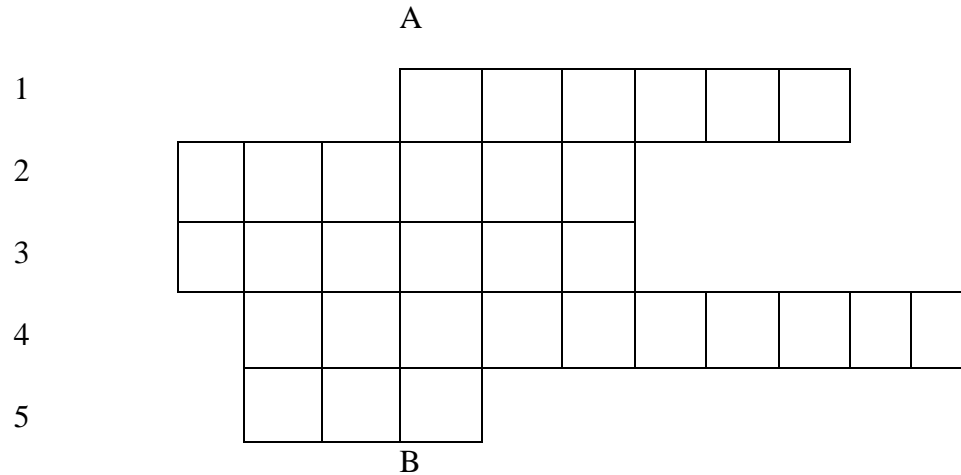
		<p>- Selectarea unei imagini:se folosește pentru a selecta o suprafață din desen și se efectuează dând clic pe butonul selectare</p>  <p>-Copierea:se selecteaza butonul Copy din meniul paint și ajută la copierea imaginii.Această comandă este completată de comanda lipire care se efectuează dând clic pe tasta Paste.</p>  <p>-Pentru mutarea unui desen selectat se procedează ca anterior,folosindu-ne de Copy-Paste</p> <p>-Ștergerea unei bucati dintr-un desen realizat se face cu ajutorul radierei (guma de șters).</p> 	<p>Sunt atenți la explicațiile profesorului.</p>			<p>scara de clasificare</p>
--	--	--	--	--	--	-----------------------------

		<p>-Redimensionarea desenului o facem folosind butonul Resize și ne ajută să-i dăm desenului o altă dimensiune.</p>  <p>-Trunchierea unei porțiuni din desen permite taierea acesteia și înlăturarea părții nefolositoare. Pentru a efectua trunchierea se selectează „bucățița” protejată și se selectează butonul Crop.</p>  <p>-Rotația unei imagini permite “învârtirea” acesteia pentru a o aduce în poziția dorită. Efectuarea acestei comenzi se face folosind butonul Rotate.</p>  <p>-Panoramarea se face astfel: se fac 2 poze (desene) ale aceluiași obiect în aceeași poziție; se introduce prima imagine în stânga paginii deschise în Paint iar a doua se introduce astfel încât elementele comune să se suprapună.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

			<p>B Adaug prima imagine și o poziționez unde ar trebui să fie. În acest caz, în partea stângă.</p>  <p>C Adaug a doua imagine (o tragi cu mouse-ul de unde se află pe suprafața de lucru) și o aliniezi, astfel încât să se suprapună perfect elementele comune celor două imagini.</p>  <p>D Din meniul Fișier (File), aleg să export imaginea rezultată în formatul dorit.</p> 				
Strategii de implicare	20	O2 O3	Profesorul propune elevilor să rezolve sarcinile de pe fișa de lucru.	Elevii rezolvă sarcinile de lucru	Conversația Lucrul individual	Computer Fișă de lucru	Autoevaluare Observarea sistematică a elevilor
Concluzii. Realizarea feedback-ului	4		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	Aprecierea verbală.

FIȘĂ DE LUCRU

1. Completați rebusul următor cu definițiile corecte:



- 1: Permite desenarea cu o dimensiune și o culoare selectată.
- 2: Buton ce permite rotirea imaginii.
- 3: Comandă ce permite schimbarea dimensiunii imaginii.
- 4: Suprapunerea a 2 imagini făcute la același obiect în aceeași poziție.
- 5: Permite decuparea și memorarea zonei selectate.

AB: Aplicație ce permite crearea unei imagini.

2. Realizați un peisaj de iarnă care să conțină: un om de zăpadă format din trei cerculețe de dimensiuni diferite, două sănii: una desenată cu ajutorul dreptunghiului și a curbelor, cealaltă copiată și lipită în același desen, și un copil căruia să îi colorați căciulița cu roșu, încălțăminte cu maro și restul hăinuțelor cu verde. Salvați desenul pe desktop cu denumirea: "Iarna in clasa a V-a".

Rezolvarea fișei de lucru

1. Completați rebusul următor cu definițiile corecte:

A

1

P	E	N	C	I	L
---	---	---	---	---	---

2

R	O	T	A	T	E					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

3

R	E	S	I	Z	E					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

4

P	A	N	O	R	A	M	A	R	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

5

C	U	T							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

B

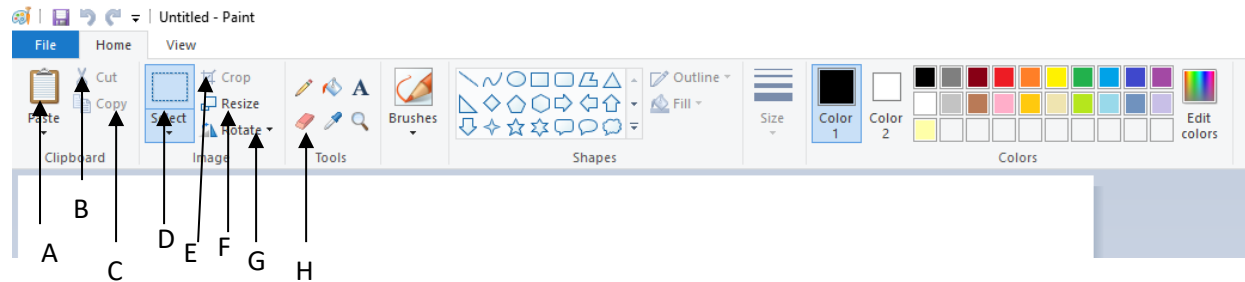
- 1: Permite desenarea cu o dimensiune și o culoare selectată.
- 2: Buton ce permite rotirea imaginii.
- 3: Comandă ce permite schimbarea dimensiunii imaginii.
- 4: Suprapunerea a 2 imagini făcute la același obiect în aceeași poziție.
- 5: Permite decuparea și memorarea zonei selectate.

AB: Aplicație ce permite crearea unei imagini.

2. Realizați un peisaj de iarnă care să conțină: un om de zăpadă format din trei cerușe de dimensiuni diferite, două sănii: una desenată cu ajutorul dreptunghiului și a curbelor, cealaltă copiată și lipită în același desen, și un copil căruia să îi colorați căciulița cu roșu, încălțăminte cu maro și restul hăinuțelor cu verde. Salvați desenul pe desktop cu denumirea: "Iarna in clasa a V-a".

Test de evaluare

1. Inscrieți în dreptul fiecărei litere rolul corespunzător comenzilor indicate: (8*0,5= 4 puncte)

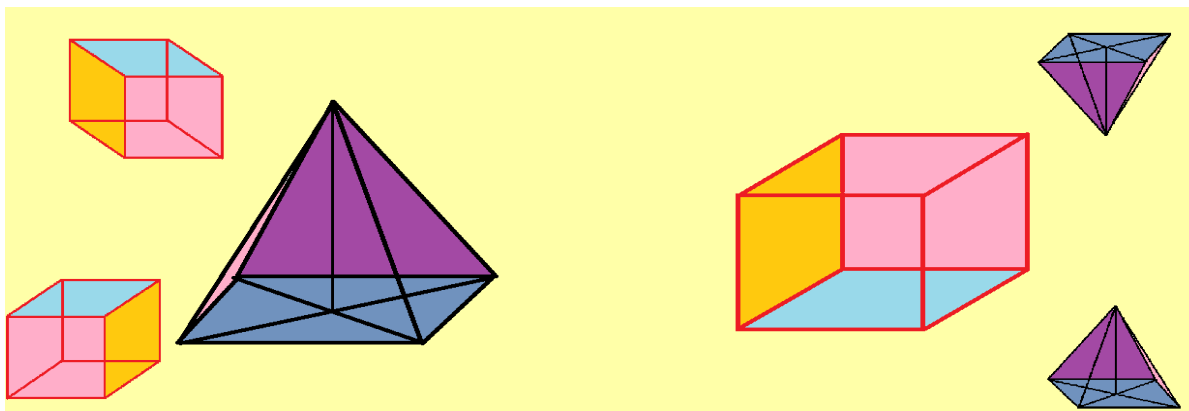


- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H

2. Realizați următorul desen ținând cont de următoarele reguli: (4 puncte)

- a) Prima dată se vor desena cubul și piramida de dimensiuni mari.
- b) Desenele mici se vor obține prin copierea celor mari.

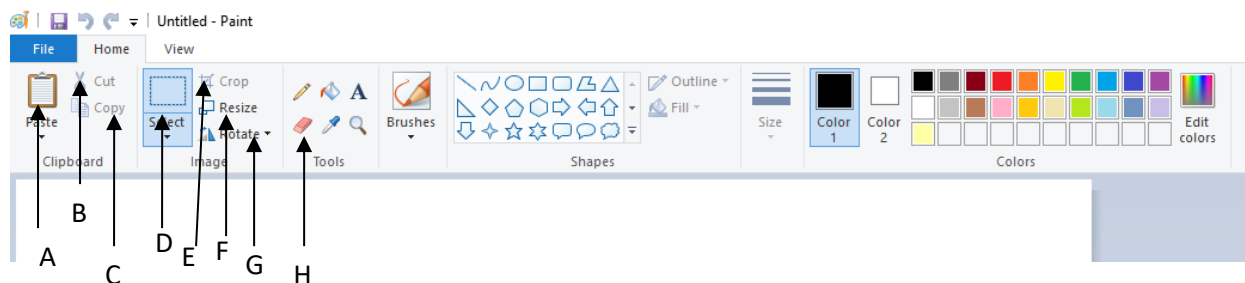
c) Oglindirea imaginilor (inversarea culorilor se vor face cu ajutorul comenzii Rotate).



Se acordă 2 puncte din oficiu. Timp de lucru 35 de minute.

Rezolvarea testului de evaluare

1. Inscriteți în dreptul fiecărei litere rolul corespunzător comenzilor indicate: (8*0,5= 4 puncte)



A : lipește conținutul din clipboard;

B : decupează și memorează în clipboard zona selectată;

C : memorează în clipboard zona selectată

D : selectează o zonă din imagine;

E : decupează și păstrează zona selectată;

F : redimensionează sau deformează zona selectată;

G : rotește imaginea stânga,dreapta sau o oglindește;

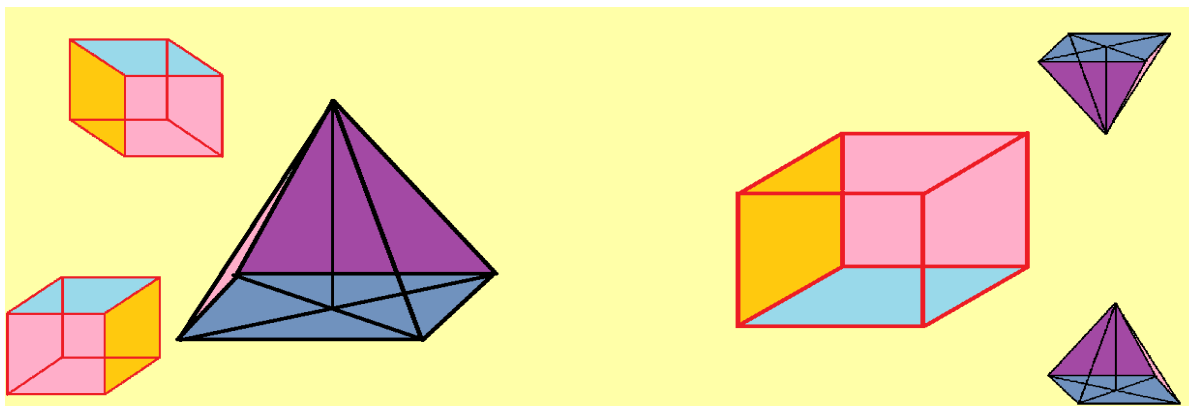
H : șterge o parte de desen.

2. Realizați următorul desen ținând cont de următoarele reguli: (4 puncte)

a) Prima dată se vor desena cubul și piramida de dimensiuni mari.

b) Desenele mici se vor obține prin copierea celor mari.

c) Oglindirea imaginilor (inversarea culorilor se vor face cu ajutorul comenzii Rotate).



Se acordă 2 puncte din oficiu. Timp de lucru 35 de minute.