

Portofoliu pentru evaluarea finală

**Elemente de interfață specifice unui editor de imagini:
comenzi și unelte ale aplicației.**

*Nume și prenume cursant: **Koncsárd Ana***

*Școala de proveniență: **Liceul Tehnologic Agricol “Alexiu Berinde”***

Grupa MM_S1GR1

Formator: Mărieș Iuliana

14 octombrie 2017

Fișă de lucru –Aplicația Paint

I. Unește pictogramele cu denumirea lor.



curbă



selectare



copiere



pulverizator



radieră



elipsă



pensulă



culori personalizate



creion



poligon

II. Aplicație

Realizează desenul alăturat!

Pași de realizat:

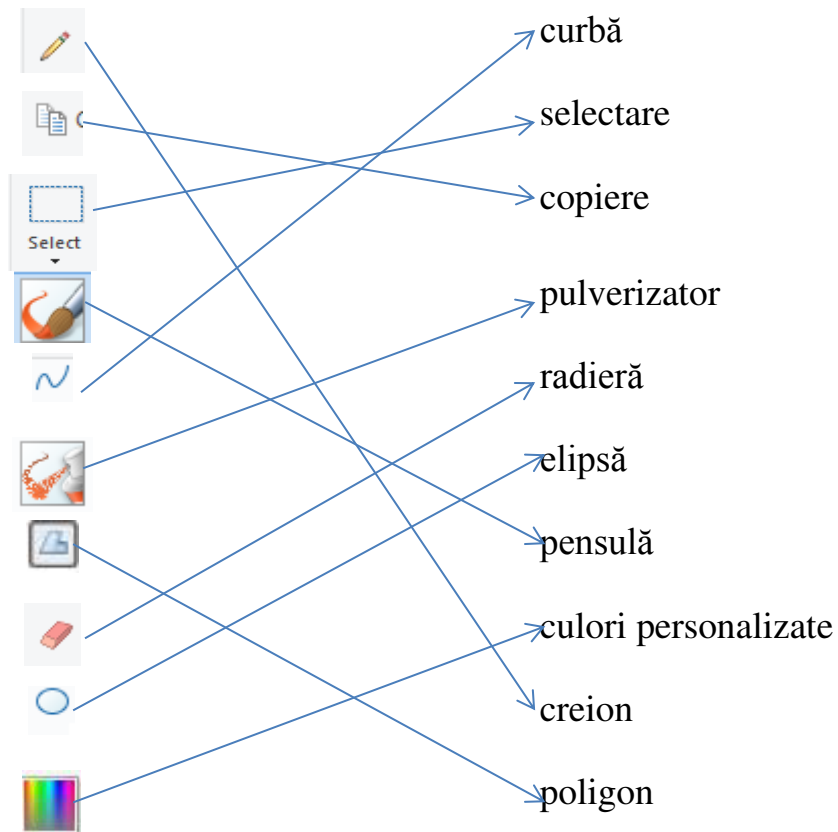
1. Desenați figura, colorați
2. Marcați figura (formă de dreptunghi, transparent)
3. Aplicați comanda Copiere (Ctrl+C)
4. Aplicați comanda Lipire (Ctrl+V)
5. Atenție! Să schimbați culoarea înainte de a muta
6. Selectează figura
7. Poziționează figura
8. Repetă de câte ori dorești

Bravo! Ești un viitor Pictor!



Rezolvarea fișei de lucru –Aplicația Paint

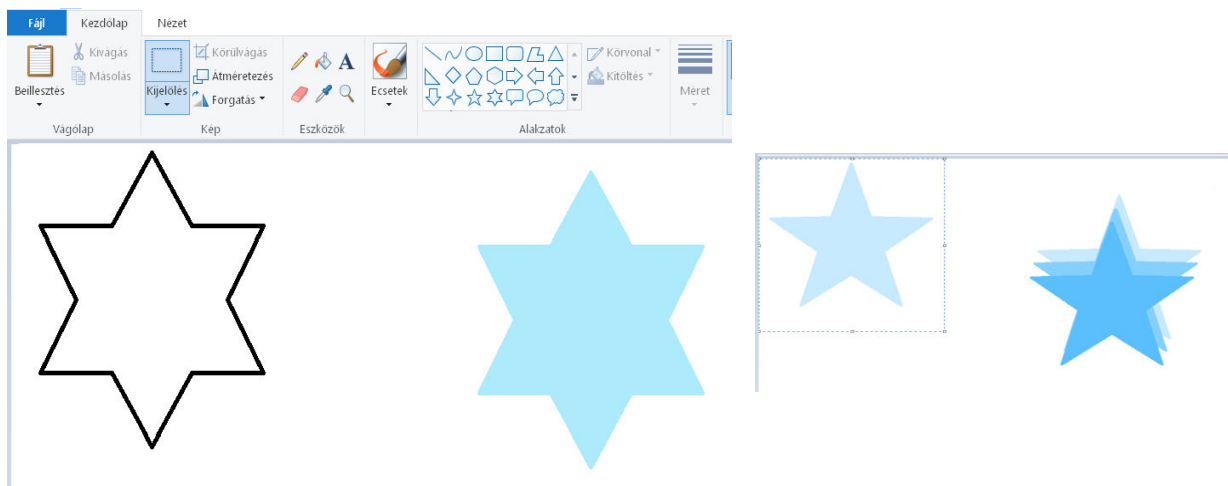
I. Unește pictogramele cu denumirea lor.



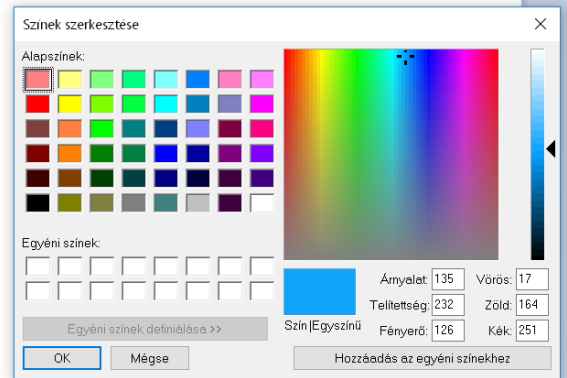
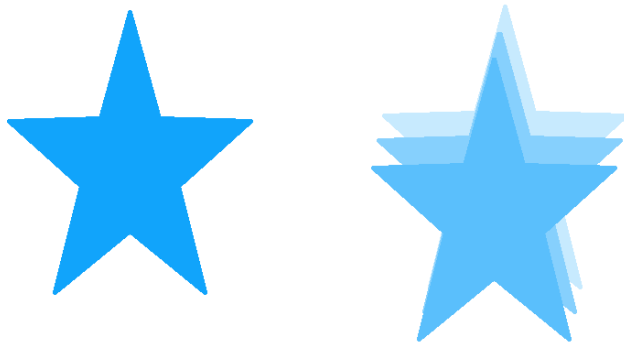
II. Aplicație

Pași realizați:

1. Se desenați figura și se colorează/ umple cu o nuanță deschisă.
2. Se marchează/selectează figura (formă de dreptunghi, transparent, *select*, ultima jos)
3. Se aplicați comanda *Copiere* (de la pictogramă sau de la tastatură Ctrl+C)
4. Se aplicați comanda *Lipire* (de la pictogramă sau de la tastatură Ctrl+V)



5. Se schimbă culoarea înainte de mutare, de pe paleta de culori se alege un ton mai închis în fiecare etapă.
6. Se selectează figura (formă de dreptunghi, transparent, select, ultima jos)
7. Se poziționează figura cu ajutorul mausului în poziția dorită.
8. Repetă de câte ori se dorește. În desenul nostru este aplicat de 6 ori.



Desenul realizat:



Proiect didactic

Unitatea de învățământ: LICEUL TEHNOLOGIC AGRICOL “Alexiu Berinde”

Disciplina: Informatica și TIC

Clasa : V

Profesor: Koncsárd Ana

Unitatea de învățare: EDITOARE GRAFICE

Tema: Elemente de interfață specifice unui editor de imagini: comenzi și unelte ale aplicației

Tipul lecției: Lecție de structurare a cunoștințelor

Locul de desfășurare: Laboratorul de informatică

Competențe generale

- ❖ Utilizarea responsabilă a TIC
- ❖ Dezvoltarea capacități de a comunica utilizând limbajul de specialitate.
- ❖ Cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru.

Competență specifică:

- ❖ exersarea utilizării elementelor de interfață în Paint.
- ❖ realizarea unui document în Paint.
- ❖ căutarea unor informații/ tutoriale pe internet.
- ❖ Realizarea unor fișe de lucru,

Competențe operaționale:

- *Cognitive*

- Să utilizeze corect terminologia : Bară de instrumente Acces Rapid, Numele desenului, Filă, Grup, Panglică, Suprafața pentru desenare, Coordonatele cursorului pe suprafața de desenare, Dimensiunea zonei selectate, dimensiunea suprafeței pentru desenare, Dimensiunea fisierului salvat, Zoom-mărire micșorare, suprafața de desenare; caseta instrumente de desenat;
- Să analizeze proprietățile instrumentelor de desenare.
- Să formateze corect comenzile pentru selectare, copiere, ștergere, mutare.
 - *Afective*
- Să stimuleze curiozitatea elevilor, dezvoltând simțul estetic
- Să dezvolte spiritul de observație și concentrare în muncă
- Să fie atenți și să participe activ la lecție
 - *Psihomotorii*
- Să păstreze ordinea, disciplina și liniștea în clasă pentru buna desfășurare a lecției
- Să scrie, lucreze corect și frumos

Strategii didactice:

- **Resurse procedurale:** conversația, explicația, demonstrația, problematizarea, lucru cu fișă
- **Resurse materiale:** calculator, proiector, tabla interactivă, fișe de lucru, aplicația Paint, http://manuale.cdpress.ro/digital/TIC_V/book.html?book#53
- **Forme de organizare:** frontală și individuală;
- **Forme de evaluare:** întrebări orale, aplicații practice;

Bibliografie: Manualul de clasa a V Ed. intuitex și Corin . Youtube. <http://users.atw.hu/infoteszt/tananyag/5-osztaly/tan5.htm>
<http://clasadigitala.ro/biblioteca/info-tic/>

Etapele lecției	Activitatea profesorului	Activitatea elevului	Tehnologii didactice	Materiale didactice	Timpul necesar
Moment organizatoric	Salută elevii . Verifică prezența elevilor la lecție.	Salută profesorul.	Conversația	Catalogul	1min
Verificarea cunoștințelor	Profesorul verifică tema pentru acasă. Profesorul adresează întrebările: <i>Care este rolul unui editor grafic?</i> <i>Enumerați editoare grafic! Care sunt pași necesari pentru crearea, deschiderea respectiv salvarea fișierelor?</i>	Elevii răspund tema pentru acasă. Elevii răspund la întrebări.	Activitate cu întrebări și situații de problemă,	Manualul Caietul	5min
Anunțarea temei noi	Anunță tema lecției și obiectivele.	Elevii își notează tema în caiete și ascultă cu atenție care sunt obiectivele lecției.	Conversația.	Manualul Caietul Tabla	1min
Transmiterea noilor cunoștințe	- În baza prezentării manualului digital profesorul explică/prezintă elevilor care sunt elementele interfeței de aplicații Paint: <i>Bară de instrumente Acces Rapid</i> <i>Numele desenului, Filă, Grup, Panglică, Suprafața pentru desenare,</i>	Elevii își fac unele notițe	Explicația	Manualul Caietul Proiector Tabla interactivă	23min

	<p><i>Coordonatele cursorului pe suprafața de desenare, Dimensiunea zonei selectate, dimensiunea suprafeței pentru desenare, Dimensiunea fisierului salvat, Zoom-mărire micșorare.</i></p> <p><i>-suprafața de desenare;</i></p> <p><i>-casetă instrumente de desenat;</i></p> <p>Prezintă instrumentele programului Paint:</p> <p>Selectie formă liberă-selectează o zonă de formă neregulată. Se utilizează pentru a marca o zonă în scopul ștergerii sau copierii ei.</p> <p>Select (Selectie) - selectează o zonă dreptunghiulară.</p> <p>radiară/ radieră pentru culoare- schimbă culoarea zonei peste care trageți mouse-ul în culoarea de fundal. Folosiți butonul din dreapta al mouse-ului când trageți pentru a înlocui culoarea selectată de prim-plan cu cea selectată pentru fundal (Color Eraser).</p> <p>Umplere cu o culoare- umple o zonă închisă. Asigurați-vă că zona este complet închisă; în cazul contrar umplerea se va "scurge" și se va topi în</p>	<p>Elevii ascultă cu atenție profesorul.</p> <p>Pentru a înțelege mai bine merge câte un elev la tabla interactivă și încearcă să efectueze anumite operații pe baza explicațiilor.</p>	<p>Observația,</p>	<p>Manualul Corint</p> <p>http://manuale.cdpress.ro/digital/TIC_V/boook.html?book#53</p> <p>Manualul</p>	
--	--	---	--------------------	---	--

	<p>fundal. În cazul în care se întâmplă așa ceva puteți anula operația apăsând combinația de taste Ctrl+Z.</p> <p>Selector de culoare-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>Lupă- mărește.</p> <p>Creion - 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> <p>Pensulă - 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>Spray- 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> <p>Casetă Text- plasează text în desen. Executați clic acolo unde doriți să apară textul și apoi începeți să-l introduceți.</p>	<p>Elevii ascultă profesorul execută și ei operațiile indicate de profesor.</p>	<p>Explicația,</p> <p>Conversația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Observația, Explicația,</p> <p>Conversația</p>	<p>Caietul Proiector Tabla interactivă</p> <p>Proiector Tabla interactivă</p> <p>Calculator</p>	
--	---	---	---	---	--

	<p>Linie- desenează o linie dreaptă. Țineți apăsată tasta Shift pentru a desena linia verticală sau orizontală.</p> <p>Curbă- desenează o curbă. Desenați o linie dreaptă și apoi trageți mijlocul liniei pentru a ajusta gradul de curbură.</p> <p>Dreptunghi- desenează un Dreptunghi. Puteți alege între următoarele opțiuni: doar bordură (fără umplere), doar umplere (fără bordură) sau ambele. Țineți apăsată tasta Shift pentru a desena un pătrat perfect.</p> <p>Poligon— 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>Elipsă- desenează o elipsă. Țineți apăsată tasta Shift pentru a desena un cerc.</p> <p>Dreptunghi cu colțuri rotunjite- desenează un dreptunghi cu colțuri rotunjite. Țineți apăsată tasta Shift pentru a obține un pătrat cu colțuri rotunjite.</p> <p>Pentru a crea sau modifica un element</p>	<p>Elevii exersează împreună cu profesorul funcția fiecărui instrument.</p>	<p>Învățarea prin descoperire.</p>	<p>Prezentarea PPT Calculator</p> <p>Proiector Tabla interactivă „Instrumentele apl. Paint”,</p> <p>Prezentarea</p>	
--	---	---	------------------------------------	---	--

	<p>al desenului, putem folosi comenzile editorului.</p> <p><i>Principalele comenzi ale unui editor grafic:</i></p> <p>Selectare: clic pe butonul Selecție , după care trasează cu mouse-ul zona ce dorește a fi selectată.</p> <p>Copiere. Pentru a copia o zonă dintr-un desen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. selectează zona ce trebuie copiată; 2. de la meniul Editare alege Copiere (Ctrl + C); 3. de la meniul Editare alege Lipire (Ctrl + V) și în colțul din stânga sus apare copia dorită; 4. cu butonul stâng al mouse-ului apăsat în interiorul copiei, mișcă mouse-ul până se mută copia la locul dorit; 5. alege din nou Lipire și creează o nouă copie dacă este necesar. 	<p>Elevii notează pașii de folosire a comenzilor</p>	<p>Învățarea prin descoperire.</p> <p>Explicația</p> <p>Demonstrarea</p> <p>Observația</p>	<p>P.P. Calculator</p> <p>„Instrumentele apl. Paint”,</p> <p>Calculator Manualul</p>	
--	--	--	--	--	--

	<p>Mutare: 1. selectează zona ce trebuie mutată;</p> <p>2. cu butonul stâng al mouse-ului apăsat în interiorul zonei selectate, mișcă mouse-ul până se mută zona la locul dorit.</p> <p>Ștergere: 1. selectează zona ce trebuie ștearsă;</p> <p>2. de la meniul Editare alege Golire selecție (Del).</p>			http://manuale.cdpress.ro/digital/TIC_V/b ook.html?book#54	
Consolidarea noilor cunostințe	Profesorul prezintă elevilor rezolvarea exercițiilor de pe fișa de aplicații .(anexat)	Elevii realizează exercițiile propuse la calculator.	Exercițiul Lucrul cu calculatorul	Caietul Calculatorul Fișa	14min
Concluzii. Realizarea feedback-ului	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. Lectia este accesibilă pe site-l clasei (la fel și adresa tutorialului pt temă) https://sites.google.com/site/infomaniaseini/	Elevii participă activ la discuție.	Observația Conversația	Manualul Caietul Calculatorul	5min
Evaluare și notare	Apreciază activitatea elevilor	Elevii sunt atenți	Aprecieri verbală		1min

An școlar: 2017/2018

Școala: Liceul Tehnologic Agricol "Alexiu Berinde"

Disciplina: **Infirmatică și TIC****Clasa: a V -a**

Profesor : KONCSARD ANA

Programa aprobată cu O.M. nr. 3393/28.02.2017

Proiectul unității de învățareUnitatea de învățare: **Editoare grafice**Număr ore alocate: **6**

	<i>Conținuturi</i>	<i>Competențe specifice</i>	<i>Activități</i>	<i>Resurse</i>	<i>Evaluare</i>
1.	Rolul unui editor, exemple de editoare. Creare, deschidere, salvare fișiere	1.2, 1.3, 3.1	<p>Analiza unor editoare grafice accesibile gratuit (Paint, LibreOffice Draw, Tinkercad, Toontastic 3D), determinarea avantajelor și dezavantajelor, a capabilităților, analiza interfeței grafice.</p> <p>Procedee de căutare a căii de acces al Paintului.</p> <p>Prezentarea și exersarea etapelor de creare, salvare a unor fișiere în mapa clasei.</p> <p>Vizionarea unor desene realizate în Paint.</p> <p>Vizionarea unor tutoriale cu tehnici de desenare în paint.</p>	<p>Timp total alocat: 1 oră</p> <p>Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și recomandabil videoproiector.</p> <p>Activitate: frontală.</p> <p>Material didactic: Manual, auxiliare, tutoriale, filme didactice, computer, programe de editare grafică/ creare materiale grafice (Paint, Draw)</p> <p>Imagini din mapa digitală a profesorului.</p> <p>Film didactic: https://www.youtube.com/watch?v=PuPUIk2ILMM</p>	<p>Aplicații practice</p> <p>Observare sistematică și notare.</p> <p>Portofoliu, proiecte</p>

				https://www.youtube.com/watch?v=F-o87_OCspc	
2.	Elemente de interfață specifice unui editor de imagini. Comenzi pentru selectare, copiere, ștergere, mutare. Instrumente de desenare.	1.2, 1.3, 3.1	Prezentare celor două variante de Paint cu ajutorul manualelor digitate. Cdpress și Corint. Prezentarea spațiului de lucru, a pictogramelor, a barei de activități. Explicarea pașilor de aplicare a comenzilor prin aplicații concrete Realizarea unor imagini unde se aplică noțiunile, comenzile învățate.	Timp total alocat: 1 oră Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet, videoproiector și tablă interactivă. Activitate: frontală, individuală Manualul de clasa V http://manuale.cdpress.ro/digital/TIC_V/book.html?book#53	Aplicații practice Observare sistematică și notare. Fișă de lucru Evaluare curentă formativă prin: Conversație euristică
3.	Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor; crearea culorilor personalizate. Stiluri de umplere	1.2, 1.3, 3.1	Joc didactic „Recunosc elementele de interfață” Prezentarea modalității de folosire a casetei de culori, umplerea unei linii închise, crearea culorilor personalizate. Realizarea unor imagini.	Timp total alocat: 1 oră Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet, videoproiector și tablă interactivă. Activitate: frontală, individuală Manualul de clasa V Film didactic: https://www.youtube.com/watch?v=3BDd7W9HDes Joc didactic: https://learningapps.org/	Evaluare curentă formativă prin: Conversație euristică Joc didactic: „Recunosc elementele de interfață” Aplicații practice.
4.	Inserarea și formatarea textului Redimensionare imagini, trunchiere, rotație, panoramare	1.2, 1.3, 3.1	Prezentarea casetei de text, modul de folosire. Metodei de redimensionare a imaginii, trunchierea, rotația, panoramare. Lansarea aplicației Paint și exersarea utilizării instrumentelor în această aplicație. Joc didactic Realizarea unor imagini	Timp total alocat: 1 oră Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet, videoproiector și tablă interactivă. Activitate: frontală/individuală Manualul de clasa V Film didactic: https://www.youtube.com/watch?v	Evaluare curentă formativă prin: Conversație euristică Joc didactic: http://manuale.cdpress.ro/digital/TIC_V/index.html Aplicații practice

				=x6ZuEq48ng0 Joc didactic: https://learningapps.org/	conform cerinței profesorului.
5.	Aplicație/Exersare	1.2, 1.3, 3.1	Recapitularea noțiunilor teoretice Realizarea unei felicitări de crăciun/ invitație de zi de naștere. Elevi realizează cerințele fișei de lucru. Profesorul dirijează activitatea. Elevi lucrează pe grupe. La sfârșitul orei se jurizează desenele. Se acceptă creativitate. Aplicarea fișei de lucru.	Timp total alocat: 1 oră Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și videoproiector. Activitate: pe grupe și frontală. Material didactic: http://manuale.cdpress.ro/digital/TIC_V/book.html?book#58 pt recapitulare Fișă de lucru	Evaluare curentă formativă prin: Conversație euristică Aplicații practice:
6.	Evaluare	1.2, 1.3, 3.1	Elevi realizează fișe de lucru, cu cerințe concrete. Notarea va fi în raport cu îndeplinirea cerințelor, timpul de elaborare, esteticul desenului și intuiția.	Timp total alocat: 1 oră Locație: laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet și videoproiector. Activitate: individuală și frontală. Material didactic: Fișă de lucru - Test final (aplicație practică)	Evaluarea sumativă prin aplicații practice conform fișei de lucru