

CCD ALBA
INFORMATICA ȘI TIC PENTRU GIMNAZIU - CLASA A V-A

PORTOFOLIU DE EVALUARE

Nume : Novacean Maria Floare

2017

MODULUL 1- SISTEME DE CALCUL

Clasa a V-a
Data:

FISA DE EVALUARE-SISTEME DE CALCUL

I. Completati tabelul folosind casutele din dreapta:

Dispozitive periferice de intrare	Dispozitive periferice de iesire	Dispozitive de stocare a datelor

Imprimanta	Cititor de carduri	Mouse
Joystick	Proiector	Difuzor
Hard Drive	Floppy disk	CD Rom
DVD Rom	Microfon	Monitor
Scanner	Tastatura	Camera Video

II. Completeaza urmatoarele propozitii pentru a obtine enunturi adevarate:

- permite vizualizarea pe ecran a rezultatelor executiei programelor.
-reprezinta cea mai mica unitate de date care poate fi reprezentata si prelucrata de catre un sistem de calcul
- Memoria care nu se sterge la inchiderea calculatorului se numeste.....
- Masura calitatii imaginii monitorului se numestesi este exprimata in numar de pixeli.

III. Completati spatiile punctate cu denumirea obiectelor din poze:



.....

IV. Realizati o scurta compunere cu titlul "Pozitia corecta in fata calculatorului"

Clasa a V-a

Data:

**FISA DE EVALUARE-SISTEME DE CALCUL
(Rezolvare)**

Se acorda 1 punct din oficiu. Timp de lucru: 50 min

I. Completati tabelul folosind casutele din dreapta: **(3 puncte)**

Dispozitive periferice de intrare	Dispozitive periferice de iesire	Dispozitive de stocare a datelor
Cititor de carduri Mouse Joystick Microfon Scanner Tastatura Camera Video	Imprimanta Proiector Difuzor Monitor	Hard Drive Floppy disk Cd Rom DVD Rom

Imprimanta	Cititor de carduri	Mouse
Joystick	Proiector	Difuzor
Hard Drive	Floppy disk	CD Rom
DVD Rom	Microfon	Monitor
Scanner	Tastatura	Camera Video

II. Completeaza urmatoarele propozitii pentru a obtine enunturi adevarate:

a).....**Monitorul**.... permite vizualizarea pe ecran a rezultatelor executiei programelor.

b).....**Bit-ul**....reprezinta cea mai mica unitate de date care poate fi reprezentata si prelucrta de catre un sistem de calcul

c) Memoria care nu se sterge la inchiderea calculatorului se numeste..**memoria ROM**.....

d) Masura calitatii imaginii monitorului se numeste ...**rezolutie**.....si este exprimata in numar de pixeli.

(2 puncte)

III. Completati spatiile punctate cu denumirea obiectelor din poze:



Tableta Grafica



Microprocesor



Trackball



Memorie RAM



Plotter

(2 puncte)

IV. Realizati o scurta compunere cu titlul "Pozitia corecta in fata calculatorului"

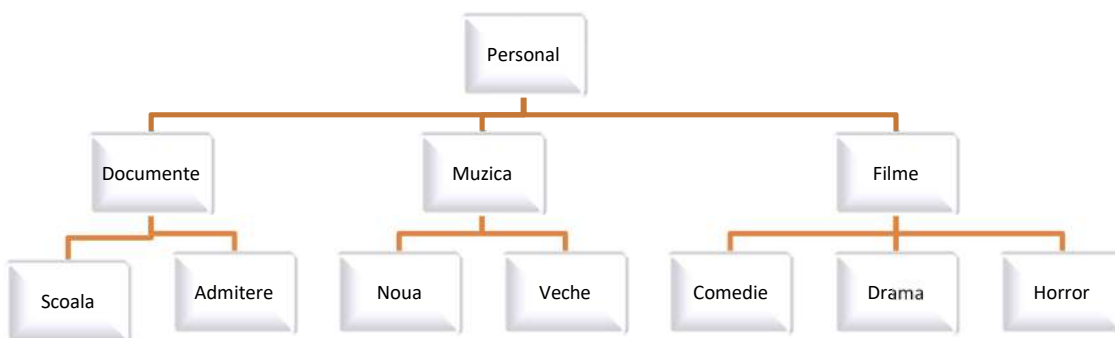
- Mobilier ergonomic si incaperea
- Pozitia fata de calculator
- Monitorul
- Tastatura

(2 puncte)

MODULUL 2- SISTEME DE OPERARE

Fisa de lucru - Directoare si fisiere

Pe C:/ creati un folder *Personal* cu urmatoarea structura :



1. Creati un document *acte.doc* in directorul *Scoala*
2. Salvati doua imagini in directorul *Admitere* cu numele *poza1* si *poza 2*.
3. Arhivati directorul *Admitere*
4. Creati un shortcut al folderului *Filme* pe desktop.
5. Redenumiti directorul *Scoala* cu numele *Scanari*
6. Schimbati fisierul *acte.doc* in *Read-only*

MODULUL 3 - INTERNET

Clasa a V-a

Nume:.....

Fisa de lucru

1. Scrieti denumirea urmatoarelor prescurtari:

WWW:

FTP:

HTML:

HTTP:

2. Gasiti urmatoarele cuvinte in grila data mai jos.

E	U	I	E	G	A	P	B	E	W	W	B	N	L
W	Y	M	T	C	I	W	R	E	R	T	R	O	L
R	M	R	L	E	B	M	W	C	E	I	L	G	B
E	H	U	N	S	W	E	U	D	C	I	I	A	R
U	D	H	H	D	T	W	W	E	E	R	I	D	O
R	E	R	S	I	G	R	B	I	D	T	N	D	W
E	W	E	E	E	L	O	R	Y	K	I	T	R	S
L	M	T	H	O	P	S	L	U	S	I	E	E	E
L	R	E	I	L	L	R	U	B	E	A	R	S	R
B	R	K	E	S	R	E	W	P	I	H	N	S	R
K	N	I	L	R	E	P	Y	H	P	H	E	B	L
W	E	B	S	I	T	E	R	C	D	W	T	A	E
R	L	R	M	B	H	R	S	I	W	L	B	R	T
A	G	S	E	A	R	C	H	E	N	G	I	N	E

URL
ADDRESS BAR
BROWSER
BLOG
HTML
HYPERLINK
WIKI
INTERNET
WEBPAGE
WEBSITE
SEARCH ENGINE

3. Scrieti adevarat (A) sau fals (F) la enunturile urmatoare:

- a) Opera este un motor de cautare.....
 - b) Google chrome este un browser.....
 - c) Cea mai avansata conexiune internet se face prin satelit.....
 - d) Se respecta anumite reguli si legi la comunicarea prin internet
4. Raspundeti urmatoarelor intrebari:
- a) Ce inseamna Cyberbullying si cum ne putem proteja de acesta?
 - b) Ce stiti despre copyright?

Clasa a V-a

Nume:.....

Fisa de lucru

(Rezolvare)

1. Scrieti denumirea urmatoarelor prescurtari:

WWW: World Wide Web

FTP: File Transfer Protocol

HTML: Hypertext Markup Language

HTTP: Hypertext Transfer Protocol

2. Gasiti urmatoarele cuvinte in grila data mai jos.

E	U	I	E	G	A	P	B	E	W	W	B	N	L
W	Y	M	T	C	I	W	R	E	R	T	R	O	L
R	M	R	L	E	B	M	W	C	E	I	L	G	B
E	H	U	N	S	W	E	U	D	C	I	I	A	R
U	D	H	H	D	T	W	W	E	E	R	I	D	C
R	E	R	S	I	G	R	B	I	D	T	M	D	W
E	W	E	E	E	L	O	R	Y	Y	I	T	R	S
L	M	T	H	O	P	S	L	U	S	I	E	E	E
L	R	E	I	L	L	R	U	B	E	A	R	S	R
B	R	K	E	S	R	E	W	P	I	H	N	S	R
K	N	I	L	R	E	P	Y	H	P	H	E	B	L
W	E	B	S	I	T	E	R	C	D	W	T	A	E
R	L	R	M	B	H	R	S	I	W	L	B	R	T
A	G	S	E	A	R	C	H	E	N	G	I	N	E

- URL
- ADDRESS BAR
- BROWSER
- BLOG
- HTML
- HYPERLINK
- WIKI
- INTERNET
- WEBPAGE
- WEBSITE
- SEARCH ENGINE

3. Scrieti adevarat (A) sau fals (F) la enunturile urmatoare:

- a) Opera este un motor de cautare...F...
- b) Google chrome este un browser.....A.....
- c) Cea mai avansata conexiune internet se face prin satelit..A....
- d) Se respecta anumite reguli si legi la comunicarea prin internet ...A....

4. Raspundeti urmatoarelor intrebari:

- a) Ce inseamna Cyberbullying si cum ne putem proteja de acesta?
Este actul de folosire a tehnologiilor informatiei si comunicatiilor precum posta electronica, comunicarea de tip chat, site-urile web, blog-urile, telefoanele mobile,etc. Cu scopul de a ataca in mod deliberat si repetat un individ sau un grup de persoane. Daca sunteti victima unei agresiuni cibernetice, informati parintii , persoanele de incredere sau raportati la institutii specializate precum Helpline.

- b) Ce stiti despre copyright?
Copyright inseamna drepturi de autor. Inainte de a folosi informatii disponibile in Internet trebuie sa ne asiguram ca nu incalcam drepturile de autor . Legea in vigoare in Romania stabileste ca dreptul autorului asupra operei sa dureaza toata viata plus 70 de ani, exceptie facand programele pe calculator pentru care sunt prevazuti 50 de ani.

MODULUL 4 – EDITOR GRAFIC

FISA DE LUCRU-PAINT

1. Executati urmatoorii pasi:
 - a) *Desenati o linie curba*
 - b) *Desenati 3 linii drepte de grosimi diferite*
 - c) *Desenati un dreptunghi si colorati-l in albastru*
 - d) *Desenati o sageata si rotiti-o 90 de grade*

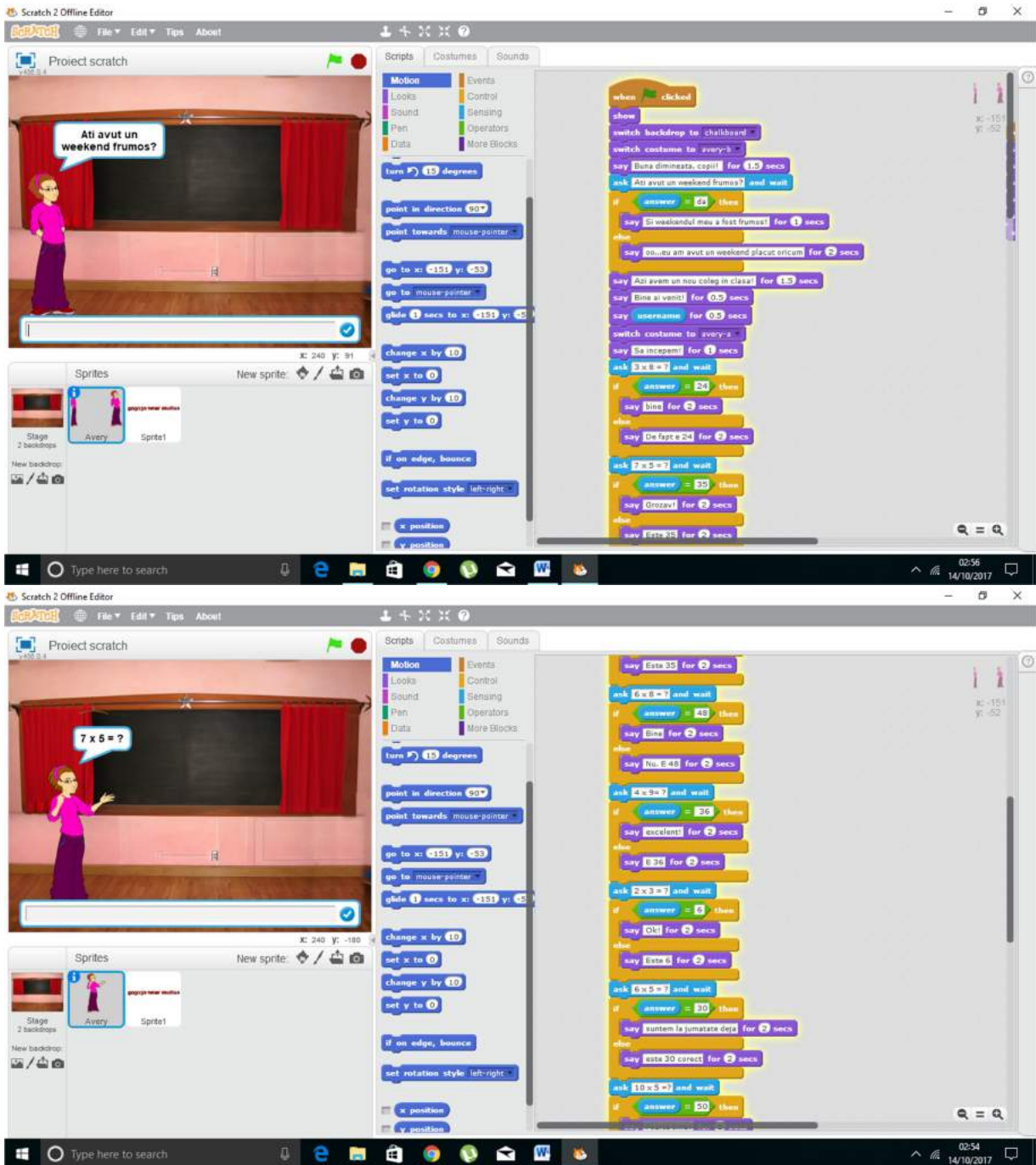
2. Realizati urmatoorul desen in Paint si puneti-l ca si background.



3. Creati 3 culori si desenati 3 cercuri in culorile alese.

MODULUL 5 – ALGORITMI

În cadrul aplicației Scratch se exersează tabla înmulțirii.



MODULUL 6

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ INFORMATICĂ ȘI TIC, anul școlar 2017 - 2018

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Mihail Kogalniceanu” Sebes

Profesor Novacean Maria Floare

Clasa a V-a

Nr. ore/săptămână: 1 oră

Documente curriculare:

- Plan-cadru aprobat prin OMENCȘ nr. 3590/5.04.2016;
- Programa școlară aprobată prin OMEN nr. 3393 /28.02.2017, Anexa 2;
- Structura anului școlar 2017 – 2018 aprobată prin OMEN nr. 3382/24.02.2017

SEMESTRUL I – 18 săptămâni

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
1.Sisteme informatice	1.1. Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul	Prezentarea manualului de Informatică și TIC. 7 motive pentru a studia Informatica și TIC-ul. Momente principale în evoluția sistemelor de calcul Sisteme de calcul și de comunicații întâlnite în viața cotidiană Structura generală a unui sistem de calcul Rolul componentelor hardware ale unui sistem de calcul Dispozitive de intrare: exemple, rol, mod de utilizare Dispozitive de ieșire: exemple, rol, mod de utilizare Dispozitive de intrare-ieșire: exemple, rol, mod de utilizare Dispozitive de stocare a datelor: - exemple de dispozitive de stocare a datelor - unități de măsură pentru capacitatea de stocare (bit, byte, kilobyte, megabyte, gigabyte, terabyte, petabyte etc.) - comparație între dispozitivele de stocare în funcție de capacitate 1. Mesajul. Informația. Procesele informaționale. Date și dispozitive ce lucrează cu date 2. Dispozitive pentru lucrul cu date 3. Structura generală a unui sistem de calcul. Părțile componente ale computerului personal staționar	9	S ₁ -S ₉	5 oct. 2017 – manifestări specifice

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
		4. Dispozitive de intrare a datelor 5. Dispozitive de stocare a datelor 6. Comparație între dispozitivele de stocare în funcție de capacitate. 7. Dispozitive de ieșire. Dispozitive de intrare/ieșire. <i>Recapitulare</i> <i>Evaluare</i>			
2. Sistemul de operare Windows Internet	1.1 Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul 1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software 1.3. Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare	Rolul unui sistem de operare. Elemente de interfață ale unui sistem de operare Organizarea datelor pe suport extern Operații cu fișiere și directoare Servicii ale rețelei Internet Serviciul World Wide Web: - navigarea pe Internet; - căutarea informațiilor pe Internet utilizând motoare de căutare; - salvarea informațiilor de pe Internet Drepturi de autor Siguranța pe Internet 1. Rolul unui sistem de operare. Elemente de interfață ale unui sistem de operare 2. Organizarea datelor pe suport extern. Operații cu fișiere și directoare. 3. Servicii ale rețelei Internet. 4. Serviciul World Wide Web (WWW) 5. Drepturi de autor. Siguranța pe Internet <i>Recapitulare</i> <i>Evaluare</i>	8	S ₁₀ -S ₁₇	30 nov. și 1 dec. - libere
Recapitulare și evaluare semestrială	1.1, 1.2, 1.3	- Aplicații practice - Evaluare	1	S ₁₈	

SEMESTRUL al II-lea – 16 săptămâni

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
4. Editoare grafice	1.1. Utilizarea eficientă și în condiții de siguranță a dispozitivelor de calcul 1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software 3.1. Aplicarea operațiilor specifice	- Rolul unui editor grafic Elemente de interfață specifice Crearea, deschiderea și salvarea fișierelor GRAFICĂ grafice Comenzi pentru selectare, copiere, mutare, ștergere Redimensionarea, trunchierea, rotația unei imagini Panoramară imagine Instrumente de desenare Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor; crearea	5	S ₁₉ -S ₂₀	

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
	editoarelor grafice în vederea realizării unor materiale digitale	<p>colorilor personalizate Stiluri de umplere Inserarea și formatarea textului</p> <p>1. Rolul unui editor grafic. Elemente de interfață specifice. Crearea, deschiderea și salvarea fișierelor grafice</p> <p>2. Principalele comenzi ale unui editor grafic.</p> <p>3. Instrumente de desenare. Utilizarea colorilor în prelucrarea imaginilor. Crearea colorilor personalizate. Stiluri de umplere. Inserarea și formatarea textului.</p> <p><i>Recapitulare semestrială</i></p> <p><i>Evaluare semestrială</i></p>			
6. Algoritmi	<p>2.1. Identificarea unor modalități algoritmice pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană, exprimate prin limbaj natural</p> <p>2.2. Identificarea datelor cu care lucrează algoritmi în scopul utilizării acestora în prelucrări</p> <p>1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software</p> <p>2.3 Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi cu ajutorul secvențelor de operații și a deciziilor pentru rezolvarea unor probleme simple</p> <p>2.3. Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi cu ajutorul secvențelor de operații și a deciziilor pentru rezolvarea unor probleme simple</p> <p>3.2. Implementarea unui algoritm care conține structura secvențială și/sau alternativă în mediu grafic</p> <p>3.3. Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale</p>	<p>Noțiunea de algoritm Proprietăți ale algoritmilor</p> <p>Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmi în funcție de rolul acestora (de intrare, de ieșire, de manevră) Constante și variabile Expresii (operatori aritmetici, relaționali, logici; evaluarea expresiilor)</p> <p>Structura secvențială (liniară) Structura alternativă (decizională)</p> <p>1. Ce este un algoritm?</p> <p>2. Proprietățile unui algoritm</p> <p>3. Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmi.</p> <p>4. Constante și variabile într-un algoritm.</p> <p>5. Expresii și operatori folosiți într-un algoritm.</p>	8	S ₂₀ -S ₂₈	<p>Zile libere: 1 mai 28 mai</p> <p>Scoala Altfel: 23-27 apr.</p>
7. Medii grafice de programare	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	<p>Medii grafice interactive - elemente de interfață specifice mediului grafic interactiv Modalități de reprezentare a structurilor secvențiale și alternative prin blocuri grafice</p> <p>1. Noțiuni introductive de programare.</p> <p>2. Elemente de interfață specifice mediilor grafice de programare (interactive).</p> <p>3. Modalități de reprezentare a structurilor</p>	3	S ₂₉ -S ₃₅	

Unitatea de învățare	Competențe specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații
		secvențiale prin blocuri grafice. 4. Modalități de reprezentare a structurilor alternative prin blocuri grafice. 5. Analizarea și modificarea unui proiect creat într-un mediu grafic de programare. Recapitulare Evaluare <i>Recapitulare finală</i> <i>Evaluare finală</i>			