Pietriș Constantin Daniel

Fișă de lucru

Nume: ……..
Clasa: a V-a

1. Să se răspundă cu A(adevărat) / F(fals) la următoarele afirmații: (0,3 x 5=1,5 puncte)

ENUNȚURI	RASPUNSURI
Memoria ROM este un tip de memorie externă	
Monitorul este un dispozitiv periferic de ieșire	
Mausul este un dispozitiv periferic de ieșire	
Camera Web este un dispozitiv periferic de intrare	
Ecranul tactil este un dispozitiv periferic de intrare-ieșire	

2. Să se stabilească corespondențele corecte, trasând o linie din prima coloana spre răspunsurile din a doua coloană: (0,5 x 3=1,5 puncte)

Microprocesor	ROM, RAM, CACHE
Memorie internă	HDD, FD, CD, DVD
Memorie externă	interpreteaza și execută instrucțiuni

3. Imprimanta este(încercuiți răspunsul corect)? (1,5 puncte)
   a) Dispozitiv periferic de ieșre
   b) Dispozitiv de stocare
   c) Memorie externă
   d) Dispozitiv periferic de intrare

4. Ce este calculatorul și care este utilitatea acestuia? (1,5 puncte)

5. Tastatura
   - descriere
   - clasificare (1,5puncte)

6. Care sunt cele 3 categorii în care pot fi împărțite dispozitivele de memorie externă? (1,5puncte)

NOTĂ

- ***Toate subiectele sunt obligatorii.***
- ***Se acordă 1 punct din oficiu.***
- ***Timp de lucru efectiv 40 de minute***

Pietriș Constantin Daniel

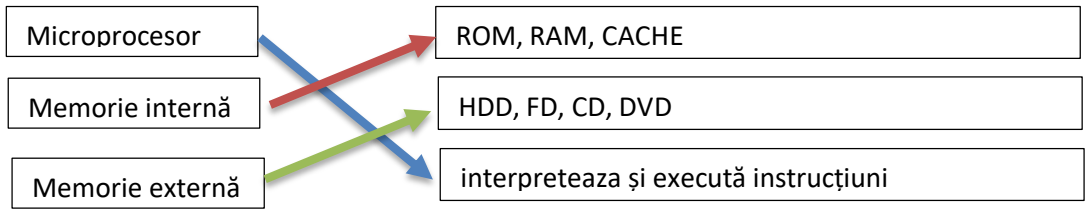
Fișă de lucru

Nume: ……
Clasa: a V-a

6. Să se răspundă cu A(adevărat) / F(fals) la următoarele afirmații: (0,3 x 5=1,5 puncte)

ENUNȚURI	RASPUNSURI
Memoria ROM este un tip de memorie externă	**F**
Monitorul este un dispozitiv periferic de ieșire	**A**
Mausul este un dispozitiv periferic de ieșire	**F**
Camera Web este un dispozitiv periferic de intrare	**A**
Ecranul tactil este un dispozitiv periferic de intrare-ieșire	**A**

7. Să se stabilească corespondențele corecte, trasând o linie din prima coloana spre răspunsurile din a doua coloană: (0,5 x 3=1,5 puncte)



8. Încercuiți răspunsul corect
Imprimanta este: (1,5 puncte)
   e) Dispozitiv periferic de ieșre
   f) Dispozitiv de stocare
   g) Memorie externă
   h) Dispozitiv periferic de intrare

9. Ce este calculatorul și care este utilitatea acestuia? (1,5 puncte)

Un **calculator** (numit și sistem de calcul, **computer** sau **ordinator**,) este o mașină de prelucrat date conform unei liste de instrucțiuni numită program.
Instrument prin intermediul caruia putem avea acces la impresionante surse de informare datorita numarului mare de site-uri web existente, biblioteci virtuale sau muzee on-line, un instrument cu ajutorul caruia orice persoana poate pastra legatura cu familia sau cu prietenii si cu ajutorul careia se pot obtine informatii intr-un timp redus si cu costuri minime.

10. Tastatura (1,5puncte)
   - descriere

TASTATURA este unul dintre principalele dispozitive de introducere a datelor (sub formă de litere, cifre și simboluri) și a comenzilor de executare a unor acțiuni.

   - clasificare

• tastaturi standard
• tastaturi ergonomice
• tastaturi multimedia
• tastaturi fără fir
• tastaturi speciale

6. Care sunt cele 3 categorii în care pot fi împărțite dispozitivele de memorie externă? (1,5puncte)

a. dispozitive magnetice: HDD, FD, banda magnetică
b. dispozitive optice: CD, DVD
c. dispozitive electronice: stick de memorie, card de memorie

NOTĂ

- ***Toate subiectele sunt obligatorii.***
- ***Se acordă 1 punct din oficiu.***
- ***Timp de lucru efectiv 40 de minute.***

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA ŞCOLARĂ: Şcoala Gimnazială Eugen Ionescu Slatina
CLASA: a V-a
PROFESOR: Pietriș Constantin Daniel
DISCIPLINA: Informatică și TIC
SUBIECTUL LECŢIEI: Aplicatia Paint
TIPUL LECTIEI: Dobândirea de noi cunoștiințe

COMPETENȚE GENERALE: Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor
COMPENŢE SPECIFICE:
3.1. Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor materiale digitale
STRATEGII DIDACTICE
Principii didactice:

- principiul participării active
- principiul asigurării progresului gradat al performanţei
- principiul sistematizării si continuităţii

Metoda de invăţământ:

- exercitiul
- conversaţia euristică
- problematizare

- brainstorming-ul

Forma de organizare:

- frontală
- individuală

Resurse materiale:

- calculatorul
- tabla
- creta
- documentaţia in limba română în acest domeniu
- videoproiector

Metode de evaluare:

- iniţială
- progresivă

. Desfăşurarea lecţiei:

Etapele lecţiei	Conţinutul de realizare a obiectivelor	Activitatea profesorului	Activitatea elevului	Conexiunea inversă	Timpul
Captarea atenţiei Evaluare cunoştinţelor la tema preced. Reactualizarea cunoşti	- Clasa de probleme care necesită cantitat. De informaţ Pentru crearea şi salvarea informaşiei Ce este comun şi	-Salut elevii. Cer să fie anunţată tema anterioară şi lucrul pentru acasă.. -Le propun testul 1 (se anexă) Le propun să schimbe cu colegii caietele şi să-I aprecieze -Le propun să deschidă diferite ferestre (după	Raportează Abs. şi motivele. Anunţă tema preced.Ce întrebări s-au ivit. Rezolvă testul. Schimbă caietele şi pun nota colegului Deschid diferite ferestre, analizează	Exerciţiul Autoevaluare C15	1m 4m

nţelor necesare desfăşurării lecţiei Comunicarea cunoştinţelor noi	diferit între diferite ferestre? Lucrul cu ferestrele, conţinutul lor . Proprietăţile Fereastra de aplicaţie Paint- Lansarea Elementele specifice Fereastra de aplicaţie Paint-Destinaţia instrunentelor,proprietăţile lor.	dorinţă), să cerceteze proprietăţile lor. Monitorizez analiza şi prezentarea a relaţiilor scurte de către elevi Cer să lanseze aplicaţia Paint ,să deschidă manualul la pagina 66. După ferestrele depe monitor şi din carte să găsească practic toate elementele. Clasa o împart în 4 grupe: -coloniţa 1 de instr. -coloniţa 2 de instr. -proprietăţile instrumentelor. -lucrul cu culorile Pentru a studia mai repede destinaţia şi proprietăţile instrumentelor. Le propun elevilor să	proprietăţile,fac însemnări.Ascultă părerile colegilor, dau propuneri de creare de fişiere şi dosare. Caută şi lansează apl. Paint. Notează denumirile în caiete Răspund la întrebări Elevii lucrează în grupe a cîte 4 elevi studiază practic subiectele propuse folosind cartea şi computatorul, peurmă fiecare se duce la grupa sa şi explică cele studiate. La calculatoare crează diferite	C7 C8 A27 C14 Instruire reciprocă.	6m. 5m 9m

		creze desene proprii cu condiţia: -să folosească toate instrumentele şi proprietăţile lor.	desene. Unde lucrează cîte doi lucrează respectiv fiecare		
	Crearea şi modificarea desenelor.	Cer elevilor să reproducă cum se crează un fişier, şi practic să salveze desenul creat să-I de o denumire proprie Atrag atenţia la extensiaunea fişierului creat. .bmp	Elevii îşi amintesc de algoritmul de salvare a unui document şi salvează documentul creat.	C19 Cretivitatea Vizual evaluez lucrările create, le propun să evalueze desenele colegilor	13m
	Salvarea desenelor create	Propun diferite exerciţii. Monotorizez lucrul practic al elevilor	Realizează lucrarea practică propusă	B3 Cer elevilor să deschidă de cîteva ori fişierul creat. Vizual scot la iveală lacunele in respectarea algoritmului de creare a	4m
		De învăţat			

Fixarea cunoşti nţelor Lucrul dat pe acasă	Exerciţii, de creare de fişiere şi dosare	elementele şi instrumentele aplicaţiei Paint	Notează în agendă lucrul dat pe acasă	fişierului respectiv. Evaluarea şi notarea în dependenţă de rezultatele obţinute	3m 1m