

Informatică și TIC pentru gimnaziu – clasa a V-a

PORTOFOLIU

Formator:
prof. Tîmplaru Roxana

Cursant:
Prof. Radu-Mic Marian

Seria 2, Grupa 2

decembrie – ianuarie 2018

LICEUL TEHNOLOGIC DE TRANSPORTURI AUTO - CRAIOVA

Disciplina: Informatică și TIC

Clasa: a V-a

Nr.ore/ săptăm: 1 oră

Profesor: Radu-Mic Marian

PROIECTAREA UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

Unitatea de învățare: **Internet**

Număr ore alocate: **4**

Conținuturi	Competențe specifice	Activități	Resurse	Evaluare
Servicii ale rețelei Internet	1.2	<ul style="list-style-type: none"> Identificarea unor servicii ale rețelei Internet. Descrierea rolului acestora în satisfacerea unor nevoi din viața de zi cu zi. 	Manual, prezentare, film didactic.	Aplicații practice, observare sistematică și notare
Navigarea pe Internet. Căutare de informații. Salvarea		<ul style="list-style-type: none"> Exercitii de căutare a unor informații pe Internet în diverse formate (imagine/ pagina web). Salvarea informațiilor căutate (imagine/ pagina web). 	calculator, videoproiector	
Drepturi de autor.	1.3	<ul style="list-style-type: none"> Recunoașterea legislației în vigoare privind drepturile de autor și evidențierea normelor aferente. Evidențierea normelor referitoare la drepturile de autor. Licențe software și drepturi de utilizare aferente conținuturilor digitale. 	Manual, film didactic. Kit licența software Windows: calculator, videoproiector	
Siguranța pe Internet		<ul style="list-style-type: none"> Analizarea unor situații în care Internetul poate genera pericole și identificarea unor soluții posibile, a unor metode de a evita astfel de situații. Exercitii de identificare a unor reguli pentru o navigare sigură și eficientă pe Internet 	Manual, prezentare, film didactic, calculator, videoproiector	

1.2 Utilizarea eficientă a unor componente software.

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

PROIECT DE LECȚIE

Unitatea școlară: Liceul Tehnologic de Transporturi Auto - Craiova

Profesor: Radu-Mic Marian

Clasa: a V-a/ 1ora

Disciplina: Informatică și TIC

Unitatea de învățare: Internet

Conținutul învățării: Drepturi de autor

Tipul lecției: însușire de cunoștințe noi

Locul de desfășurare: laboratorul de informatică

Competențe generale:

Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnicii de calcul și de comunicații

Competențe specifice:

Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare

Obiective operaționale:

- Cognitive:
 - Să utilizeze corect noțiunile teoretice însușite;
 - Să respecte legislația în vigoare;
 - Să recunoască și să identifice diverse tipuri de software.
- Afective:
 - Să aprecieze munca creatorilor de conținut electronic.
 - Să se autoevalueze corect în raport cu obiectivele și cu clasa;
 - Să fie atenți și activi la oră;
- Psihomotorii:
 - Formarea deprinderii de recunoaștere a conținutului electronic ce încalcă legislația;

Strategia didactică:

- Resurse procedurale: conversația, problematizarea, demonstrația, învățarea prin descoperire, exercițiul, explicația.
- Resurse materiale: Manual, film didactic, prezentare, kit licența software, calculator, videoproiector.
- Forme de organizare: activitate frontală și individuală.
- Forme de evaluare:
 - Evaluare inițială: verificarea temii;
 - Evaluare formativă: întrebări, comentarii concentrate pe învățare,

Durata: 50 minute

nr. crt.	Verigile/ etapele lecției	Conținut/ sisteme de acționare	Dozare	Formații de lucru și indicații metodice	Observații
1	Organizarea clasei	Verificarea resurselor didactice si notarea absentilor	3 min	Întreaga clasa	
2	Reactualizarea cunoștințelor și pregătirea pentru lecția nouă	Actualizarea unor cunoștințe anterioare învățări. Prin întrebări.	7 min	Întreaga clasa	
3	Comunicarea noilor cunoștințe	<p>Profesorul prezintă lecția, notând pe tablă titlul. Profesorul prezintă următoarele notiuni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drepturi de autor/ legea copyright-ului • copyleft • Plagiat; • Licența si tipuri de licențe software; • Freeware • Shareware 	25	<p>Captarea atenției tuturor elevilor. Vizualizarea unui filmuleț si a unei prezentări. Răspund la întrebări. Formulează întrebări / răspunsuri</p>	Notarea în caiet
4	Realizarea feedback-ului	Rezolvarea fișei de lucru	10	Întreaga clasa	Rezolvarea pe fișe
5	Notare, aprecieri și sugestii	Pe baza activității desfășurate în clasă se dau note/ aprecieri verbale sau sugestii	4	Individual	
6	Temă pentru acasa		1	Întreaga clasa	Notarea în caiet

DREPTUL DE AUTOR

Drepturile de autor/ copyright

- reprezintă ansamblul prerogativelor de care se bucură autorii cu referire la operele create. Instituția dreptului de autor este instrumentul de protecție a creatorilor și operelor lor.



Legea dreptului de autor

- a intrat în vigoare la [28 iunie 1923](#) și s-a numit „Legea proprietății literare și artistice”
- NR. 8/ 1996
- În lumea digitală se aplică aceleași legi ale proprietății intelectuale și drepturilor de autor ca și pentru toate celelalte creații originale.

Copyleft

- este practica de a folosi legea drepturilor de autor pentru a înlătura restricțiile privind distribuirea copiilor (exacte sau modificate) ale unei opere către alte persoane, asigurând totodată că aceste libertăți vor fi transmise integral și către utilizatorii versiunilor modificate ale operei (în cascadă).



Licență software

- Licența software este un act (de obicei un [contract](#)) care precizează drepturile unui utilizator în a folosi sau a redistribui un [program de calculator \(software\)](#). Orice [software](#) se află sub incidența [drepturilor de autor](#), cu excepția materialului aflat în [Domeniul public](#)
- Licența OEM (Original Equipment Manufacturer)



- Exemplu: Sistemul de operare Windows



Software liber

- desemnează **totalitatea** programelor dintr-un sistem de calcul, inclusiv documentația, fișierele de configurare etc.) un tip de [software](#) care poate fi studiat, modificat, îmbunătățit și distribuit cu restricții minime.
- Licența Publică Generală GPL
- Exemplu: Sistemul de operare LINUX



Freeware

- sunt acele [programe pentru computer](#) care au [drepturi de autor înregistrate](#) și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă nelimitată de timp.

Shareware

- este furnizat gratuit pentru o perioadă limitată, dar care conține restricții de funcționalitate, disponibilitate sau comoditate în utilizare. Programele shareware se obțin gratuit, fie prin [download](#) de pe [internet](#) sau din CD-urile unor reviste de specialitate.
- Pot fi sub formă de trial sau demo.

Plagiat

- ⦿ reprezintă însușirea ideilor, metodelor, procedurilor, tehnologiilor, rezultatelor sau textelor unei alte persoane, indiferent de calea prin care acestea au fost obținute, prezentându-le drept creație proprie.

Bibliografie

- ⦿ <https://ro.wikipedia.org>
- ⦿ <https://www.microsoft.com/ro-ro>
- ⦿ <https://www.linux.com/>

FIȘĂ DE LUCRU

1. Deschideți un browser web și accesați pagina: <https://ro.wikipedia.org>

1.1. Căutați și scrieți ce tip de licență are sistemul de operare Linux.

.....

1.2. Căutați și scrieți ce drepturi acordă utilizatorului un program cu Licența Publică Generală GNU.

.....

2. Asociază fiecărui element din coloana **A** definiția corespunzătoare din coloana **B**

A	B
Freeware	<ul style="list-style-type: none">• însușirea ideilor, metodelor, procedurilor, tehnologiilor, rezultatelor sau textelor unei alte persoane, indiferent de calea prin care acestea au fost obținute, prezentându-le drept creație proprie.
Pirateria software	<ul style="list-style-type: none">• programe protejate de legea privind drepturile de autor care pot fi folosite pe o perioadă nelimitată
Plagiat	<ul style="list-style-type: none">• reprezintă ansamblul prerogativelor de care se bucură autorii cu referire la operele create.
Shareware	<ul style="list-style-type: none">• se referă la copierea programelor de calculator fără respectarea drepturilor de autor.
Licenta	<ul style="list-style-type: none">• programe achiziționate de la producător pentru care se plătește un drept de folosire
Copyright	<ul style="list-style-type: none">• programe care se pot folosi o perioadă gratuit, apoi trebuie platită o taxă

FIȘĂ DE LUCRU - REZOLVARE

1. Deschideți un browser web și accesați pagina: <https://ro.wikipedia.org>

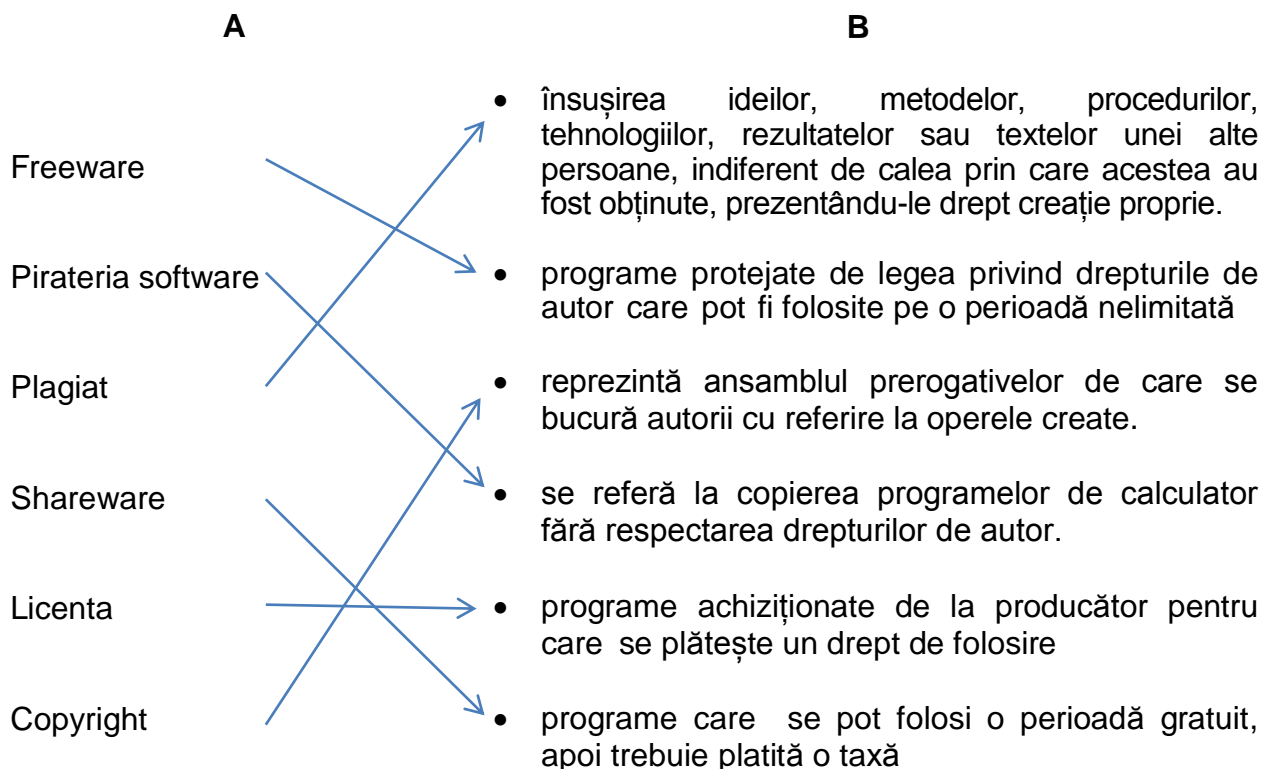
1.1. Căutați și scrieți ce tip de licență are sistemul de operare Linux.

licență GPL

1.2. Căutați și scrieți ce drepturi acordă utilizatorului un program cu Licența Publică Generală GNU.

dreptul oricărui utilizator de a copia, modifica și redistribui programe și coduri sursă ale programatorilor care își licențiază operele sub tutela GPL.

2. Asociază fiecărui element din coloana **A** definiția corespunzătoare din coloana **B**



FIȘĂ DE EVALUARE

Numele și prenumele elevului:

.....

- Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor din Partea I și din Partea a II-a se acordă 90 de puncte. Din oficiu se acordă 10 puncte.
- Timpul efectiv de lucru este de 30 minute.

PARTEA I

(30 puncte)

1. Încercuiești litera corespunzătoare pictogramei **Internet Explorer**:



A



B



C



D

2. Încercuiești litera corespunzătoare pictogramei **Copyright**:



A



B



C



D

3. Încercuiești litera corespunzătoare sistemului de operare cu **licența software liberă**:



A



B



C



D

PARTEA II

(60 puncte)

4. Programele de tip **Freeware** sunt:

- a) cele care au drepturi de autor înregistrate și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă nelimitată de timp;
- b) cele care au drepturi de autor înregistrate și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă limitată de timp;

5. Programele de tip **Shareware** sunt:

- a) cele furnizate gratuit pentru o perioadă limitată;
- b) cele cele cu licență de tip OEM;

6. Răspundeți cu **ADEVĂRAT** sau **FALS**:

- 6.1. Este bine să descărcăm material licențiat fără acordul producătorului.;
- 6.2. Există o lege a “dreptului de autor”.;
- 6.3. Comercializarea oricărui produs soft descărcat de pe internet este legală.;
- 6.4. Putem instala orice joc de pe internet fără să încălcăm legea.;

7. Numiți un soft educațional licențiat.

.....

8. Enumerați minim 3 delict ce pot fi realizate cu un PC.

.....

FIȘĂ DE EVALUARE - REZOLVATĂ

- Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerințelor din Partea I și din Partea a II-a se acordă 90 de puncte. Din oficiu se acordă 10 puncte.
- Timpul efectiv de lucru este de 30 minute.

PARTEA I

(30 puncte)

1. Încercuieți litera corespunzătoare pictogramei **Internet Explorer**: **10p**



A



B



C



D

2. Încercuieți litera corespunzătoare pictogramei **Copyright**: **10p**



A



B



C



D

3. Încercuieți litera corespunzătoare sistemului de operare cu **licența software liberă**: **10p**



A



B



C



D

PARTEA II

(60 puncte)

4. Programele de tip **Freeware** sunt: **10p**

- a) cele care au drepturi de autor înregistrate și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă nelimitată de timp;
- b) cele care au drepturi de autor înregistrate și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă limitată de timp;

5. Programele de tip **Shareware** sunt: **10p**

- a) cele furnizate gratuit pentru o perioadă limitată;
- b) cele cu licență de tip OEM;

6. Răspundeți cu **ADEVĂRAT** sau **FALS**:

- 6.1. Este bine să descărcăm material licențiat fără acordul producătorului. **FALS** **5p**
- 6.2. Există o lege a "dreptului de autor". **ADEVĂRAT** **5p**
- 6.3. Comercializarea oricărui produs soft descărcat de pe internet este legală. **FALS** **5p**
- 6.4. Putem instala orice joc de pe internet fără să încălcăm legea. **FALS** **5p**

7. Numiți un soft educațional licențiat. **10p**

Gimp, Scratch, ...

8. Enumerați minim 3 delict ce pot fi realizate cu un PC. **10p**

distrugerea informației, furtul informației, manipularea, ...