**Unitatea şcolară: CNAM Dej Avizat,**

**Disciplina: Informatică şi TIC Responsabil catedră/comisie metodică**

**Clasa a V-a Profesor…………………………...........**

**Nr. ore pe săpt.: 1 oră**

**Profesor:** Tomșa Ion-Gelu

**PROIECTUL UNITĂŢII DE ÎNVĂŢARE**

**Editoare grafice - (S28-S32)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conținuturi****(detalieri)** | **Competențe specifice** | **Activități de învățare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| -**Rolul unui editor grafic**-Elemente de interfață specifice-Crearea deschiderea și salvarea fișierelor grafice -Comenzi pentru selectare, copiere, mutare, ștergere-Panoramare imagine-Instrumente de desenare -Utilizarea culorilor în prelucrarea imaginilor, crearea culorilor personalizate-Stiluri de umplere -Inserarea și formatarea textului | 1.11.23.1 | -listareaunui set de informații despre editoare grafice, identificarea rolulurilor, stabilirea asemănărilor funcționale-realizarea unor personaje grafice, 2D sau 3D, utilizând editoare specializate, participarea la concurs de creație a personajelorrealizareașiutilizareaunorpersonajegraficepentruilustrareauneipovesti-realizareauneifelicitări, a unuiafiș, a unui logo, etc | **Timp alocat:** 4 oră + 1 oră evaluare final aplicație**Locaţie:** laboratorul de informatică, dotat cu acces la Internet şi recomandabil videoproiector.**Activitate**: frontală și individuală-aplicații specifice sistemului de operare pentru editare grafică (paint)-tutoriale-proiecte cu teme interdisciplinare (personaje grafice pentru ilustrarea unei povești)-realizare de felicitări, afiș, logo, etc | Aplicații practiceObservare sistematică și notareRecapitulare la final de capitol Evaluarefișe de lucru, proiecte, portofoliu |