**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 | 1.1  1.2  3.1 | -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 personajelor  realizareașiutilizareaunorpersonajegraficepentruilustrareauneipovesti  -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 practice  Observare sistematică și notare  Recapitulare la final de capitol  Evaluarefișe de lucru, proiecte, portofoliu |