

PROIECT DIDACTIC

Clasa a VI-a Informatică și T.I.C.



Proiect didactic realizat de Sorinela Manuela Brumă, profesor Digitaliada, revizuit de Radu Tăbîrcă, inspector școlar Informatică

Textul și ilustrațiile din acest document începând cu pagina 2 sunt licențiate de Fundația Orange conform termenilor și condițiilor licenței Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) care poate fi consultată pe pagina web <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Coperta (pagina 1), ilustrațiile, mărcile înregistrate, logo-urile Fundația Orange, Digitaliada și orice alte elemente de marcă incluse pe copertă sunt protejate prin drepturi de proprietate intelectuală exclusive și nu pot fi utilizate fără consimțământul anterior expres al titularilor de drepturi.

Disciplina: Informatică și T.I.C.

Clasa: a VI-a

Lección: Inserarea obiectelor grafice

Tipul lecției: mixtă

Scopul lecției: Familiarizarea elevilor cu noțiunile de inserare și formatare a elementelor grafice

Competențe specifice:

- utilizarea responsabilă și eficientă a tehnicii de calcul și de comunicații;
- rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației;
- elaborarea creativă de produse informatice care să valorifice conexiunile dintre disciplina Informatică și TIC și societate;

Competențe derivate:

C₁ - identificarea instrumentelor oferite de aplicația Microsoft PowerPoint (pentru Android);

C₂ - realizarea de operații de inserare a elementelor grafice;

C₃ - realizarea de operații de formatare a elementelor grafice;

C₄ - modificarea unui obiect grafic, pe baza unor cerințe precizate

Strategii didactice:

Metode și procedee: explicația, exercițiul, conversația, problematizarea, algoritmizarea.

Mijloace de învățământ: tableta, laptop, videoproiector, fișă de lucru.


Forme de organizare: frontală, individuală

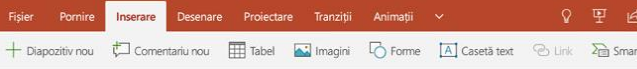

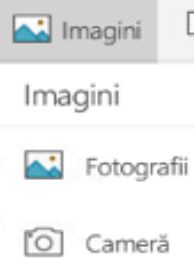

Bibliografie:


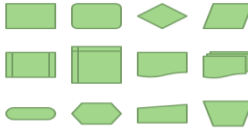
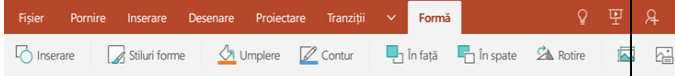
**Informatica pentru gimnaziu*, Emanuela Cerchez, Marinel Șerban, Editura Polirom, Iași, 2002

**PowerPoint pentru copii*, R. S. U Heathcote, Editura All, București, 2002

Scenariul lecției:

Etapele lecției	Durata (min.)	Competențe derivate	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode / forme de organizare
Moment organizatoric	2		Verificarea prezenței elevilor. Pregătirea materialelor necesare lecției.	Salută profesorul. Își organizează locul de lucru.	- conversația
Captarea atenției	3		Prezintă elevilor necesitatea realizării unor desene utilizând elementele grafice. Solicită elevilor să identifice care sunt elementele grafice pe care le pot folosi în realizarea unui desen sau schemă grafică.	Elevii urmăresc explicațiile Oferă răspunsuri	- conversația - explicația
Reactualizarea cunoștințelor asimilate anterior	5		Solicită răspunsuri referitoare la tema abordată ora anterioară, pe bază de întrebări.	Răspund la întrebări	- conversația
Dirijarea învățării	15	C1	Se comunică elevilor tema și competențele pe care le vor dobândi în cadrul lecției curente. Folosirea obiectelor grafice utilizând aplicația Microsoft PowerPoint (versiunea pentru Android): se deschide o prezentare creată anterior. Prezintă meniul „Inserare” - opțiunea pentru introducerea obiectelor grafice. 	- Elevii notează titlul lecției; - Oferă răspunsuri; - Urmăresc explicațiile profesorului și notează pe caiete; - deschid aplicația MS PowerPoint și urmăresc pe tabletă, concomitent cu prezentarea profesorului, explicațiile pentru utilizarea comenzilor meniului Inserare.	- explicația - conversația - frontală - învățarea

Etapale lecției	Durata (min.)	Competențe derivate	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode / forme de organizare
		C2	<p>Meniul Inserare permite adaugarea următoarelor obiecte:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • inserare diapozitiv nou • inserare comentariu nou • inserare tabel  <ul style="list-style-type: none"> • inserare imagini • inserare forme  <ul style="list-style-type: none"> • inserare caseta text • inserare link  <ul style="list-style-type: none"> • inserare SmartArt <p>Diferite opțiuni – obiecte grafice</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exersează operațiile de inserare și formatare a obiectelor grafice, - Urmăresc explicațiile profesorului și imaginile proiectate pe ecran; - Testează funcțiile butoanelor; - Solicită explicații 	<p>dirijată</p> <p>explicația conversația problematizarea</p> <p>activitate frontală/ individuală</p>










Etapale lecției	Durata (min.)	Competențe derivate	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode / forme de organizare
		C3	<p>Forme ecuație</p>  <p>Schemă logică</p>  <p>Descrie introducerea unui obiect grafic și modalitățile în care acesta se poate formata.</p> 		
Realizarea feedback-ului	20	C4	<ul style="list-style-type: none"> - Distribuie elevilor Fișa de lucru 1 - Oferă explicații pentru rezolvarea sarcinilor de lucru; - Sprijină elevii care lucrează mai lent. <p>Evaluarea: observarea sistematică; aprecierea verbală.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rezolvă sarcinile de lucru din fișa de lucru 1 	<p>exercițiul conversația algoritmizarea</p>
Tema	5		Distribuie fișa de lucru 2 și oferă explicații pentru rezolvarea ei.	<ul style="list-style-type: none"> - Ascultă explicațiile 	

Fișa de lucru 1

- Deschide aplicația PowerPoint;
- Accesează meniul Inserare;
- Identifică obiectele ce se pot insera în diapozitiv;
- Alege un obiect grafic și inserează-l în diapozitiv;
- Jonglează cu modurile de formatare;
- Alege un al doilea obiect grafic și reia operațiile;
- Salvează prezentarea.

Fișa de lucru 2

Identificați, cu ajutorul aplicației PowerPoint de pe tablete, acțiunile fiecărui buton din tabelul de mai jos. Completați tabelul cu acțiunile corespunzătoare fiecărui buton, conform modelului din primul rând.

Nr crt.	Buton	Acțiune
1		<i>Inserare</i>
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10	