

MINISTERUL EDUCAȚIEI

LITERA

Luminița Ciocarșu

Ștefania Penea

Oana Rusu

Claudia-Elena Mitrache

Informatică și TIC

6

Manual pentru clasa a VI-a

**Dragul nostru elev,
în acest an școlar, prezentul manual va fi pentru tine un vehicul-camarad!**

Multe și din multe surse învățăm în lumea aceasta, dar un lucru ar trebui bine înțeles: „O carte este ca o grădină transportată în buzunar”. Cuvântul ei poate fi un mijloc de transport onorabil și confortabil. Fiecare idee, un vehicul potrivit între ieri, azi și mâine.

Parcurgând lecțiile din manual vei simți cum emoția este vehiculul prin care teatrul și actorii, printre care te numeri și tu, își poartă mesajul gândului și al inimii prin rolurile pe care le joacă pe o scenă reală sau virtuală.

Imaginația cu care ești invitat să călătorești ar putea deveni vehiculul-camarad, care te ajută să înveți jucându-te sau să te joci învățând, să-ți proiectezi și apoi să-ți prezinți personajele, modelele și animațiile grafice, folosind limbajul InfoTIC nu doar ca vehicul al gândirii, ci și ca instrument eficient în gândire. Poți aborda și muzica precum actoria, iar vocea ca mijloc de transport al cântecului. Cercetează, explorează și descoperă continuu noi aplicații și instrumente digitale pentru prezentări și animații grafice!

În fiecare lecție, cuvântul scris este puternic și spre folos, iar prezentările expuse te transportă într-un loc în care înveți să comunici, în siguranță, în felurite medii, chiar online, în care ajungi călătorind... Ai cu tine bagajul cu algoritmi, trusa cu jocuri digitale, ascunse „comori”, insule îndepărtate, verzi-albastre.

Cartea aceasta este un vehicul nobil al unor idei generoase, iar munca la care ești invitat să iei parte este o lungă poveste cu navigatori, cuceritori și exploratori!

Îți urăm drum bun spre evoluție!

**Competențe generale și specifice, conform programei școlare pentru disciplina
Informatică și TIC, clasa a VI-a, aprobată prin OMEN nr. 3393/28.02.2017**

1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor

- 1.1. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei prezentări
- 1.2. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei animații grafice
- 1.3. Aplicarea operațiilor specifice pentru comunicarea prin internet

2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației

- 2.1. Utilizarea unui mediu grafic-interactiv pentru exersarea algoritmilor
- 2.2. Aplicarea etapelor de rezolvare pentru cerințe simple, corespunzătoare unor situații familiare
- 2.3. Reprezentarea algoritmilor de prelucrare a informației pentru rezolvarea unor situații problemă

3. Elaborarea creativă de miniproiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor

- 3.1. Elaborarea de prezentări folosind operații specifice, pentru a ilustra diverse teme
- 3.2. Elaborarea de animații grafice și modele 3D folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse teme
- 3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor materiale digitale

STRUCTURA MANUALULUI



VARIANTA TIPĂRITĂ

Manualul de **Informatică și TIC** pentru clasa a VI-a este elaborat conform programei școlare în vigoare, cuprinzând patru unități de învățare. Lecțiile sunt concepute într-o formă accesibilă și atractivă, deopotrivă, cu activități care solicită învățarea prin descoperire și dezvoltarea reală a competențelor digitale.

Prezentul manual contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a imaginației și a creativității. Conținuturile învățării permit realizarea unor conexiuni multiple cu alte discipline de studiu, prin propunerile de elaborare a unor proiecte curriculare/extracurriculare și interdisciplinare/transdisciplinare. Fiecare unitate tematică cuprinde și lecții de recapitulare, evaluare și autoevaluare formativă.

Manualul de **Informatică și TIC** pentru clasa a VI-a susține colaborarea și comunicarea reală elev-elev, elev-profesor.

PAGINĂ DE PREZENTARE A UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

Numărul unității de învățare

Titlul unității de învățare



Activități de învățare

Competențe specifice

PAGINI DIN MANUAL

Noțiuni teoretice pentru explicarea conținuturilor lecției

Imagini reprezentative



Fișă de lucru cu itemi de complexități diferite

Rubrica Reține

PAGINI DE RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Recapitularea
noțiunilor
studiate

Informatică și TIC - manual pentru clasa a VI-a

PREZENTĂRI DIGITALE ÎN ECHIPĂ

În această unitate de învățare ai învățat multe prezentări digitale. Activitățile care compun această unitate au avut scopul de a te ajuta să înțelegi și să aplici noțiunile de prezentare digitală în echipă. În această unitate ai învățat să creezi prezentări digitale și să le prezinti în echipă. În această unitate ai învățat să creezi prezentări digitale și să le prezinti în echipă.

ACTIVITĂȚI DE ÎNȚELEGERE ȘI ORGANIZARE A ÎNȚELEGERII

În această unitate de învățare ai învățat să creezi prezentări digitale și să le prezinti în echipă. În această unitate ai învățat să creezi prezentări digitale și să le prezinti în echipă.



Informatică și TIC - manual pentru clasa a VI-a

COMUNICAREA ÎN LIMBA MEDIILOR ELECTRONICE

În această unitate de învățare ai învățat să comunici în limbajul mediilor electronice. În această unitate ai învățat să comunici în limbajul mediilor electronice.

TEST DE EVALUARE

Număr	Titlu	Punctaj
1	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
2	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
3	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
4	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
5	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
6	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
7	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
8	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
9	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10
10	Comunicarea în limbajul mediilor electronice	10

INDICĂȚI

În această unitate de învățare ai învățat să comunici în limbajul mediilor electronice. În această unitate ai învățat să comunici în limbajul mediilor electronice.

Punctaj
explicativ
pentru
autoevaluare

Indicații
și sugestii
pentru
rezolvare

Itemi de
evaluare



VARIANTA DIGITALĂ

Varianta digitală cuprinde integral conținutul manualului în variantă tipărită, având în plus exerciții interactive, jocuri educaționale, animații, filme și simulări. Activitățile multimedia interactive de învățare (AMII) aduc un plus de valoare cognitivă.

Paginile din manual pot fi vizionate pe desktop, laptop, tabletă, telefon, oferind o experiență excelentă de navigare. Navigarea în varianta digitală permite parcurgerea manualului și revenirea la activitatea de învățare precedentă.

AMII ANIMAT

cuprinde animații sau filme, activități care se găsesc în partea de jos a paginii. Pentru vizionare, se activează butonul **Redă**.

AMII STATIC

cuprinde desene, fotografii, simboluri, informații suplimentare care se derulează cu ajutorul butoanelor de navigare.

AMII INTERACTIV

cuprinde exerciții de alegere duală, de alegere multiplă, de asociere, de completare, de ordonare situate în partea de jos a paginii.

butoanele de validare sunt: **Resetează** (care aduce exercițiul la starea lui inițială) și **Verifică** (prin care se verifică rezolvarea).

utilizatorul are la dispoziție trei încercări de a răspunde corect, după care răspunsul corect este afișat automat.

BUTOANE FOLOSITE ÎN VARIANTA DIGITALĂ

AJUTOR

deschide ghidul de utilizare a manualului digital.

CUPRINS

deschide cuprinsul manualului digital și permite deschiderea de conținuturi/lecții.

permit parcurgerea manualului și deschiderea unei anumite pagini.



CUPRINS

Lecția 1 • Recapitularea și evaluarea cunoștințelor din clasa a V-a	7
INCURSIUNE ÎN LUMEA PREZENTĂRILOR DIGITALE	
<i>Competențe specifice: 1.1, 2.2, 3.1, 3.3.</i>	
UNITATEA 1 • PREZENTĂRI	11
Lecția 2 • Aplicații pentru prezentări digitale	12
Lecția 3 • Obiectele din prezentări	16
Lecția 4 • Proiectarea unei prezentări	20
Lecția 5 • Susținerea unei prezentări	24
<i>Recapitulare • Prezentări digitale în echipă</i>	28
<i>Evaluare • În lumea prezentărilor digitale</i>	30
NAVIGAREA ÎN LUMEA MESAJELOR ELECTRONICE	
<i>Competențe specifice: 1.3, 2.2, 3.3.</i>	
UNITATEA 2 • INTERNET	31
Lecția 6 • Comunicarea în siguranță pe internet	32
Lecția 7 • Poșta electronică	35
Lecția 8 • Comunicarea în mediul online	38
<i>Recapitulare • Comunicarea prin mesaje electronice</i>	41
<i>Evaluare • Comunicarea în lumea mesajelor electronice</i>	42
POVESTIREA ÎN LUMEA ANIMAȚIILOR VIRTUALE	
<i>Competențe specifice: 1.2, 2.2, 3.2, 3.3.</i>	
UNITATEA 3 • ANIMAȚII GRAFICE ȘI MODELE 3D	43
Lecția 9 • Aplicații pentru animații grafice	44
Lecția 10 • Obiectele 3D în animații	48
Lecția 11 • Controlul animațiilor	52
<i>Recapitulare • Animațiile grafice</i>	56
<i>Evaluare • În lumea animațiilor grafice</i>	58
CĂLĂTORIA PRINTRE JOCURILE DIGITALE	
<i>Competențe specifice: 2.1, 2.2, 2.3, 3.2.</i>	
UNITATEA 4 • ALGORITMI	59
Lecția 12 • Etapele rezolvării unui algoritm	60
Lecția 13 • Structura repetitivă cu contor	66
Lecția 14 • Structura repetitivă condiționată anterior	72
Lecția 15 • Structura repetitivă condiționată posterior	78
<i>Recapitulare • Algoritmi și jocuri digitale</i>	84
<i>Evaluare • Algoritmi în lumea jocurilor digitale</i>	86
Lecția 16 • Recapitulare, ora de programare și evaluare finală	87
INDICAȚII ȘI RĂSPUNSURI	93

Lecția 1 RECAPITULAREA ȘI EVALUAREA CUNOȘTIȚELOR DIN CLASA A V-A

În clasa a V-a ai învățat să lucrezi în siguranță la calculator, să utilizezi cu eficiență aplicațiile unor sisteme de calcul, să-ți organizezi, să prelucrezi și să salvezi date și informații cu ajutorul calculatorului, dar și să navighezi cu precauție pe internet, pentru a căuta informații utile și educative.

Ai descoperit cât de fascinantă este evoluția funcționării unui calculator, învățând despre componentele hardware și software ale acestor sisteme de calcul și ai reușit să realizezi diferite proiecte digitale interdisciplinare utile.

Pe parcursul anului școlar trecut ai evoluat, deoarece ai învățat să implementezi diferiți algoritmi pentru activități din viața de zi cu zi și nu numai. De exemplu, în mediul grafic interactiv Scratch, ai făcut cunoștință cu blocurile grafice și cu extensiile mediului grafic pentru realizarea propriilor jocuri digitale educative.

Continuă-ți drumul și în acest an școlar! Creează, pe calculator, folderul **Portofoliu digital**, într-o locație specificată de profesorul clasei. În acest folder vei salva toată munca depusă de tine pentru obținerea de **produse digitale**.

RECAPITULAREA CUNOȘTIȚELOR

I. Răspunde oral sau scrie, într-un fișier text, rezolvarea pentru următoarele subiecte. Fișierul va avea denumirea **Recapitulare.txt**. Salvează-l în folderul **Portofoliu digital**.

A) Asociază dispozitivelor periferice din prima coloană categoria corespunzătoare acestora din a doua coloană.

1) Monitor
2) Boxe
3) Tablă interactivă
4) Mouse
5) Căști cu microfon
6) Touchscreen
7) Microfon
8) Imprimantă
9) Tastatură

a) Dispozitive de intrare

b) Dispozitive de ieșire

c) Dispozitive de intrare-ieșire

B) Stabilește valoarea de adevăr a următoarelor enunțuri (A – Adevărat sau F – Fals).

- 1) Toate informațiile de pe internet sunt adevărate.
- 2) Pe internet, este recomandat să discuți cu persoane pe care nu le cunoști.
- 3) Motorul de căutare pe internet afișează o listă cu adresele site-urilor care conțin date despre informația solicitată.
- 4) Informațiile marcate cu simbolul copyright © necesită permisiunea autorului pentru a fi folosite.

RECAPITULARE

Un sistem computerizat, care poate fi chiar telefonul inteligent sau calculatorul, se numește **sistem de calcul**.

Sistemul de calcul are două componente. O componentă formată din echipamente fizice, numită **hardware**, și o componentă formată din aplicații, numită **software**.

Legătura dintre componentele fizice și aplicațiile sistemului de calcul este realizată de **sistemul de operare**.

Dispozitivele de stocare realizează salvarea și stocarea informațiilor în format digital.

Dispozitivele periferice ale unui sistem de calcul sunt echipamente fizice și se împart în trei categorii: **de intrare**, **de ieșire** și **de intrare/ieșire**.

Scratch 3.0 este o aplicație gratuită cu ajutorul căreia îți poți crea, edita și salva propria poveste digitală.

Aplicația poate fi accesată online, la adresa

<https://scratch.mit.edu>



Fig. 1.1 – Laboratorul de informatică



RECAPITULARE

Crearea informațiilor poate fi realizată cu diferite sisteme digitale. Aceste sisteme generează datele sub formă de **fișiere**, care, la rândul lor, pot fi organizate în dosare numite și **foldere** sau **directoare**.

Unele fișiere pot stoca date, altele conțin date de prelucrat, fiind denumite **aplicații**.

Editoarele grafice sunt aplicații cu care poți realiza, modifica și salva desene sau fotografii în format digital sub forma unor **fișiere grafice**.

Folderele și fișierele au proprietăți specifice și asupra lor pot fi efectuate diverse operații, precum: creare, salvare, selectare, redenumire, copiere și lipire, decupare etc.

O structură de directoare care conține foldere și subfoldere se numește **structură arborescentă**.



Fig. 1.2 – Structură arborescentă

C) Asociază fiecărei operații cu fișiere din prima coloană acțiunea corespunzătoare din a doua coloană.

1) Creare
2) Selectare
3) Salvare
4) Redenumire

a) Marcarea fișierului în vederea realizării unei acțiuni.
b) Memorarea fișierului într-o anumită locație.
c) Schimbarea sau modificarea denumirii actuale.
d) Generarea unui fișier într-o locație anume.

II. Exersează lucrul cu fișiere și foldere.

A) În Portofoliu digital, realizează structura arborescentă conform imaginii din Fig. 1.2.

- 1) În folderul Aerian, folosind aplicația Notepad, creează fișierul Avion.txt. Accesează un motor de căutare și găsește informații de tip text despre tipuri de avioane. Alege un site care conține informații valoroase și copiază, în acest fișier, câteva informații de tip text relevante.
- 2) În folderul Feroviar, folosind aplicația Notepad, creează fișierul Tren.txt. Accesează un motor de căutare și găsește informații de tip video despre tipuri de mijloace de transport feroviar. Copiază, în acest fișier, un link către un fișier video relevant.
- 3) Accesează un motor de căutare și găsește informații de tip imagine despre vapoare. În folderul Maritim, descarcă gratuit, de pe internet, o imagine. Respectă dreptul de autor!

B) În Portofoliu digital, realizează un afiș.

Deschide aplicația Paint și realizează un afiș care să promoveze folosirea mijloacelor de transport ecologice. Ca să-ți fie mai ușor, poți folosi exemplul din Fig. 1.3. Salvează afișul cu denumirea Ecologic, în folderul Transport, din Portofoliu digital.



Fig. 1.3 – Afiș promovare transport ecologic

III. Utilizează mediul grafic interactiv Scratch 3.0.

Realizează un proiect Scratch, în care să-ți imaginezi scenariul întâlnirii, în Spațiu, a unei naveți cu un astru.

Atunci când naveța spațială se apropie de astru, acesta își schimbă aspectul, sugerând un vârtej. La fiecare întâlnire a naveței cu astrul, acesta își va modifica aspectul de vârtej.

Pe toată durata rulării proiectului, naveța spațială își schimbă costumele sugerând mișcarea acesteia. Prin lipirea naveței de cursorul mouse-ului tu vei coordona zborul naveței, pe toată durata rulării proiectului. Spațiul și imaginația nu au limite!



Fig. 1.4 Scripturi pentru personajul Rocketship



Fig. 1.5 – Script pentru personajul Star



Fig. 1.6 – Bloc grafic Scratch



Fig. 1.7 – Scenă din timpul rulării proiectului Scratch



Implementarea proiectului Scratch, pas cu pas:

Pasul 1:

Deschide aplicația Scratch și creează un proiect nou. Salvează proiectul cu denumirea Spațiu, în mediul online sau în Portofoliu digital.

Pasul 2:

Alege, din biblioteca aplicației, decorul Nebula și personajele Star și Rocketship.

Pasul 3:

Elimină de pe scenă personajul Scatch.

Stabilește pentru personajul Star: dimensiunea 400, direcția 90 și poziția pe scenă x:50, y:0.

Stabilește pentru personajul Rocketship: dimensiunea 30, direcția 45 și poziția pe scenă x:100, y:-100.

Pasul 4:

Asociază personajului Rocketship cele două scripturi din Fig. 1.4.

Asociază personajului Star scriptul din Fig. 1.5.

Pasul 5:

Clic pe steagul verde. Proiectul rulează și naveța călătorește prin Spațiu. Coordonează-i zborul cu mouse-ul și atinge personajul Star pentru a-i schimba aspectul (Fig. 1.7).

Pasul 6:

Oprește rularea, prin clic pe butonul Stop.



AUTOEVALUARE

Subiectul I - 4,5 puncte

Identificarea valorilor
A) de adevăr pentru lucrul cu foldere și fișiere 2x
0,25 p

B) Cunoașterea serviciilor oferite de internet 4x
0,5 p

Identificarea caracteristicilor de performanță ale dispozitivelor de stocare
C) 4x
0,5 p

Subiectul II - 4,5 puncte

a) Adăugare personaje 1 p

b) Poziționarea pe scenă 0,5 p

c) Adăugare scripturi 2 p

d) Rulare și salvare proiect 1 p

Se acordă **un punct** din oficiu.
 Punctajul total este de **10 puncte**.
 Timpul de lucru este stabilit de profesor.

EVALUARE

EVALUAREA CUNOȘTINȚELOR DUPĂ RECAPITULARE

I. Scrie, într-un fișier text, rezolvarea pentru următoarele subiecte. Fișierul va avea denumirea Evaluare.txt. Salvează-l în folderul Portofoliu digital.

A) Stabilește valoarea de adevăr a următoarelor enunțuri, astfel: A - Adevărat sau F - Fals.

- 1) Extensia unui fișier este alocată automat de programul cu care a fost creat respectivul fișier.
- 2) Două foldere nu pot avea aceeași denumire dacă se află în aceeași locație.

B) Asociază fiecărei denumiri din prima linie serviciul oferit de internet din a doua linie.

1) e-commerce	2) e-banking	3) e-learning	4) e-mail
a) Poștă electronică	b) Învățământ la distanță	c) Comerț electronic	d) Operațiuni bancare

C) Citește cu atenție următoarele enunțuri și completează-le folosind cuvintele scrise între paranteze (Aspect, Variabile, Mișcare, Evenimente).

- a) Mișcarea unui personaj pe scenă o poți realiza cu blocurile grafice din categoria ...
- b) Pentru ca un personaj să-și schimbe costumele, utilizezi blocuri grafice din categoria ...
- c) Un personaj poate să trimită un mesaj, cu ajutorul unui bloc grafic din categoria ...
- d) În categoria ... se află blocuri pentru inițializarea valorii unei variabile.

II. Fii și tu scenarist pentru un proiect Scratch!

a) Pasul 1:

Deschide, cu aplicația Scratch 3.0, din Portofoliu digital, proiectul **Spatiu**. Adaugă, din biblioteca aplicației, cinci personaje Star. Stabilește pentru fiecare personaj dimensiunea 100. Poziționează pe scenă, în jurul astrului existent, cele cinci personaje pentru a forma un roi de stele.

b) Pasul 2:

Atribuie același script celor cinci personaje, astfel încât de fiecare dată când personajul Rocketship le atinge, acestea să își modifice culoarea sau aspectul, sugerând un vârtej.

Adaugă, în scriptul astrului, un nou bloc, astfel încât aspectul acestuia să-și schimbe și culoarea atunci când este atins de personajul Rocketship (Fig. 1.8).

c) Pasul 3:

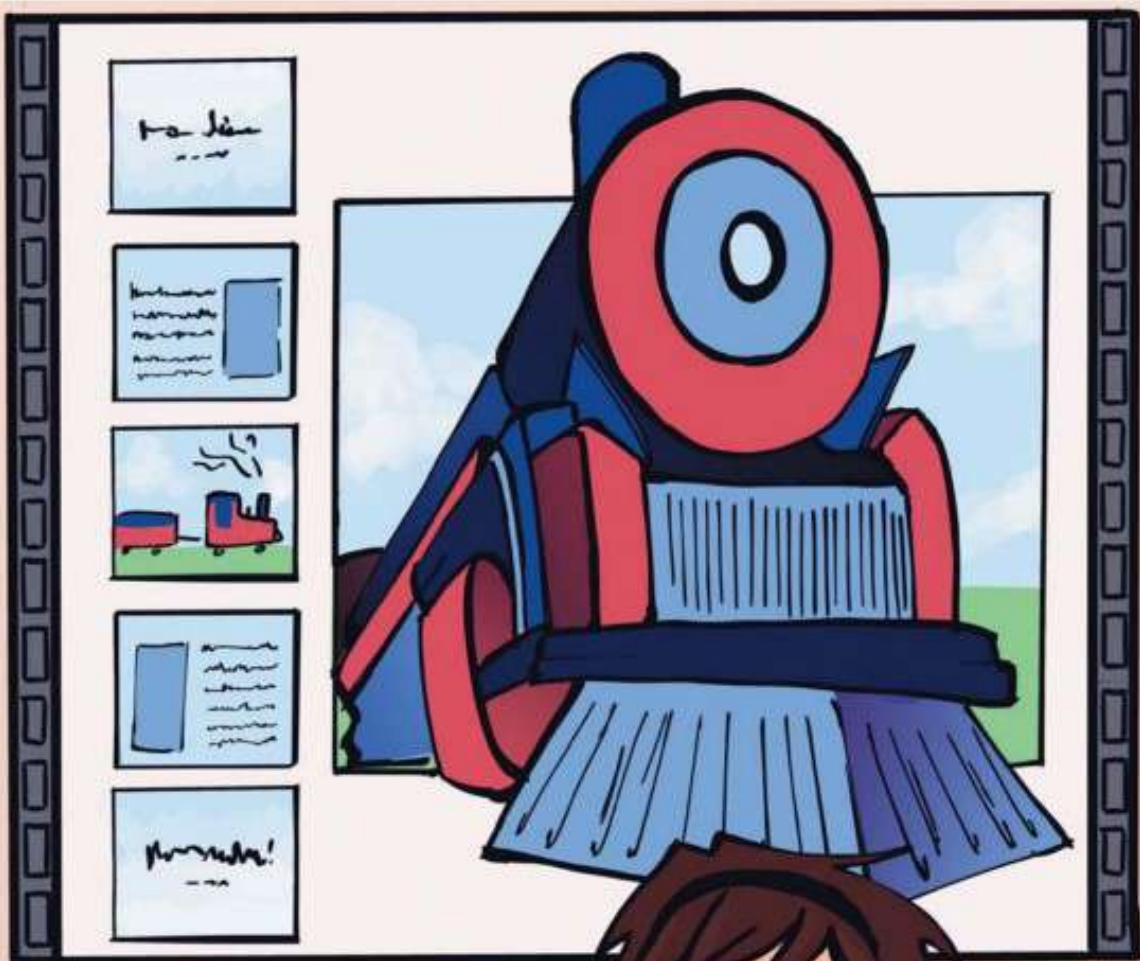
Rulează proiectul și bucură-te de efectele din Spațiu. Salvează proiectul, în Portofoliu digital, cu denumirea **Spațiu2**.

OBSERVĂ

Scena din proiectul Scratch.



Fig. 1.8 – Efecte aplicate personajelor



INCURSIUNE ÎN LUMEA PREZENTĂRIILOR DIGITALE



În această unitate vei învăța:

- să-ți construiești propria prezentare digitală cu ajutorul instrumentelor puse la dispoziție de aplicațiile pentru prezentări;
- să lucrezi în echipă pentru realizarea unei prezentări interdisciplinare, respectând regulile de ergonomie și design;
- să expui în fața unui auditoriu o prezentare realizată, respectând regulile elementare de susținere a unei prezentări.

Lecția 2

APLICAȚII PENTRU PREZENTĂRI DIGITALE

TERMENI NOI

Prezentarea digitală este un fișier în care sunt organizate diverse informații despre un anumit subiect. Prezentarea conține un set de ecrane sau folii digitale.

Diapozitivul (cadrul sau slide-ul) unei prezentări reprezintă folia digitală care poate conține: text, imagini, forme, diagrame, animații, efecte și sunete reprezentative pentru subiectul prezentării.

Aplicația digitală pentru prezentări este un software cu ajutorul căruia se editează diapozitivele și se poate reda conținutul electronic al întregii prezentări.

Gestionarea unei prezentări digitale poate fi realizată prin efectuarea următoarelor operații: creare, salvare, deschidere, redare și închidere.



Sigur, pe parcursul anului școlar trecut, la unele discipline studiate, ai prezentat numeroase teme sau proiecte din portofoliul personal.

În acest an școlar vei învăța să prezinți subiecte captivante, pe care să le organizezi electronic folosind: imagini, forme, efecte, animații, sunete, text și multe alte obiecte digitale.

Există numeroase aplicații cu ajutorul cărora poți realiza prezentări spectaculoase. Unele dintre cele mai cunoscute aplicații pentru prezentări sunt:

- **PowerPoint** – aplicația face parte din pachetul Microsoft Office, se instalează pe calculator, tabletă sau pe telefonul inteligent. Aplicația are și versiune online.
- **WPS Presentation** – aplicație de birou, care nu este gratuită, trebuie instalată și este funcțională pentru sistemele de operare: Windows, Linux, Android și MacOS.
- **Prezentări Google** – aplicație gratuită, care poate fi accesată după conectarea cu contul Google. Aplicația poate fi descărcată direct din Magazin Play, pe tabletă sau pe telefonul inteligent.
- **Libre Impress** – aplicația face parte din pachetul gratuit LibreOffice, care se instalează și este funcțional pentru sistemele de operare: Windows, Linux și MacOS.

OBSERVĂ

- 1) **Bara de titlu** conține denumirea prezentării
- 2) **File** cu denumiri sugestive pentru activitățile digitale
- 3) **Panglica** afișează Zone de activități
- 4) **Bara de derulare** poate fi verticală sau orizontală
- 5) **Bara de stare** conține diverse instrumente
- 6) **Panou** pentru vizualizarea diapozitivelor
- 7) **Diapozitiv/Cadru/Slide**

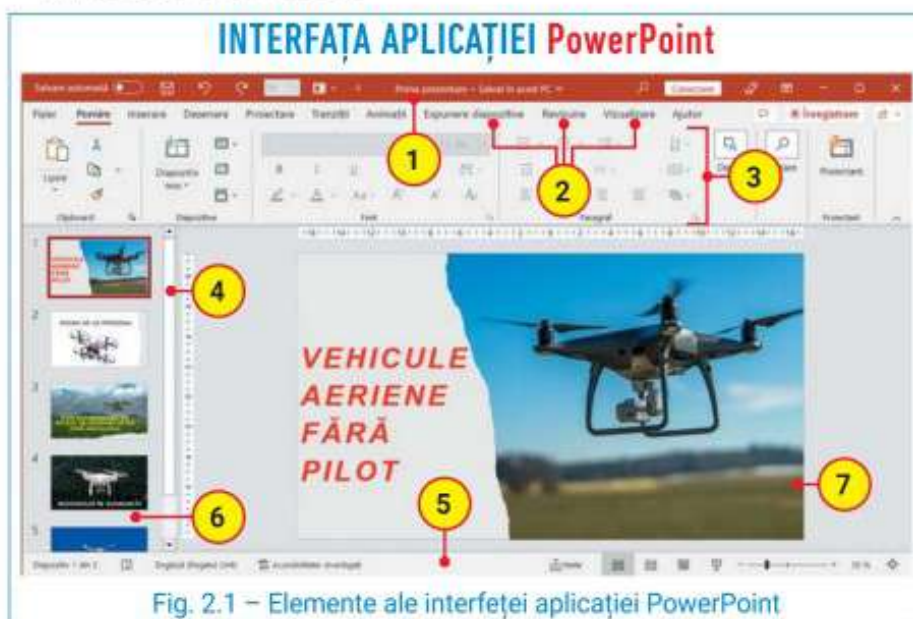


Fig. 2.1 – Elemente ale interfeței aplicației PowerPoint

INSTRUMENTE DE BAZĂ ALE APLICAȚIEI PowerPoint

Fiecare **Filă** conține **Zone de activități**. O **Zonă de activitate** poate conține **Grupe de activități**. Unele **Grupe de activități** pot conține **Zone cu subactivități**.



Fig. 2.2 – Aplicația PowerPoint, Grupe de activități

Bara de titlu a ferestrei aplicației PowerPoint are butoane utile pentru salvarea prezentării, anularea sau refacerea ultimei activități, o bară de acces rapid, opțiuni pentru afișarea panglicii și butoane pentru minimizarea, redimensionarea și închiderea ferestrei.

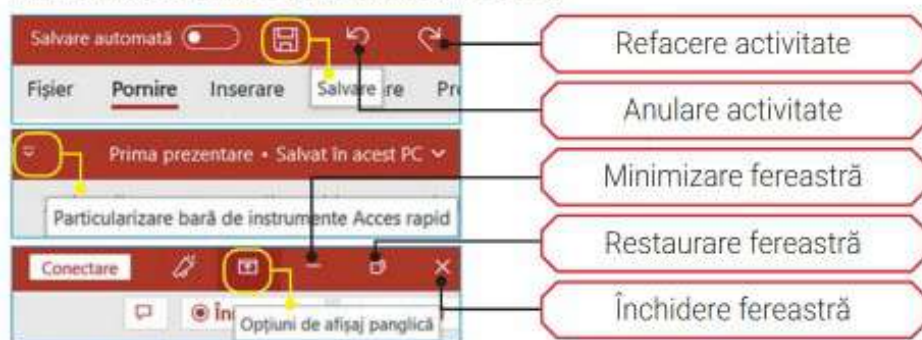


Fig. 2.3 – Aplicația PowerPoint, Instrumente utile din Bara de titlu



Fig. 2.5 – Elemente ale interfeței aplicației Prezentări Google

OBSERVĂ

- A. Zona de activități** denumită Diapozitive
- B. Grupa de activități** pentru inserarea imaginilor
- C. Zona cu subactivități** pentru diferite modalități de inserare a imaginilor
- D. Grupa de activități** pentru inserarea formelor

DESCOPERĂ

Meniul Inserare pentru aplicația Prezentări Google conține **Zone de activități**, care, la rândul lor au **Zone cu subactivități**.



Fig. 2.4 – Prezentări Google, Zonă cu subactivități pentru inserarea imaginilor

OBSERVĂ

- 1) **Bara de titlu** conține denumirea prezentării și date despre localizarea fișierului
- 2) **Meniuri** cu Zone de activități
- 3) **Panglică** cu butoane și activități
- 4) **Redarea**, cadru cu cadru, a întregii prezentări
- 5) **Bara de derulare** poate fi verticală sau orizontală
- 6) **Panou** pentru vizualizarea diapozitivelor
- 7) **Diapozitiv/Cadru/Slide**

ACTIVITATE PRACTICĂ

OPERAȚII DE GESTIONARE A PREZENTĂRILOR

DENUMIREA OPERAȚIEI

Crearea prezentării reprezintă generarea unui fișier. Pentru PowerPoint poți folosi combinația de taste **CTRL+N**.

Salvarea prezentării constă în memorarea fișierului într-o anumită locație.

Pentru PowerPoint poți folosi combinația de taste **CTRL+S**.



Fig. 2.6 – Aplicația PowerPoint, opțiunea Salvare ca

Deschiderea prezentării constă în accesarea unui fișier existent, salvat într-o anumită locație.

Pentru PowerPoint poți folosi combinația de taste **CTRL+O**.

Redarea prezentării constă în vizionarea diapozitivelor prezentării.

Ca să-ți fie mai ușor, poți descărca **Prima Prezentare**, de aici: <https://bit.ly/PrimaPrezentare>

Închiderea prezentării constă în închiderea fișierului.

Scanează codul QR alăturat pentru a urmări **principalele operații de gestionare a prezentărilor** realizate cu aplicația PowerPoint.

APLICAȚIA PowerPoint



Accesează aplicația, online sau instalată pe calculatorul tău. Din fila **Pornire** sau din grupul **Diapozitive**, alege **Diapozitiv nou**.

Accesează fila **Fișier** și alege **Salvare**. Pentru a alege calea de salvare selectează opțiunea **Salvare ca**. Poți salva fișierul în **Portofoliu digital**, cu denumirea **Prima Prezentare**. Fișierul va avea implicit extensia **.pptx**.



Fig. 2.7 – Salvarea fișierului Prima Prezentare

Accesează fila **Fișier** și alege **Deschidere**. Selectează calea către **Portofoliu digital** și alege fișierul **Prima Prezentare**. Poți insera, apoi, un nou diapozitiv, din fila **Pornire**, grupul **Diapozitive**, opțiunea **Diapozitiv nou**.

Accesează fila **Expunere diapozitive** și alege grupul **Pornire Expunere Diapozitive**. Alege, pe rând, toate opțiunile pentru vizionarea prezentării. Pentru vizionare mai poți folosi tasta **F5**.



APLICAȚIA Prezentări Google



Accesează aplicația, după ce te-ai conectat cu contul tău Google. Din meniul **Fișier**, alege **Nou** pentru a deschide un diapozitiv nou.

Prezentarea se salvează automat în Drive. Accesează bara de titlu, iar din partea stângă-sus poți denumi fișierul **Prima Prezentare**. Din meniul **Fișier**, alege **Descărcați** și poți astfel descărca fișierul cu extensia **.pptx**.

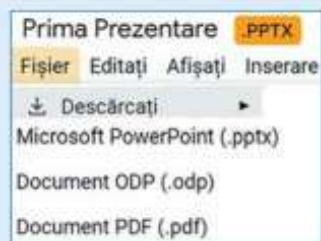


Fig. 2.8 – Descărcarea fișierului Prima Prezentare

Accesează meniul **Fișier** și alege **Deschidere**. Selectează locația unde se află fișierul **Prima Prezentare**, apoi apasă butonul **Deschideți**. Poți insera, apoi, un nou diapozitiv din meniul **Fișier**, opțiunea **Nou**.



Fig. 2.9 – Redarea prezentării

Închide fișierul, prin clic pe butonul de închidere (X) al ferestrei de lucru.

Închiderea fișierului online o poți realiza cu combinația de taste **CRTL+W**. Închiderea unei ferestre o poți realiza cu combinația de taste **ALT+F4**.

FIȘĂ DE LUCRU

APLICAȚII PENTRU PREZENTĂRI DIGITALE

- 1) Stabilește valoarea de adevăr a următoarelor enunțuri (A – Adevărat sau F – Fals).
 - a) Prezentarea digitală conține un set de folii electronice numite **diapozitive**.
 - b) Cu **aplicația PowerPoint** pot fi realizate prezentări numai în mediul online.
 - c) **Bara de stare** a unei prezentări conține titlul prezentării.
 - d) **Filele** aplicațiilor conțin **Zone de activități**, care, la rândul lor, pot conține **Zone cu subactivități**.
- 3) Asociază fiecărui simbol din prima linie denumirea corespunzătoare din a doua linie.

A) 	B) 	C) 
a) Anulare activitate	b) Salvare fișier	c) Restaurare fereastră

5) PORTOFOLIU

Deschide o aplicație pentru prezentări și realizează o prezentare cu 4 diapozitive, conform următoarelor cerințe.

- a) Inserează un diapozitiv nou de tip **Titlu diapozitiv**. Scrie, în prima casetă, titlul „Vehicule aeriene fără pilot”, iar în a doua casetă scrie-ți numele.
- b) Inserează un diapozitiv de tip **Titlu și conținut**. În prima casetă scrie titlul „Tipuri de drone”. În a doua casetă, sub titlu, scrie pe rânduri diferite: „cu un rotor, cu mai multe rotoare, cu aripi fixe, cu aripi hibride”.
- c) Inserează un nou diapozitiv de tip **Titlu și conținut**. În prima casetă scrie titlul „Utilizarea dronelor”. În a doua casetă, sub titlu, scrie pe rânduri diferite: „transport, agricultură, meteorologie, cartografiere, înregistrări video personale”.
- d) Inserează un diapozitiv de tip **Doar titlu** și scrie, în caseta text, „Mulțumesc pentru vizionare!”.
- e) Salvează, în folderul **Portofoliu digital**, fișierul cu denumirea **Vehicule**. Salvează fișierul, cu diferite extensii: **pptx, ppt, pdf**.

- 2) Asociază fiecărei denumiri din prima linie instrumentul corespunzător (Fig. 2.10) folosit pentru realizarea unei prezentări, din a doua linie.



Fig. 2.10 – Panglică cu activități

A) Diapozitiv nou	B) Pornire	C) Diapozitive
a) Filă cu activități	b) Zonă de activități	c) Grupă de activități

- 4) Accesează o aplicație pentru prezentări și alege opțiunea pentru inserarea unui diapozitiv nou. Descoperă și analizează, împreună cu un coleg de clasă, tipurile de diapozitive care pot fi inserate.

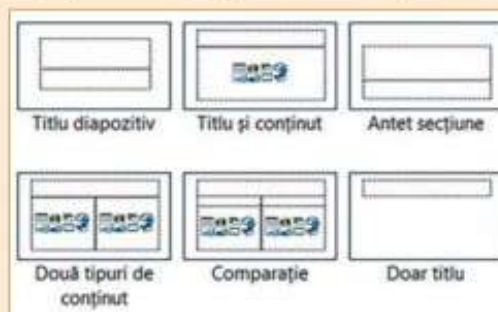


Fig. 2.11 – Tipuri de diapozitive

RETINE!

Aplicația pentru prezentări este un software cu ajutorul căruia poți realiza o prezentare digitală. Aplicațiile pot fi accesate online sau pot fi descărcate pe calculator, telefon sau pe tabletă. Unele aplicații sunt gratuite, altele sunt contra cost.

Prezentarea digitală este un fișier care conține informații despre o anumită temă. Informațiile sunt organizate în **diapozitive** (folii sau cadre) sub formă de: text, imagini, diagrame, animații, efecte, sunete etc.