

REVISTA GIMNAZIAL

INFORMATICĂ ȘI TIC

NR.1/2023

LITERA



LICITAȚIA DE
MANUALE ȘCOLARE
2023



STRESUL
EXAMENELOR,
ADOLESCENTUL ȘI
PĂRINTELE



CURSURI DIGITALE
ONLINE, GRATUITE
PENTRU PROFESORI
www.cursuridigitale.ro

02

- LICITAȚIA DE MANUALE ȘCOLARE ORGANIZATĂ DE MINISTERUL EDUCAȚIEI ÎN 2023

03

- ETAPELE DE ALEGERE A MANUALELOR
- DE CE SĂ ALEGEȚI MANUALELE LITERA APROBATE DE MINISTERUL EDUCAȚIEI 2023?

04

- **MANUALUL DE INFORMATICĂ ȘI TIC** APROBAT DE MINISTERUL EDUCAȚIEI 2023

05

- CE SPUN REFERENȚII ȘTIINȚIFICE DESPRE MANUALUL DE INFORMATICĂ ȘI TIC DE LA EDITURA LITERA?
- MANUALE DE INFORMATICĂ ȘI TIC PENTRU GIMNAZIU

06-08

- STRUCTURA MANUALULUI

09

- INSTRUCȚIUNI DE UTILIZARE A MANUALULUI DIGITAL LITERA

10

- 10 MOTIVE PENTRU CARE SĂ ALEGEȚI MANUALUL DE INFORMATICĂ ȘI TIC DE LA EDITURA LITERA

11

- DESPRE **LITERA EDUCAȚIONAL**
- CURSURI ONLINE GRATUITE PENTRU PROFESORI **WWW.CURSURIDIGITALE.RO**

12-14

- PSIHOLOG DR. SANDRA O'CONNOR: *STRESUL EXAMENELOR, ADOLESCENTUL ȘI PĂRINTELE*

LICITAȚIA DE MANUALE ȘCOLARE ORGANIZATĂ DE MINISTERUL EDUCAȚIEI ÎN 2023

La începutul acestui an, Ministerul Educației a demarat procedura de licitație a manualelor pentru clasa a VI-a, în urma încetării Acordurilor Cadru pentru cele existente. Obiectivul principal al acestei licitații a fost achiziția de manuale școlare, care să reușească să ofere sistemului de învățământ preuniversitar materiale corespunzătoare din punctul de vedere al conținutului științific și adaptate nivelului de vârstă al elevilor. Ca și la licitația de manuale școlare anterioare organizată de Ministerul Educației, Editura Litera este editura cu cele mai multe manuale declarate câștigătoare în urma evaluării.

- Limba și literatura română
- Matematică
- Biologie
- Istorie
- Geografie
- Informatică și TIC
- Fizică
- Educație tehnologică și aplicații practice
- Educație socială
- Consiliere și dezvoltare personală
- Religie – cultul ortodox

Pentru orice informații suplimentare, ne puteți contacta telefonic sau prin Whatsapp la numărul de telefon: 0746290648. Pentru o comunicare cât mai ușoară, salvați numărul în agenda telefonului.

NOILE MANUALE APROBATE DE MINISTERUL EDUCAȚIEI, ÎN URMA LICITAȚIEI 2023, SE POT OBȚINE GRATUIT, PENTRU FIECARE ELEV, DOAR ÎN BAZA ALEGERILOR FĂCUTE DE CĂTRE CADRELE DIDACTICE. IATĂ PAȘII PE CARE TREBUIE SĂ ÎI URMAȚI ÎN ALEGEREA ACESTORA:

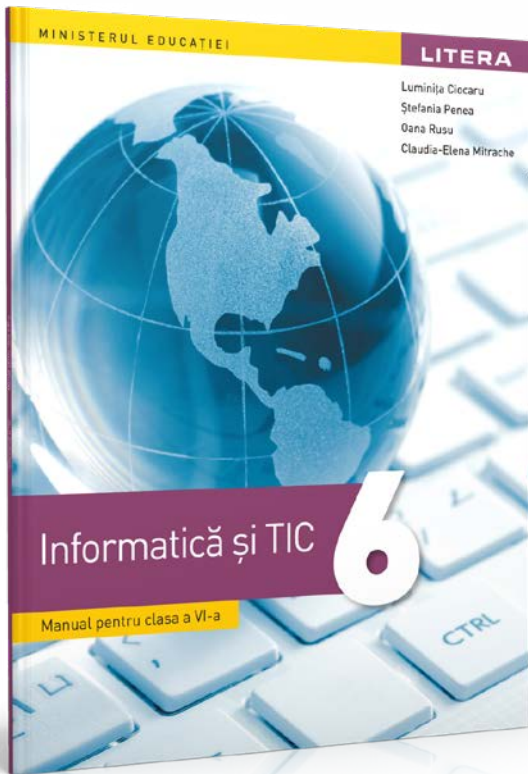
- 1 Accesați site-ul **www.manuale.edu.ro** și selectați clasa și disciplina care vă interesează.
- 2 Consultați oferta de manuale existentă pentru respectiva disciplină. Răsfoiți integral manualele propuse, deschideți aplicațiile multimedia interactive de învățare, apăsând pe iconițele indicate.
- 3 Alegeți manualul potrivit stilului dumneavoastră de predare și grupului de elevi pe care îl coordonați.
- 4 În ședința catedrei/ariei curriculare, anunțați alegerea dumneavoastră, pentru consemnarea acesteia în procesul-verbal.
- 5 Procesul-verbal este avizat de către director și se înregistrează la secretariatul unității de învățământ în care s-a desfășurat procesul de selecție a manualelor școlare.
- 6 Persoana delegată de școală înregistrează comenzile și le trimite către responsabilul cu manualele școlare de la nivelul ISJ/ISMB.
- 7 Manualele comandate ajung în școală și vor fi distribuite fiecărui elev, pentru ca dumneavoastră să puteți folosi în fiecare oră atât suportul tipărit, cât și varianta digitală a manualului.

DE CE SĂ ALEGEȚI MANUALELE LITERA APROBATE DE MINISTERUL EDUCAȚIEI ÎN 2023?

- ✓ Manualele Litera aprobate de Ministerul Educației în 2023 sunt elaborate de autori de prestigiu, profesori cu experiență la catedră, condiție care asigură o calitate metodică și pedagogică deosebită.
- ✓ Manualele Litera au fost declarate câștigătoare pe baza punctajelor obținute la evaluarea calității științifice și constituie o resursă utilă în formarea competențelor prevăzute în programă.
- ✓ Cuprind sarcini de lucru corelate cu experiențele personale ale copiilor și asigură ancorarea în realitate a cunoștințelor și abilităților dobândite.
- ✓ Editura Litera este partenerul de nădejde al profesorilor, oferind continuitate în pregătire, prin editarea de manuale și materiale didactice pe parcursul tuturor anilor de școală.
- ✓ Autorii manualelor pun la dispoziția profesorilor planificările calendaristice și ghiduri cu informații suplimentare, fișe de lucru, evaluări suplimentare.
- ✓ Editura Litera, prin parteneriatele pe care le are cu instituții care furnizează programe de formare, oferă cadrelor didactice oportunitatea de formare profesională, prin cursuri online realizate pe platforma **www.cursuridigitale.ro**. La absolvirea cursurilor, cadrele didactice primesc adeverințe care vor servi la completarea dosarului de formare profesională.
- ✓ Editura Litera organizează conferințe naționale periodice, dedicate profesorilor.
- ✓ Editura Litera oferă informații la zi, suport și consiliere tuturor dascălilor prin intermediul Clubului Profesorilor din România ([f](#)/Clubul Profesorilor din Romania cu peste 20 000 de membri) și Litera Educațional ([f](#)/Litera Educational).

INFORMATICĂ ȘI TIC

Luminița Ciocar, Ștefania Penea, Oana Rusu,
Claudia-Elena Mitrache



- copertă broșată
- 96 de pagini
- 205 × 260 mm
- interior color

Manualul Litera pentru disciplina *Informatică și TIC* a fost realizat pe baza curriculumului național și a Programei școlare aprobate prin Ordinul ministrului educației naționale și cercetării științifice nr. 3393/28.02.2017.

Prima unitate de învățare, *Prezentări*, abordează principalele elemente de interfață ale unor aplicații de realizare a prezentărilor. Manualul acordă atenție structurii și operațiilor de editare a unei prezentări, dar și regulilor elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea și susținerea unei prezentări. În a doua unitate, *Internet*, accentul se pune nu numai pe operațiile specifice transmiterii mesajelor electronice, ci și pe măsurile de siguranță în utilizarea internetului, protecția datelor personale și

regulile elementare de comunicare în mediul online. În următoarea unitate, *Animații grafice și modele 3D*, sunt prezentate elemente de interfață, instrumente de bază și operații de gestionare a unor aplicații de animație grafică, în stil creativ și riguros. În ultima unitate de învățare, *Algoritmi*, sunt prezentate structurile repetitive și modalitățile de reprezentare a acestora prin blocuri grafice din Scratch 3.0. Învățarea acestor structuri este prezentată sub forma jocurilor digitale, care sunt explicate și implementate pas cu pas.

Manualul este organizat într-o formă de prezentare atractivă și interactivă, respectând principiile pedagogice moderne, astfel încât să faciliteze și studiul individual, și procesul de autoevaluare. Noțiunile teoretice sunt prezentate clar și într-o succesiune logică, ușor de urmărit, fiind îmbinate cu noțiunile aplicative interdisciplinare, detaliat exemplificate, folosind imagini și scripturi sugestive.

MOTIVAȚIA ALEGERII MANUALULUI DE INFORMATICĂ ȘI TIC

Autorii noului manual vă lansează invitația de a călători cu diferite mijloace de transport, în lumea reală și virtuală. Elevii, profesorii și părinții sunt încurajați să vină la școală și să combată împreună fenomenul absenteismului școlar. Activitățile practice propuse în varianta online și în cea tipărită promovează aplicabilitatea, creativitatea și gândirea critică, după scenariile funcționale și originale.

Profesorul deschide ușile, elevul parcurge traseul cunoașterii digitale, dar are inițiative și idei!

Manualul promovează transportul tehnicilor inovatoare și al competențelor digitale, de la prima la ultima pagină!

PUNCTELE FORTE ALE MANUALULUI

1. Incursiune în lumea **PREZENTĂRILOR** digitale
2. Navigarea pe **INTERNET** în lumea mesajelor electronice
3. Povestiri în lumea **ANIMAȚIILOR GRAFICE ȘI A MODELELOR 3D**
4. Călătorie cu **ALGORITMI** printre jocuri digitale

CE SPUN REFERENȚII ȘTIINȚIFICI DESPRE MANUALUL DE INFORMATICĂ ȘI TIC DE LA EDITURA LITERA?

„Manualul este foarte bine structurat, conținând 15 lecții, organizate în 4 unități de învățare, precum și o ultimă recapitulare și evaluare finală, toate respectând domeniile și conținuturile din programa școlară a disciplinei. La începutul fiecărei unități de învățare sunt menționate competențele specifice, iar la sfârșitul său există o temă recapitulativă și un test de evaluare. Lecțiile sunt însoțite de activități de învățare-evaluare interactive, cu caracter aplicativ, care ajută la formarea competențelor specifice corespunzătoare. Varianta digitală a manualului cuprinde, în plus, exerciții interactive, jocuri educaționale, animații, filme și simulări.

Comparativ cu alte manuale școlare pentru Informatică și TIC, consider faptul că prezentul manual se remarcă prin următoarele aspecte inovatoare, care facilitează asimilarea de către elevii de gimnaziu, într-un mod atractiv și plăcut, a unor noțiuni teoretice și practice de informatică: structura repetitivă cu ajutorul căreia elevii vor învăța despre utilitatea, diversitatea mijloacelor de transport și evoluția acestora în timp. Sunt de remarcat: diversitatea exemplelor de utilizare a animațiilor grafice și a modelelor 3D, sursele de documentare sub formă de linkuri și coduri QR, precum și prezentarea grafică de excepție.

Recomand cu căldură Editurii Litera publicarea manualului în forma actuală, apariția sa fiind benefică pentru învățământul românesc gimnazial de specialitate.”

Conf. univ. dr. Radu-Eugen Boriga,

Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea din București

„Fiecare unitate de învățare din manual este concepută ca suport temeinic pentru recapitulare și evaluare, pentru recuperare, ameliorare și, nu în ultimul rând, dezvoltare. Accentul continuu pe evaluarea formativă este un alt aspect căruia i s-a acordat o atenție aparte.

Toată considerația către autori, către strădania rodnică de a continua traseul inițiat în clasa a V-a, către efortul de a adăuga complexitatea și mirajul jocului conceput prin strategii euristice, dar și către mijloacele originale de călătorie bine gândită interdisciplinar. Un manual serios și jucăuș în același timp!”

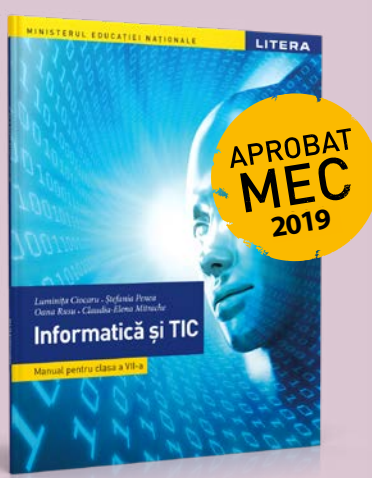
Prof. Marilena Frîncu,

Liceul Greco-Catolic „Timotei Cipariu”, București

MANUALE DE INFORMATICĂ ȘI TIC LITERA PENTRU GIMNAZIU



Manual pentru clasa a V-a
Luminița Ciocar,
Ștefania Penea, Oana Rusu,
Claudia-Elena Mitranche



Manual pentru clasa a VII-a
Luminița Ciocar, Ștefania Penea,
Oana Rusu, Claudia-Elena Mitranche



Manual pentru clasa a VIII-a
Luminița Ciocar,
Ștefania Penea, Oana Rusu,
Claudia-Elena Mitranche

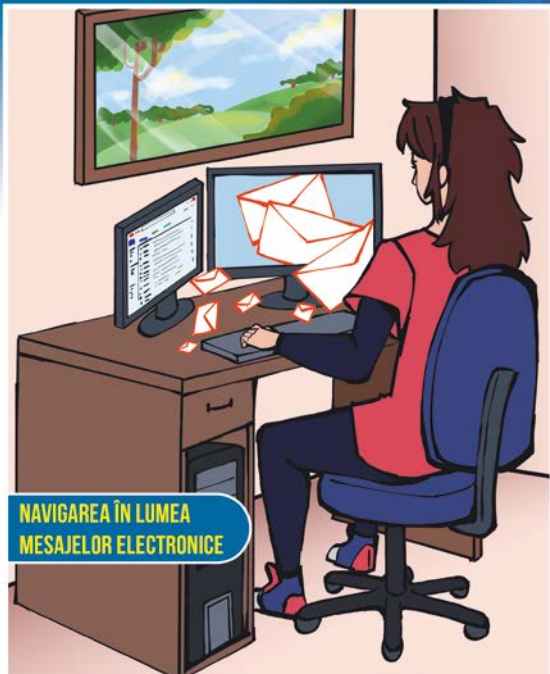
Manualul cuprinde:

- 4 unități de învățare;
- 16 fișe de lucru;
- 4 teste de recapitulare;
- 4 teste de evaluare recapitulare și evaluare finală;
- fișa de observare a comportamentului;
- 48 de idei de proiecte și portofoliu;
- 43 de activități multimedia de învățare de tip static;
- 27 de activități multimedia de învățare de tip video;
- 20 de activități multimedia de învățare de tip interactiv.

Pagină de CUPRINS

Informatică și TIC • manual pentru clasa a VI-a	
CUPRINS	
Lecția 1 • Recapitularea și evaluarea cunoștințelor din clasa a V-a.	7
INCURSIUNE ÎN LUMEA PREZENTĂRIILOR 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

Unitatea 2
INTERNET



NAVIGAREA ÎN LUMEA MESAJELOR ELECTRONICE
31

În această unitate vei învăța:

- să navighezi în siguranță pe internet și să folosești responsabil serviciul de poștă electronică;
- să creezi și să gestionezi un cont de e-mail cu ajutorul căruia să comunici, în mediul online, prin intermediul mesajelor electronice;
- să realizezi miniproiecte digitale cu conținut util pentru comunicarea, în siguranță, în mediul online.

Competențe specifice: 1.3, 2.2, 3.3

Pagini de LECȚIE

Informatică și TIC • manual pentru clasa a VI-a
Unitatea 3 | Animații grafice și modele 3D

Lecția 10 OBIECTELE 3D ÎN ANIMAȚII

DESCOPERĂ

Vizualizarea animațiilor grafice 3D poate fi realizată cu ochelari VR.



Fig. 10.1 – Ochelari VR

Cardboard Google este o aplicație gratuită VR care se poate instala pe tabletă sau pe telefonul inteligent, cu sistem de operare Android sau iOS, de aici: <https://cardboard.en.uptodown.com/>



Fig. 10.2 – Ochelari vizualizare telefon



Animațiile grafice 3D te pot ajuta să înțelegi desfășurarea multor fenomene din natură. Simulările 3D ale mișcării planetelor în Univers și ale rotației Pământului sunt benefice pentru promovarea învățării și contribuie la explicarea evenimentelor din lumea reală.

Simularea realistă sau imaginativă a unui mediu 3D se numește **Realitate Virtuală** și este cunoscută sub denumirea de **VR** (Virtual Reality). Mediile VR pot fi realizate cu aplicații personalizate care se pot instala pe telefonul inteligent, pe tabletă sau pe calculator. Exemple de aplicații: Discovery VR, Arte 360 VR, Cardboard Google, Oculus Rift, CoSpaces Edu, Vortals etc.

Pentru vizualizarea mediilor VR trebuie să te scufunzi complet într-o lume virtuală folosind **ochelari VR** (Fig. 10.1).

Deoarece tehnologia este într-o continuă actualizare au apărut aplicații care generează fișiere VR ce pot fi vizualizate fără ochelari VR.

De exemplu aplicația **Cardboard Google** se poate instala pe telefonul inteligent. Aceasta se introduce într-un dispozitiv din carton cu lentile și poți vizualiza medii 3D VR (Fig. 10.2).

Aplicația îți permite să realizezi miniproiecte similare cu mediile din **jocurile digitale pentru copii**. Biblioteca cu personaje este ușor de accesat, iar aplicația are încorporate diverse miniproiecte școlare (Fig. 10.3).

APLICAȚIA VR Cardboard Google



Fig. 10.3 – Vizualizare VR, aplicația Cardboard Google

OBSERVA

- 1) Telefon inteligent
- 2) Dimensiune mediu 3D
- 3) Setare vizualizare lentile
- 4) Animație 3D

48

OBIECTELE 3D ÎN APLICAȚIA Paint 3D

Folosirea obiectelor 3D este spectaculoasă, iar proiectele realizate cu acestea îți oferă o experiență vizuală plăcută.

Realizarea unui ansamblu cu obiecte 3D pentru prezentarea unui mediu real sau imaginar necesită răbdare, imaginație, creativitate și mult timp pentru lucru.

Aplicația Paint 3D are numeroase instrumente de lucru pentru imagini, forme, text, efecte etc cu ajutorul cărora poți realiza proiecte 3D. Aplicația se poate lansa din meniul Start al sistemului de operare Windows. Pentru a începe un nou proiect selectează opțiunea **Nou**. În Zona de lucru, există obiectul **pânză 2D** cunoscut din aplicația Paint.

Obiecte și modele 3D

Prin accesarea meniului **Forme 3D**, în Zona de lucru, se pot insera obiecte și modele 3D (Fig. 10.4). Prin accesarea meniului **Biblioteca 3D** se pot insera, din mediul online, forme și modele 3D spectaculoase (Fig. 10.7).

OBSERVA

În meniul Pânză există opțiunile de activare/dezactivare a afișării și a **transparenței** pânzei 2D din Zona de lucru.



Fig. 10.5 – Opțiunile afișare și transparență

Scanează următorul cod QR pentru a urmări mișcarea și controalele de acțiune asupra obiectelor 3D, în aplicația Paint 3D.





Fig. 10.4 – Obiecte și modele 3D

Text 3D

Prin accesarea meniului **Text**, în Zona de lucru, se pot insera caractere 2D și 3D, cărora le poți atribui diferite fonturi. Cu instrumentele puse la dispoziție de aplicație, asupra tuturor obiectelor 3D, poți efectua operații de editare: copiere, lipire, decupare, ștergere, grupare, colorare etc.

La final, după ce ai inserat și editat obiectele în Zona de lucru, fișierul poate fi salvat ca: Imagine 2D, Model 3D, Video sau Proiect 3D.



Fig. 10.6 – Text 3D

CONTROLUL OBIECTELOR ÎN Paint 3D



Fig. 10.7 – Interfața aplicației Paint 3D

OBSERVA

- 1) Control jos – Răsucire
- 2) Control dreapta – Răsturnare
- 3) Control sus – Rotire
- 4) Control stânga – Glisare înainte-înapoi

49

RECAPITULARE

Sarcini de lucru Echipa 1

Deschide aplicația pentru prezentări și într-un diapozitiv de tip Necompletat inserează:

- un fundal adecvat pentru anotimpul primăvara;
- textul „Primăvara”, în stâng-sus. Aplică acestui text un efect de animație, care va porni la clic pe mouse;
- imagini cu: un copac, o frunză, o floare și o imagine cu iarbă. Copiază, lipește și rotește imaginile pentru a crea un copac cu frunze și flori. Adaugă imaginea cu iarbă la baza diapozitivului. Aplică pentru frunze și flori animații de tip Pomire cu precedentul;
- imaginea unui tren sau construiește trenul din forme. Aplică pentru tren un efect de animație de tip Căi de mișcare, Linii, de la stânga la dreapta, cu durata de două secunde.

Salvează prezentarea, în Portofoliul digital, cu denumirea **Echipa1**.

Sarcini de lucru Echipa 2

Echipa 2 citește cu atenție sarcinile de lucru ale primei echipe. Actualizează cerințele pentru anotimpul „Vara”. De exemplu, înlocuiește florile cu fructe și inserează, în dreapta-sus, o formă de tip Soare.

Salvează prezentarea, în Portofoliul digital, cu denumirea **Echipa2**.

PREZENTĂRI DIGITALE ÎN ECHIPĂ

În această unitate de învățare ai realizat multe prezentări digitale. Lecție după lecție, competențele tale digitale au evoluat. Diapozitivele au căpătat viață, obiectele s-au animat, sunetele și tranzițiile te-au captivat.

Acum, la ora de recapitulare, a venit momentul să lucrezi în echipă cu colegii tăi de clasă. Împreună, veți realiza prezentarea „Trenul călător printre anotimpuri zburător!”.

Grupați-vă în patru echipe, pentru fiecare anotimp câte o echipă. Fiecare echipă va realiza propria prezentare, care are un singur diapozitiv, de tip Necompletat (Fig. R1.1 și Fig. R1.3).

Citiiți cu atenție sarcinile de lucru corespunzătoare echipei. Ca să vă fie mai ușor, imagini și materiale ajutătoare puteți descărca, de aici: <https://bit.ly/TrenCalator>

ATENȚIE! EVITAȚI GREȘELILE TIPICE. TESTAȚI ȘI ORGANIZAȚI ANIMAȚIILE.

- Nu încărcăți diapozitivul cu imagini, forme și text. Inserați strictul necesar.
- Testați ordinea derulării efectelor de animație. Dacă este nevoie, din Panoul de animații, schimbați ordinea animațiilor printr-o simplă tragere a acestora, cu mouse-ul.
- Potriviiți timpul de derulare al efectelor, astfel încât să obțineți la final animația dorită.

După ce ați realizat toate sarcinile de lucru, colaborați și reuniți cele patru diapozitive într-o singură prezentare. Salvați prezentarea finală, în Portofoliul digital, cu denumirea **RecapitularePrezentări**. Felicitări pentru lucrul în echipă!

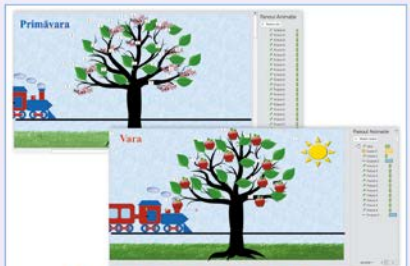


Fig. R1.1 – Sarcini de lucru pentru Echipa 1 și Echipa 2

FIȘA DE OBSERVARE A COMPORTAMENTULUI ELEVULUI

Iată, ai ajuns la finalul acestei unități de învățare! Este timpul să completezi fișa de observare a comportamentului elevului. Ca să-ți fie mai ușor, realizează o prezentare care, într-un diapozitiv de tip Două conținuturi, să conțină această fișă (Fig. R1.2).

Atribue fiecare comportament o variantă de răspuns. Poți realiza atribuirea prin inserarea formelor de tip săgeată, între cele două tabele. Designul prezentării, tipul formelor și efectele de animație atribuite textului rămân la alegerea ta.

La finalul orei de recapitulare discută cu profesorul de Informatică și TIC și analizează răspunsurile alese.

Salvează prezentarea, în Portofoliul digital, cu denumirea **Fișa**.



Fig. R1.2 – Fișă de observare, Unitatea 1 – Prezentări

Sarcini de lucru Echipa 3

Echipa 3 citește cu atenție sarcinile de lucru ale primei echipe. Actualizează cerințele pentru anotimpul „Toamna”. De exemplu, aplică frunzelor diferite culori și inserează forme de tip Nor.

Salvează prezentarea, în Portofoliul digital, cu denumirea **Echipa3**.

Sarcini de lucru Echipa 4

Echipa 4 citește cu atenție sarcinile de lucru ale primei echipe. Actualizează cerințele pentru anotimpul „Iarna”. De exemplu, inserează o imagine cu un om de zăpadă și forme de tip Oval pentru a simboliza fulgii de zăpadă.

Salvează prezentarea, în Portofoliul digital, cu denumirea **Echipa4**.

PREZENTAREA FINALĂ

Fiecare echipă copiază celelalte trei diapozitive și realizează o prezentare cu patru diapozitive. Aplică tranziții diapozitivelor pentru a prezenta animat mișcarea trenului călător.

Scanează următorul cod QR pentru a urmări efectele de animație și tranziții din prezentarea **Trenul călător printre anotimpuri zburător!**



Fig. R1.3 – Sarcini de lucru pentru Echipa 3 și Echipa 4

AUTOEVALUARE

Subiectul I – 4 puncte

- Cunoașterea simbolurilor din interfața aplicațiilor 4x 0,50 p
- a) Cunoașterea definiției animațiilor 0,40 p
- b) Cunoașterea aplicațiilor pentru animații 0,40 p
- 2c) Cunoașterea mediilor 3D 2x 0,40 p
- 2d) Cunoașterea animațiilor personajelor 0,40 p

Subiectul II – 5 puncte

- Căutarea și organizarea informațiilor interdisciplinare 1 p
- Realizarea animației 3D: design, mișcare, efecte 3x 1 p
- Salvarea animației 0,50 p
- Originalitate 0,50 p

INDICAȚII

Pentru rezolvarea subiectelor poți reciti informațiile de la pagina:

Subiectul I	Pagina
1) Interfața aplicațiilor	44, 49
2a) Animații 2D și 3D	44, 45
2b) Realizarea animațiilor	49, 50
2c) Simularea mediilor 3D VR	48
2d) Animația personajelor	52, 53

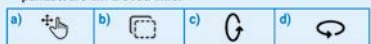
Subiectul II	Pagina
1) Animații grafice digitale 3D	46, 50
3) Testarea și depanarea animațiilor	50, 51

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

EVALUARE ÎN LUMEA ANIMAȚIILOR GRAFICE

Subiectul I. Accesează aplicația Notepad și creează un fișier text. Salvează fișierul cu denumirea **EvaluareU3.txt** în folderul Portofoliu digital. Scrie în fișier, pe rânduri diferite, răspunsul corect pentru următoarele subiecte.

1) Asociază fiecărui simbol din prima linie denumirea corespunzătoare din a doua linie.



- | | | | |
|--------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|
| i) Răsucire obiect | ii) Rotire obiect | iii) Ordonare obiect | iv) Afișare controale |
|--------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|

2) Citește cu atenție următoarele enunțuri și completează-le, folosind cuvintele scrise între paranteze (*realistă, costume, cadre, software, imaginativă*).

- Animația reprezintă o iluzie a mișcării, creată prin derularea succesivă a mai multor ...
- Aplicația pentru animații este un ... cu ajutorul căruia se editează cadrele și se poate reda animația, în format digital.
- Simularea ... sau ... a unui mediu 3D se numește Realitate Virtuală și este cunoscută sub denumirea de VR (Virtual Reality).
- Într-o poveste digitală cu animații, un personaj din mediul grafic interactiv poate avea mai multe ...

Subiectul II. Realizează animația grafică 3D cu titlul „Aerostatul dirijabil”.

- Caută, pe internet, informații și imagini despre aerostatul Zeppelin, primul dirijabil cilindric cu motor. Acest vehicul a fost utilizat la transportul de persoane și de mărfuri.
- Realizează o prezentare PowerPoint cu un singur diapozitiv. Inserează obiecte 3D pentru a simula zborul dirijabilului într-un mediu aerian 3D. Designul, animațiile și efectele de mișcare rămân la alegerea ta.
- Nu uita să testezi zborul și să stabilești ordinea obiectelor din animații. Exportă prezentarea GIF animat, în Portofoliul digital, cu denumirea **Dirijabil**.



Fig. E3 – Dirijabilul Zeppelin

VARIANTA DIGITALĂ



Varianta digitală cuprinde integral conținutul manualului în variantă tipărită, având în plus exerciții interactive, jocuri educaționale, animații, filme și simulări.

Toate acestea au obiectivul de a aduce 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.

Manualul digital este *responsive*: conținutul se poate citi în cele mai bune condiții pe orice dispozitiv, inclusiv tabletă și telefon mobil, rearanjându-se în funcție de dimensiunea ecranului pe care rulează.

Butonul AJUTOR

deschide ghidul de utilizare a manualului digital.

Butonul CUPRINS

deschide cuprinsul manualului digital și permite deschiderea de Capitle/Lecții.

Butoanele de navigare

permit parcurgerea manualului și deschiderea unei anumite pagini.



Activități de tip static – deschide activități de tip static, care se derulează cu ajutorul butoanelor de navigare. Cuprinde: desene, fotografii, simboluri, informații suplimentare.



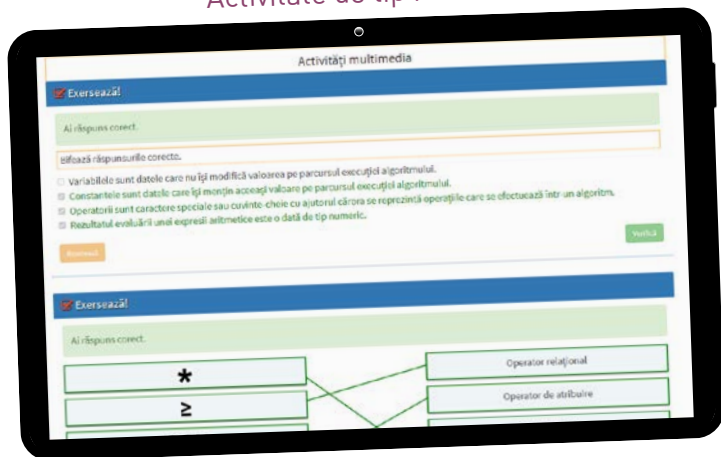
Activități de tip animat – indică elemente care se găsesc în partea de jos a paginii. Cuprinde animații sau filme. Pentru vizionare, se activează butonul *Redă* (▶).



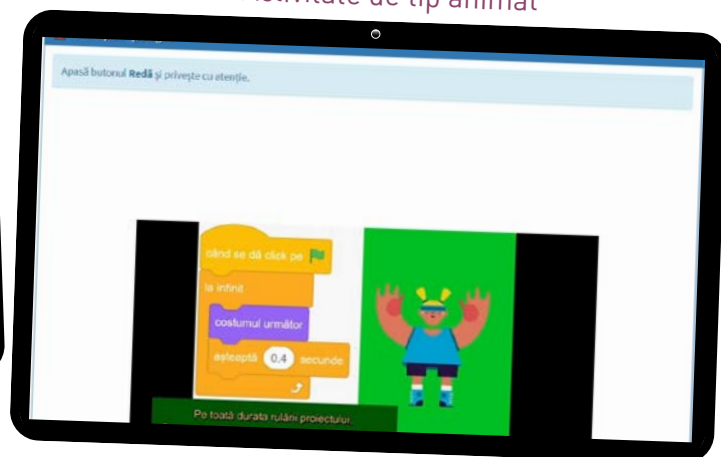
Activități de tip interactiv – indică elemente situate în partea de jos a paginii, de tipul: *Asociază*, *Bifează*, *Scrie de la tastatură*, *Selectează*. Butoanele de validare sunt: *Resetează* (care aduce exercițiul la starea lui inițială) și *Verifică* (prin care se verifică rezolvarea). Utilizatorul are la dispoziție trei încercări de a răspunde corect, după care răspunsul corect este afișat automat. Cuprinde exerciții de alegere duală, de alegere multiplă, de asociere, de completare, de ordonare etc.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI MULTIMEDIA INTERACTIVE DE ÎNVĂȚARE

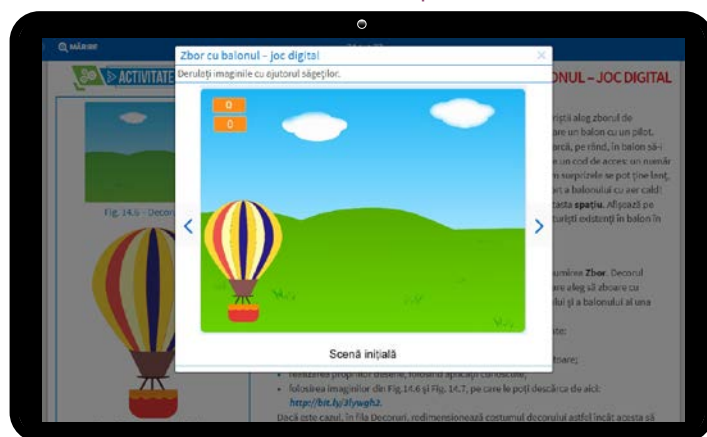
Activitate de tip interactiv



Activitate de tip animat



Activitate de tip static



10 ARGUMENTE PENTRU CARE SĂ ALEGEȚI MANUALUL DE INFORMATICĂ ȘI TIC DE LA EDITURA LITERA



- 1.** Acest manual este foarte bine structurat, respectă domeniile și conținuturile din programa școlară a disciplinei Informatică și TIC, într-un mod creativ și original. Toate lecțiile sunt însoțite de activități de predare-învățare-evaluare interactive, cu caracter aplicativ, iar începutul și sfârșitul fiecărei unități de învățare menționează competențele specifice și câte o temă recapitulativă, respectiv câte un test de evaluare.
- 2.** Este și acest manual școlar un factor motivațional? Răspunsul este evident afirmativ, argumentele fiind întărite de abordarea echilibrată și perseverentă a unor tehnici și instrumente de lucru interactive, plăcute elevului de clasa a VI-a. Autorii au fost preocupați, în mod constant, de respectarea unui limbaj de specialitate asertiv și ludic în același timp.
- 3.** Acest manual abordează unitar și integrat conținuturile de învățare prevăzute de programa școlară actuală. Cele patru unități structurale relaționează în mod firesc și inedit între ele, ceea ce duce cu gândul la o poveste în care călătorul traversează timpul cu diferite mijloace de transport, de la cele mai simple până la cele de ultimă generație.
- 4.** Lecțiile acestui manual reprezintă un real suport în învățarea unor structuri de control noi, conforme conținuturilor din programa școlară în vigoare, sub forma unor jocuri digitale atractive, explicate și implementate pas cu pas, într-un mod accesibil elevului și partenerilor de lucru.
- 5.** Manualul se remarcă și prin aspecte inovatoare care facilitează asimilarea, într-un mod atractiv și plăcut, a unor noțiuni teoretice și practice abstracte din domeniul informaticii. Sunt de remarcat exemplele de utilizare a animațiilor grafice și a modelelor 3D, sursele de documentare sub formă de link-uri și coduri QR, precum și prezentarea grafică de excepție.
- 6.** Manualul dispune de o prezentare atractivă și interactivă, respectând principiile pedagogice moderne, noțiunile aplicative interdisciplinare fiind însoțite de imagini exemplificative de înaltă calitate.
- 7.** Manualul reușește să le ofere elevilor o nouă șansă de a învăța prin perspectiva personală și de grup, de a se dezvolta în ritm propriu, dar în pas cu explozia informațională digitală și cu nevoile contemporane, oferind astfel un suport motivațional temeinic în dobândirea competențelor digitale, lingvistice și relaționale.
- 8.** Partenerul de dialog este elevul, pe tot parcursul manualului, iar colaborarea cu profesorul de informatică și cu colegii de clasă rămâne statornică. Acesta este un alt punct forte al abordării obiective și valide în contextul actual, când elevul este solicitat zilnic să utilizeze competențe digitale în rezolvarea diverselor situații de viață.
- 9.** Pe tot parcursul manualului este abordat, în mod original, un domeniu de activitate bine cunoscut și important, respectiv diversitatea mijloacelor de transport și evoluția acestora în timp. Elevul care va utiliza acest manual va asimila informații importante care îl vor ajuta în viața cotidiană, va învăța comportamentul bazat pe norme etice aplicabile într-un mijloc de transport, va călători real și virtual.
- 10.** Acest manual oferă posibilitatea ca fiecare temă de lucru să fie structurată pe baza criteriilor învățării prin descoperire. Elevul-călător este cel care își definește traseul educativ în funcție de resursele și interesele proprii, iar profesorul poate folosi manualul și în calitate de facilitator. Profesorul este cel care deschide ușile, iar elevul cel care parcurge traseul cunoașterii digitale, dar are inițiative și idei. Călătoria propusă respectă diversitatea stilurilor de învățare ale elevilor, principalul mijloc de transport fiind calculatorul. Manualul acesta realizează un alt fel de transport al unor altfel de idei, de la prima la ultima pagină!

Fondată în anul 2014, Editura Litera Educațional, parte a Grupului Editorial Litera, publică și difuzează manuale și auxiliare școlare în format tipărit și digital, suport pedagogic și cursuri online pentru profesori, precum și alte materiale de perfecționare pentru elevi.

Editura Litera Educațional a ales o abordare modernă a sistemului educațional. Pasionați de ceea ce fac, profesioniștii care alcătuiesc echipa noastră vizează excelența. În cei 9 ani de existență, au construit relații de parteneriat cu profesorii din România, cărora le-au oferit expertiza și informațiile de care au avut nevoie.

În anul 2023, catalogul Litera Educațional cuprinde peste 370 de titluri:

79 DE MANUALE ȘCOLARE câștigătoare ale licitațiilor organizate de Ministerul Educației

300 DE AUXILIARE ȘCOLARE avizate de Ministerul Educației

*MATERIALE SUPLIMENTARE PENTRU ELEVI – cărți, lecturi școlare, atlase și enciclopedii etc.
Litera Educațional aduce creativitate și inovație în educație!*

CURSURI ONLINE GRATUITE PENTRU PROFESORI www.cursuridigitale.ro

Editura Litera, prin parteneriatele pe care le are cu instituții care furnizează programe de formare, oferă cadrelor didactice din învățământul preuniversitar oportunitatea de formare profesională prin cursuri online realizate pe platforma www.cursuridigitale.ro.

Înscrierea și participarea la cursuri este gratuită, iar principalul obiectiv al acestora este dezvoltarea competențelor digitale și a viziunii moderne a cadrelor didactice, necesare pentru a face față cu succes provocărilor actuale ale profesiei de dascăl.

Avantajele participării la cursurile online oferite de platforma [cursuridigitale.ro](http://www.cursuridigitale.ro):

- ✓ Toate cursurile sunt GRATUITE.
- ✓ Înscrierea este facilă și se realizează prin completarea unui formular online disponibil pe www.cursuridigitale.ro
- ✓ Înveți și lucrezi în ritmul tău. Cursurile au o durată medie de 15 ore și se pot parcurge oricând, oriunde: de acasă, în weekend, în vacanțe, la orice oră.
- ✓ Informațiile sunt de actualitate și sunt prezentate într-o formă și un limbaj accesibile și familiare cadrelor didactice.
- ✓ Cursurile se pot citi și parcurge pe orice dispozitiv: calculator, tabletă, telefon, astfel încât realizarea lor devine și mai accesibilă.
- ✓ Trainerii care dezvoltă cursurile fac parte din mediul academic, sunt profesori cu experiență, psihopedagogi, consilieri școlari, formatori pentru educația adulților, autori de manuale.
- ✓ Cursurile tratează subiecte de interes pentru profesori: cum să utilizezi manualul digital la clasă, care sunt noile instrumente digitale cu ajutorul cărora se pot realiza la clasă activități extracurriculare, metode și tehnici de formare și dezvoltare armonioasă a personalității elevilor etc.
- ✓ După parcurgerea cu succes a modulelor, cadrele didactice vor primi adevăruri care vor servi la completarea dosarului de formare profesională.

PSIHOLOG DR. SANDRA O'CONNOR: STRESUL EXAMENELOR, ADOLESCENTUL ȘI PĂRINTELE

Sursa: Blog Litera Educational



STRESUL EXAMENELOR, ADOLESCENTUL ȘI PĂRINTELE

Ce se întâmplă cu noi în perioada examenelor și cum putem să navigăm prin această perioadă cât mai eficient și mai echilibrat?

Stresul este un răspuns normal al corpului la situații provocatoare. Când ne aflăm în situații dificile, periculoase sau neașteptate, corpul nostru reacționează în moduri care sunt menite să ne protejeze de rău. În aceste momente sunt eliberați hormoni precum adrenalina, care ne accelerează ritmul cardiac și ritmul respirației, mușchii ni se încordează și avem o concentrare sporită. Când vine vorba de stres legat de studiu și examene, stresul funcțional poate fi benefic. Până la un anumit punct, stresul îți crește productivitatea, te ajută să îți clădești motivația, să îți urmezi și atingi obiectivele și îți oferă suficientă adrenalină și energie pentru a fi productiv și eficient. Stresul în perioada examenelor poate face ca adolescentul tău să simtă anxietate, iar aceasta poate duce stresul funcțional în stres disfuncțional, care îl va paraliza și demotiva.

CÂND ESTE ANXIETATEA UTILĂ?

Anxietatea poate fi utilă în anumite situații: de exemplu, dacă suntem în pericol (ex.: sărim din calea unei mașini), anxietatea ne poate ajuta să ne canalizăm energia pentru a putea evita pericolul. Un nivel echilibrat de anxietate va direcționa reacția noastră față de evenimentul amenințător și va ajuta la îmbunătățirea răspunsului pe care îl avem vizavi de acest eveniment, dar anxietatea nu este prietena noastră atunci când amenințarea cu care ne confruntăm este de natură cognitivă, cum ar fi un examen. Gândurile implicate în anxietatea pe care ne-o determină un examen pot să se reflecte asupra modului în care noi ne proiectăm capacitatea de a performa la acel examen. Anxietatea în fața examenului de multe ori va include gândire negativă și somatizări atunci când ne apropiem de momentul evaluării. „Voi eșua“, „nu mă voi descurca“, „mă doare capul“, „mă doare stomacul“, „nu mă pot concentra“, „nu îmi pot aduce aminte ceea ce am învățat“, acestea sunt doar câteva dintre cuvintele pe care ni le spun adolescenții noștri în perioada examenelor.

CARE ESTE IMPACTUL ANXIETĂȚII ASUPRA PERFORMANȚEI?

Cercetările au arătat că persoanele care se confruntă cu niveluri ridicate de anxietate la examene vor avea performanțe scăzute în situațiile de evaluare. Acești oameni tind să perceapă examenele ca fiind amenințătoare și au răspunsuri emoționale intense, ceea ce le va face dificilă concentrarea asupra sarcinii în cauză. Situațiile de evaluare pot aduce un nivel de anxietate care interferează cu performanța eficientă în sarcinile cognitive și intelectuale, acest aspect având un impact negativ asupra șanselor persoanei de a obține cele mai bune rezultate la examen.



DECI, CUM PUTEM DOMOLI ANXIETATEA ÎN FAȚA EXAMENELOR? CUM ÎI PUTEM SPRIJINI PE ADOLESCENȚII NOȘTRI?

Abilitățile pe care le considerați cele mai utile în gestionarea anxietății vor varia în funcție de factorii declanșatori care pot contribui la nivelul ridicat de anxietate. Dacă adolescenții se confruntă cu niveluri ridicate de anxietate înainte de un examen, ar trebui să se angajeze în strategii de autoîngrijire în acest timp, iar noi suntem cei care îi pot ajuta să o facă.

Unul dintre cei mai importanți piloni de susținere a adolescenților este o comunicare eficientă cu adulții din jur. Părintele este primul compas de echilibru în situații de criză (chiar dacă tendința lor va fi ca în această perioadă să graviteze mai mult înspre anturaj și prieteni). Vorbiți cu adolescentul vostru, asigurați-vă că acesta are încredere să apeleze la voi atunci când întâmpină dificultăți. Discutați împreună cu el despre importanța următoarelor aspecte: pregătire, îngrijire adecvată și relaxare.

Înainte de a vorbi cu adolescentul nostru, este important să ne examinăm așteptările. Stresul se poate amplifica atunci când așteptările noastre, sau ceea ce credem că sunt așteptările altora, nu se potrivesc cu ceea ce suntem capabili sau dispuși să realizăm. Reflectați asupra așteptărilor pe care le aveți față de acest examen și gândiți-vă în ce mod le proiectați asupra adolescentului. Uneori, s-ar putea să descoperiți că sursa stresului adolescenților sunt tocmai așteptările adulților din jur, care nu sunt congruente cu așteptările și proiecțiile proprii. Dacă aveți așteptări foarte mari, iar adolescentul nu crede că le va îndeplini, este foarte important să reflectați la asta. Care este motivul pentru care aveți aceste așteptări? Este important ca, atunci când discutați cu adolescentul, să o porniți în direcția nevoilor și așteptărilor sale, nu ale voastre. Ei vor putea găsi resurse doar într-un proces personal de studiu, de proiecție a așteptărilor, de management al timpului și de evaluare a consecințelor oricărui rezultat, nu au nevoie și de stresul dezamăgirii noastre. La urma urmei este un examen, nu este un punct existențial pivotant al vieții copiilor noștri, iar presiunea pe care o punem uneori ca adulți asupra acestor examene le poate picta o imagine distorsionată a procesului de evaluare.





Cum să discutăm cu adolescentul? Am să vă exemplific.

PREGĂTIRE

Îi vei spune așa:

În primul rând, este important să începi pregătirea pentru examen cât mai devreme posibil. Acest lucru te va ajuta să înveți materialul într-un mod mai eficient și să eviți stresul asociat cu învățarea de ultim moment. Atunci când înveți ar trebui să te concentrezi pe subiectele pe care le consideri cele mai importante și să eviți să pierzi timpul cu subiectele mai puțin importante, acelea le vei putea acumula pe parcursul pregătirii.

Începe pregătirea din timp. Nu lăsa pregătirea pentru ultimul moment, deoarece vei fi presat de timp și vei fi mai stresat. Încearcă să începi pregătirea cu cel puțin o lună înainte de examen. Fii organizat. Creează-ți un program de studiu și respectă-l. Asigură-te că acoperi toate subiectele pe care le vei avea la examen și, când revizuești materialele, concentrează-te asupra detaliilor importante. Fii disciplinat. Respectarea programului tău de studiu este esențială pentru a obține rezultate bune la examenele tale. Asigură-te că petreci suficient timp studiind fiecare subiect și nu uita să iei pauze regulate pentru a-ți odihni și relaxa mintea. Exersează testele anterioare sau exerciții similare cu cele pe care le vei avea la examen. Acest lucru te va ajuta să înțelegi mai bine subiectele și să te familiarizezi cu formatul testelor pe care le vei avea la examen.

ÎNGRIJIRE ADECVATĂ

Promovarea unui examen dificil este o sarcină greu de dus la capăt atunci când nevoile de bază, cum ar fi alimentația și somnul, nu sunt îndeplinite. Dacă adolescentul tău neglijează să se îngrijească pentru a se concentra doar pe studiu, este timpul ca tu, ca părinte sau îngrijitor, să intervii. Anii adolescenței sunt o perioadă benefică pentru a-i învăța ocrotirea de sine, o alimentație adecvată, activitatea fizică și somnul suficient, toate vor ajuta în prevenția stresului toxic. Ajutați-i în acest proces, deoarece în perioada examenelor nu e momentul în care să îi învățați să o facă singuri.

Îi vei spune așa:

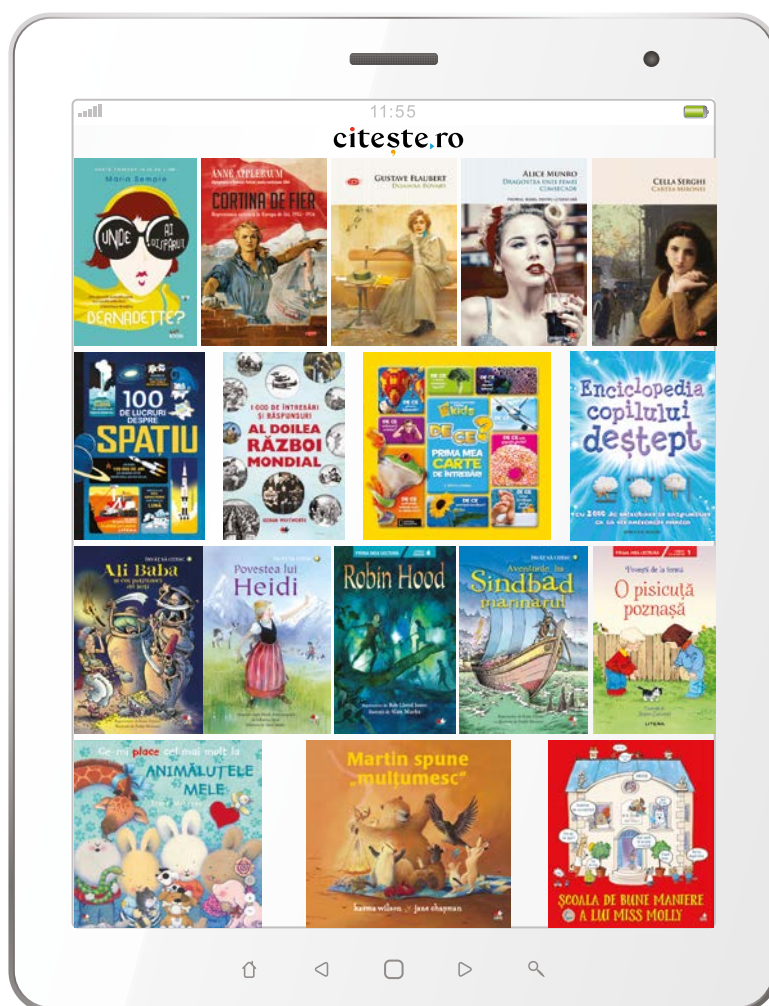
Este important să te odihnești suficient înainte de examen. Somnul este la fel de important pentru învățare, precum este exercițiul pentru a construi rezistența fizică. Un somn adecvat te va ajuta să îți menții concentrarea în timpul examenului și te va ajuta să ai o stare de bine. O alimentație nesănătoasă poate afecta negativ nivelul tău de energie, iar asta la rândul său poate afecta performanța, așa că, având grijă de tine, te asiguri că îți oferi oportunitatea de a funcționa în forma ta maximă. În plus, ar trebui să iei pauze regulate atunci când studiezi pentru un examen. Acest lucru te va ajuta să te relaxezi și să te concentrezi mai bine atunci când revii la studiu. De asemenea, ar trebui să faci exerciții fizice regulate pentru a-ți menține nivelul de energie ridicat și pentru a reduce stresul asociat cu examenele.

citeste.ro

ebookuri • audiobookuri • videobookuri

Destinația ideală pentru toți elevii!

ABONAMENT GRATUIT TOT ANUL 2023
pentru elevii care învață după noile manuale Litera
aprobată MEN în 2023!



- În perioada 1-11 septembrie 2023, școlile care aleg noile manuale Litera vor primi prin email codurile de acces gratuit pe citeste.ro pentru elevi și cadre didactice.
- Cu peste 3 500 de ebookuri, audiobookuri și videobookuri în limbile română și engleză, citeste.ro este destinația ideală pentru orice elev sau profesor care dorește să citească, să-și satisfacă curiozitatea, să se perfecționeze!

Detalii pe  /citeste.ro

 /cistere

