

## EVALUARE - UNITATEA CALCULATORUL ȘI PROGRAMELE SALE

Ce se evaluează (competențe specifice)?

1.2. Utilizarea eficientă a unor componente software

1.3. Utilizarea eficientă și în siguranță a Internetului ca sursă de documentare

3.1. Aplicarea operațiilor specifice editoarelor grafice în vederea realizării unor materiale digitale

Ce se dorește?

- 1) Trebuie să creezi, pe desktop, un folder, cu numele *Infinit*.
- 2) Găsește data de naștere a sculptorului Constantin Brâncuși (<https://www.bibliotell.ro/bibliografii/223-constantin-brancusi.html>).
- 3) În *Infinit*, trebuie să salvezi fișierul cu lecția de zi (adresa: <https://www.scoala59.ro/resurse/resurse-de-invatare/>)
- 4) Tot în folderul *Infinit*, trebuie să salvezi imaginile (*im\_1*, *im\_2*, ..., *im\_5*):
  - a. <https://www.mihai.photo/wp-content/uploads/2015/08/coloana-fara-sfarsit-2.jpg><sup>1</sup>
  - b. [https://lh3.googleusercontent.com/proxy/kHQK8boiEVz\\_TAqPHbnaAodkmR3jp49c7lorhfmqD2hK6Gui9E5Q9upsNSEoNSRC4GHuNSkEvizQNIsgA7xHRcIoXpJSE7NsKmKcw\\_oVml8U1lkogGmqJTpLs2gx6R522Tiofdr3IPBUMq515BUChAHSQ](https://lh3.googleusercontent.com/proxy/kHQK8boiEVz_TAqPHbnaAodkmR3jp49c7lorhfmqD2hK6Gui9E5Q9upsNSEoNSRC4GHuNSkEvizQNIsgA7xHRcIoXpJSE7NsKmKcw_oVml8U1lkogGmqJTpLs2gx6R522Tiofdr3IPBUMq515BUChAHSQ)
  - c. [https://patrimoni.ro/media/k2/items/cache/f7abac252ae5ed68121b92ba7a669d87\\_XL.jpg](https://patrimoni.ro/media/k2/items/cache/f7abac252ae5ed68121b92ba7a669d87_XL.jpg)
  - d. [https://lh3.googleusercontent.com/proxy/FQRgBw3az-OEZagVrGt7dY7\\_XsFzLtb8uTCTo6Gfa8TW-8GlowZy7J32hZCdlPoHD\\_BzKpBgoexM17\\_IMMWPvAciXTQBQ](https://lh3.googleusercontent.com/proxy/FQRgBw3az-OEZagVrGt7dY7_XsFzLtb8uTCTo6Gfa8TW-8GlowZy7J32hZCdlPoHD_BzKpBgoexM17_IMMWPvAciXTQBQ)
  - e. <https://www.cotidianul.ro/wp-content/uploads/2018/08/21/b86a7b224998a0495769b5a366c85450.jpg>
- 5) Accesează <https://www.photocollage.com/>.
- 6) Inserează imaginile savate, fără să le aranjezi.



- 7) Folosește butonul *Template* pentru a găsi cea mai potrivită modalitate de aranjare a imaginilor.
- 8) Folosind butonul *T*, scrie data nașterii marelui sculptor.
- 9) Salvează colajul în folderul *Infinit* cu ce nume dorești.

## ALGORITMI – PREZENTARE GENERALĂ

2.3. Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi cu ajutorul secvențelor de operații și a deciziilor pentru rezolvarea unor probleme simple

A. Ce poate fi un algoritm? <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20V-a/Informatica%20si%20TIC/Litera/>

B. Ce este un algoritm?

**Algoritmul** reprezintă un set de activități finite și clar definite care, executate într-o anumită ordine, determină rezolvarea unei probleme.

C. Cum ajung de la problemă la algoritm?

Turnurile din Hanoi (**problemă**), **metoda încercărilor și a erorilor**, **rezolvare pas cu pas**

**Nou – cubul și culorile**; <https://ruwix.com/the-rubiks-cube/algorithm/>

D. Concluzie – De ce sunt utili algoritmii?

<sup>1</sup> Ne reamintim ce înseamnă https -- <https://support.google.com/chrome/answer/95617?hl=ro>