

Emil Onea

Toni Leu

Utilizarea calculatorului

pentru PiCi



Editura Nominatrix

Cuvânt înainte

Această carte este un manual mai puțin convențional care dorește să puncteze cunoștințele de bază necesare oricărui elev din clasele II –VI. Ne adresăm în special copiilor, dar și învățătorilor și profesorilor care doresc să abordeze formarea competențelor digitale în cadrul unei ore opționale sau extracurriculare.

Cartea cuprinde 10 povești care fac o trecere ușoară prin temele de bază, necesare pregătirii oricărui școlar utilizator de calculator. Am avut grijă de **existența demonstrațiilor, a exercițiilor practice, a proiectelor** ce pot fi realizate individual sau în echipă.

În acest volum, veți găsi câteva zeci de exerciții care vin în sprijinul profesorilor. Am gândit aceste exerciții, astfel încât să stimulăm inițiativa, spiritul creativ. Ceea ce am mai adus special în carte sunt **sfaturile** pe care le transmitem utilizatorilor de programe de calculator.

Pentru toți prietenii noștri, am lăsat versiuni mai vechi ale programelor pentru a îndemna la utilizarea unor resurse ieftine sau chiar free. Vă invităm să abordați cartea chiar folosind versiunile free OpenOffice.

Ne-am gândit să oferim colegilor noștri **un model de programă, dar și sugestii metodice** de utilizare a cărții la clasă. În cazul în care ar dori să se ocupe de pregătirea individuală a copilului, invităm și pe părinți să urmărească aceste indicații,

În speranța că această carte va fi un ajutor și un imbold de abordare practică a calculatorului, vă dorim succes!

Toni Leu și Emil Onea

Sugestii metodice

Pentru cei care aleg opționalul TIC și doresc să folosească această lucrare ca un manual, încercăm să le oferim câteva sugestii legate de realizarea unei planificări calendaristice.

Sugestiile încearcă să ajute cadrul didactic în realizarea unei judicioase repartizări a materiei pe ani de studiu considerând că elevii sunt începători. Dacă realitatea infirmă această ipoteză (elevii au deja o sumă de cunoștințe), recomandările noastre urmăresc doar o optimizare a actului predării, o mai bună organizare, aprofundare și înțelegerii corecte a utilizării aplicațiilor prezentate în această lucrare. Recomandăm, de asemenea, să se folosească exercițiile practice.

Pentru fiecare an de studiu am luat în calcul un număr de 30 de ore; diferența până la numărul real poate fi folosită pentru evaluări, ore de consolidare, aprofundare a materiei predate, în funcție de realitatea cu care se confruntă fiecare cadru didactic utilizator al acestui manual.

Pentru clasele I – II sugerăm următoarea abordare:

– **2 ore** pentru familiarizarea cu echipamentul TIC. Elevii vor cunoaște părțile componente ale unui PC, pornirea și închiderea echipamentului, norme de securitate, reguli de folosire corectă calculatorului (poziția pe scaun, distanța față de monitor, etc).

– **4 ore** pentru familiarizarea cu tastatura, lucru cu mouse-ul. Elevii vor cunoaște cele mai importante funcții ale tastaturii, se vor „antrena” să mânuiască cu mare acuratețe mouse-ul.

– **3 ore** lucru cu ferestre și butoane. Elevii vor înțelege noțiunea de „fereastră”, ce operații se pot executa cu dimensiunea ei, cum se lucrează

cu mai multe ferestre, în ce mod pot fi aranjate pe ecran, care este rolul butoanelor, al barei de titlu, ce sunt „meniurile”.

– **10 ore** elemente de desen folosind aplicația *Paint*. Se are în vedere cunoașterea elementelor de bază ale acestei aplicații (cutia cu instrumente, cutia cu culori). Elevii vor învăța cum se desenează cu ajutorul mouse-ului, vor desena linii simple, apoi vor trece la realizarea de desene în care elementele principale vor fi figuri geometrice cunoscute: triunghiuri, dreptunghiuri, cercuri, pătrate. Vor cunoaște principalele operații ce se pot realiza cu această aplicație.

– **10 ore** de tehnoredactare computerizată. Elevii vor învăța principalele operații ale aplicației *Word* din pachetul *Office*. Se cunosc principalele elemente ale ferestrei, reguli simple de tastare a literelor, numerelor, semnelor de pe tastatură: semnele de punctuație, semnele operațiilor matematice, paranteze. Vor învăța ce este *paragraful*, *alineatul*, cum se scrie cu litera mari sau mici învățând rolul tastelor *Tab*, *Enter*, *CapsLock*. Își vor însuși principalele reguli de tehnoredactare!

– **2 ore** pentru realizarea unor lucrări care să combine cunoștințele acumulate pe parcursul anului școlar: redactarea unor mici texte ilustrate cu desene proprii.

Pentru clasele III – IV:

– **4 ore** pentru dezvoltarea cunoștințelor din aplicația *Paint*: realizarea unor desene cu grad ridicat de dificultate; realizarea unor „colaje” (combinație între o imagine foto, portret și tehnici învățate până în acest moment).

– **6 ore** pentru aprofundarea cunoștințelor din *Word*: inițializarea paginii, inserarea de imagini în text, utilizarea bordurilor de pagină, folosirea formelor automate, scrierea în coloane a unor texte scurte.

– **6 ore** construcția unor tabele simple; formatarea tabelului, ordonarea alfabetică a datelor din tabel, utilizarea imprimantei.

– **6 ore** noțiuni elementare pentru realizarea unei prezentări simple; elementele de bază ale unei prezentări, cunoașterea meniurilor specifice

Mașinile automate și funcțiile lor minunate



Când oamenii au constatat că lemnele pe care le taie din vârful muntelui ajung greu jos dacă sunt aruncate la întâmplare, au construit un șanț pe care acestea să alunece. Deoarece nu au fost nici așa mulțumiți, au făcut jgheaburi de lemn, uneori pline cu apă, pe care buștenii alunecau ușor exact în direcția în care era nevoie. Dar fiindcă jgheaburile trebuiau așezate pe zone accidentate din munți și văi, au inventat scripetele și funicularul. Invențiile acestea, care funcționează și astăzi sunt dintre primele mașini care au ușurat viața, munca oamenilor. Putem să le zicem mașini „automate” pentru că ușurează munca, făcând ceva în locul nostru.

Iconuri, butoane și ferestre pe ecranul nostru



În acest capitol vom afla:

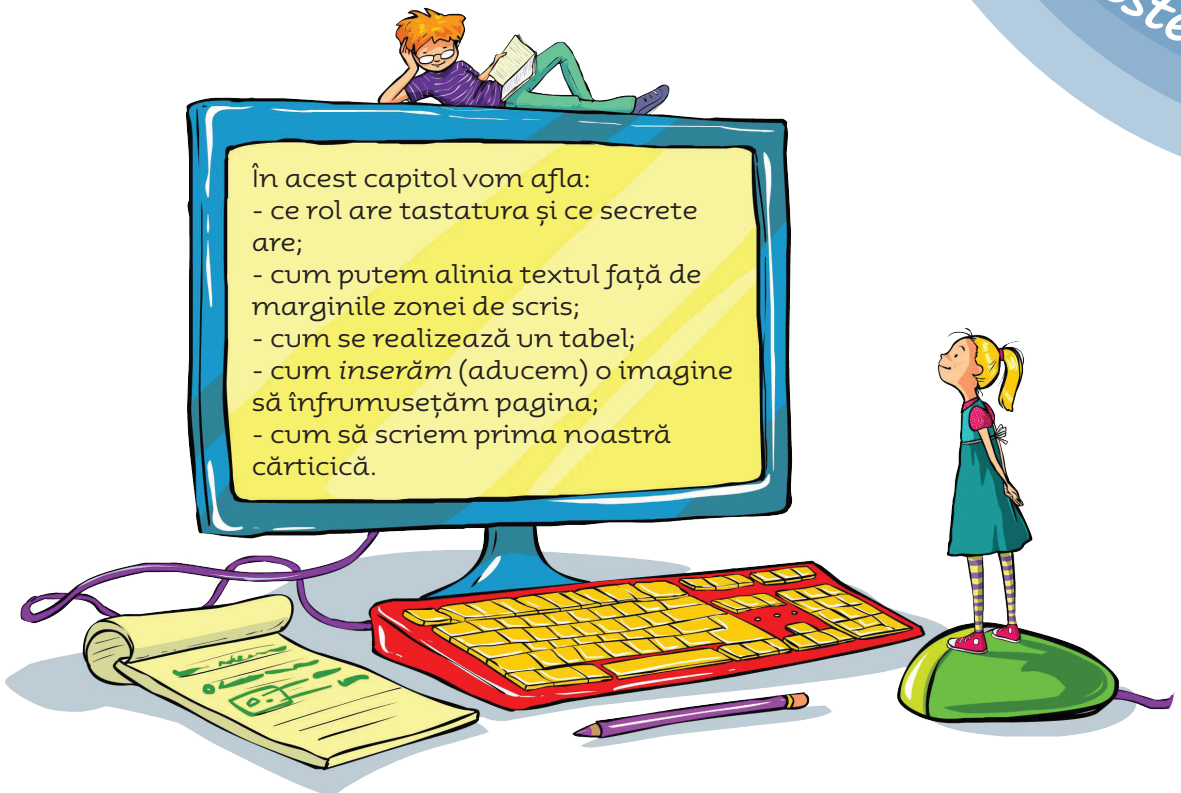
- cum să folosim ecranul monitorului ca pe un birou de lucru;
- ce sunt ferestrele și cum pot fi ele aranjate pe suprafața de lucru;
- ce sunt butoanele și cum le folosim.



Prietene, te invit să-l cunoști pe noul tău prieten, **calculatorul**. Ca să-l înțelegi, trebuie să-i cunoști fața, ca oricărei persoane, nu? Dar vezi tu, calculatorul are multe fețe. Hai să le cunoaștem.

Prima, care te întâmpină la deschidere, este imaginea de pe pagina următoare. Ea se mai numește **ecran (desktop)**. În partea stângă a ecranului sunt mici desene, numite **pictograme** sau **iconuri**. Imaginează-ți că ecranul este o mică masă și pe ea ai aranjat lucrurile pe care le folosești cel mai des. Acestea sunt **pictogramele**. Ele îți deschid calea spre ceea ce numim **programe**.

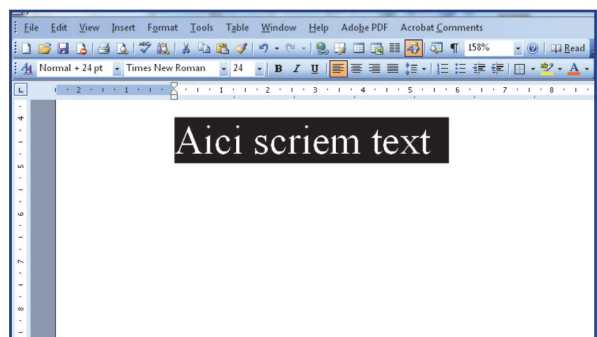
De-a scrisul și de-a tastatura!



În acest capitol vom afla:

- ce rol are tastatura și ce secrete are;
- cum putem alinia textul față de marginile zonei de scris;
- cum se realizează un tabel;
- cum *inserăm* (aducem) o imagine să înfrumusețăm pagina;
- cum să scriem prima noastră cârtică.

Dacă tocmai ați deschis calculatorul, cel mai repede ați dori să vă jucați, nu-i așa? Fiindcă vrem să combinăm joaca cu învățătura vom spune calculatorului să deschidă pentru noi o fereastră în care să ne putem juca cu litere. Acest program se cheamă **editorul de texte**. Fereastra lui arată așa:



Și dacă am deschis, să vedem ce joc putem juca!