

Proiectarea unității de învățare

Competențe generale	Competențe specifice	Conținuturi
1. Dezvoltarea deprinderilor moderne de utilizator	1.1. Aplicarea principiilor generale ale proiectării documentelor hipermedia	Etapele procesului de dezvoltare a unei interfețe Web Aspecte generale ale proiectării interfețelor Web
	1.2. Identificarea diferitelor modalități de organizare a informațiilor într-un document hipermedia complex	Organizarea informației utilizând tehnicile generale de tehnoredactare computerizată
2. Cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru	2.1. Utilizarea avansată a unei aplicații specializate în proiectarea și realizarea unui document hipermedia	Prezentarea generală a unui editor de pagini Web (de exemplu: Frontpage, Macromedia Dreamweaver etc.). Formatare text la nivel de caracter, paragraf, secțiune Inserarea hiperlegăturilor. Inserarea și formatarea listelor Inserarea și formatarea tabelelor. Inserarea obiectelor hipermedia: imagini, secvențe audio și video. Maparea imaginilor Cadre (frames) Proiectarea și realizarea designului general al documentului hipermedia, utilizând elementele studiate. Publicare și testare
3. Elaborarea unor produse utilizabile care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea	3.1. Analizarea unei probleme date și crearea aplicației	Tema proiectului (în funcție de specificul clasei și interesul elevilor) Reguli de lucru în echipă Planul de lucru Culegerea datelor necesare, ierarhizarea informațiilor, realizarea și documentarea aplicației
	3.2. Prezentarea în public a aplicației realizate	Reguli de bază pentru prezentarea unui proiect Modalități de adaptare a prezentării aplicației realizate la scopurile prezentării