



INTERNETUL ȘI APLICAȚIILE EDUCAȚIONALE ON-LINE CA RESURSĂ GRATUITĂ PENTRU OBȚINEREA REZULTATELOR AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII ȘI SATISFACEREA NEVOILOR INDIVIDUALE ALE ELEVILOR

“CALCULATORUL TE FACE SĂ IROSEȘTI TIMPUL EFICIENT.”
LEGILE LUI MURPHY

PROF. ING. MIRELA LIE

PROF. ING. OTILIA GEORGESCU

COLEGIUL TEHNIC DE POȘTĂ ȘI TELECOMUNICAȚII „GHEORGHE AIRINEI”



PREMISE

- Pentru tânăra generație utilizarea calculatorului tinde să reprezinte o dominantă social – existențială. Elevii dovedesc un interes major pentru obținerea informației prin accesarea internetului, în detrimentul surselor de informare considerate convenționale.
- **Avantaje:**
 - ❖ În mediile virtuale elevul are un rol activ, iar interactivitatea susține procesele de învățare creativă, prin descoperire.
 - ❖ Instruirea asistată de calculator poate duce la creșterea motivării și a interesului elevului, acesta alocând voluntar timp și efort pentru învățare.



- ❖ În mediul virtual costul este zero la utilizarea din abundență a culorii.
- Rezultatele studiului privind impactul culorii asupra modului de înțelegere a materiilor școlare de către elevi, în anul 2011, în SUA:
 - + imaginile color sau cuvintele fac activitățile de la școală mult mai interesante (77%);
 - + materialele color sunt foarte eficiente la materiile dificile (58% dintre elevi spun că ar învăța mai mult la științe dacă materialele ar fi colorate).



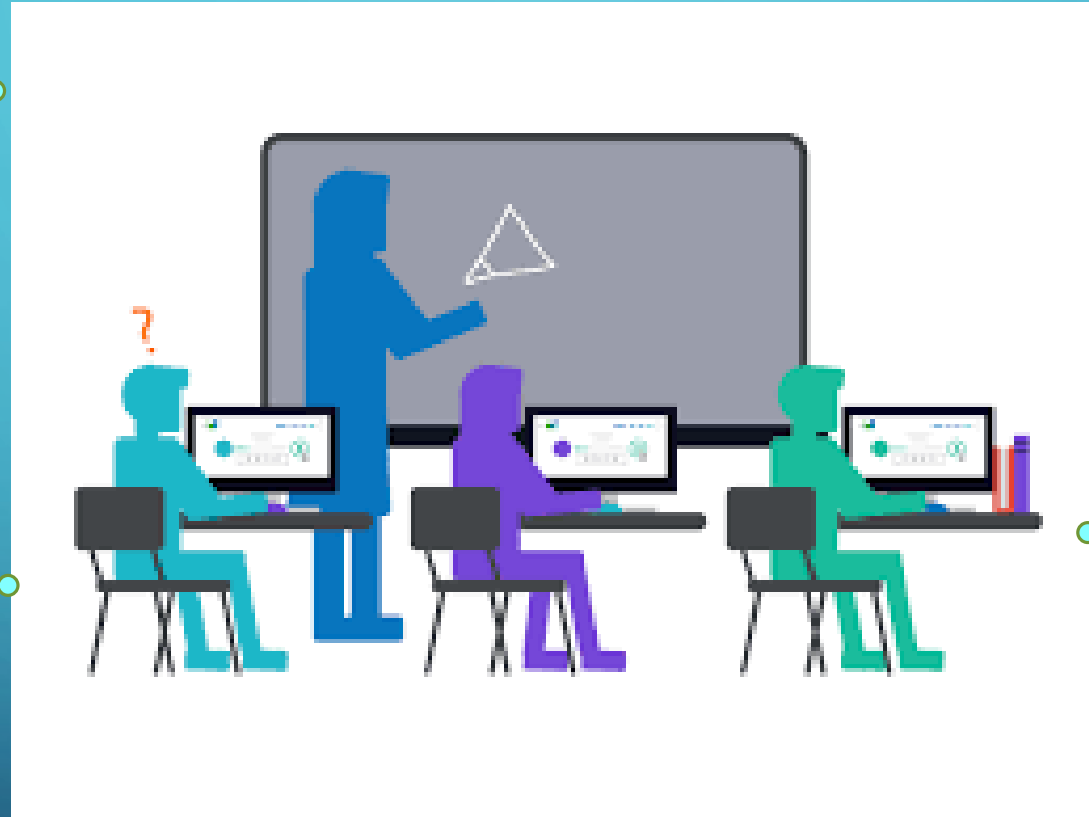
Pornind de la aceste considerente, ne-am propus să valorificăm resursele mediului virtual prin care să oferim elevilor noștri aceeași informație într-un alt „*ambalaj*”.



Adobe Spark

- Oferă posibilitatea creării unor lecții atractive pentru elevi folosind creativitatea profesorului.
- Creativitatea în predare presupune ca, folosind un vocabular finit să creeăm enunțuri originale de fiecare dată când vorbim. Modificând modul în care sunt prezentate lecțiile, evaluând elevii în diferite moduri vom crește atractivitatea modulelor de specialitate și implicit atenția copiilor.

FILME



**TESTE
ONLINE**

**SUPORTURI
DE CURS**



Projects Personalize your designs



Make an Impression. Upgrade



Unleash your creative potential

Professionally designed templates to take your content to the next level are here!

Check them out



Your Projects Shared with you

Show: All Sort: Newest first



My Video VIDEO



My Video VIDEO

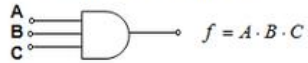


BAZELE ELECTRONICII DIGITA PAGE

POARTA AND (ȘI)

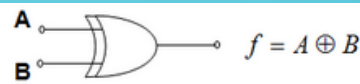
Definiție: Ieșirea porții ȘI este în starea "1" dacă și numai dacă toate intrările sale sunt în starea "1".

Exemplu: Pentru o poartă ȘI cu trei intrări simbolul, funcția booleană și tabelul de adevăr sunt cele din figură:



A	B	C	f
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	0
0	1	1	0
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	0
1	1	1	1

Funcționarea unei asemenea porți este asemănătoare cu funcționarea unui șir de comutatoare în serie. Doar când sunt închise simultan toate există semnal la ieșire, deci



A	B	f
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

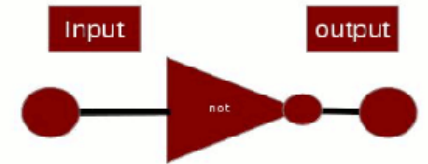
Această poartă poate fi privită și ca o combinație de porți ȘI și SAU.

Simularea funcționării porților logice

Test „Porți logice”

not Gate Animation

X	O/P
0	1
1	0



Not gate (Inverter)

A logic gate whose output is always the opposite of the input, that is if the input is "1" the output is "0" and if the input is "0" output would be "1". The NOT gate is represented by the symbol.

The truth table and the animation depict the operation of the NOT gate (Inverter).

Time left 14:50

Go to main page

1. Funcția logică $f = ABC$ este realizată de o poartă:

- NAND (ȘI-NU) cu trei intrări
- OR (SAU) cu trei intrări
- NOR (SAU-NU) cu trei intrări
- AND (ȘI) cu trei intrări

2. Pentru ca ieșirea porții NOR cu trei intrări să fie în 1 logic este necesar ca:

- o intrare să fie în 0 logic și două în 1 logic
- o intrare să fie în 1 logic și două în 0 logic
- toate intrările să fie în 0 logic
- toate intrările să fie în 1 logic

3. Numărul de termeni ai unei funcții logice cu patru variabile este:

- 4
- 8
- 2
- 16

4. Ieșirea porții SAU EXCLUSIV cu două intrări este în starea atunci și numai atunci când o singură intrare este în starea "1"

5. Poarta standard pentru circuitele TTL este poarta SAU.

- TRUE
- FALSE

6. La ieșirea porții logice ȘI-NU se obține valoarea logică 0 dacă și numai dacă toate intrările au valoarea logică 1.

- TRUE
- FALSE

7. Porțile logice TTL se alimentează la o tensiune continuă de 5V.



EXE LEARNING

- Permite realizarea suportului de curs
- Pot fi compuse teste cu tipuri diferite de itemi: True-Fals Question, Multi-choice, DropDown Activity, Multi-select, Cloze Activity .

eXe : Porți logice

127.0.0.1:51236/mirela

File Tools Styles Help

Add Page Delete Rename

Outline

- BAZELE ELECTRONICII DIGITALE
 - ELEMENTE DE ALGEBRĂ BOOLEANĂ
 - Generalități
 - Proprietățile algebrei booleene
 - FUNCȚII LOGICE
 - Moduri de exprimare a funcțiilor logice
 - Minimizarea funcțiilor logice
 - CIRCUITE LOGICE COMBINAȚIONALE
 - Generalități
 - Porți logice

Ungroup iDevices Edit iDevices

iDevices

- Experimental
- Interactive Activities
- Non-Interactive Activities
- Non-Textual Information
- Textual Information

Authoring Properties

Relația $X = X + X$ pune în evidența proprietatea algebrei booleene:

- comutativitate
- idempotență
- asociativitate
- distributivitate

O funcție logică cu patru variabile are:

- 4 termeni
- 8 termeni
- 16 termeni
- 32 termeni

True-False Question

Funcția logică $f = ABC$ este realizată de o poartă AND (ȘI) cu 4 intrări.

True False

Fan out-ul reprezintă numărul de intrări TTL standard care poate fi comandat de o ieșire.

True False



Type here to search



ENG

19:51

INTL 18/10/2019



8

eXe : Generalități

127.0.0.1:51236/mirela

File Tools Styles Help

Add Page Delete Rename

Authoring Properties

Outline

- BAZELE ELECTRONICII DIGITALE
 - ELEMENTE DE ALGEBRĂ BOOLEANĂ
 - Generalități
 - Proprietățile algebrei booleene
 - FUNCȚII LOGICE
 - Moduri de exprimare a funcțiilor logice
 - Minimizarea funcțiilor logice
 - CIRCUITE LOGICE COMBINAȚIONALE
 - Generalități
 - Porți logice

Ungroup iDevices Edit iDevices

iDevices

- Experimental
- Interactive Activities
- Non-Interactive Activities
- Non-Textual Information
- Textual Information

Generalități

- În algebra booleană o variabilă poate avea doar una din cele 2 valori posibile: 0 sau 1.
- Cele două valori, 0 și 1 se numesc „*digiți*”.

În aparatura digitală cei doi digiți sunt reprezentați prin două potențiale.

- Trecerea unui număr din sistemul binar în cel zecimal se realizează prin împărțiri succesive la 2, până când restul împărțirii este mai mic decât 2.

Exemplu: Să se exprime în sistemul binar numărul 12.

- În algebra booleană o variabilă poate avea doar una din cele 2 valori posibile: 0 sau 1.
- Cele două valori, 0 și 1 se numesc „*digiți*”.

În aparatura digitală cei doi digiți sunt reprezentați prin două potențiale.

- Trecerea unui număr din sistemul binar în cel zecimal se realizează prin împărțiri succesive la 2, până când restul împărțirii este mai mic decât 2.

Exemplu: Să se exprime în sistemul binar numărul 12.

- În algebra booleană o variabilă poate avea doar una din cele 2 valori posibile: 0 sau 1.
- Cele două valori, 0 și 1 se numesc „*digiți*”.

File Tools Styles Help

Add Page Delete Rename

Outline

- CIRCUITE INTEGRATE DIGITALE
 - Item cu alegere duală
 - Item cu alegere unică_1
 - Item cu alegere unică 2
 - Item cu alegere unică 3**
 - Item cu alegere multiplă
 - Item de completare
 - Item cu răspuns scurt

Ungroup iDevices Edit iDevices

iDevices

- Experimental
- Interactive Activities
- Non-Interactive Activities
- Non-Textual Information
- Textual Information

Authoring Properties

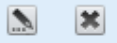
Item cu alegere unică 3



Alege varianta corectă pentru a completa spațiile libere:

- a. Numărătoarele electronice sunt circuite logice [] destinate numărării impulsurilor care apar la [] lor și memorării rezultatului numărării.
- b. La numărătoarele [] intrarea de tact a fiecărei celule bistabile este conectată la ieșirea celulei []
- c. Numărul maxim de stări posibile ale unui numărator reprezintă [] număratorului.

Submit



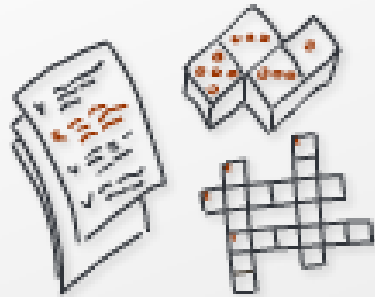


- Kubbu este un instrument gratuit de învățare electronică conceput pentru a facilita munca profesorilor și pentru a îmbunătăți procesul de învățare



- nu necesită instalarea unui program special
- permite o gestionare online facilă și nu sunt necesare cunoștințe de programare

2



Create games, quizzes
or crosswords

- se pot crea jocuri, cuvinte încrucișate sau teste
- elevii pot fi ajutați să-și revizuiască și să asimileze materiale noi
- se pot efectua examene online sau tipări teste randomizate
- se pot realiza schimburi de activități cu alți profesori

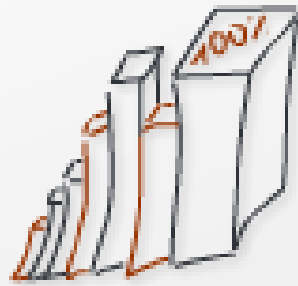
3



Make them available to
students or groups

- activitățile sunt disponibile online
- se poate limita accesul la materialele dvs. sau le puteți accesa prin intermediul adresei web
- se pot crea pagini web de grup / clasă cu activități, forum, informații importante, fișiere
- se pot trimite mesaje de e-mail individuale sau în grup studenților

4



View and analyse
results

- rezultatele sunt calculate automat și stocate în baza de date
- rezultatele pot fi comparate și sortate după diferite criterii
- se pot exporta rezultatele în alte programe și se pot utiliza în modul dorit

http://www.kubbu.com/student/?i=1&a=77920_componente_i_circuit

Correct = 0 | Incorrect = 0 | Time left 01:25 ◀ Go to main page

diode semiconductor	combinational logic circuits	electronic circuits	Optoelectronic devices
drag element here	drag element here	drag element here	drag element here
	tototranzistor	totocircuit	
AND		OR	limitor cu prag 0
fotodiada	varicap	amplificator	
monostabil		stabilizator	XOR
	tunel		
cu contact punctiform		NOR	
		oscilator	NAND
	redresoare	Zener	LCD

Componente si circuite electronice - created with Kubbu.com by Mirela Iie

QUIZFABER

Quiz

file:///C:/Users/Mirela/Desktop/Q1/algebra_booleana1.htm

Algebra booleana

Question 1

Relatia $X = X + X$ pune în evidenta proprietatea algebrei booleene:

- A comutativitate
- B idempotentă
- C asociativitate
- D distributivitate

OK


Question 2


O funcție logică cu patru variabile are:

- A 4 termeni
- B 8 termeni
- C 16 termeni
- D 32 termeni

OK

Question 3

Scrisă sub forma canonică normal disjunctivă funcția  devine:

- A 

Windows taskbar: 20:46 15/10/2019

SITE-UL UNUI MODUL TEHNIC

- Îmbunătățirea procesului instructiv-educativ prin utilizarea TIC
- Rolul calculatorului în viața elevilor
- Utilizarea adecvată și eficientă a informației



SITE-UL UNUI MODUL TEHNIC

Chestionar



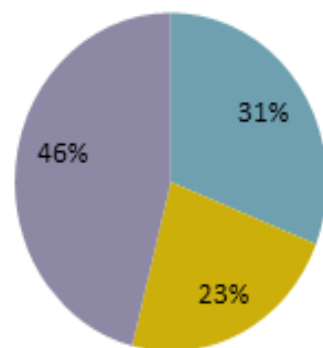
Interpretare
chestionar

<http://masurari.ml/>



INTERPRETARE CHESTIONAR

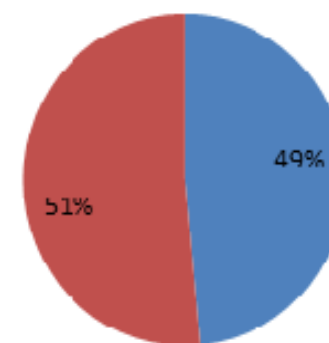
Anul de studiu



Legenda

- Clasa 10
- Clasa 11
- Clasa 12

Genul



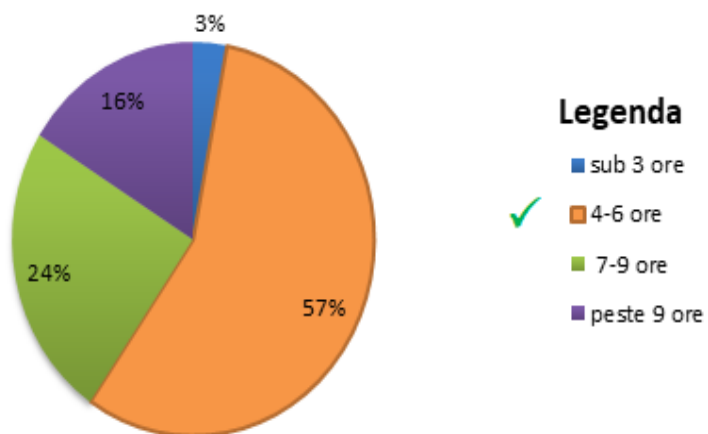
Legenda

- Fete
- Băieți

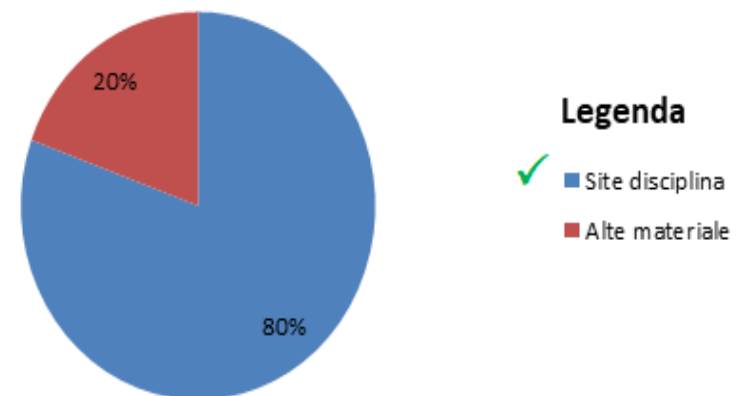


INTERPRETARE CHESTIONAR

Număr ore petrecute în medie pe Internet

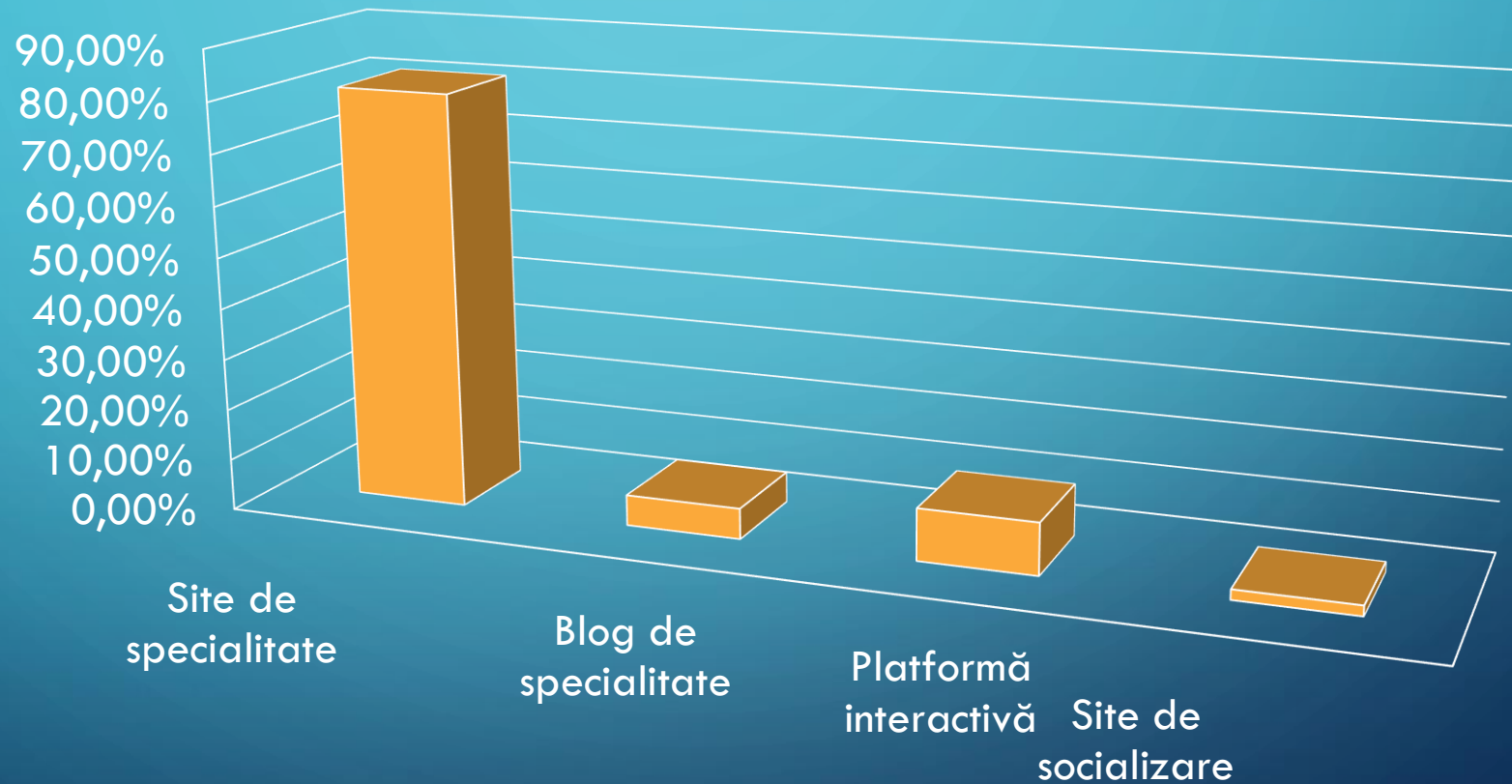


Site disciplină



INTERPRETARE CHESTIONAR

Surse de informare posibile





[HOME](#)

[PROCESUL DE MĂSURARE](#)

Procesul de măsurare

Erori de măsurare

Caracteristici tehnice ale mijloacelor de măsurare

[MĂSURAREA MĂRIMILOR
NEEELECTRICE](#)

ELECTROTEHNICĂ ȘI MĂSURĂRI TEHNICE

Web: <http://masurari.ml/>
E-mail: otilia_georgescu@yahoo.com



Bine ai venit!

Electrotehnică și
măsurări tehnice

<http://masurari.ml/>



VĂ MULȚUMIM PENTRU ATENȚIE!