



**information
matters**

Program de instruire **pentru cursuri online**

Modulul 4

Educație media Hardware și software



Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Număr acord: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Conținut

Descriere pentru lecția online	4
Hardware	5
Software	10
Validarea Modulului	12
Introducere	13
Rezultatele învățării	13
Cuvinte cheie principale	13
Subiecte	14
Câteva resurse utile	15
Activitatea 1#: Joc de performanță hardware	16
A. Obiective de învățare: testați-vă performanța hardware!	16
A. Setari/materiale/durata	16
A. Implementarea activității:	17
A. Recomandări pentru implementare	19
A. Întrebări de reflecție	20
B. Obiective de învățare: folosirea abilităților și cunoștințelor noastre software	20
B. Setari/materiale/durata	21
Implementarea activității:	21
B. Recomandări pentru implementare	24



Evaluarea Modulului.....	25
Instrucțiuni.....	25
Recomandări cheie.....	27
Obiective de învățare.....	27
Setări/materiale/durată.....	27
Recomandări pentru implementare.....	28
Întrebări reflexive.....	28
Evaluation of the Module.....	29
Test pentru autoevaluare.....	29
Chestionar.....	29
Validarea Modulului.....	29
ANEXA pentru Modulul 4.....	31
Chestionar.....	35



Descriere pentru lecția online

Bună ziua și bun venit la Modulul 4 al cursului nostru. Astăzi vom trata subiectul Hardware și Software. Acest modul este structurat pentru a introduce seniorii în conceptele de bază ale digitalizării și știrilor și modul în care aceste două concepte se vor lega împreună în viitor, într-un proces care a început deja cu câțiva ani în urmă. Pentru a le apropia de media digitală, dorim să sprijinim înțelegerea elementelor de bază ale hardware-ului și software-ului, internetului și aplicațiilor (descrierea aplicațiilor referitoare la telefon/tabletă).

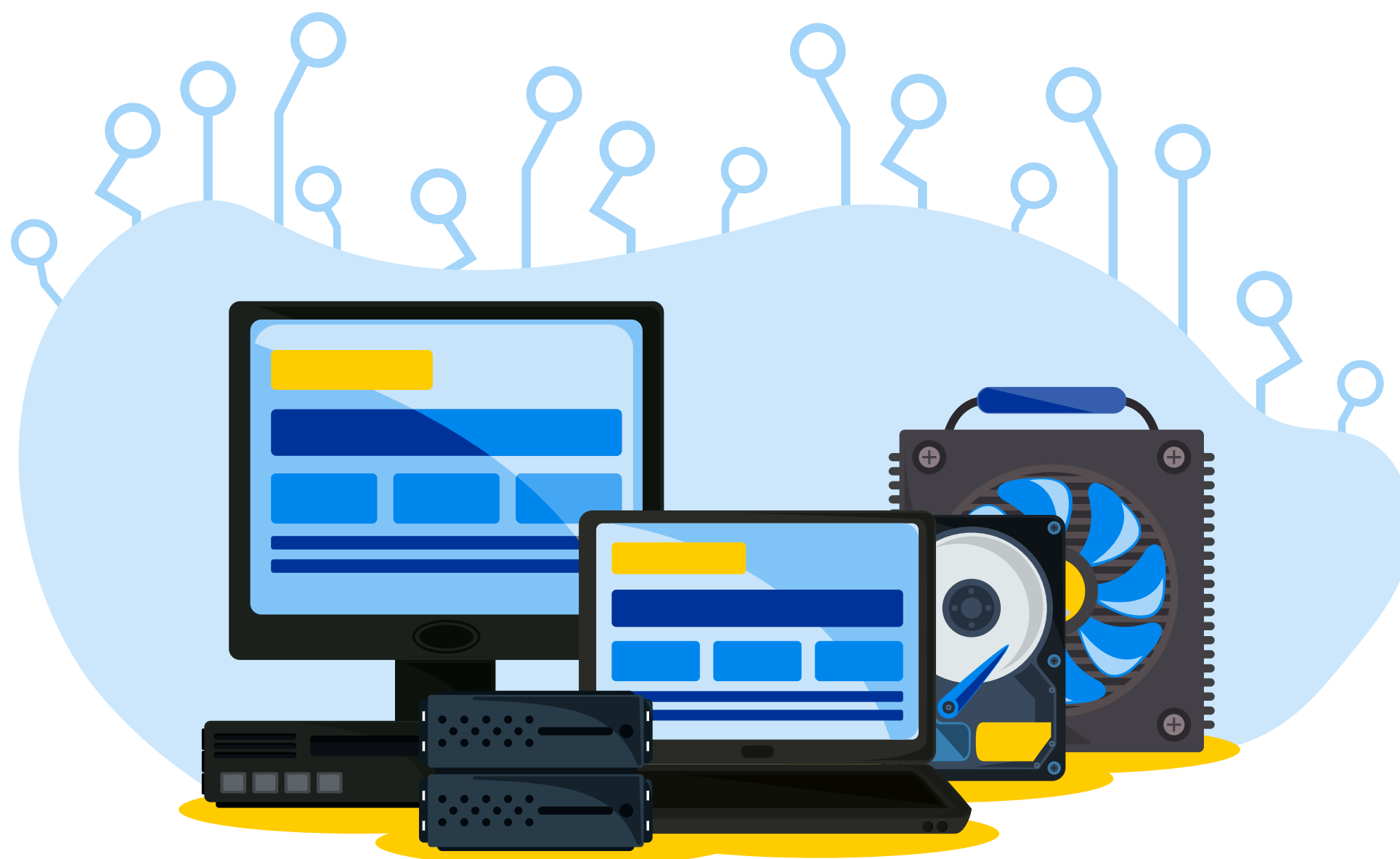
Rezultatele învățării:

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor fi capabili să înțeleagă de ce abilitățile digitale sunt importante în viața de zi cu zi și să ofere cunoștințe de bază pentru a facilita pregătirea hardware și software pentru persoanele în vârstă.

Cuvinte cheie:

Mouse, tastatură, Smartphone, laptop, PC, router, conexiune, Zoom, Teams, Kahoot!, GMeets, Drive, Padlet, aplicații/aplicații.



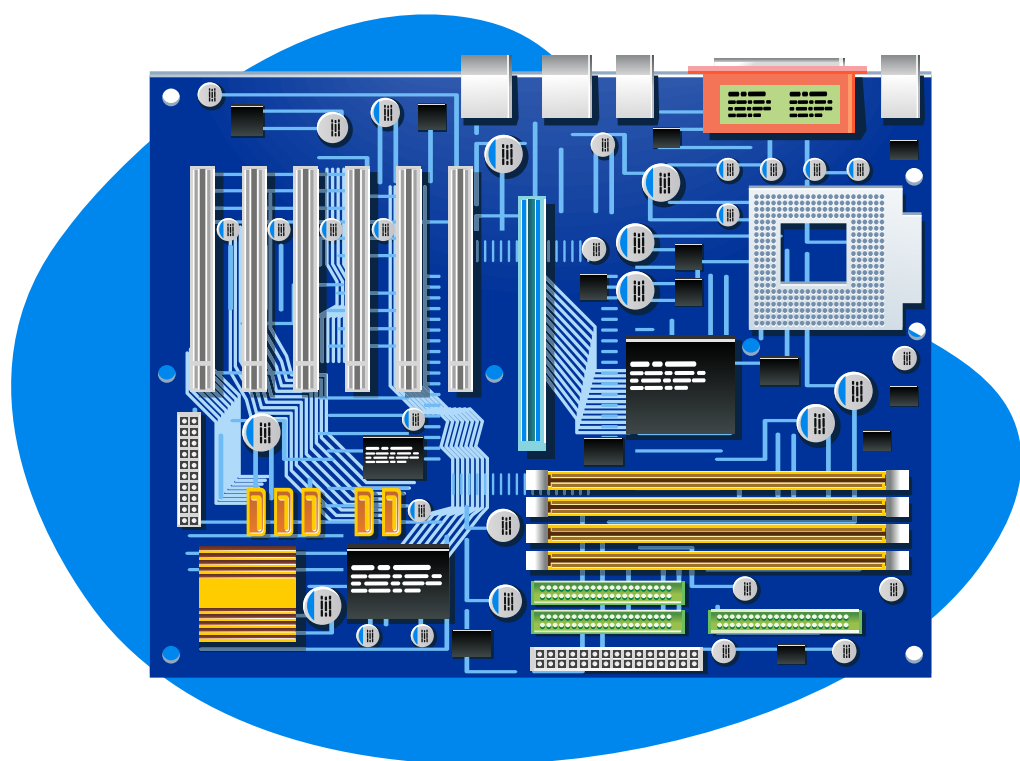


Hardware

Hardware-ul include părțile fizice ale unui computer, cum ar fi carcasa, unitatea centrală de procesare (CPU), memoria cu acces aleatoriu (RAM), monitorul, mouse-ul, tastatura, stocarea datelor computerului, placa grafică, placa de sunet, difuzoarele și placa de bază. Și de ce este important? Pentru că este recomandat nouă, tuturor, să știm cum să folosim corect un dispozitiv și care ar fi pașii dacă ceva nu funcționează.



Exemple de elemente hardware:

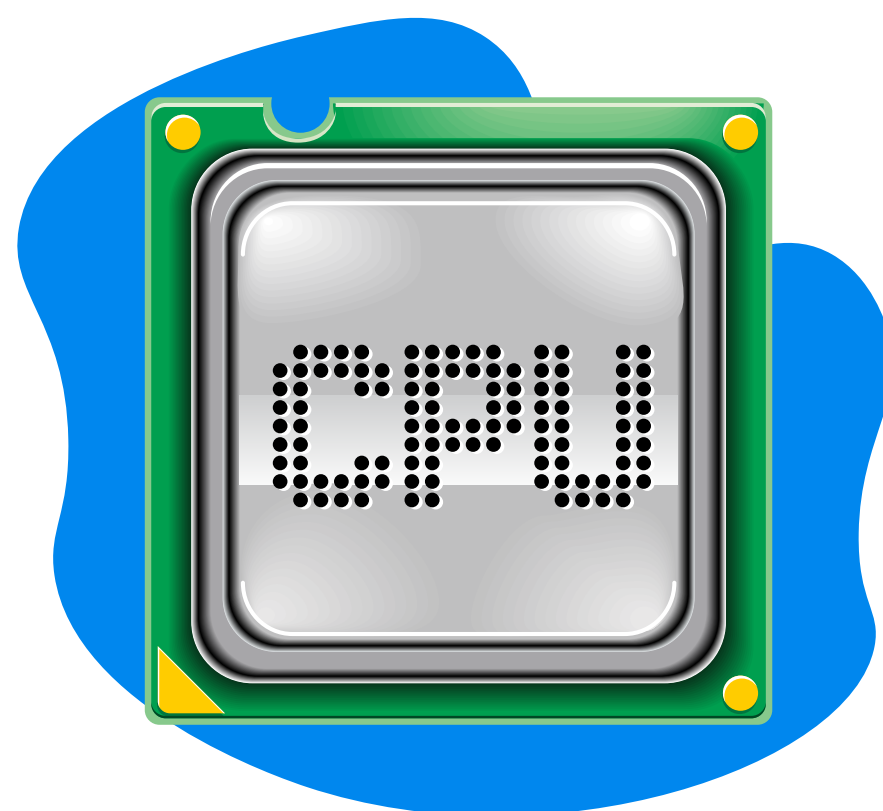


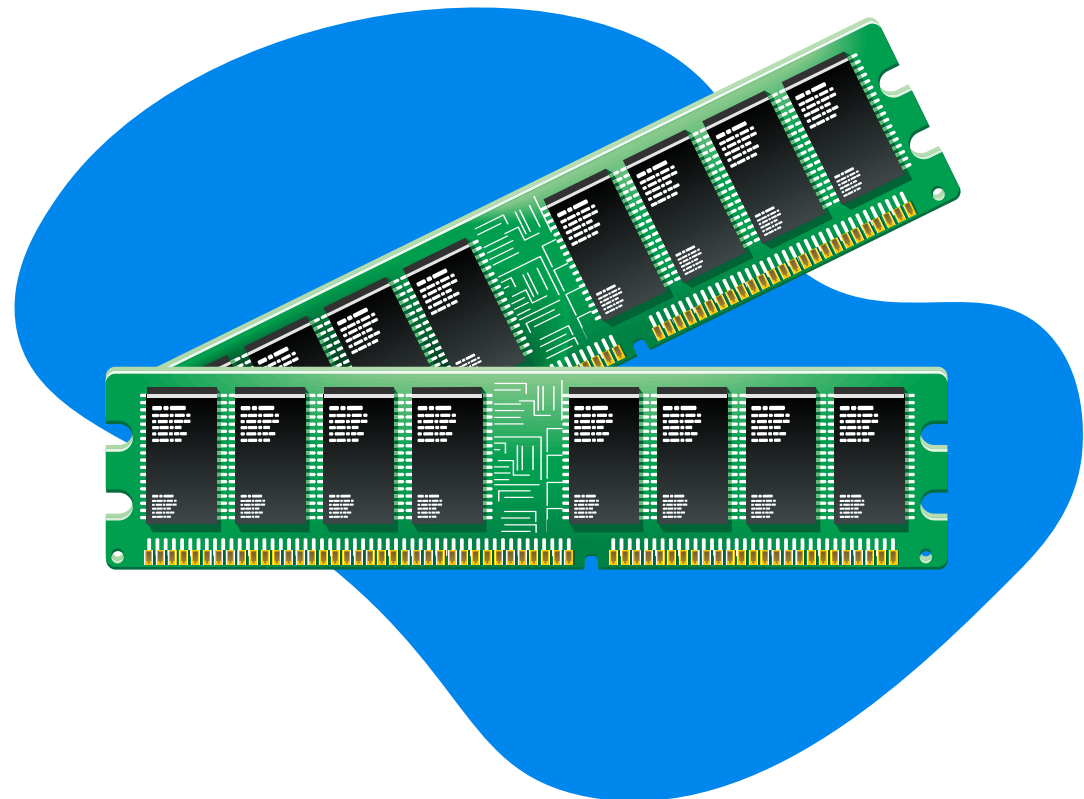
Placa de baza:

Aceasta este o placă de circuit imprimat care deține unitatea centrală de procesare (CPU) și alte componente hardware interne esențiale și funcționează ca hub central prin care trec toate celelalte componente hardware.

CPU:

CPU este creierul computerului care procesează și execută instrucțiuni digitale din diverse programe; este viteza ceasului determină performanța și eficiența computerului în prelucrarea datelor.



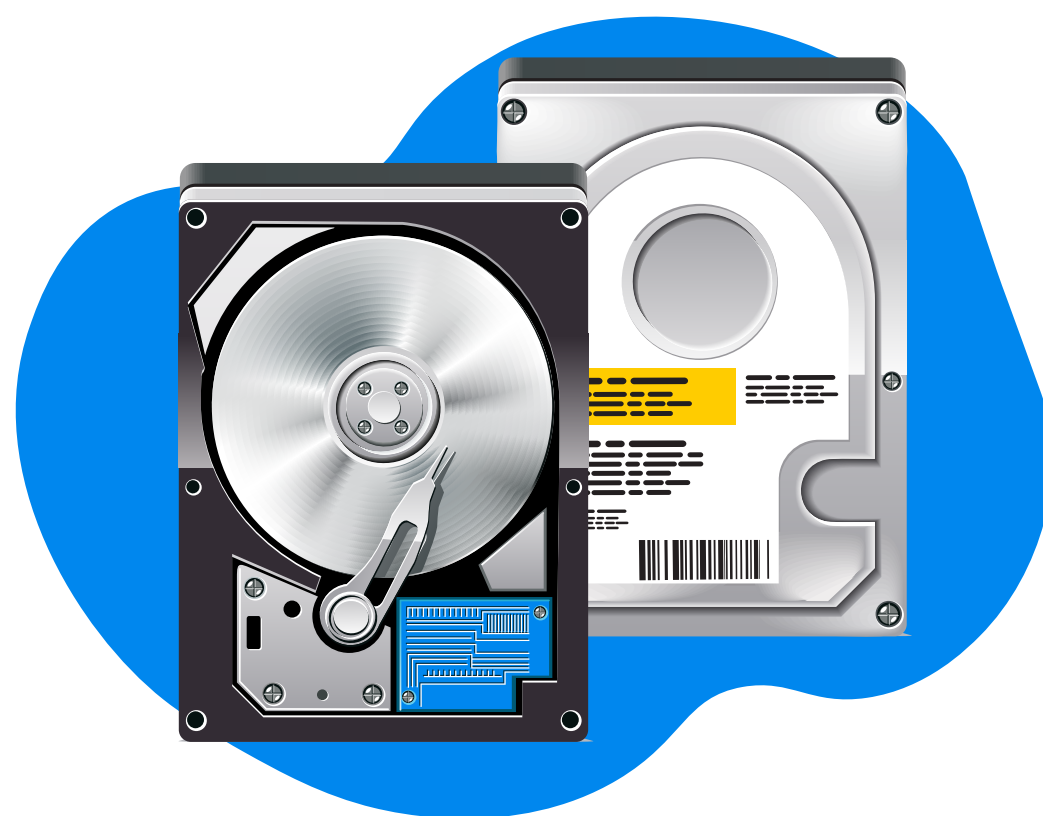


RAM:

RAM - sau RAM dinamic - este o memorie temporară de stocare care face informațiile imediat accesibile pentru programe; RAM este o memorie volatilă, astfel încât datele stocate sunt șterse atunci când computerul se oprește.

Hard disk:

Unități de hard disk sunt dispozitive fizice de stocare care stochează atât date permanente, cât și temporare în diferite formate, inclusiv programe, sisteme de operare, fișiere dispozitiv, fotografii etc.





Mouse:

Un mouse este un dispozitiv de indicare portabil care deplasează un cursor în jurul ecranului unui computer și permite interacțiunea cu obiectele de pe ecran. Poate fi cu fir sau fără fir.

Tastatură:

O tastatură este un dispozitiv de intrare cu un standard set de taste QWERTY care permite utilizatorilor să introducă text, numere sau caractere speciale.



Monitor:

Un monitor este un dispozitiv de ieșire similar cu un ecran TV care afișează informații, documente sau imagini generate de dispozitivul de calcul.



**Aparat foto:**

O cameră captează imagini vizuale și le transmite către computer sau printr-un computer către un dispozitiv de rețea.

Difuzor:

Un difuzor este un dispozitiv extern de ieșire audio care se conectează la un computer pentru a genera o ieșire de sunet.

**Căști:**

Similar cu difuzoarele, aceste dispozitive oferă o ieșire audio care este audibilă doar pentru un singur ascultător..

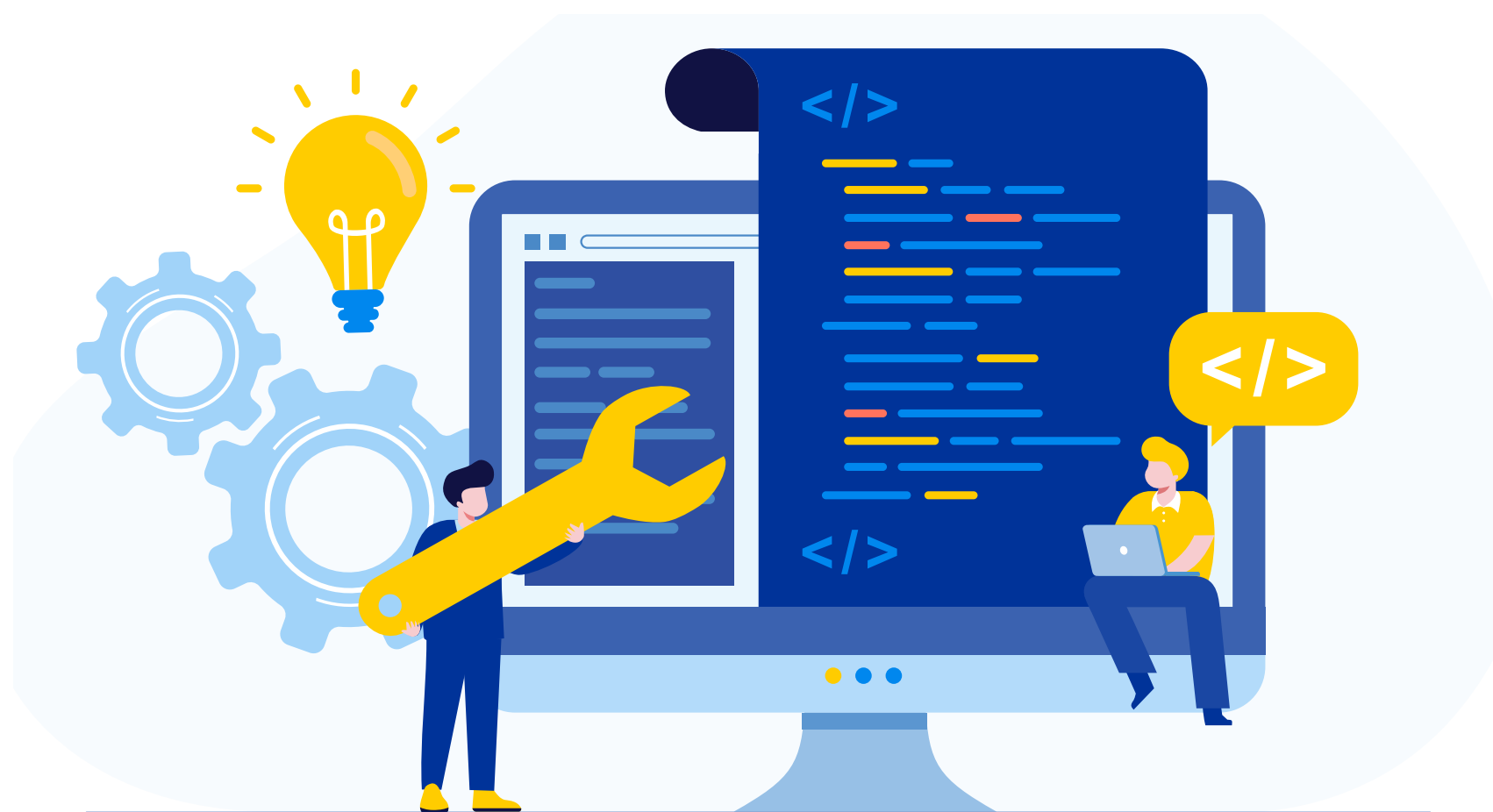
**Microfon:**

Un microfon este un dispozitiv care traduce undele sonore în semnale electrice și acceptă comunicații audio bazate pe computer.

Imprimanta:

Imprimantele redau datele electronice de la un computer în material tipărit.





Software

Software este un set de programe de calculator și documentație și date asociate. Adică, pentru a citi unele știri online, folosești software-ul deschizând un browser sau o aplicație de pe telefon sau tabletă, în timp ce browserul sau aplicația funcționează ca o legătură între componentele hardware și rezultatele pe care vrei să le ai.

Există o diferență principală între software și un program. Ambele sunt pentru a permite computerului să efectueze sarcini specifice. Software-ul este o colecție de programe. Am creat un program pentru a efectua sarcina și ei se compilează. Dacă nu există nicio eroare în program, atunci programul este trimis pentru a crea un software. Programul este setul de instrucțiuni care sunt scrise de un programator într-o limbă, în timp ce software-ul este o colecție de programe care vor permite sistemului să realizeze sarcina specifică.



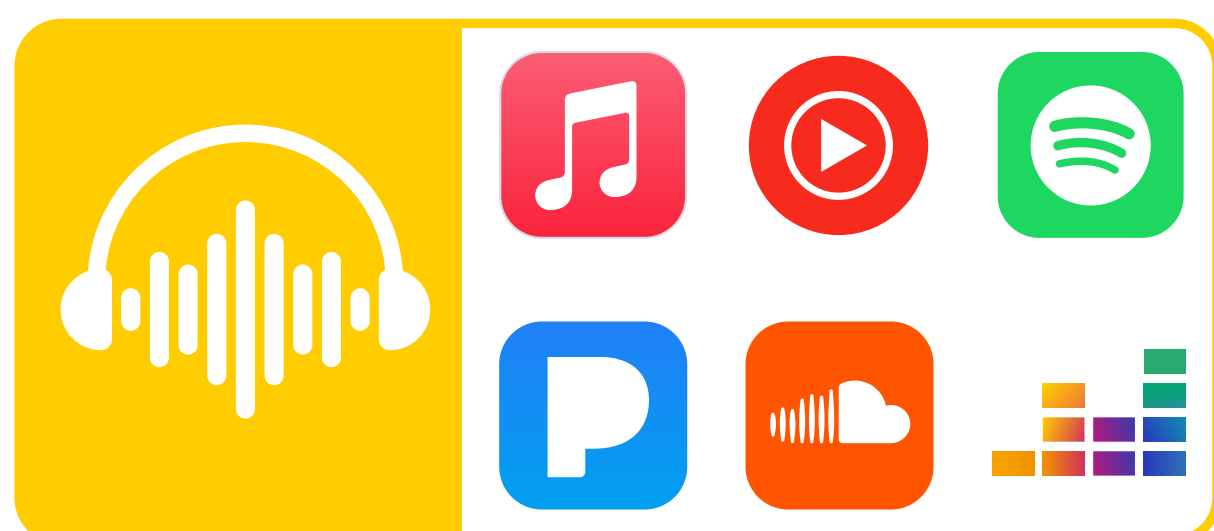


The Microsoft suite (scriere și prezentare):

Office, Excel, Word, PowerPoint, Outlook, etc.

Browsere de internet:

Firefox, Chrome, Safari, Internet Explorer/Edge, Opera, Brave



Software muzical:

Apple Music, YouTube Music, Spotify, Pandora

Software de comunicare:

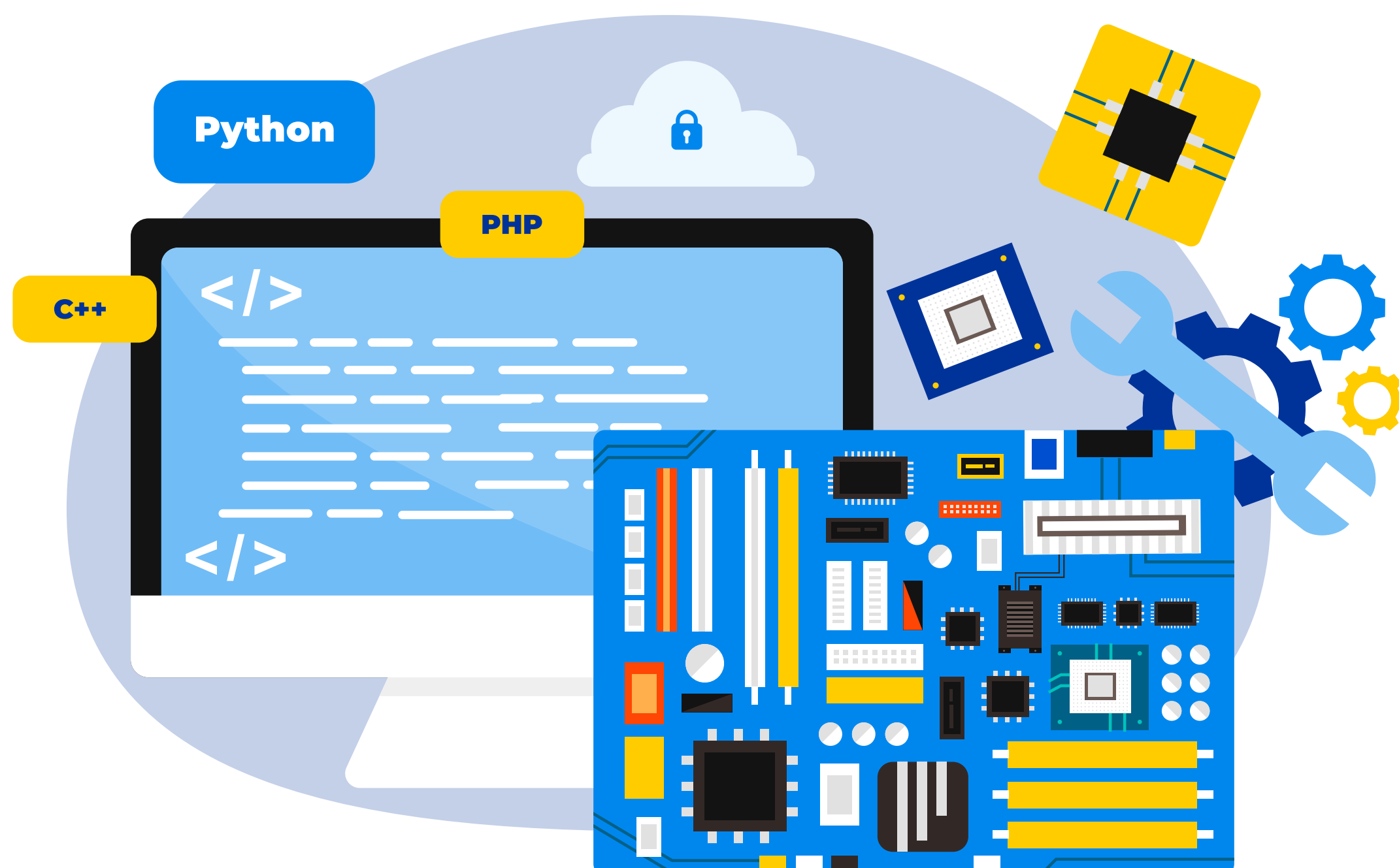
Teams, Skype, Slack, Zoom, Viber, WhatsApp



Validarea Modulului

După activitățile desfășurate în părțile Hardware și Software, participanții le vor putea recunoaște pe amândouă într-un mod mai bun. Și astfel, vor putea să facă diferența între cele două elemente ale lumii digitale.

Felicitări pentru acest pas important către înțelegerea și îmbunătățirea cunoștințelor despre hardware și software. Vă încurajăm să continuați cu a cincea lecție, succes!



Introducere

Acest modul este structurat pentru a introduce seniorii în conceptele de bază ale digitalizării și știrilor și modul în care aceste două concepte se vor lega împreună în viitor, într-un proces care a început deja cu câțiva ani în urmă. Pentru a-i apropia de media digitală, dorim să sprijinim înțelegerea elementelor de bază ale hardware-ului și software-ului, internetului și aplicațiilor (descrierea aplicațiilor referitoare la telefon/tabletă).

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul acestui modul, participanții vor fi capabili să înțeleagă de ce abilitățile digitale sunt importante în viața de zi cu zi și să ofere cunoștințe de bază pentru a facilita pregătirea hardware și software pentru persoanele în vârstă.

Cuvinte cheie principale

Mouse, tastatură, Smartphone, laptop, PC, router, conexiune, Zoom, Teams, Kahoot!, GMeets, Drive, Padlet, aplicații/aplicații.



Subiecte

Înțelegerea software-ului și hardware-ului::

Care este partea hardware?

» Introducere în conceptele cheie

- Elemente de hardware care sunt importante de cunoscut;
- Testarea performanței hardware și a abilităților atunci când utilizați instrumente digitale.
- Învățând prin practică când vine vorba de abilități hardware pentru uzul de zi cu zi.

De ce este partea de software?

» Știind să folosiți următoarele:

- Suita Microsoft;
- Browsere de internet;
- Software muzical;
- Software de comunicare.





Câteva resurse utile

-  <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/what-are-basic-components-of-computer-hardware>
-  <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/web-app-vs-mobile-app>
-  <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-are-applications>
-  <https://www.netsolutions.com/insights/11-best-news-apps/>
-  https://journalists.feedspot.com/european_news_website



Activitatea 1#: Joc de performanță hardware

Pentru această activitate, participanții nu vor primi contribuții teoretice, dar își vor verifica și verifica elementele de bază prin învățare și practică. Aceasta este o activitate împărțită în două părți.

A. Obiective de învățare: testați-vă performanța hardware!

- Participanții vor începe să recunoască importanța hardware-ului în viața lor digitală.
- Participanții vor vedea legăturile dintre unele componente ale dispozitivelor hardware și gadget-urilor.
- Participanții își vor aminti cunoștințele despre elementele de bază și instrumentele hardware și își vor îmbunătăți performanța în spațiul virtual.

A. Setari/materiale/durata

- Setări: poate funcționa atât offline, cât și online
- Materiale: Dispozitive pentru fiecare participant (laptop, PC, tabletă)
- Durata: Aproximativ 40 de minute.



A. Implementarea activitatii:

Pasul 1 - Preparare:

- Pregătiți o scurtă prezentare despre hardware și care sunt componentele sale principale, folosind informațiile noastre enumerate mai sus (poate fi doar un discurs, poate fi un Power Point sau doar câteva informații).
- Pregătiți linkurile pentru participanți (sunt scrise mai jos, doar pentru a le verifica înainte de activitate).
- Dacă este online, poți rămâne în grup mare, dacă sunteți offline, puteți crea grupuri mici de 2-3 participanți fiecare.

Pasul 2 - Introducere:

(10 minute)

- Întâmpinați participanții și explicați scopul activității: înțelegerea abilităților hardware și software și că activitatea va consta în două părți.
- Prezentarea primei părți care reprezintă elementele de bază ale hardware-ului.



Pasul 3 – Testarea dispozitivelor:

(20 minute)

Majoritatea dispozitivelor pe care le folosim pot fi testate online, iar pentru fiecare dintre ele există un link unde participanții o pot face cu ușurință. Cereți fiecăruia dintre ei să deschidă următoarele link-uri și să vedeți cum le pot folosi. După fiecare dintre ei, aveți un moment de reflecție pentru a vedea cât de mult aveau nevoie să știe asta și utilitatea acestuia.

- Pentru testarea conexiunii la internet::

 <https://fast.com>

- Pentru testarea camerei:

 <https://webcamtests.com>

- Pentru testarea microfonului::

 <https://www.onlinemictest.com>

- Pentru testarea vitezei tastaturii (aici le puteți oferi participanților o sarcină, în care vor scrie timp de 1-2 minute și apoi vor vedea performanța lor, știind cum să lucreze la ea):

 <https://www.typingtest.com/>



- Pentru testarea performanței procesorului, care este procesorul principal al unui PC/laptop (testul de performanță al procesorului care vă permite să verificați online procesorul la sarcină mare):

 <https://cpux.net/cpu-stress-test-online>

- După fiecare întrebare, auziți despre răspunsurile fiecărui participant și/sau echipă și oferiți explicații, răspunsuri și informații suplimentare legate de răspunsurile lor.

Pasul 4 - Discuție:

(10 minute)

- Facilitați o discuție de grup după test.
- Întrebați participanții despre concluziile lor cheie și orice întrebări sau concepte pe care le-au considerat deosebit de interesante sau provocatoare.

A. Recomandări pentru implementare

- Încurajați participanții să discute în mod activ fiecare întrebare, încurajând învățarea colaborativă.
- Utilizați o combinație de întrebări cu răspunsuri multiple, adevărat/fals și deschise pentru a implica diferite stiluri de învățare.
- Creați o atmosferă prietenoasă și de sprijin pentru a face participanții să se simtă confortabil să pună întrebări.



A. Întrebări de reflecție

- Cum a fost utilizarea dispozitivelor?
- Ți-a plăcut să știi mai multe despre instrumentele de bază din hardware? Setări? Vă rugăm să explicați răspunsul dvs.
- Cât de util este să vezi că fiecare piesă de tehnologie care construiește un dispozitiv este conectată?
- Ai de gând să explorezi mai mult din această lume?

B. Obiective de învățare: folosirea abilităților și cunoștințelor noastre software.

- Participanții vor începe să recunoască importanța hardware-ului în viața lor digitală.
- Participanții vor vedea legăturile dintre unele dintre componentele dispozitivelor hardware și gadget-urilor.
- Participanții își vor aminti cunoștințele despre elementele de bază și instrumentele hardware și își vor îmbunătăți performanța în spațiul virtual.



B. Setari/materiale/durata

- Setări: poate funcționa atât offline, cât și online
- Materiale: Dispozitive pentru fiecare participant (laptop, PC, tabletă)
- Durata: Aproximativ 45 de minute.

Implementarea activitatii:

Pasul 1 - Pregătire:

- Prezentare pe scurt despre software și scopul acestuia.
- Dacă este online, poți rămâne într-un grup mare, dacă sunteți offline, puteți crea grupuri mici de 2-3 participanți fiecare.
- Creează un Kahoot! Cu întrebări care sunt puncte de învățare despre hardware și software.
- Realizați un mentimetru pentru utilizarea evaluării.
- Kahoot! este o platformă norvegiană de învățare online bazată pe jocuri. Are jocuri de învățare, cunoscute și sub denumirea de „kahoots”, care sunt chestionare cu variante multiple generate de utilizatori, care pot fi accesate printr-un browser web sau Kahoot! App.



- Mentimetru: aplicația se concentrează pe colaborarea online pentru sectorul educațional, permițând studenților sau membrilor publicului să răspundă la întrebări în mod anonim. Aplicația permite utilizatorilor să împărtășească cunoștințe și feedback în timp real pe mobil cu prezentări, sondaje sau sesiuni de brainstorming la cursuri, întâlniri, adunări, conferințe și alte activități de grup.

Pasul 2 - Introducere:

(10 minute)

- Întâmpinați participanții și explicați scopul activității: înțelegerea abilităților hardware și software și că activitatea va consta în două părți.
- Introducerea legăturii dintre hardware și software și faptul că acestea merg împreună și apoi familiarizarea participanților cu a doua parte care este software-ul.

Pasul 3 – Utilizarea interactivă a abilităților software:

(30 minute)

- Bun venit participanților și explicați scopul activității: să-și înțeleagă propriile abilități software.



- În primul rând, explica participanților cum să folosească Kahoot! App. Cereți-le să scaneze codul QR (ar putea fi nouă pentru ei partea de scanare) și să înceapă să joace activitatea. Întrebările care ar putea ajuta sunt legate de utilizarea e-mailului, rolul componentelor hardware din activitatea anterioară, importanța aplicațiilor și utilizarea lor în comparație cu site-urile web dintr-un browser).
- Apoi, cereți participanților să instaleze o aplicație legată de știrile din fiecare țară/sau la nivel european dacă doresc (cum ar fi Euronews, Politico etc, o listă completă pe care o puteți găsi aici [Top 20 de site-uri de știri europene de urmărit în 2023 \(feedspot.com\)](https://www.feedspot.com/top-20-european-news-sites-2023/))
- Cereți participanților să completeze Menti de pe dispozitivul lor ca parte de evaluare.

Pasul 4 - Discuție:

(10 minute)

- Facilitați o discuție de grup după test. (folosind astfel de întrebări: Cum a fost această activitate? Ați văzut vreo diferență între hardware și software? Dacă da, care sunt unele dintre ele? Care sunt principalele caracteristici ale componentei hardware? Și pentru cel de software? Ce componentă este mai importantă când vorbim despre partea hardware? De ce este important să cunoaștem partea software?).



- Întrebați participanții despre concluziile lor cheie și orice întrebări sau concepte pe care le-au considerat deosebit de interesante sau provocatoare.

B. Recomandări pentru implementare

- Încurajați participanții să discute în mod activ fiecare întrebare, încurajând învățarea colaborativă.
- Utilizați o combinație de întrebări cu răspunsuri multiple, adevărat/fals și deschise pentru a implica diferite stiluri de învățare.
- Creați o atmosferă prietenoasă și de sprijin pentru a face participanții să se simtă confortabil să pună întrebări.





Evaluarea Modulului

Obiectiv: Explorați impactul rețelelor sociale asupra vieții de zi cu zi prin crearea deciziilor privind implicarea digitală și reflectarea asupra consecințelor acestora.

Instrucțiuni:

1. Configurare:

- » Proiectați un mediu virtual reprezentând diferite aspecte ale
- » viața de zi cu zi, cum ar fi munca, relațiile personale și timpul liber.



- » Fiecare jucător primește un personaj cu o rutină zilnică și variată
- » platforme de social media.

2. Mod de joc:

- » Jucătorii navighează printr-o zi obișnuită, întâmpinând scenarii în care ei trebuie să decidă dacă să interacționeze cu rețelele sociale sau nu.
- » Scenariile pot include postarea de actualizări în timpul orelor de lucru, verificarea rețelelor sociale în timpul familiei sau răspunsul la postări controversate.

3. Provocări:

- » Jucătorii câștigă puncte pentru interacțiuni pozitive, semnificative conexiuni și utilizarea responsabilă a rețelelor sociale.
- » Introduceți provocări precum echilibrarea activităților online și offline, gestionarea distracțiilor digitale și gestionarea impactului rețelele sociale despre bunăstarea mentală.

4. Reflecție:

- » După joc, facilitați o discuție despre modul în care rețelele sociale alegerile au influențat viața de zi cu zi a caracterului lor.
- » » Încurajați jucătorii să reflecteze asupra rolului social media în formare relațiile lor, productivitatea și bunăstarea generală.



Recomandări cheie:

- Jucătorii obțin informații despre alegerile pe care le fac în privința rețelelor sociale mass-media în diferite aspecte ale vieții.
- Jocul provoacă discuții despre echilibrul dintre online și activitățile offline și efectele potențiale ale rețelelor sociale asupra viața personală și profesională.

Acest joc își propune să evidențieze rolul nuanțat în care îl joacă rețelele sociale modelând rutinele zilnice și încurajează jucătorii să ia în considerare impactula alegerilor lor digitale cu privire la bunăstarea lor generală.

Obiective de învățare

- O mai bună înțelegere a rolului rețelelor sociale
- Înțelegerea nevoii tinerilor de a interacționa și de a fi online.

Setări/materiale/durată

 Scurtă prezentare pe rețelele sociale sau video
[Exemplu: https://www.youtube.com/watch?v=ItoTvKPhgFk](https://www.youtube.com/watch?v=ItoTvKPhgFk)

- Discuție – 30-45 minute



Recomandări pentru implementare

- Oferiți spațiu fiecărui participant pentru a împărtăși
- Sprijiniți participanții să iasă cu propuneri și concluzii
- Scrieți câteva rezultate principale din cele prezentate mai sus

Întrebări reflexive

- Sunt rețelele sociale doar „rele” sau „bune”?
- Cum putem limita timpul petrecut pe SM (social media)?
- Care sunt principalele beneficii ale persoanelor în vârstă de pe urma SM (social media)?



Evaluation of the Module

Test pentru autoevaluare

Pentru a primi un răspuns de către cursanți la sfârșitul modulului. O versiune imprimabilă o găsiți în anexă.

Chestionar

Cursanții vor răspunde la sfârșitul modulului pentru a măsura impactul general al programului de formare. Vă rugăm să consultați anexa.

Validarea Modulului

La sfârșitul Modulului, cursanții vor fi dobândit.

Cunoștințe:

Cursanții sunt capabili sa:

- Recunoască utilizarea unui dispozitiv din mai multe puncte de vedere
- Recunoască părțile principale ale unui dispozitiv și componentele sale și software-ul intern al acestuia
- Sprijine alți colegi în înțelegerea lor despre un dispozitiv digital, atât din punct de vedere hardware, cât și software.



Aptitudini:

Cursanții sunt capabili să:

- Utilizeze dispozitivele (telefon, tabletă, monitor, mouse, tastatură etc) într-un mod mai cuprinzător
- Identifice diferențele dintre hardware și software și importanța acestora pentru învățare.
- Creeze o utilizare mai durabilă a dispozitivelor.

Competențe:

Cursanții sunt capabili să

- Dezvolte mai multe moduri de a vă conecta cu alți oameni și la știrile din jurul lor.
- Utilizeze mai bine dispozitivele digitale în interes propriu, devenind mai autosuficiente în acest termen.
- Creeze o metodă durabilă de utilizare a abilităților digitale pe care le vor obține.



ANEXA pentru Modulul 4

Educație media Hardware și software

Test de nivel de intrare - Hardware și software de alfabetizare media

Întrebarea 1: Ce este o parte hardware?

- a. Software folosit pentru a rula sisteme informatice
- b. Componentele fizice ale unui sistem informatic
- c. Instrumente digitale pentru uz zilnic
- d. Site-uri web accesate printr-un browser

Întrebarea 2: Care dintre următoarele elemente hardware este important de știut?

- a. E-mail și aplicații importante
- b. Testarea performanței și abilităților hardware
- c. Înțelegerea conceptelor software și hardware
- d. Învățare prin practică cu abilități hardware

Întrebarea 3: Cum pot fi testate performanța și abilitățile hardware?

- a. Prin utilizarea instrumentelor digitale
- b. Prin accesarea site-urilor web dintr-un browser
- c. Învățând prin acțiune
- d. Nici una dintre cele de mai sus



Întrebarea 4: Care dintre următoarele subiecte principale sunt acoperite în modulul despre software?

- a. Testarea performanței și abilităților hardware
- b. Înțelegerea conceptelor software și hardware
- c. E-mail și aplicații importante
- d. Învățare prin practică cu abilități hardware

Răspunsuri corecte:

Întrebarea 1: b) Componentele fizice ale unui sistem informatic.

Întrebarea 2: c) Înțelegerea conceptelor software și hardware.

Întrebarea 3: d) Niciuna dintre cele de mai sus.

Întrebarea 4: c) E-mail și aplicații importante.



Test pentru autoevaluare

Pentru a primi un răspuns de către cursanți la sfârșitul modulului:

1. Vă rugăm să evaluați înțelegerea următoarelor concepte pe o scară de la **1 (Scăzut)** la **5 (Ridicat)**:

Hardware:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

CPU:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Viteza conexiunii la internet:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Activitate software:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Lumea digitală:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Aplicații:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Mentimetru, Kahoot!:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



2. Adevărat sau fals:

- » Pot folosi dispozitivele digitale fără să știu despre funcționalitatea lor.
 - a. Adevărat
 - b. Fals
- » Competențele software și hardware sunt numai pentru persoanele care lucrează în sectorul IT.
 - a. Adevărat
 - b. Fals
- » Procesele digitale sunt foarte complexe și nu au nicio semnificație pentru un începător.
 - a. Adevărat
 - b. Fals

3. Vă rugăm să furnizați o scurtă reflecție pentru 3-4 fraze despre un lucru pe care l-ați învățat despre hardware și software digital în timpul acestei activități:



Chestionar

Cursanții vor răspunde la sfârșitul modulului pentru a măsura impactul general al programului de formare.

Question 1: Conținutul de instruire despre alfabetizarea media Hardware și software a îndeplinit așteptările dumneavoastră?

- a. Da
- b. Nu

Question 2: A fost adecvat amestecul de prezentări/explicații și activități?

- a. Da
- b. Nu

Question 3: Ai învățat ceva nou?

- a. Da
- b. Nu

Dacă da, vă rugăm să furnizați mai multe detalii despre cunoștințele/competențelor dumneavoastră. Eu pot să...



If no, please provide details about missing knowledge/skills/competencies:

Question 3: Cursul a fost practic / ușor de aplicat?

- a. Da
- b. Nu

Question 4: Ați observat vreun impact pozitiv al acestui curs asupra utilizării media legate de abilitățile digitale? Le puteți specifica?

Question 5: Pe baza acestei pregătiri, ați fi interesat să vă antrenați în alte abilități?

- a. Da
- b. Nu



Question 6: Aveți sugestii pentru a îmbunătăți acest curs?
Dacă da/nu, vă rugăm să furnizați mai multe detalii, de ce?

Test de nivel de ieșire - Hardware și software de alfabetizare media

Întrebarea 1: Înțelegerea software-ului și a hardware-ului - adevărat sau fals?

Hardware se referă la componentele fizice ale unui sistem informatic pe care le puteți atinge și simți.

- a. Adevărat
- b. Fals

Întrebarea 2: Elemente hardware - Care dintre următoarele sunt elemente importante ale hardware-ului?

- a. Tastatură și mouse
- b. Sistem de operare
- c. Memorie cu acces aleatoriu (RAM)
- d. Motor de cautare



Întrebarea 3: Testarea performanței hardware - Adevărat sau Fals?

Testarea performanței hardware este importantă pentru a vă asigura că instrumentele digitale funcționează eficient și eficient.

- a. Adevărat
- b. Fals

Întrebarea 4: Învățarea prin practică cu abilități hardware.

De ce este benefic să înveți abilități hardware pentru utilizarea de zi cu zi?

- a. Pentru a depana și a remedia problemele hardware
- b. Pentru a îmbunătăți performanța generală a computerului
- c. Utilizarea eficientă a dispozitivelor periferice, cum ar fi imprimante și scanere
- d. Toate cele de mai sus

Răspunsuri corecte:

Întrebarea 1: a) Adevărat

Întrebarea 2: a) tastatură și mouse,
c) memorie cu acces aleatoriu (RAM)

Întrebarea 3: a) Adevărat

Întrebarea 4: d) Toate cele de mai sus





information matters

contact@informationmatters.eu

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Număr acord: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**