



Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova

Centrul de Excelență în Energetică și Electronică

Aprob

Directorul Centrului de Excelență
în Energetică și Electronică


Mariana BARLADEAN

21 ianuarie 2025



Curriculumul stagiului de practică

P.02.O.001 Practica Nr. 1

Specialitatea: 0211.1 – Exploatarea sistemelor multimedia

Calificarea: 0211.1.1 Tehnician/tehniciană sisteme multimedia

Curriculumul a fost elaborat în baza ordinului Ministerului Educației și Cercetării al Republicii Moldova, numărul 83, din data de 14.02.2022, cu privire la aprobarea listei instituțiilor de învățământ desemnate responsabile pentru elaborarea planurilor de învățământ la programele de formare profesională postsecundară și postsecundar nonterțială



Autori:

Iașco Ana, grad didactic doi, Centrul de Excelență în Energetică și Electronică.

Aprobat de:

Consiliul metodico-științific al Centrului de Excelență în Energetică și Electronică.

Director adjunct pentru instruire

ZVEZDENCO Gheorghe

21 ianuarie 2025

Recenzenți:

1. A.O "Media alternativă": Mun.CHIȘINĂU, sec.RISCANI str.Calea Orheiului 28/1, Director executiv **Svetlana Buza**.
2. Î.C.S. "REFORMA ART" SRL: Mun.CHIȘINĂU, str. Columna 170, Director general **Buraga Adrian**.

Adresa Curriculumului în Internet:

<https://ceee.md/programe-de-formare-profesionala/>

Cuprins

<i>I. Preliminarii</i>	<i>4</i>
<i>II. Motivația, utilitatea stagiului de practică pentru dezvoltarea profesională.....</i>	<i>4</i>
<i>III. Competențele profesionale specifice stagiului de practică.....</i>	<i>5</i>
<i>IV. Administrarea stagiului de practică.....</i>	<i>5</i>
<i>V. Descrierea procesului de desfășurare a stagiului de practică.....</i>	<i>5</i>
<i>VI. Sugestii metodologice</i>	<i>7</i>
<i>VII. Sugestii de evaluare a stagiilor de practică</i>	<i>8</i>
<i>VIII. Resursele necesare pentru desfășurarea stagiului de practică</i>	<i>9</i>
<i>IX. Resursele didactice recomandate elevilor.....</i>	<i>10</i>

I. Preliminarii

Curriculum la Practica N1 este elaborată în baza planului de învățământ, aprobat de Ministerul Educației al Republicii Moldova la 03 septembrie 2024 nr. înregistrare SC-48/24.

Stagiul de practică are o importanță deosebită în debutul carierei. Suportul teoretic constituie doar un început pentru carieră, nefiind suficient în momentul în care trebuie să se ia o decizie importantă în alegerea locului de munca.

Practica N1 este, în primul rând, o componentă importantă din planul de învățământ, care are obiective de învățare, formează anumite competențe și, din acest punct de vedere, are același statut ca orice altă disciplină.

Unitățile de curs ce vor fi studiate până la demararea stagiului de Practica Nr1 sunt:

- ✓ Informatica

II. Motivația, utilitatea stagiului de practică pentru dezvoltarea profesională

Curriculumul la Practica N1 reprezintă documentul normativ de bază care descrie condițiile învățării și performanțele ce trebuie atinse la disciplină, exprimate în competențe, conținuturi și activități de învățare.

Prin studierea Practicii N1 se urmărește formarea la elevi a următoarelor valori și atitudini:

- Adaptarea la cerințele pieței muncii și la dinamica evoluției tehnologice.
- Stimularea curiozității pentru investigarea unor fenomene sau procese.
- Dezvoltarea și manifestarea gândirii autonome, critice și creative în domeniul tehnic.
- Respectarea standardelor în vigoare referitoare la asigurarea calității produselor și serviciilor.

Practica N1 este indispensabilă oricărui specialist din domeniul producției media pentru a-i permite crearea conținutului multimedia.

Efectuarea practicii oferă elevilor cunoștințe privind principiile de creare a diverselor conținuturi multimedia cu referire, în deosebi, la prelucrarea textului în conținut, formarea textului, crearea și redactarea texturilor diverselor materiale, redactarea imaginilor bitmap, crearea colajelor, crearea compozițiilor folosind colaj digital, crearea și redactarea obiectelor vectoriale, crearea pictogramelor, combinarea și transformarea formelor, crearea compoziției și altele.

Efectuarea practicii are un rol important în formarea competențelor profesionale, impactul pe care îl va avea însușirea disciplinei este foarte mare în crearea

precondițiilor de studiere a următoarelor discipline prevăzute de planul de învățământ și în dezvoltarea unei cariere profesionale de succes.

III. Competențele profesionale specifice stagiului de practică

Competențe profesionale specifice modului sunt expuse în forma de listă. Aceste competențe derivă în mod direct din atribuțiile și sarcinile descrise în calificarea ce va fi acordată viitorului absolvent al programului de instruire profesională postsecundară și postsecundară nonterțiară.

CSD1 – Familiarizarea cu conținutul multimedia;

CSD2 - Citirea și interpretarea corectă a proiectelor ;

CSD3 - Întocmirea corectă a proiectelor conform algoritmilor de creare;

CSD4 - Aplicarea normelor privind crearea conținutului multimedia.

IV. Administrarea stagiului de practică

Denumirea stagiului de practică	Semestrul	Numărul de săptămâni	Numărul de ore	Perioada	Modalitatea de evaluare	Numărul de credite
Practica N1	II	2	60	Mai	Prezentarea produselor	2

V. Descrierea procesului de desfășurare a stagiului de practică

Activități/Sarcini de lucru	Produse de elaborat	Modalități de evaluare	Durata de realizare
A1. Instrucțiunile introductive. Sănătatea și securitatea la locul de muncă. Pregătirea locului de muncă S1. Respectarea cerințelor instrucțiunilor cu privire la practica la calculator S2. Respectarea cerințelor privind sănătatea și securitatea la locul de muncă S3. Respectarea igienei la locul de muncă S4. Organizarea ergonomică a locului de muncă.	Locul de muncă organizat ergonomic	Organizarea locului de muncă conform ghidului de performanță	2 ore

A2. Noțiuni de bază și instrumente esențiale. Identificarea meniului pentru desenarea obiectelor vectoriale și aplicarea animației. S1. Crearea și manipularea formelor geometrice simple S2. Redimensionarea, rotirea și alinierea obiectelor S3. Utilizarea instrumentului Freehand și Bezier S4. Aplicarea și modificarea culorilor obiectelor S5. Lucrul cu transparențe și efecte de contur S6. Crearea de modele și texturi simple folosind formelor de bază S7. Utilizarea instrumentului Shape pentru deformarea obiectelor. S8. Aplicarea efectelor de umbră și reflexie. Utilizarea instrumentului Blend pentru a crea tranziții de forme S9. Crearea unui logo. Desen vectorial al unui obiect simplu S10. Desen vectorial pentru un tricou S11. Desenarea unui portret S12. Animație simplă 2D S13. Crearea unui icon set	Realizarea unui desen vectorial al unui obiect de zi cu zi (ex: cană, pom, clădire) Realizarea unui design grafic pentru un tricou cu elemente grafice Utilizarea uneltelor de desen vectorial pentru a crea un portret simplu al unei persoane. Realizarea unei animații scurte printr-o secvență de imagini statice și exportarea unui GIF animat.	Prezentarea desenului și animației realizate pe parcursul orelor.	26 ore
A3. Proiectarea și realizarea unui design pentru un anumit produs S1. Proiectarea și realizarea unei etichete de produs S2. Crearea unui banner publicitar S3. Crearea unei iluzii optice simple S4. Ilustrarea unui obiect 3D S5. Crearea unui design pentru o interfață de joc	Crearea unui design pentru eticheta unui produs imaginar, folosind forme, text și imagini. Realizarea unui design a unei imagini care creează o iluzie optică interesantă, utilizând forme geometrice și unelte de distorsionare.	Prezentarea și demonstrarea design-ului elaborat.	10 ore

	Proiectarea unei interfețe de bază pentru un joc simplu, utilizând butoane, scoruri și zone de meniu.		
A4. Realizarea clipurilor video cu efecte vizuale de la simple la complexe S1. Crearea unui design pentru coperta unui album muzical S2. Crearea unui design pentru un calendar S3. Crearea unui clip video cu efecte vizuale simple S4. Realizarea unei diplome de merit S5. Crearea unui meniu pentru cantina instituției S6. Crearea unui buletin informativ școlar	Realizarea unui design grafic pentru o copertă de album muzical imaginar Realizarea unui scurt clip video cu efecte vizuale și tranziții simple, exportându-l în format video. Proiectarea unui certificat pentru un concurs imaginar, folosind cadre, text decorativ și simboluri.	Prezentarea și demonstrarea design-ului elaborat	12 ore
A3. Proiectarea și executarea produselor pe 2 părți S1. Crearea unei invitații S2. Crearea unui pliant cu două pagini S3. Proiectarea unui puzzle simplu S4. Realizarea unui orar personalizat S5. Desenarea unui personaj stilizat	Proiectarea unei invitații pentru un eveniment imaginar Realizarea unui pliant care reprezintă Instituția de învățământ și specialitățile Crearea unui design atractiv pentru un orar școlar personalizat.	Prezentarea imaginilor create.	10 ore

VI. Sugestii metodologice

Conținuturile Practicii N1, trebuie să fie abordate într-o manieră flexibilă, diferențiată, ținând cont de particularitățile colectivului cu care se lucrează și de nivelul inițial de pregătire. Parcurgerea cunoștințelor se face în ordinea redată în coloana „Unități de conținut”. Numărul de ore alocat fiecărei teme rămâne la latitudinea cadrelor didactice care predau conținutul modulului, în funcție de dificultatea temelor, de nivelul de cunoștințe anterioare ale colectivului cu care lucrează, de complexitatea materialului didactic implicat în strategia didactică și de ritmul de asimilare a cunoștințelor de către colectivul instruit. Modulul Practicii N1 are o structură elastică, deci poate încorpora, în orice moment al procesului educativ, noi mijloace sau resurse didactice.

Se recomandă abordarea instruirii centrate pe elev prin proiectarea unor activități de învățare variate, prin care să fie luate în considerare stilurile individuale de învățare ale

fiecărui elev. Pentru atingerea rezultatelor învățării și dezvoltarea competențelor vizate de parcurgerea modului, pot fi derulate următoarele activități de învățare:

- aplicarea metodelor centrate pe elev, pe activizarea structurilor cognitive și operatorii ale elevilor, pe exersarea potențialului psiho-fizic al acestora, pe transformarea elevului în coparticipant la propria instruire și educație;
- îmbinarea și o alternanță sistematică a activităților bazate pe efortul individual al elevului (documentarea după diverse surse de informare, observația proprie, exercițiul personal, instruirea programată, experimentul și lucrul individual, tehnica muncii cu fișe) cu activitățile ce solicită efortul colectiv (de echipă, de grup) de genul discuțiilor, asaltului de idei, metoda Phillips 6 – 6, metoda 6/3/5, metoda expertului, metoda cubului, metoda mozaicului, discuția Panel, metoda cvintetului, jocul de rol, explozia stelară, metoda ciorchinelui;
- vizionări de materiale video (CD/ DVD – uri);
- metode de predare interactive a materialului nou, de fixare a cunoștințelor, de formare a priceperilor și deprinderilor;
- însușirea unor metode de informare și de documentare independentă (ex. studiul individual, investigația științifică, studii de caz, metoda referatului, metoda proiectului etc.), care oferă deschiderea spre autoinstruire, spre învățare continuă (utilizarea surselor de informare: ex. biblioteci, Internet, bibliotecă virtuală).
- metode de verificare și apreciere a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor.
- metode și strategii de dezvoltare a gândirii critice:
 - de evocare: brainstorming-ul, harta gândirii, lectura în perechi;
 - de realizare a înțeleșului: procedeul recăutării, jurnalul dublu, tehnica lotus, ghidurile de studiu;
 - de reflecție: tehnici de conversație, tehnica celor șase pălării gânditoare, diagramele Venn, cafeneaua, metoda horoscului;
 - de încheiere: eseul de cinci minute, fișele de evaluare;
 - de extindere: interviurile, investigațiile independente, colectarea datelor;
- metode și strategii de învățare prin colaborare:
 - tehnici de spargere a gheții: Bingo, Ecusonul, Tehnica Graffiti, Colecționarul deosebit, Tehnica căutării de comori, Metoda Piramidei (Bulgărele de zăpadă);
 - metode și strategii pentru rezolvarea de probleme și dezbateri:
 - Mozaic (jigsaw), Reuniunea Phillips 6-6, Metoda grafică;
 - exerciții pentru rezolvarea de probleme și discuții: Mai multe capete la un loc, Discuția în grup, Consensul în grup.
 - Învățarea prin descoperire;
 - Activități practice; Studii de caz; Realizare lucrări grafice.

VII. Sugestii de evaluare a stagiilor de practică

Evaluarea competențelor profesionale - reprezintă partea finală a demersului de proiectare didactică prin care cadrul didactic va măsura eficiența întregului proces

instructiv-educativ. Evaluarea urmărește măsura în care elevii și-au format competențele propuse în standardele de pregătire profesională.

Planificarea evaluării trebuie să aibă loc într-un mediu real, după un program stabilit, evitându-se aglomerarea evaluărilor în aceeași perioadă de timp. Evaluarea va fi realizată pe baza unor probe care se referă explicit la criteriile de performanță și la condițiile de aplicabilitate ale acestora.

Se vor evalua în egală măsură cunoștințele teoretice, aplicate în practică. Pentru evaluarea cunoștințelor elevilor în termeni cognitivi, afectivi și performativi se recomandă utilizarea următoarelor instrumente de evaluare:

- probe orale: prezentări orale, descrieri, întrebări cu răspuns scurt, întrebări cu răspuns structurat, prezentare orală pregătită sub forma unei adresări sau unei opinii, studii de caz;
- probe practice: crearea ilustrației, crearea imaginii, crearea posterului, crearea schiței personajului, crearea personajului.

Propunem următoarele instrumente de evaluare continuă:

- Fișe de observație;
- Fișe test;
- Fișe de lucru;
- Fișe de autoevaluare;

VIII. Resursele necesare pentru desfășurarea stagiului de practică

Instruirea practică - se va desfășura în laboratoare specializate.

Trăsătura esențială a laboratoarelor o constituie dotarea acestora cu aparate de lucru inteligente, a căror utilizare reprezintă o necesitate în concordanța procesului de învățare cu procesul de dezvoltare continuă.

Nr. crt.	Denumirea	Date tehnice	Numărul de stații
1	Stații de lucru (workstation)	<i>PROCESOR</i> NR. DE PROCESOARE INCLUSE - 1 NR. of Cores - min 8 NR. of Threads - min 16 Processor Base Frequency - min 3.50GHz Max Turbo Frequency - min 4.90GHz Lithography - max 14nm Cache - min 16MB SmartCache <i>MEMORIE RAM</i> MEMORIE INSTALATA - min 64GB TIP MEMORIE RAM – DDR4 FRECVENTA MEMORIE - min 2666MHz <i>UNITATE DE STOCARE</i> TIP UNITATE DE STOCARE -	1/elev

		SSD + HDD CAPACITATE - min 500GB SSD + min 2TB HDD INTERFATA SSD- M.2 NVMe INTERFATA HDD- SATA III UNITATE OPTICA - DVD-RW PLACA VIDEO TIP PLACA VIDEO - Dedicata CHIPSET VIDEO - nVidia sau analog GPU Memory - min 6GB GDDR6 Memory Interface - min 192-bit CUDA Cores - min 1530 Core Clock - min 1840 MHz MONITOR Caracteristici tehnice Diagonala ecranului min. 23,8" max. 24,5" Rezoluția ecranului min. 1920x1080 Tehnologia matricei LCD IPS Iluminarea matricei LCD LED Luminozitate min. 250 cd/m2 Timpul răspunsului max. 5 ms (G-t-G) Contrast tipic min. 1 000 : 1 Contrast dinamic min. 20 000 000 : 1 Unghiul observării pe laturile orizontală / verticală 178° / 178° @ CR > 10 : 1 TASTATURĂ ȘI MAUS (Keyboard + Mouse)	
--	--	---	--

IX. Resursele didactice recomandate elevilor

Nr. crt.	Denumirea resursei	Locul în care poate fi consultată/ accesată/ procurată resursa
1	GRAFICA VECTORIALA CU CORELDRAW	http://www.medinfo.umft.ro/dim/PDF%20lp/10-corel.pdf
2	Curs intensiv Corel Draw, Lens Effect	https://www.youtube.com/watch?v=VpkgWiOGrms
3	CorelDRAW Graphics	https://www.coreldraw.com/en/