

**MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII  
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**CURRICULUM NAȚIONAL**

**ARIA CURRICULARĂ**

***TEHNOLOGII***

**DISCIPLINA OPȚIONALĂ**

**DESIGN GRAFIC**

**Clasele VIII-IX**

**Chișinău, 2020**

**Aprobat:**

- Consiliul Național pentru Curriculum, proces-verbal nr. 25 din 25.06.2020
- Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 653/2020

**COORDONATOR:**

**Angela PRISĂCARU**, consultant principal, Ministerul Educației, Culturii și Cercetării

**GRUPUL DE LUCRU:**

**Anatol GREMALSCHI** (coordonator grup), dr. hab., prof. univ., cercetător științific principal, Universitatea de Stat din Tiraspol

**Natalia PETRENCO**, director de artă, liber profesionist

**Ala CARCEA**, dr., lector universitar, Universitatea Tehnică a Moldovei

**Radu ANDRONIC**, dr., lector universitar, Universitatea Tehnică a Moldovei

Componența grupului de lucru a fost Aprobată prin Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 431/2020.

Curriculumul a fost elaborat cu suportul proiectului „*Tekwill în Fiecare Școală/TwentyTU*”, în cadrul Memorandumului de colaborare privind implementarea educației digitale la nivel național, semnat la 14 iunie 2018 între Ministerul Educației, Culturii și Cercetării, Ministerul Economiei și Infrastructurii, Asociația Națională a Companiilor din domeniul TIC și Instituția Publică Centrul de Instruire și Inovații TIC – Tekwill.

## Preliminarii

Curriculumul la disciplina opțională *Design grafic*, precum și manualul școlar, ghidul metodologic, softurile educaționale etc. este o parte componentă a Curriculumului Național.

Fiind elaborat în conformitate cu prevederile Codului Educației al Republicii Moldova (2014), Cadrului de referință al Curriculumului Național (2017), Curriculumului de bază: sistem de competențe pentru învățământul general (2018) și cu Recomandările Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene, privind competențele-cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți (Bruxelles, 2018), Curriculumul la disciplina opțională reprezintă un document reglator, care prezintă într-un mod unitar demersurile conceptuale, teleologice, conținutale și metodologice, accentul fiind pus pe sistemul de competențe ca pe un nou cadru de referință al finalităților educaționale.

Curriculumul la disciplina *Design grafic* fundamentează și ghidează activitatea cadrului didactic, facilitează abordarea creativă a demersurilor de proiectare didactică de lungă și de scurtă durată, dar și de realizare propriu-zisă a procesului de predare-învățare-evaluare.

Disciplina opțională *Design grafic*, prezentată și valorificată în plan pedagogic în acest curriculumul, are un rol important în dezvoltarea personalității elevilor, în formarea și dezvoltarea atât a competențelor digitale propriu-zise, cât și a competențe necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții, în integrarea într-o societate bazată pe cunoaștere.

În procesul de proiectare a Curriculumului la disciplina *Design grafic* s-a ținut cont de:

- abordările postmoderne și tendințele dezvoltării curriculare pe plan național și cel internațional;
- necesitățile de adaptare a curriculumului opțional la așteptările societății, nevoile elevilor, dar și la tradițiile școlii naționale;
- valențele disciplinei opționale în formarea competențelor transversale, transdisciplinare și celor specifice disciplinei;
- necesitățile asigurării continuității și interconexiunii dintre nivelurile și ciclurile învățământului general: educația timpurie, învățământul primar, învățământul gimnazial și învățământul liceal.

Principalele funcții ale Curriculumului opțional la *Design grafic* sunt:

- reglementarea procesului de predare-învățare-evaluare a disciplinei opționale în contextul unei pedagogii axate pe competențe;
- asigurarea coerenței dintre *Design grafic* și celelalte discipline din aria *Tehnologii*;
- stabilirea reperelor pentru proiectarea didactică și desfășurarea procesului educațional din perspectiva unei pedagogii axate pe competențe;
- componentă de bază pentru elaborarea strategiei de evaluare la *Design grafic*;
- orientare a procesului educațional spre formare de competențe la elevi;
- componentă fundamentală pentru elaborarea manualelor școlare, manualelor electronice, ghidurilor metodologice, testelor de evaluare.

Curriculumul se adresează cadrelor didactice, autorilor de manuale, evaluatorilor, metodicienilor, altor persoane interesate. Evident, principalul beneficiar al acestui document este elevul.

Curriculumul include următoarele componente: Preliminarii; Administrarea disciplinei; Repere conceptuale; Competențe specifice disciplinei; Unități de învățare, formate din unități de competențe, unități de conținut, activități și produse de învățare; Repere metodologice de predare-învățare-evaluare; Referințe bibliografice.

Finalitățile învățării, formulate explicit în acest document, sunt destinate stabilirii obiectivelor de evaluare finală.

## I. Repere conceptuale

### Definirea disciplinei opționale

Obiectul de studiu al *Designului grafic* ca știință interdisciplinară aplicativă este crearea și difuzarea automată a produselor de design grafic cu ajutorul echipamentelor digitale.

Ca disciplină școlară, *Designul grafic* participă la formarea și dezvoltarea generală a personalității și are drept scop principal dezvoltarea creativității artistice ale elevului în domeniul artelor digitale și crearea premiselor pentru integrarea organică a acestora în societatea informațională modernă și de perspectivă. O astfel de integrare presupune deținerea de către viitorul absolvent al învățământului liceal a cunoștințelor fundamentale informatice necesare pentru elaborarea produselor de design grafic și a abilităților de utilizare instrumentală a mijloacelor oferite de tehnologia informației și comunicațiilor, adică de stăpânire a întregului ansamblu de competențe ce formează cultura informațională grafică-digitală a persoanei.

### Statutul disciplinei în planul de învățământ

Proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor mobile este o disciplină opțională în aria curriculară „Tehnologii”.

### Valoarea formativă a disciplinei:

- Cunoașterea conceptelor de bază ale tehnologiilor de elaborare și implementare a produselor de design grafic, care includ elemente de creație artistică, de acumulare, păstrare și prelucrare a informațiilor grafice în formate letric și digital, de difuzare a acestora în mediile virtuale.
- Formarea deprinderilor practice de utilizare a instrumentelor digitale de elaborarea a produselor de design grafic.
- Formarea deprinderilor practice de creare, redactare artistică, tehnoredactare și difuzare a produselor de design grafic în mediile virtuale.

### Principiile specifice disciplinei opționale:

*Abordarea integrată a disciplinei* – structurarea conținuturilor într-un model integrat, modular, care are ca scop crearea și dezvoltarea competențelor elevului pentru utilizarea sistemelor integrate de dezvoltare a aplicațiilor informatice și cultivarea continuă a creației artistice și a modului de gândire algoritmică.

*Centrarea activității / demersului didactic pe elev* – acceptarea unui model de învățare activă, centrat pe elev, orientat către activități individuale sau în grup, care să permită dezvoltarea independenței de acțiune, originalității, creativității, capacității de lucru în echipă, combinând acestea cu individualizarea ritmului de învățare.

*Asigurarea funcționalității sociale a procesului didactic*– dezvoltarea aptitudinilor și competențelor necesare pentru integrarea organică a elevilor în societatea informațională în calitate de producători de produse de design grafic digital. Principiul se realizează prin activități practice de studiere și utilizare a instrumentarului destinat creării produselor de design grafic digital.

*Asigurarea legăturilor interdisciplinare* – abordarea unui demers didactic strâns corelat cu toate disciplinele școlare, utilizarea principiilor și metodelor informatice în materializarea conceptelor de artă grafică, elaborarea proiectelor, prelucrarea informații specifice celorlalte discipline școlare, utilizarea resurselor educaționale digitale.

### **Modelul de predare-învățare-evaluare a disciplinei opționale:**

Curriculumul propune un model de studiu mixt al disciplinei în cauză (blended learning).

Sistemul de învățare mixt constă în integrarea instrumentelor de predare on-line în învățământul tradițional, ghidat de profesor, în clasă. Scopul acestui sistem de învățare este de a aduce un plus de valoare în procesul de predare, învățare, evaluare și care, conform previziunilor mai multor specialiști în educație, va fi predominant, din ce în ce mai mult, în viitor.

În cadrul sistemului de învățare mixt, elevul va primi materialele de studiu online și le va studia în ritmul și timpul său. Cea mai mare parte a procesului de învățare online (dacă nu tot) se va desfășura în mod de sine stătător. Astfel, elevul:

- nu va fi legat de problemele de infrastructură tehnică din școală: sălile de clasă dotate cu computere, accesul tuturor elevilor la computere și la alte dispozitive etc.;
- va economisi timpul alocat parcurgerii conținuturilor, care pot fi studiate de elev în mod de sine stătător, accentul în procesul de predare-învățare-evaluare punându-se pe activitățile interactive și creative.

Acest curriculum opțional pornește de la premisa că elevii au făcut deja o alegere conștientă a disciplinei opționale *Design grafic*, iar succesul implementării curriculumului se bazează și pe faptul că ei sunt suficient de motivați să învețe în regim mixt.

Pentru a implementa în deplină măsură abordarea orientată către elev și valorificarea oportunităților oferite de faptul că profesorul devine un îndrumător și un facilitator al învățării, curriculumul promovează modelul de învățare bazat pe întrebări, care asigură:

- a) abordarea centrată pe cel care învață, astfel încât în timpul predării, accentul să va pune pe acumularea cunoștințelor de către elev, nu pe simpla transmitere a unui conținut sau a unor informații definite;
- b) învățarea activă, prin exemple practice și fapte, elevii având astfel posibilitatea să discute întrebările ce apar și să rezolve de sine stătător diversele probleme ce apar în procesul de proiectare și dezvoltare a produselor de design grafic;
- c) dezvoltarea unor abilități de învățare auto direcționate, în care elevii își asumă responsabilitatea pentru ceea ce învață;
- d) învățarea constructivistă, prin care elevii, în locul impunerii sau transiterii prin instruire directă a cunoștințelor de asimilat și consolidat, își construiesc de sine stătător propria semnificație a realității, își creează de sine stătător propriul suport cognitiv.

În ansamblu, modelul de învățare implementat în curriculum va contribui la formarea la elevi a unei concepții unitare asupra designului grafic bazat pe utilizarea mijloacelor tehnologiei informației

și comunicațiilor și va crea premise pentru alegerea conștientă de către ei a viitoarelor programe de formare profesională în învățământul profesional tehnic și/sau cel superior.

### **Orientări generale de predare-învățare a disciplinei opționale**

Procesul general de predare-învățare a disciplinei opționale în cauză este elaborat în contextul sistemului de competențe pentru învățământul gimnazial.

**Competența școlară** este un sistem integrat de cunoștințe, abilități, atitudini și valori, dobândite, formate și dezvoltate prin învățare, a căror mobilizare permite identificarea și rezolvarea diferitor probleme în diverse contexte și situații.

Sistemul de competențe din cadrul acestui curriculum este format din:

**Competențe-cheie/transversale**, care sunt o categorie curriculară importantă cu un grad înalt de abstractizare și generalizare, ce marchează așteptările societății privind parcursul școlar și performanțele generale care pot fi atinse de elevi la încheierea școlarizării. Ele reflectă atât tendințele din politicile educaționale naționale, precizate în Codul Educației (2014), cât și tendințele politicilor internaționale, stipulate în Recomandările Comisiei Europene(2018).

Competențele-cheie/transversale se referă la diferite sfere ale vieții sociale și poartă un caracter pluri-/ inter-/ transdisciplinar.

**Competențele specifice disciplinei** derivă din competențele-cheie/transversale. Competențele specifice fiecărei discipline școlare se prezintă în curriculumul disciplinar respectiv. Raportate la *Designul grafic*, acestea sunt vizate în cadrul celor nouă competențe specifice ale disciplinei opționale, a unităților de competențe, a unităților de conținut, a activităților de învățare și a produselor școlare recomandate.

Proiectarea didactică a disciplinei se va realiza conform datelor din *Administrarea disciplinei* și ținând cont de *Repartizarea orientativă a orelor pe unități de conținut*.

**Sistemele de unități de competențe** proiectate pentru o unitate de învățare sunt prevăzute integral pentru evaluarea de tip cumulativ la finele respectivei unități de învățare și selectiv – pentru evaluarea formativă pe parcurs. Aceste sisteme reperează proiectarea didactică a unităților de învățare și proiectarea didactică de scurtă durată.

Sistemele de unități de competențe sintetizate la disciplinei clase sunt prevăzute pentru evaluarea anuală.

**Unitățile de competențe** sunt constituate ale competențelor și facilitează formarea competențelor specifice, reprezentând etape în achiziționarea/construirea acestora.

**Unitățile de conținut** constituie mijloace informaționale prin care se urmărește realizarea sistemelor de unități de competențe proiectate pentru unitatea de învățare dată. Respectiv, se vizează realizarea competențelor specifice disciplinei, dar și a celor transversale/ transdisciplinare.

Unitățile de conținut includ teme și liste de termeni specifici disciplinei: cuvinte/sintagme care trebuie să intre în vocabularul activ al elevului la finalizarea respectivei unități de învățare.

**Activitățile de învățare și produsele școlare recomandate** prezintă o listă deschisă de contexte semnificative de manifestare a unităților de competențe proiectate pentru formare/dezvoltare și evaluare în cadrul unității respective de învățare. Cadrul didactic are libertatea și responsabilitatea să valorifice această listă în mod personalizat la nivelul proiectării și realizării lecțiilor, dar și să o completeze în funcție de specificul clasei concrete de elevi, de resursele disponibile etc.

## II. Administrarea disciplinei opționale

Statutul disciplinei	Aria curriculară	Clasa	Numărul de module	Numărul de ore pe an
Obligatorie	Tehnologii	a VIII-a sau a IX-a	4	34

Curriculumul este conceput astfel încât elevul să poată alege disciplina opțională *Design grafic* la nivelul oricăreia din clasele gimnaziale, a VIII-a sau a IX-a.

Mai mult ca atât, el oferă și posibilitatea creării unor grupe mixte, ce pot include elevi din clasele gimnaziale de diferit nivel. În astfel de cazuri, materiile de studiu, sarcinile și activitățile de învățare, vor fi stabilite în mod individual pentru fiecare nivel de clasă, iar integrarea activităților de predare-învățare-evaluare se va realiza prin elaborarea de către echipele de elevii din clase de nivel diferit, a unor proiecte comune.

### Repartizarea orientativă a orelor pe module

Nr.	Module	Numărul orientativ de ore
1.	Arta aplicată și designul grafic	8
2.	Elementele și compoziția produselor de design grafic	10
3.	Elaborarea produselor de design grafic	10
4.	Difuzarea produselor de design grafic în mediile virtuale	4
	La discreția cadrului didactic	2
	<b>Total</b>	<b>34</b>

Ordinea modulelor și a unităților de învățare poate fi schimbată dacă nu este afectată logica științifică sau didactică a disciplinei opționale.

## III. Competențe specifice disciplinei opționale

Disciplina opțională *Design grafic* urmărește formarea și dezvoltarea următoarelor competențe specifice:

1. Perceperea artistică și științifică a rolului și impactului fenomenelor designului grafic din societatea contemporană, manifestând gândire critică și pozitivă în conexarea diferitor domenii de studiu, activitate și valori umane.
2. Prelucrarea artistică a informațiilor din domeniul științelor reale și al celor socioumane, manifestând gândire critică, claritate și corectitudine.

3. Implementarea conceptelor de artă aplicată în elaborarea computerizată a produselor de design grafic, dând dovadă de creativitate, concentrare și reziliență.
4. Elaborarea de produse de design grafic, demonstrând creativitate și respect față de valorile culturale naționale și universale.
5. Utilizarea aplicațiilor specializate în scopul eficientizării proceselor de elaborare a produselor de design grafic, manifestând abordări de autoinstruire și spirit practic.
6. Promovarea în mediile digitale a produselor de design grafic, atât personale, cât și ale colectivului în care activează, dovedind ingeniozitate, spirit de echipă și convingere.
7. Interacțiunea cu membrii comunităților profesionale virtuale în scopuri de învățare și muncă, manifestând interes pentru învățarea activă, cercetare și colaborare, respectând etica mediilor virtuale.
8. Explorarea situațiilor-problemă prin gândire artistică aplicată, dovedind inspirație, spirit analitic, claritate și concizie.

#### IV. Unități de învățare

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
<b>1. Arta aplicată și designul grafic</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Explicarea conceptului de design grafic.</li> <li>– Identificarea funcțiilor designului grafic.</li> <li>– Precizarea domeniilor de utilizare a designului grafic.</li> </ul>	<p><b>Introducerea în design grafic.</b></p> <p>Conceptul designului grafic. Particularitățile designului grafic. Funcțiile designului grafic. Domenii de aplicare ale designului grafic.</p>	<p><i>Discuții dirijate privind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– conceptul de design</li> <li>– conceptul de design grafic.</li> </ul> <p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– enumerare a particularităților distinctive ale designului grafic.</li> <li>– identificare a domeniilor de utilizare a designului grafic;</li> </ul> <p><i>Exerciții interactive de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a produselor de design grafic din mulțimile de produse propuse de profesor.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Explicarea relației design grafic și arta aplicată.</li> <li>– Precizarea obiectivelor designului grafic.</li> <li>– Compararea percepțiilor despre design grafic și arta aplicată.</li> </ul>	<p><b>Legătura dintre designul grafic și arta aplicată.</b></p> <p>Diferența dintre design grafic și creativitate. Obiectivele designului grafic.</p> <p><b>Istoricul apariției artei aplicate.</b></p> <p>Conceptul designului grafic. Variatatea, tipurile și direcțiile de design grafic.</p>	<p><i>Discuții dirijate privind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– legătura dintre design și arta aplicată;</li> <li>– varietățile și tipurile de design.</li> </ul> <p><i>Exerciții interactive de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– determinare a conformității unui obiect cu tipul de design.</li> </ul>



Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificarea sarcinilor designului grafic.</li> </ul>	<p><b>Sarcinile designului grafic.</b> Elemente de design grafic: obiecte, culori, cuvinte, primitive grafice. Mijloacele de transmitere a ideilor, stării de spirit. Mijloace de punere în evidență a relevanței și importanței ideilor.</p>	<p><i>Discuții dirijate privind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– cultura vizuală.</li> <li>– expresivitatea și impactul mijloacelor de transmitere mesajelor și stărilor de spirit.</li> </ul> <p><i>Exerciții interactive de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a gradului de realizare a sarcinilor designului grafic în produsele propuse de profesor;</li> <li>– apreciere a expresivității produselor de design grafic propuse de profesor.</li> </ul> <p><i>Studii de caz:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Analiza comparată a mijloacele de transmitere a ideilor și stărilor de spirit.</li> <li>– Analiza comparată a Mijloace de punere în evidență a relevanței și importanței ideilor.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificarea conexiunilor logice între componentele produselor de design grafic.</li> </ul>	<p><b>Gândirea critică și gândirea creativă în elaborarea produselor de design grafic.</b> Conceptul de gândire critică. Conceptul de gândire creativă. Diferența dintre acumularea informației, procesarea informației și redarea acesteia într-un mod artistic.</p>	<p><i>Discuții interactive privind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– gândirea critică;</li> <li>– gândirea creative;</li> <li>– aplicarea metodelor de gândire critică în elaborarea produselor de design grafic;</li> <li>– specificul metodelor de redare artistică a mesajelor și stărilor de spirit.</li> </ul> <p><i>Exerciții interactive de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificare a conexiunilor logice între componentele produselor de design grafic propuse de profesor;</li> <li>– Identificare a mijloacelor de redare a conexiunilor logice în produselor de design grafic propuse de profesor.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Explicarea modului de realizare a seriilor asociative.</li> <li>– Utilizarea seriilor asociative în designul grafic.</li> </ul>	<p><b>Serii asociative.</b> Importanța seriilor asociative. Gândirea asociativă și gândirea imaginativă. Conceptul de serii asociative. Construirea seriilor asociative.</p>	<p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a seriilor asociative;</li> <li>– creare a seriilor asociative;</li> <li>– dezvoltare a gândirii asociative;</li> <li>– dezvoltare a gândirii imaginative.</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Realizarea comunicării prin intermediul produselor de design grafic.</li> <li>– Transformarea artistică a formelor în procesul creării imaginilor.</li> <li>– Crearea metaforelor vizuale.</li> <li>– Elaborarea imaginilor comunicative.</li> </ul>	<p><b>Metaforele grafice.</b></p> <p>Exprimarea grafică ca mod de dialog.</p> <p>Modalități de vizualizare.</p> <p>Stabilirea legăturilor între elemente vizuale și evenimente, fenomene sau sentimente.</p> <p>Transformarea artistică a formelor în procesul creării imaginilor.</p>	<p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– comunicare prin intermediul produselor de design grafic;</li> <li>– stabilire a legăturilor între elemente vizuale și evenimente, fenomene sau sentimente;</li> <li>– transformarea artistică a formelor în procesul creării imaginilor;</li> <li>– creare a metaforelor vizuale;</li> <li>– elaborare a imaginilor comunicative.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificare a tehnicilor artistice utilizate în crearea produselor de design grafic.</li> </ul>	<p><b>Percepția holistică a produselor de design grafic.</b></p> <p>Inspirația prin analogii.</p> <p>Tehnici artistice pentru crearea produselor de design grafic: cărți poștale, invitații, anunțuri.</p>	<p>Exerciții interactive de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a tehnicilor artistice utilizate în crearea produselor de design grafic;</li> <li>– apreciere a oportunității de utilizare a anumitor tehnici artistice în produsele de design grafic propuse de profesor;</li> <li>– explicare a fiecăreia din etapele procesului de creare a produselor de design grafic;</li> <li>– precizare a ordinii de realizare a etapelor de creare a produselor de design grafic.</li> </ul> <p><i>Studii de caz:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Diversitatea opiniilor utilizatorilor de produse de design grafic referitoare la nivelul artistic și tehnic al acestora.</li> <li>– Diversitatea opiniilor creatorilor de produse de design grafic referitoare la nivelul artistic și tehnic al acestora.</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i></p> <p>Elaborarea produselor de design grafic pentru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Anunțuri pentru evenimentele festive.</li> <li>– Anunțuri pentru evenimentele de divertisment.</li> <li>– Pliante pentru cercurile școlare.</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pliante pentru secțiile sportive din școală.</li> <li>– Postere pentru filme, evenimente sportive, concursuri, târguri școlare, activități de voluntariat, activități de binefacere.</li> <li>– Planșe pentru diverse discipline școlare.</li> </ul>
<b>2. Elementele și compoziția produselor de design grafic</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Explicarea fenomenului de inspirație.</li> <li>– Precizarea circumstanțelor ce favorizează inspirația.</li> <li>– Precizarea surselor de inspirație.</li> </ul>	<p><b>Rolul inspirației în designul grafic.</b>  Inspirație prin analiza vizuală.  Căutarea inspirației.  Sursele de inspirație.  Circumstanțe ce favorizează inspirația.</p>	<p>Discuții ghidate privind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rolul inspirației în crearea de produse de design grafic;</li> <li>– lumea din jurul nostru ca o galerie imensă de imagini și inspirație;</li> <li>– identificare a surselor de inspirație și a circumstanțelor ce o favorizează.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Precizarea destinație tablelor de tendințe.</li> <li>– Explicarea structurii tablelor de tendințe (<i>mood board</i>).</li> <li>– Interpretarea informațiilor transmise de tablele de tendințe.</li> <li>– Crearea tablelor de tendințe.</li> </ul>	<p><b>Tabele de tendințe.</b>  Tablele de tendințe ca mijloace de identificare și cultivare a stilului personal.  Scurt istoric al tablelor de tendințe.  Valoarea artistică și utilitatea practică a tablelor de tendințe.  Elaborarea tablelor de tendințe.</p>	<p><i>Exerciții interactive de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a destinației tablelor de tendințe propuse de profesor;</li> <li>– identificare a părților componente ale tablelor de tendințe propuse de profesor;</li> <li>– precizare a etapelor de creare a tablelor de tendințe.</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i>  Crearea tablelor de tendințe pentru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– anunțuri de evenimente festive;</li> <li>– anunțuri de evenimente de divertisment;</li> <li>– felicitări cu diferite ocazii;</li> <li>– amintiri impresionante;</li> <li>– culori de inspirație.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificarea elementelor designului grafic.</li> <li>– Utilizarea elementelor de design grafic în crearea produselor digitale.</li> <li>– Asigurarea expresivității produselor prin alegerea</li> </ul>	<p><b>Elementele designului grafic.</b>  Gândirea vizuală.  Elemente de design grafic: font, formă geometrică, culori, ilustrații, fotografii, compoziții.  Surse de inspirație.  Crearea propriilor biblioteci de elemente grafice.</p>	<p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a elementelor de design din componența produselor grafice propuse de profesor;</li> <li>– precizare a destinației elementelor de design din punct de vedere a informațiilor/</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
<p>adecvată a elementelor de design grafic.</p>	<p>Asigurarea expresivității prin alegerea adecvată a elementelor de design grafic.</p>	<p>mesajelor de transmis și a expresivității acestora;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- precizare a proprietăților elementelor de design grafic.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asigurarea expresivității produselor grafice prin alegerea adecvată a proprietăților elementelor de text</li> </ul>	<p><b>Tipografia.</b></p> <p>Conceptul de tipografie ca principal instrument de design.</p> <p>Caracterele și proprietățile artistice ale elementelor de text.</p> <p>Asigurarea expresivității elementelor de text.</p>	<p>Discuții ghidate privind modalitățile de amplificare a expresivității elementelor de text prin setarea adecvată a proprietăților acestora.</p> <p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificare a proprietăților elementelor de text din produsele de design grafic propuse de profesor;</li> <li>- apreciere a expresivității elementelor de text propuse de profesor;</li> <li>- setare a proprietăților fragmentelor de text în corespundere cu mesajele produselor de design grafic de elaborat;</li> <li>- de creștere a expresivității produselor de design grafic de elaborat prin resetarea proprietăților elementelor de text din componența acestora.</li> </ul> <p><i>Studii de caz:</i></p> <p>Formatările frecvent utilizate ale elementelor de text în următoarele produse grafice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ambalaje;</li> <li>- publicitate stradală;</li> <li>- grafică de imagine.</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i></p> <p>Proiectarea elementelor de text din componența următoarelor produse grafice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- invitație la ziua de naștere;</li> <li>- eticheta unui parfum;</li> <li>- eticheta unei băuturi răcoritoare;</li> <li>- anunțul unui eveniment sportiv.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicarea noțiunii de compoziție.</li> </ul>	<p><b>Compoziția.</b></p> <p>Echilibrul, simetria și asimetria în designul grafic.</p>	<p>Discuții ghidate privind compoziția elemente vizuale ce ne înconjoară.</p> <p><i>Exerciții de:</i></p>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Recunoașterea varietății elementelor vizuale în mediul înconjurător.</li> <li>– Realizarea compozițiilor.</li> <li>– Machetarea produselor grafice.</li> </ul>	<p>Tehnici de compoziție grafică. Efectul dinamicii în compoziție. Machetarea produselor grafice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– explicare a noțiunii de compoziție;</li> <li>– precizare a principalelor metode de compoziție grafică;</li> <li>– identificare a compoziției produselor de design grafic propuse de profesor;</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i> Proiectarea compoziției următoarelor produse grafice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– invitație la ziua de naștere;</li> <li>– invitație la ziua de naștere;</li> <li>– eticheta unui parfum;</li> <li>– eticheta unei băuturi răcoritoare;</li> <li>– anunțul unui eveniment sportiv.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizarea culorilor în produsele grafice.</li> <li>– Selectarea culorilor în funcție de specificul produsului grafic de elaborat.</li> </ul>	<p><b>Culoarea.</b> Percepția culorilor. Culori contrastante și înrudite. Utilizarea culorilor. Selectarea culorilor în funcție de specificul produsului grafic de elaborat. Compoziția culorii. Evidențiere a textului cu culoare (accente, subliniere), pete de culoare în machetare.</p>	<p><i>Discuții:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Coloristica ca instrument de percepție.</li> <li>– Tendințelor moderne de utilizare a culorilor în produsele grafice.</li> </ul> <p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– precizare a regulilor de selectare a culorilor;</li> <li>– identificare a combinațiilor de culori în produsele de design grafic propuse de profesor;</li> <li>– selectare a culorilor în funcție de specificul produsului grafic de elaborat.</li> </ul> <p><i>Studii de caz:</i> Compoziția coloristică a următoarelor produse grafice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– invitațiile la zilele de naștere;</li> <li>– ambalajul dulciurilor;</li> <li>– etichetele de băuturi răcoritoare;</li> <li>– anunțurile din magazinele de electrocasnice.</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i> Elaborarea compoziției coloristice a următoarelor produse grafice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– invitațiile la zilele de naștere;</li> <li>– ambalajul dulciurilor;</li> <li>– etichetele de băuturi răcoritoare;</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
		<ul style="list-style-type: none"> <li>– anunțurile din magazinele d electrocasnice.</li> <li>–</li> </ul>
<b>3. Elaborarea produselor de design grafic</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Diferențierea suporturilor pentru design grafic.</li> <li>– Identificarea elementelor-cheie ale suporturilor pentru designul grafic.</li> </ul>	<p><b>Supporturi pentru designul grafic:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– publicitate,</li> <li>– ambalaje,</li> <li>– branding,</li> <li>– smm etc.</li> </ul> <p>Identificarea suporturilor pentru design grafic. Elementele-cheie ale suporturilor pentru designul grafic.</p>	<p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a tipului de suport pentru designul grafic;</li> <li>– precizare a elementelor-cheie ale suporturilor pentru designul grafic;</li> <li>– identificare a elementelor-cheie ale suporturilor pentru designul grafic propuse de profesor.</li> </ul> <p><i>Studiu de caz:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Frecvența suporturilor de design grafic în principalele domenii de activitate umană.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizarea aplicațiilor de grafică pe calculator.</li> </ul>	<p>Grafica raster și grafica vectorială. Programe pentru designul grafic.</p>	<p>Exerciții de identificare a tipului de grafică pe calculator, utilizată în produsele de design grafic propuse de profesor.</p> <p><i>Lucrul individual:</i> Dezvoltarea abilităților de utilizare a aplicațiilor de grafică pe calculator utilizând sistemele de asistență (<i>help</i>) și manualelor online.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elaborarea cărților de vizită.</li> </ul>	<p><b>Cărți de vizită.</b> Structura generală a cărților de vizită. Elementele obligatorii și elementele opționale ale cărților de vizită. Procesul de elaborare a cărților de vizită.</p>	<p>Exercițiu interactiv de analiză a cărților de vizită propuse de profesor.</p> <p><i>Lucrări practice.</i> Elaborarea de cărți de vizită:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– personale;</li> <li>– corporative.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elaborarea anunțurilor informative.</li> </ul>	<p><i>Anunțuri informative.</i> Structura generală a anunțurilor informative. Elementele obligatorii și elementele opționale ale anunțurilor informative. Conceptului de „informație cheie”. Definirea ideii principale al</p>	<p>Exercițiu interactiv de analiză a anunțurilor informative propuse de profesor.</p> <p><i>Lucrări practice.</i> Elaborarea de anunțuri informative:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– aniversare;</li> <li>– evenimente sportive;</li> <li>– evenimente festive;</li> <li>– absolvire a gimnaziului.</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
	identității vizuale. Procesul de elaborare a anunțurilor informative.	
– Elaborarea cărților poștale.	<b>Cartea poștală.</b> Structura generală a cărților poștale. Elementele grafice ale cărților poștale. Procesul de elaborare a cărților poștale. Modul de prezentare.	Discuții ghidate despre cartea poștală ca modalitate de a transmite informațiile și stările de spirit ale evenimentelor. Exercițiu interactiv de analiză a cărților poștale propuse de profesor. <i>Lucrări practice.</i> Elaborarea de cărți poștale: – de sărbători; – aniversare; – documentare.
Tehnoredactarea artistică a textului.	<b>Texte artistice.</b> Percepțiile informative ale textelor artistice. Formatarea artistică a textelor din componența produselor de design grafic.	Discuții ghidate despre textul artistic ca modalitate de a transmite informațiile și starea de spirit a evenimentului. Exercițiu interactiv de analiză a textelor artistice propuse de profesor. <i>Lucrări practice.</i> Elaborarea de texte artistice: – citate remarcabile ; – citate cu evidențierea mesajului principal.
– Prelucrarea artistică a fotografiilor.	<b>Prelucrarea fotografiilor.</b> Metode și procedee de prelucrare artistică a fotografiilor. Instrumente de corectare a culorilor. Instrumente de aplicare a efectelor prestabilite. Încadrarea fotografiilor în figuri geometrice.	Discuții ghidate despre prelucrarea artistică a fotografiilor ca modalități de creștere a atractivității produselor de design grafic și de evidențiere a mesajelor de transmis. Exercițiu interactiv de analiză a fotografiilor din componența produselor de design grafic propuse de profesor. <i>Lucrări practice.</i> Prelucrarea artistică a următoarelor tipuri de fotografii: – peisaj; – portret individual; – portret în grup; – portret de copertă (retușarea).
– Elaborarea machetelor grafice.	<b>Machete grafice.</b> Structura generală a	<i>Exerciții de:</i>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
	<p>machetelor grafice.            Procesul de elaborare a machetelor grafice.            Erorile frecvent întâlnite în elaborarea machetelor grafice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– precizare a structurii generale a machetelor grafice;</li> <li>– concretizare a etapelor de elaborarea a machetelor grafice.</li> </ul> <p>Discuții ghidate despre importanța respectării structurii machetelor grafice.            Exercițiu interactiv de analiză a machetelor grafice propuse de profesor.</p> <p><i>Lucrări practice.</i> Elaborarea următoarelor machete grafice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– pliante;</li> <li>– broșuri;</li> <li>– cărți poștale.</li> </ul>
<p>– Elaborarea posterelor.</p>	<p><b>Posterul.</b>            Tipuri de postere.            Structura generală a posterelor.            Elementele posterului.            Procesul de elaborare a posterelor.</p>	<p><i>Exerciții de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificare a tipurilor de postere propuse de profesor;</li> <li>– identificare părților componente ale posterelor propuse de profesor;</li> <li>– concretizare a etapelor de elaborarea a posterelor.</li> </ul> <p>Discuții ghidate despre importanța respectării structurii posterelor.            Exercițiu interactiv de analiză a posterelor propuse de profesor.</p> <p><i>Lucrări practice.</i> Elaborarea următoarelor postere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– cronologice;</li> <li>– biografice;</li> <li>– de film.</li> </ul> <p><i>Studii de caz:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tipuri de postere frecvent întâlnite în viața cotidiană.</li> <li>– Originalitatea posterelor frecvent întâlnite în viața cotidiană.</li> <li>– Valoarea artistică și estetică a posterelor frecvent întâlnite în viața cotidiană.</li> <li>– Consistența mesajelor transmise de posterele frecvent întâlnite în viața cotidiană.</li> </ul> <p><i>Proiecte.</i></p>



Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
		Elaborarea de: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Postere cronologice – proiecții ale istoriei chintesențiale.</li> <li>– Postere biografice – modalități distractive de a prezenta vizual materialul studiat despre o persoana importanta.</li> <li>– Postere de filme – modalități distractive pentru a demonstra cât de bine sunt înțelese temele principale și atmosfera unei povești</li> <li>– Postere pe teme libere – modalități distractive de a prezenta într-un mod succint informații esențiale despre subiectele studiate.</li> </ul>
<b>4. Difuzarea produselor de design grafic în mediile virtuale</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Respectarea dreptului de autor.</li> <li>– Respectarea eticii digitale în crearea și difuzarea produselor de design grafic.</li> </ul>	<b>Etica digitală și dreptul informatic.</b> Etica digitală. Regulile eticii digitale. Analogia și plagiatul. Diferențele-cheie dintre analogie și plagiat. Dreptul informatic în aspectele ce țin de crearea și difuzarea produselor de design grafic. Dreptul de autor în aspectele referitoare la crearea și difuzarea produselor de design grafic.	<i>Exerciții de:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– explicare a necesităților de respectare a dreptului de autor;</li> <li>– precizare a consecințelor infracțiunilor informatice;</li> <li>– identificare a cazurilor de plagiat în produsele de design informatic propuse de profesor;</li> <li>– identificare a cazurilor de încălcare a eticii digitale în produsele de design informatic propuse de profesor;</li> </ul> <i>Studii de caz:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– “Furt“ și “inspirație” în produsele de design digital.</li> <li>– Respectarea drepturilor de autor în țara noastră.</li> <li>– Respectarea eticii digitale în țara noastră.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Difuzarea postărilor publicitare în spațiile virtuale.</li> </ul>	<b>Postări publicitare.</b> Destinația și principiile de elaborare a postărilor publicitare. Părțile componente și structura postărilor publicitare. Difuzarea postărilor	<i>Exerciții interactive de:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– precizare a destinației postărilor publicitare;</li> <li>– identificare a părților componente ale postărilor publicitare;</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități de învățare și produse recomandate
	publicitate în spațiile virtuale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analiză a designului postărilor publicitate propuse de profesor;</li> <li>– analiză a conținuturilor postărilor publicitate propuse de profesor;</li> <li>– difuzare a postărilor publicitate în mediile virtuale.</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i> Elaborarea de postări publicitate tematice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– promovarea târgului de caritate;</li> <li>– promovarea evenimentului sportiv școlar;</li> <li>– promovare a secției de șah.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Difuzarea postărilor informative în spațiile virtuale.</li> </ul>	<p><b>Postări informative.</b> Destinația și principiile de elaborare a postărilor informative. Părțile componente și structura postărilor informative. Metode de difuzare a postărilor informative în spațiile virtuale. Organizarea afișelor pentru mediile sociale.</p>	<p><i>Exerciții interactive de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– precizare a destinației postărilor informative;</li> <li>– identificare a părților componente ale postărilor informative;</li> <li>– analiză a designului postărilor informative propuse de profesor;</li> <li>– analiză a conținuturilor postărilor informative propuse de profesor;</li> <li>– difuzare a postărilor informative în mediile virtuale.</li> </ul> <p><i>Proiecte:</i> Elaborarea de postări informative tematice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– finalizarea cursului studiat;</li> <li>– pagina de profil al unui personaj de desene animate;</li> <li>– evenimentul sportiv din localitate.</li> </ul>

***La finele disciplinei opționale elevul poate:***

- să utilizeze instrumentele digitale necesare pentru elaborarea de produse de design grafic;
- să schițeze structura produselor de design grafic de elaborat;
- să elaboreze produse de design grafic specifice activităților de învățare, de activitate comunitară și de voluntariat, de organizarea a timpului liber, de divertisment, de artă digitală;

– să promoveze produse de design grafic elaborate de el și de colegii lui în rândul utilizatorilor din grupul țintă și pentru un cerc nedefinit de utilizatori,

***manifestând următoarele atitudini specifice predominante:***

- corectitudine și coerența în utilizarea terminologiei specifice designului grafic;
- creativitate, inițiativă și perseverență în elaborarea produselor de design grafic;
- curiozitate și interes în valorificarea metodelor și instrumentelor specifice elaborării de produse de design grafic;
- atitudine critică și creativă în demersul de redare a lumii cu ajutorul mijloacelor de exprimare oferite de designul grafic;
- preocupare pentru cunoașterea sinelui și a lumii prin mijloacele de design grafic;
- creativitate în elaborarea produselor de design grafic;
- valorificarea gândirii critice pentru selectarea tematicilor și mijloacelor de exprimare a acestora din componența produselor de design grafic în curs de elaborare;
- curiozitatea și creativitatea în integrarea achizițiilor informatice cu cele din domeniul artelor aplicate;
- respectarea regulilor de securitate, ergonomice și etice în crearea și difuzarea produselor de design grafic.

## **V. Repere metodologice de predare-învățare-evaluare**

Metodologiile de predare-învățare a disciplinei opționale *Design grafic* se întemeiază pe următoarele principii:

- îmbinarea proceselor de predare-învățare a cunoștințelor teoretice cu activitățile practice la calculator;
- adaptarea cunoștințelor predate la vârsta elevilor și pre-achizițiile digitale ale acestora;
- interdisciplinarității;
- adecvarea metodelor de predare-învățare la specificul învățării mixte și a instruirii asistate de calculator;
- echilibrarea încărcăturii informaționale prin eșalonarea materialului teoretic în funcție de particularitățile de vârstă ale elevului și în concordanță cu caracteristicile tehnice ale programelor de instruire asistată de calculator, ale programelor de sistem și ale aplicațiilor de design grafic;
- diferențierea și individualizarea predării-învățării-evaluării;
- formării capacităților de avansare în însușirea echipamentelor și produselor-program necunoscute și în aplicarea tehnologiilor informaționale moderne.

Componentele de bază ale tehnologiei didactice pentru predarea-învățarea *Designului grafic* sunt:

- Utilizarea metodelor active, centrate pe elev prin valorificarea oportunităților oferite de mijloacele instruirii asistate de calculator.
- Combinarea judicioasă a instruirii teoretice cu lucrul individual la calculator.

- Antrenarea sistematică în scopul dezvoltării competențelor specifice disciplinei opționale.

Curriculumul la disciplina *Design grafic* servește ca bază pentru proiectarea și organizarea procesului instructiv ce are drept scop formarea și performarea competențelor specifice ale disciplinei. O astfel de abordare prevede orientarea demersului didactic al disciplinei opționale spre formarea capacităților elevilor de a se integra în societatea informațională.

Fiind un ansamblu de capacități, cunoștințe și abilități, competența poate fi realizată doar prin dezvoltarea integrată a aspectelor sale dominante:

- *aspectul cognitiv*, care vizează utilizarea teoriilor și a noțiunilor din designul grafic și arta aplicată;
- *aspectul funcțional*, care reprezintă capacitățile persoanei de a activa într-un anumit domeniu – profesional, educațional, social –, utilizând mijloacele digitale;
- *aspectul etic*, care vizează valorile personale și sociale.
- *aspectul etic*, care vizează valorile personale și sociale.

În asimilarea informației comunicate sunt implicate procesele psihice de percepție, memorare și operații de gândire. Însă, spre deosebire de disciplinele obligatorii, cu caracter academic, în cadrul cărora sarcinile didactice se elaborează în baza taxonomiilor Bloom-Anderson, în cazul disciplinei opționale *Design grafic* se recomandă și folosirea taxonomiei lui Simpson pentru domeniul psihomotor și cea a lui Krathwohl pentru instruirea în domeniul artelor aplicate. Aceste taxonomii sunt adaptate într-o măsură mai mare specificului instruirilor ce au drept scop pregătirea pentru un anumit domeniu de activitate profesională, așa și cum este elaborarea produselor de design grafic.

Nivelele ierarhice ale taxonomiei lui Simpson pentru domeniul psihomotor sunt: (1) perceperea; (2) dispoziția; (3) răspunsul ghidat; (4) răspunsul automatizat; (5) răspunsul manifestat complex; (6) adaptarea și (7) conceperea.

Nivelele taxonomice ale taxonomiei lui Krathwohl sunt (1) receptarea; (2) răspunderea; (3) valorizarea; (4) organizarea și (5) caracterizarea. Receptarea presupune contactul cu diverse opere de artă și cu produse ale artelor aplicate. Răspunsul este reacția de atenție față de un produs de artă aplicată din seria celor prezentate și/sau de elaborat. Valorizarea este pasul când atitudinea urmată de argumente generează adepți, simpatizanți etc. Organizarea implică determinarea valorilor și a convingerilor. Ca manifestare de atitudine, aceasta este valabilă pentru toate domeniile artelor aplicate, toate formările. Organizarea caracterizarea, într-o măsură și mai mare decât organizarea, marchează întreg felul de a fi și modul de trai al persoanei.

În procesul implementării metodei mixte de învățare (blended learning), bazat pe identificarea de sine stator de către elevi a răspunsurilor la întrebări și soluționarea de probleme, o atenție deosebită se va acorda elaborării de către elevi a proiectelor cu caracter trans- și inter-disciplinar, asigurându-se astfel implementarea în demersurile didactice a abordărilor STEM și STEAM<sup>1</sup>.

Axarea procesului de învățare-predare-evaluare pe competențe generează o structură continuă a evaluării, realizată prin evaluări formative și evaluări sumative (finale).

---

<sup>1</sup> STEAM este un acronim provenit de la cuvintele englezești: *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics* (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică).

În baza activităților de evaluare se obține motivarea elevilor și recepționarea unui feed-back continuu, care permite corectarea operativă a procesului de învățare; stimularea autoevaluării și evaluării reciproce; evidențierea succeselor; implementarea evaluării selective sau individuale.

Un element inovativ al evaluării este posibilitatea de utilizare a resurselor educaționale digitale pentru testările asistate de calculator, atât local cât și on-line.

În acest context, valoarea evaluării formative constă în formarea permanentă, continuă a competențelor la elevi reflectate în standardele educaționale.

Sarcinile de evaluare formativă urmează să fie separate pe grade de dificultate, pentru a permite o individualizare a evaluării și o motivare suplimentară a elevilor evaluați. Elaborarea itemilor pentru evaluare va fi realizată în contextul taxonomiilor corespunzătoare.

Metodele folosite pentru evaluarea continuă presupun mai puțin utilizarea chestionărilor orale sau scrise și mai mult, a celor interactive: studii de caz, lucrări practice, proiecte, portofolii.

Activitățile practice vor fi realizate eficient de către elevi în cazul în care aceștia vor fi informați de către profesor referitor la: tematica lucrărilor, modul de evaluare (bareme/grile/criterii de notare), condițiile de realizare a activității.

Realizarea evaluării continue permite o apreciere obiectivă a cunoștințelor și competențelor elevilor, precum și a progreselor înregistrate de aceștia.

Evaluarea sumativă se poate realiza la sfârșitul unei etape de instruire, la finele studierii unei unități de învățare prin conceperea unor subiecte cuprinzătoare care să acopere întreaga arie tematică abordată.

În calitate de elemente componente ale instrumentelor de evaluare se recomandă utilizarea produselor de grafică digitală elaborate de către elevi.

### Resursele de învățare recomandate elevilor

Nr.	Denumirea resursei	Linkurile pentru accesarea resursei
1.	Cum să înveți Design Grafic	<a href="https://klain.ro/blog/cum-sa-inveti-design-grafic/">https://klain.ro/blog/cum-sa-inveti-design-grafic/</a>
2.	Curs Adobe Photoshop	<a href="https://cursuri-it.md/curs-adobe-photoshop">https://cursuri-it.md/curs-adobe-photoshop</a>
3.	Curs Tipografia	<a href="https://creativepro.com/category/type/">https://creativepro.com/category/type/</a>
4.	Elaborarea online a designului grafic	<a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>
5.	Curs Adobe Illustrator	<a href="https://helpx.adobe.com/ro/support/illustrator.html?promoid=YSYYG8WM&amp;mv=other">https://helpx.adobe.com/ro/support/illustrator.html?promoid=YSYYG8WM&amp;mv=other</a>
6.	Programul gratuit de grafică vectorială Inkscape	<a href="https://inkscape.org/">https://inkscape.org/</a>
7.	Programul gratuit de grafică vectorială Gravit Designer	<a href="https://www.designer.io/en/">https://www.designer.io/en/</a>
8.	Programul gratuit de grafică rastru Paint.NET	<a href="https://www.getpaint.net/">https://www.getpaint.net/</a>

9.	Program gratuit de grafică rastru GIMP	<a href="https://www.gimp.org/">https://www.gimp.org/</a>
10.	Program gratuit de grafică rastru Krita	<a href="https://krita.org/en/">https://krita.org/en/</a>
11.	Note de curs “Machetare computerizată”	<a href="https://www.yumpu.com/ro/document/read/17243202/curs-machetare-rom">https://www.yumpu.com/ro/document/read/17243202/curs-machetare-rom</a>

## Bibliografie

1. Cadrul de referință al Curriculumului Național. Aprobabil prin ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova nr. 432 din 29 mai 2017.
2. Curriculumul de bază. Sistem de competențe pentru învățământul general. Aprobabil la ședința Consiliului Național pentru Curriculum din cadrul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, proces-verbal nr. 1939 din 28 decembrie 2018.
3. Standarde de competențe digitale ale elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal. Aprobabil prin ordinul Ministerului Educației nr. 862 din 7 septembrie 2015.
4. Lupu Ilie, Gremalschi Anatol, Prisăcaru Angela. Dezvoltarea curriculară în informatică / Acta et commentationes. Științe ale Educației, nr. 1(12), 2018.
5. Gremalschi Anatol, Prisăcaru Angela. Formarea și dezvoltarea culturii informaționale și a gândirii algoritmice în învățământul general / Didactica Pro., nr. 4-5 (110-111), 2018.
6. Gremalschi Anatol, Prisăcaru Angela. Modernizarea curriculumul liceal la Informatică / Acta et commentationes. Științe ale Educației, nr. 2 (9), 2016.
7. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European economic and social committee and the Committee of the regions on The Digital Education Action Plan. Brussels, 17.1.2018. COM (2018) 22 final.
8. Informatics Education in Europe: Are We All In The Same Boat? ACM ISBN: #978-1-4503-5361-8.
9. Sue Sentance, Erik Barendsen, Carsten Schulte. Computer Science Education / Perspectives on Teaching and Learning in School. Bloomsbury Academic, 2018.
10. Cosovan Olga. Taxonomiile în activitățile de instruire. În Ghid de proiectare a activităților de formare în educația adulților. Centrul Educațional PRO DIDACTICA și DVV International, Chișinău, 2016.
11. Dabner David. Design grafic. Editura RAO, 2018.
12. Hofmann Armin. Graphic Design Manual, 2004.
13. Ruder Emil. Typographie: A Manual of Design, 2001.
14. Obermeier Barbara. Photoshop CS6. All-in-One For Dummies. Wiley, 2012.
15. Ellen Lupton; Jennifer Cole Phillips. Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded. Princeton Architectural Press, 2015.

16. Эллиен Луптон. Графический дизайн. Базовые концепции. Издательский дом «Питер», 2015.
17. Dean Michael. Become An Exceptional Designer: Effective Colour Selection For You And Your Client, 2015.
18. Adobe Photoshop CS3:Curs oficial Adobe Systems. Traducere de Cora Radulian. Teora, 2008.
19. Steve Bain / Nick Wilkinson. Corel DRAW 12: Ghidul oficial. Traducere de Dragoş Titorescu. BIC ALL, 2006.
20. Квентин Ньюарк. Что такое графический дизайн? Астрель, ОГИЗ, АСТ, 2014.
21. Лесняк Владимир Иванович. Графический дизайн: (основы профессии). Юпитер-Импэкс, 2011.