

*Anexa nr. ....la ordinul ministrului educației, cercetării și inovării nr. .... / .....*

**MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII ȘI INOVĂRII**

**PROGRAME ȘCOLARE**

**TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A COMUNICAȚIILOR  
(Tehnici de prelucrare audio-vizuală)**

**CLASA A XII-A**

**CICLUL SUPERIOR AL LICEULUI**

*Filiera vocațională, profilul artistic, specializările muzică, arta actorului*

*Aprobată prin ordin al ministrului  
Nr. \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_*

**București, 2009**

## NOTĂ DE PREZENTARE

Informatica a pătruns astăzi în cele mai variate domenii, prin urmare, indiferent de profesia pe care o va alege un tânăr, la viitorul lui loc de muncă – în mileniul III – cu siguranță va avea nevoie de **valorificarea mijloacelor informatice pentru rezolvarea unor sarcini de lucru specifice**.

Supportul „multimedia” (audio și video) al celor mai multe medii de informare ale societății, dezvoltarea și răspândirea prelucrărilor pe calculator, impun o pregătire diversificată a tinerilor în acest domeniu.

Pornind de la faptul că în orice domeniu de activitate se preiau, se prelucrează și se transmit informații cu caracter multimedia, afirmăm că *azi informația grafică și auditivă este foarte prețioasă*, ea trebuie stocată, prelucrată și transmisă în condiții care asigură corectitudine și exactitate, dar și caracteristici artistice, deci la nivel profesional.

În acest sens, disciplina **Tehnologia Informației și a Comunicațiilor** (tehnici de prelucrare audio-vizuală) urmărește să le asigure absolvenților filierei vocaționale, profil artistic, specializările muzică și arta actorului, dobândirea unor competențe și cunoștințe de utilizare a calculatorului și a tehnologiilor informatice, în vederea desfășurării unor activități specifice, necesare și utile în mediul de inserție profesională.

Dezvoltarea **deprinderilor moderne de utilizator**, respectiv pregătirea elevului astfel încât să beneficieze de avantajele „științei calculatorului”, pentru realizarea intereselor sale educaționale, reprezintă una din componentele de bază ale formării de specialitate.

Domeniul tehnologiilor informaționale, prin specificul său, este esențial legat de lucrul individual pe calculator, dezvoltând **deprinderea de a lucra individual**. Pe de altă parte, prin intermediul rețelelor de calculatoare este posibil schimbul de informații între mai mulți utilizatori de calculatoare, mult mai eficient decât prin orice altă metodă clasică.

**Formarea elevilor în spiritul unei activități desfășurate în grup**, în colaborare, se finalizează prin predarea TIC orientată pe proiecte. Obișnuirea elevilor cu responsabilități, cu răspunderea privind finalizarea propriei munci și asigurarea înlănțuirii unor elemente realizate în paralel, îi va pregăti în mod cât se poate de clar pentru o activitate pe care cu siguranță o vor întâlni în viitor.

**Educarea elevilor pentru realizarea unor produse utilizabile, dezvoltarea spiritului inventiv și creator** apare ca un obiectiv impus de sistemul economic în care trăim și vom trăi și în viitor. Indiferent de conținutul aplicației, ceea ce realizează elevul, trebuie să fie utilizabil; altfel spus, trebuie să aibă toate calitățile unui produs.

Datorită implicației pe care tehnologia informației o are azi în toate profesiile, rezultă **caracterul ei interdisciplinar**. Deci, nu putem vorbi despre tehnologia informației și a comunicațiilor pur și simplu. Ea nu poate fi privită ca o disciplină independentă și nu poate fi ținută între bariere create artificial.

**Elevii trebuie să înțeleagă și să conștientizeze conexiunile dintre utilizarea calculatorului și a tehnologiilor informatice și societatea cunoașterii**, să fie capabili să se adapteze dinamicii schimbărilor determinate de aceste conexiuni.

În conformitate cu planurile-cadru de învățământ pentru ciclul superior al liceului, aprobate prin ordinul ministrului educației, cercetării și inovării nr.3410/ 16.03.2009, în curriculumul diferențiat (CD) al specializărilor *muzică și arta actorului* (din cadrul filierei vocaționale, profil artistic) este inclusă disciplina **Tehnologia Informației și a Comunicațiilor**, pentru studierea căreia se alocă 1 oră/ săptămână.

Având în vedere nevoile educaționale ale elevilor cărora li se adresează prezenta programă școlară, în ciclul superior al liceului, disciplina ***Tehnologia Informației și a Comunicațiilor*** este consacrată *tehnicienilor de prelucrare audio-vizuală*.

În elaborarea programei școlare au fost respectate principiile de proiectare curriculară, specifice curriculumului național, valorificându-se în același timp tendințele domeniului pe plan internațional și opinii ale unor profesori cu o bogată experiență didactică.

Programa are următoarele componente structurale:

- **competențele generale** ale disciplinei, vizate a fi formate pe întreg parcursul ciclului superior al liceului;
- **valorile și atitudinile** promovate, prin studiul disciplinei, pe întreg parcursul ciclului superior al liceului;
- **competențele specifice**, definite la nivelul clasei a XII-a, pentru disciplina ***Tehnologia Informației și a Comunicațiilor*** (*tehnici de prelucrare audio-vizuală*); acestea sunt derivate din competențele generale și reprezintă ansambluri structurate de cunoștințe și deprinderi ce urmează a fi dobândite de către elevi prin învățare, pe durata anului de studiu și conținuturi asociate acestora;
- **sugestii metodologice**, oferite ca repere pentru organizarea activității didactice.

## COMPETENȚELE CHEIE EUROPENE VIZATE PRIN STUDIUL DISCIPLINEI

Pe baza rezultatelor studiilor efectuate la nivelul Comisiei Europene au fost stabilite opt competențe cheie, fiind precizate, pentru fiecare competență cheie, cunoștințele, deprinderile și atitudinile care trebuie dobândite, respectiv formate elevilor în procesul educațional.

Aceste competențe cheie răspund obiectivelor asumate pentru dezvoltarea sistemelor educaționale și de formare profesională în Uniunea Europeană și, ca urmare, stau la baza stabilirii curriculumului pentru educația de bază.

Principalele competențe cheie europene vizate prin studiul disciplinei sunt:

Competențe digitale  
Competențe în matematică și competențe de bază în științe și tehnologie

## COMPETENȚE GENERALE

1. Dezvoltarea deprinderilor moderne de utilizator
2. Cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru
3. Elaborarea unor produse utilizabile care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea

## VALORI ȘI ATITUDINI

- Conștientizarea impactului social, economic și moral al utilizării calculatorului
- Inițiativă în abordarea și rezolvarea unor sarcini variate, utilizând instrumente informatice
- Disponibilitatea de a comunica utilizând mijloacele specifice unui sistem informațional
- Înțelegerea impactului tehnologiilor informatice în societate precum și a conexiunilor dintre disciplina *Tehnologia Informației și a Comunicațiilor* și alte obiecte de studiu
- Manifestarea unui mod de gândire creativ, în structurarea și rezolvarea sarcinilor de lucru
- Manifestarea disponibilității de a evalua/ autoevalua activități practice

## COMPETENȚE SPECIFICE ȘI CONȚINUTURI

### 1. Dezvoltarea deprinderilor moderne de utilizator

Competențe specifice	Conținuturi
1.1. Utilizarea tehnicilor avansate de prelucrare grafică	Corecția/îmbunătățirea imaginilor Transformarea imaginilor dintr-un format grafic în altul Operații de prelucrare imagini (animații, mixări, efecte speciale)
1.2. Utilizarea formatelor audio-video	Proprietățile fișierelor video (avi, mpeg etc.)
1.3. Utilizarea tehnicilor de prelucrare audio și video avansate	Tehnici de utilizare a camerelor foto, scannerelor, camerelor video digitale Prelucrări ale fișierelor video (formate video, conversii, montaj video, montaj audio) Codecuri

### 2. Cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru

Competențe specifice	Conținuturi
2.1. Utilizarea facilităților unui procesor de imagini specializat	Descrierea unei aplicații de procesare grafică (Photoshop, Gimp, Iview etc.). Caracteristici. Organizarea meniurilor, a instrumentelor de prelucrare și vizualizare. Particularizarea meniurilor. Instrumente de bază utilizate pentru crearea imaginilor: linii, arce, poligoane, elipse, forme predefinite (shapes) Instrumente speciale pentru ștergere, decupare, adăugarea de efecte, transformări. Tehnici de rearanjare și redimensionare a obiectelor: deplasare, rotire, scalare, deformare. Alinierea obiectelor după criterii date. Aranjarea în spațiu. Grupare Umplerea spațiilor închise. Folosirea texturilor pentru umplere. Formate și culori de linii. Alte prelucrări: corecțiile, efecte de lentilă, contururi, extrudări etc. Transformarea imaginilor vectoriale în bitmap și invers. Prelucrări artistice folosind filtre. Obiecte animate.

### 3. Elaborarea unor produse utilizabile care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea

Competențe specifice	Conținuturi
3.1 Utilizarea aplicațiilor de prelucrare audio-video specializate	Prezentarea unei aplicații de prelucrare audio-video specializate (Movie Maker, Video Machine, etc.) Preluarea informației audio-video; proiect video Montaj video; efecte video și audio Inserare sunet, comentarii Realizare de generice, subtitrări etc. Salvarea proiectului ca film
3.2 Realizarea unui proiect video pe o temă dată	Tema proiectului (videoclip, film documentar, film de atmosferă) Proiectarea conținuturilor Realizarea și prezentarea proiectului

## SUGESTII METODOLOGICE

Predarea-învățarea disciplinei *Tehnologia Informației și a Comunicațiilor (tehnici de prelucrare audio-vizuală)* va fi orientată pe *rezolvarea unor sarcini de lucru*, utilizându-se preponderent metoda învățării și a formării deprinderilor prin *rezolvarea unei game cât mai variate de aplicații practice* și punându-se accent pe *realizarea cu exactitate și la timp a cerințelor*. Realizarea proiectelor în cadrul activităților practice va urmări dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.

Locul de desfășurare a instruirii trebuie să fie un laborator de informatică în care – pentru optimizarea demersului didactic – este necesar să existe o dotare minimală care presupune un număr suficient de calculatoare, conectate în rețea și eventual cu acces la INTERNET. Configurația calculatoarelor trebuie să permită rularea aplicațiilor prin care vor fi formate competențele specifice.

În laborator trebuie să existe, de asemenea, boxe, microfon, o cameră video, un aparat de fotografiat digital, un scanner, un sistem audio. Prezența unui videoprojector sau a unui program de vizualizare în rețea va îmbunătăți instruirea interactivă.

Profesorii vor alege cele mai potrivite aplicații în funcție de specialitatea clasei.

Specificul disciplinei impune metode didactice interactive, recomandând cu precădere aplicațiile practice individuale, metoda descoperirii, lucrul în echipă, conversația euristică.

Dinamica acestui domeniu, extrem de rapidă, determină actualizarea permanentă a produselor soft prin prezentarea celor mai noi versiuni (eventual free), astfel încât absolvenților să le fie mai ușor să se adapteze evoluțiilor ulterioare din activitatea profesională.

Pregătirea în laboratorul de informatică are o specificitate care se bazează, în principal, pe realizarea etapă cu etapă, de către fiecare elev, a instrucțiunilor profesorului: nerespectarea acestei cerințe conduce la „pauze” nedorite pentru a realiza reconstituirea simultaneității acțiunilor.

Aplicațiile prezentate efectiv elevilor, cu care aceștia vor lucra, trebuie să aibă ca obiect, pe cât posibil, probleme concrete ale activităților din domeniul propriu de activitate pentru a sublinia avantajele utilizării sistemelor informatice.

Proiectele și documentarea, stabilirea tematicii, vor fi realizate prin consultarea cadrelor didactice de specialitate, pentru a fi identificate temele majore, de interes pentru calificarea profesională a fiecărui colectiv de elevi.

Evaluarea trebuie să vizeze mai ales interpretarea creativă a informațiilor și capacitatea de a rezolva o situație-problemă cu ajutorul calculatorului.

Sublinierea creșterii șanselor de ocupare a unui loc de muncă în situația existenței cunoștințelor de utilizare a calculatorului conduce de asemenea la o implicare mai accentuată a elevilor în procesul de învățare.