

MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA

CURRICULUM NAȚIONAL

EDUCAȚIE PLASTICĂ

CLASELE V-VII

- Curriculum disciplinar
- Ghid de implementare

Chișinău, 2020

CURRICULUM DISCIPLINAR

Aprobat:

- Consiliul Național pentru Curriculum, proces-verbal nr. 22 din 05.07.2019
- Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 906 din 17.07.2019

COORDONATORI:

- **Angela CUTASEVICI**, Secretar de Stat în domeniul educației, MECC
- **Valentin CRUDU**, dr., șef Direcție învățământ general, MECC, coordonator al managementului curricular
- **Valentina GAICIUC**, consultant principal, MECC, coordonator al grupului de lucru

EXPERȚI-COORDONATORI:

- **Vladimir GUȚU**, dr. hab., prof. univ., USM, expert-coordonator general
- **Ludmila URSU**, dr., prof. univ., UPS „Ion Creangă”, expert-coordonator pe ariile curriculare *Arte și Sport*

GRUPUL DE LUCRU:

- **Ala VITCOVSCHII** (coordonator), dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă”, Chișinău
- **Zinaida URSU**, grad did. superior, Școala de arte „Valeriu Poleacov”, Chișinău
- **Liliana VÎNTU-PALAMARI**, grad did. superior, IPLT „Nicolae Iorga”, Chișinău

Educație plastică : Curriculum național : Clasele 5-7 : Curriculum disciplinar : Ghid de implementare / Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova ; coordonatori: Angela Cutasevici, Valentin Crudu, Valentina Gaiuc ; grupul de lucru: Ala Vitcovschii (coordonator) [et al.]. – Chișinău : Lyceum, 2020 (F.E.-P. "Tipografia Centrală"). – 72 p. : fig., tab.

Referințe bibliogr.: p. 71-72 și în subsol. – 2000 ex.

ISBN 978-9975-3400-6-9.

373.5.091:73/76(073)

E 19

GHID DE IMPLEMENTARE

Elaborat în conformitate cu prevederile Curriculumului disciplinar, aprobat la ședința Consiliului Național pentru Curriculum, prin ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 906 din 17.07.2019

COORDONATORI:

- **Angela CUTASEVICI**, Secretar de Stat în domeniul educației, MECC
- **Valentin CRUDU**, dr., șef Direcție învățământ general, MECC, coordonator al managementului curricular
- **Valentina GAICIUC**, consultant principal, MECC, coordonator al grupului de lucru

EXPERȚI-COORDONATORI:

- **Vladimir GUȚU**, dr. hab., prof. univ., USM, expert-coordonator general
- **Ludmila URSU**, dr., prof. univ., UPS „Ion Creangă”, expert-coordonator pe arile curriculare *Arte și Sport*

GRUPUL DE LUCRU:

- **Ala VITCOVSCHII** (coordonator), dr., conf. univ., UPS „Ion Creangă”, Chișinău
- **Zinaida URSU**, grad did. superior, Școala de arte „Valeriu Poleacov”, Chișinău

PRELIMINARII

Curriculumul la disciplina *Educație plastică* pentru clasele a V-a – a VII-a (în continuare – *Curriculumul*), precum și manualele, ghidurile metodologice, softurile educaționale etc., face parte din ansamblul de produse/documente curriculare și reprezintă o componentă esențială a *Curriculumului Național*.

Elaborat în conformitate cu prevederile documentelor de politici educaționale: *Codul Educației al Republicii Moldova* (2014), *Cadrul de referință al Curriculumului Național* (2017), *Curriculumului de bază: sistem de competențe pentru învățământul general* (2018), dar și cu *Recomandările Parlamentului European și ale Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (Bruxelles, 2018), *Curriculumul* reprezintă un document reglator, care are în vedere prezentarea interconexă a demersurilor conceptuale, teleologice, conținutale și metodologice la disciplina *Educație plastică* în clasele a V-a – a VII-a, accentul fiind pus pe sistemul de competențe ca un nou cadru de referință al finalităților educaționale.

Curriculumul face parte din a doua generație de curricula centrate pe competențe. Necesitatea schimbărilor a fost determinată de realități diverse, precum:

- funcționarea *Curriculumului* anterior [4] mai mult de un ciclu curricular: 2010-2019;
- promovarea unor noi politici educaționale, printre care: implementarea evaluării criteriale prin descriptori (ECD) la disciplina *Educație plastică* în ciclul gimnazial, conceptualizarea unui sistem al managementului *Curriculumului* etc.;
- aspectele vulnerabile, identificate în procesul monitorizării *Curriculumului* anterior.

Dezvoltarea curriculară a fost reperată printr-un proces de evaluare sistemică și holistică a *Curriculumului* anterior, în baza unei metodologii aprobate [12, 13]. Demersul dezvoltativ s-a axat pe paradigma dată de *Cadrul de referință al Curriculumului Național* [1], ținând cont de:

- abordările postmoderne și tendințele dezvoltării curriculare pe plan național și internațional;
- necesitățile de adaptare a *Curriculumului* disciplinar la așteptările societății, la nevoile elevilor, dar și la tradițiile școlii naționale;
- valențele disciplinei în formarea competențelor transversale, transdisciplinare și a celor specifice;
- necesitățile asigurării continuității și a interconexiunii dintre nivelurile și treptele învățământului general: educație timpurie, învățământ primar, învățământ gimnazial și învățământ liceal.

În cadrul proiectării *Curriculumului*, s-a acordat o atenție deosebită intensificării abordărilor integrate:

- **la nivel transdisciplinar:**

- fundamentarea *Curriculumului* pe atributele viitorilor cetățeni definite de *Profilul de formare a absolventului* de la treapta gimnazială de învățământ [1, p. 27-32]: evidențierea, în cadrul competențelor specifice, a valorilor și a atitudinilor formate preponderent prin disciplină;
- promovarea activităților centrate pe elev, a activităților de învățare (inter)activă, experiențială, prin sarcini de lucru, prin proiecte, studiu de caz, în combinație judicioasă cu tipuri de activități specifice educației plastice a elevilor de vârstă respectivă;
- corelarea cu procesele globale de tehnologizare prin propunerea unor activități de învățare și produse evaluabile, care valorifică TIC, în cheia implementării Strategiei „Moldova Digitală 2020” [10];

- **la nivel interdisciplinar:**

- formularea unei competențe specifice de integrare și transfer;
- corelarea competențelor specifice disciplinei *Educație plastică* cu cele specifice *Educației muzicale* (din aceeași arie curriculară *Arte*);
- modernizarea educației plastice în cheia educației vizuale, pentru a asigura alfabetizarea vizuală – abilitate recunoscută ca necesară pentru a supraviețui și a comunica în era informațională;
- implementarea abordărilor STEAM¹;

- **la nivel intradisciplinar:**

- revizuirea unităților de competență în contextul dinamic al formării competențelor specifice pe unități de învățare, pe clase;
- eșalonarea sistemelor de finalități preconizate pentru sfârșitul fiecăreia dintre clasele a V-a – a VII-a, care vor conduce progresiv elevii spre dobândirea competențelor specifice disciplinei;
- reconfigurări, optimizări, desconggestionări judicioase ale conținuturilor;
- evidențierea termenilor specifici disciplinei, care trebuie să intre în vocabularul activ al elevului în cadrul fiecărei unități de conținut;
- listarea produselor școlare evaluabile în fiecare unitate de învățare;
- asigurarea numărului de ore necesar pentru un parcurs eficient de predare – învățare – evaluare: dobândirea, înțelegerea, aplicarea, analiza/sinteza achizițiilor; realizarea ECD.

¹ STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) este o abordare educațională, ce încorporează artele în modelul mai familiar STEM, care include științele, tehnologia, ingineria și matematica. Programele STEAM pot cuprinde oricare dintre artele vizuale, inclusiv cele plastice.

Curriculumul cuprinde următoarele componente structurale: *Preliminarii, Repe-re conceptuale, Administrarea disciplinei, Competențe specifice disciplinei, Unități de învățare, Repe-re metodologice de predare – învățare – evaluare, Bibliografie.*

Curriculumul are următoarele funcții:

- de conceptualizare a demersului curricular specific disciplinei *Educație plastică* în clasele a V-a – a VII-a;
- de reglementare și asigurare a coerenței dintre disciplina dată și alte discipline, dintre predare, învățare și evaluare, dintre produsele curriculare specifice disciplinei, dintre componentele structurale ale *Curriculumului* disciplinar, dintre standardele și finalitățile curriculare;
- de proiectare a demersului educațional/contextual (la nivel de clasă concretă);
- de evaluare a rezultatelor învățării etc.

Realizarea acestor funcții determină categoriile de beneficiari: cadre didactice, autori de manuale/suporturi didactice, manageri în educație, alte persoane interesate, inclusiv părinți. Beneficiarul principal al acestui document este elevul (care are un statut specific în acest sens).

Curriculumul fundamentează și ghidează activitatea cadrului didactic, facilitează abordarea creativă a demersurilor de proiectare didactică de lungă și de scurtă durată, dar și realizarea propriu-zisă a procesului de predare – învățare – evaluare. Profesorul, în funcție de specificul resurselor umane și materiale, are dreptul: să modifice timpul efectiv pentru parcurgerea conținuturilor; să utilizeze în mod personalizat și să completeze activitățile de învățare și produsele recomandate; să proiecteze și să realizeze strategii originale de predare – învățare și evaluare, optând pentru tehnici și metode variate; să elaboreze planuri educaționale individualizate pentru elevii cu CES [11].

Autorii manualelor și ai altor auxiliare/suporturi didactice au obligațiunea de a respecta integral cerințele și recomandările *Curriculumului* în elaborarea conținuturilor și a activităților de predare – învățare – evaluare. Autorii de manuale au dreptul: să schimbe ordinea parcurgerii conținuturilor, dacă nu este afectată logica științifică sau didactică; să grupeze în diverse moduri elementele de conținut în unități de învățare, cu respectarea logicii interne de dezvoltare a conceptelor specifice disciplinei.

Managerii în educație vor utiliza *Curriculumul* pentru monitorizarea calității procesului educațional.

I. REPERE CONCEPTUALE

I.1. Curriculumul la disciplina Educație plastică pentru clasele a V-a – a VII-a: abordare sistemică

Fiind parte componentă a *Curriculumului Național*, *Curriculumul* reprezintă un sistem de concepte, procese, produse și finalități care, în integritatea sa, asigură toate experiențele planificate riguros pentru a fi formate elevilor în cadrul disciplinei *Educație plastică*, spre a atinge finalitățile învățării la cele mai înalte standarde de performanță permise de posibilitățile lor individuale.

„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.”

Cadrul de referință al Curriculumului Național

- În plan conceptual, *Curriculumul* „conferă” un rol prioritar finalităților exprimate în termeni de competențe, care devin și criterii pentru selectarea și organizarea conținuturilor, alegerea strategiilor de instruire și de evaluare.

Sistemul de competențe abordat prin *Curriculum* se structurează pe 3 niveluri:

- A. Competențele-cheie/transversale/transdisciplinare** se formează și se dezvoltă progresiv și gradual pe niveluri și trepte de învățământ. Competențele-cheie constituie o categorie curriculară esențială, fiind definite la un nivel înalt de abstractizare și generalizare (vezi *Codul Educației al Republicii Moldova*, art. 11(2)). Transversalitatea și transdisciplinaritatea pot fi evidențiate drept caracteristici importante ale competențelor-cheie, deoarece acestea traversează diferitele sfere ale vieții sociale, precum și frontierele disciplinare.
- B. Competențele specifice disciplinei Educație plastică** derivă din competențele-cheie/transversale/transdisciplinare, se formează și se dezvoltă progresiv și gradual pe întreg parcursul studierii disciplinei, din clasa a V-a până la finele clasei a VII-a.
- C. Unitățile de competență** sunt constituite ale competențelor și facilitează formarea competențelor specifice, reprezentând etape/„pietre de temelie” în achiziționarea/construirea acestora. Unitățile de competență se formează și se dezvoltă pe parcursul unităților de învățare, al anilor de studii.

Curriculumul include și sisteme de unități de competență prezentate la sfârșitul fiecăreia dintre clasele a V-a – a VII-a, care reprezintă competențele specifice disciplinei, manifestate gradual la etapa dată de învățare. Aceste finalități au funcția de stabilire a obiectivelor de evaluare finală.

- În concepția *Curriculumului*, **conținuturile**, care constituie un mijloc de formare a competențelor, devin mobile, flexibile și oferă profesorului libertatea și responsabilitatea să decidă măsura și modalitatea de valorificare a acestora în procesul educațional, în funcție de diverși factori de impact (specificul elevilor, al localității sau al zonei geografice etc.).

În sens larg, sistemul de conținuturi ale *Curriculumului* reflectă cele 4 domenii intercorelate, specifice disciplinei *Educație plastică*: **Receptare, Exprimare, Apreciere, Transfer**. În sens îngust, conținuturile de învățare includ cunoștințe (declarative și procedurale) și valori umane.

- **Activitățile și produsele de învățare recomandate** în *Curriculum* prezintă liste deschise de contexte semnificative de manifestare a unităților de competență proiectate pentru formare/dezvoltare (activități de învățare) și pentru evaluare (produse evaluabile) în contextul unității respective de conținut. Cadrul didactic are libertatea și responsabilitatea să valorifice aceste liste în mod personalizat, dar și să le completeze în funcție de specificul clasei concrete de elevi, de resursele disponibile etc.
- Sistemele de finalități, conținuturile, activitățile și produsele, de învățare recomandate sunt strâns corelate între ele, generând **unitățile de învățare**, eșalonate pe parcursul anului școlar. Unitatea de învățare reprezintă o structură didactică deschisă și flexibilă cu următoarele caracteristici: este unitară din punct de vedere tematic; determină la elevi un comportament generat prin integrarea unităților de competență și a competențelor specifice; se realizează în mod sistematic și continuu într-un interval de timp și se finalizează prin evaluare. *Curriculumul* propune 5 unități de învățare în fiecare clasă: **1. Alfabetizare vizuală; 2. Limbajul vizual-plastic; 3. Compoziție și design; 4. Istoria artelor plastice; 5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive.**
- Din punct de vedere procesual, *Curriculumul* se axează pe următoarele aspecte generale:
 - promovarea concepției constructiviste și interactive: centrarea pe cel ce învață, interacțiunea elevului cu alți elevi/cadre didactice;
 - realizarea intra-, inter- și transdisciplinarității în contexte autentice de învățare, asigurând formarea eficientă a competențelor;
 - valorificarea principiilor individualizării, a diferențierii, a personalizării în procesul de învățare, asigurarea eficientă a incluziunii școlare;
 - crearea mediilor de învățare cu eficiență înaltă;
 - redimensionarea evaluării rezultatelor școlare, axându-se pe evaluarea nivelului de manifestare a competențelor elevilor în contextul evaluării criteriale prin descriptorii.

1.2. Curriculumul la disciplina *Educație plastică* pentru clasele a V-a – a VII-a: de la instruire în arte – la educație prin și pentru valorile artei

Disciplina *Educație plastică*, prezentată/valorificată în plan pedagogic în *Curriculum*, are un rol important în formarea/dezvoltarea personalității elevilor, în formarea unor competențe necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții, dar și pentru integrarea într-o societate bazată pe cunoaștere. Concepția *Curriculumului* are la bază **schimbarea accentului de pe instruirea artistico-plastică – pe educație prin și pentru artele vizuale-plactice, în contextul educației artistico-estetice a elevilor.**

Tradițional, educația plastică permite dezvoltarea capacității elevilor de a discerne între frumosul operei de artă și dezgustul kitsch-ului, le formează abilități vizuale și manuale, le dezvoltă gustul artistic și imaginația creativă, dar și elementele de gândire și comunicare artistico-plastică (de înțelegere și de realizare a unei imagini, a unei schițe, a unui proiect; de redare în limbaj plastic a ceea ce simte, gândește și trăiește). Totodată, se favorizează perceperea și creația artistico-plastică prin explorarea unor mijloace materiale și artistice de reprezentare vizuală, conducând la perfectarea modalităților de interacțiune dintre comportamentul motor și controlul vizual.

Fiind o componentă a educației artistico-estetice, educația plastică: presupune sensibilizare, cultivare a gustului estetic, a spiritului de invenție și creativitate; permite valorificarea experiențelor de învățare activă prin accentuarea dimensiunilor afectiv-afectiv-dinamice și acționale ale formării personalității elevului.

Curriculumul conceptualizează **modernizarea educației plastice în cheia educației vizuale** pentru a asigura **alfabetizarea vizuală** – abilitatea de percepere, explorare, interpretare și evaluare estetică a imaginilor vizuale în cadrul interacțiunii cu mediul natural, cu mediul vital și mediul operelor de artă. Alfabetizarea vizuală lărgeste semnificația tradițională a alfabetizării (abilitate de a extrage sensuri din informația scrisă sau orală) și este recunoscută ca dimensiune indispensabilă pentru a supraviețui și a comunica în era informațională.

Artele vizuale includ artele plastice, iar tehnica și tehnologiile informaționale actuale lărgesc spectrul acestora, astfel încât pot cuprinde mai multe domenii: pictură, desen, grafică, artă decorativă (tapiserie, scenografie, ceramică, vestimentație, design, arta bijuteriilor etc.), fotografie artistică, arta tiparului, sculptură, arhitectură, instalații, artă monumentală, artele spectacolului, animația, arta video, tatuajul (arta corpului), tehnici mixte (mixed media) etc. Toate acestea sunt prezente în viața cotidiană și omul contemporan se raportează la ele. Abordarea doar a artelor plastice limitează sfera preocupărilor și a intereselor, precum și a nevoilor elevilor care, astăzi, au acces la diverse informații, fiind influențați, în special, de cele transmise pe cale vizuală.

Armonizând și echilibrând tradiția și modernitatea, concepția curriculară a disciplinei *Educație plastică* se axează pe următoarele principii:

- *principiul unității dintre senzorial și rațional* vizează necesitatea observărilor în mediul natural, vital și cel al operelor de artă plastică/vizuală prin intermediul simțurilor; astfel, cunoașterea senzorială a mediului natural, a imaginilor vizual-plactice reperează curiozitatea și admirația pentru frumosul din viață și din artă, cunoașterea logică și rațională a acestora;
- *principiul conexiunii teoriei cu practica* asigură îmbinarea actului de însușire a cunoștințelor teoretice cu actul de formare a abilităților practice;
- *principiul percepției globale, unitare a formei și a conținutului operei de artă* se referă la perceperea operei de artă plastică în integritatea formei și a mesajului, la formarea capacității de pătrundere în mesajul operei prin intermediul formei; indică necesitatea conexiunii aspectelor formale și de conținut în receptarea operei de artă plastică;
- *principiul educației artistice în baza valorilor autentice* presupune valorificarea educațională a operelor valoroase din cultura națională și universală; pentru cultivarea atitudinilor corecte față de valorile artistice, este necesar ca elevii să vadă, prin comparație, și opere false, kitsch-uri;
- *principiul unității percepției și a creației* prevede conexiunea mai multor genuri de activitate: receptarea mediului natural și a operelor de artă, examinarea materialului didactic, audierea muzicii, lectura corespunzătoare subiectului sau perioadei istorice studiate, formularea ideii plastice, executarea lucrului practic, analiza colectivă și individuală a lucrărilor, toate fiind grupate optimal, în fiecare caz, pentru formarea/dezvoltarea competențelor;
- *principiul unității dintre autoexprimarea elevului și dezvoltarea creativității plastice* se referă la exprimarea liberă a viziunilor, a sentimentelor elevului, ceea ce dinamizează imaginația și stimulează activitatea de creare a noilor valori (a formelor noi) și, de regulă, se desfășoară în contexte de colaborare dintre pedagog și elev.

Unitatea principiilor specifice determină **unitatea abordărilor curriculare ale creației elevului ca finalitate proiectată, conținut de învățare, activitate de învățare și produs evaluat**, implicând integrarea de cunoștințe, abilități, atitudini și valori (Figura 1).

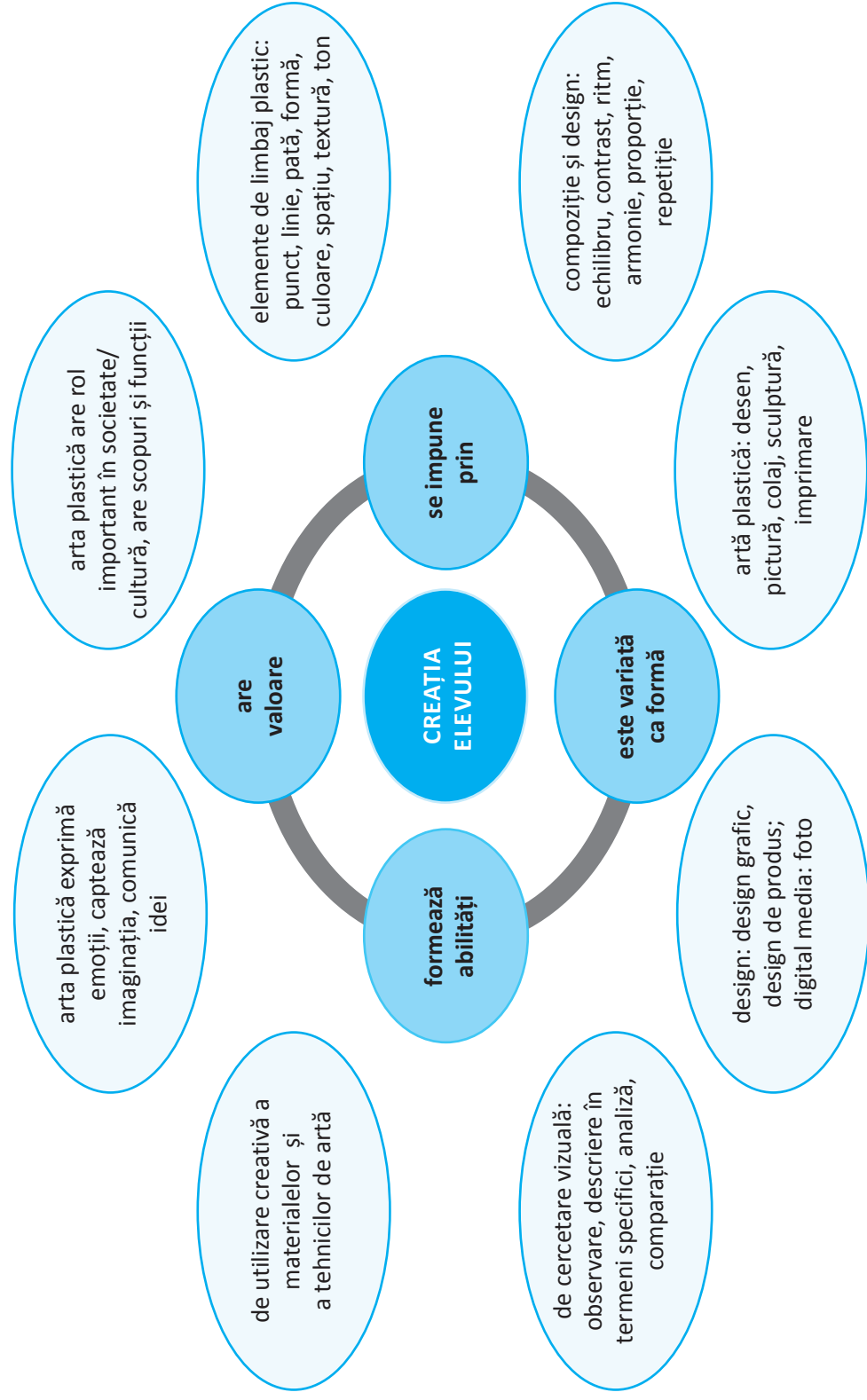


Figura 1. Valențe formative ale creației elevului în cadrul curriculum al disciplinei „Educație plastică” în clasele a V-a – a VII-a

II. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

Statutul disciplinei	Aria curriculară	Clasa	Nr. de ore pe săptămână	Nr. de ore pe an ²
Obligatorie	Arte	V	1	34
		VI	1	34
		VII	1	34

Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare

Clasa	Unități de învățare (module)	Nr. de ore
V	1. Alfabetizare vizuală	6
	2. Limbajul vizual-plastic	9
	3. Compoziție și design	9
	4. Istoria artelor plastice	5
	5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive	3
	<i>Ore la discreția cadrului didactic</i>	2
VI	1. Alfabetizare vizuală	6
	2. Limbajul vizual-plastic	9
	3. Compoziție și design	9
	4. Istoria artelor plastice	5
	5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive	3
	<i>Ore la discreția cadrului didactic</i>	2
VII	1. Alfabetizare vizuală	6
	2. Limbajul vizual-plastic	9
	3. Compoziție și design	9
	4. Istoria artelor plastice	5
	5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive	3
	<i>Ore la discreția cadrului didactic</i>	2

² Poate varia în funcție de structura anului școlar și datele calendaristice.

III. COMPETENȚE SPECIFICE DISCIPLINEI

1. Receptarea mesajelor vizuale și artistico-plastice în contexte variate, manifestând sensibilitate pentru frumosul din viață și din artă.
2. Exprimarea de sine prin creații vizual-plastice, demonstrând creativitate și gust estetic.
3. Aprecierea creațiilor de artă plastică în limbaj specific, manifestând spirit critic și respect față de valorile naționale și cele ale altor culturi.
4. Transferarea abilităților artistico-plastice în contexte educaționale/sociale/culturale, demonstrând deschidere pentru valorizarea experiențelor artistice.

IV. UNITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

CLASA a V-a

Unități de competență	Unități de conținut	Activități și produse de învățare recomandate
<p>1.1. Recunoașterea varietății imaginilor vizual-plastice în mediul înconjurător.</p> <p>1.2. Utilizarea materialelor și a tehnicilor de artă pentru redarea structurilor și a fenomenelor naturii în imagini vizual-plastice.</p> <p>1.3. Aprecierea modalităților de transformare a formelor reale în creațiile vizual-plastice.</p> <p>1.4. Explorarea imaginilor vizual-plastice pentru transmiterea emoțiilor, a sentimentelor și a ideilor.</p>	<p>1. Alfabetizare vizuală</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginea vizual-plastică în mediul înconjurător. Varietatea imaginilor vizual-plastice: creații plastice ale copiilor și ale artiștilor; design grafic; materiale publicitare; imagini digitale, foto, video etc. • Comunicarea prin imagine • Modalități de transformare a formelor reale în imagini vizual-plastice: <ul style="list-style-type: none"> - structuri naturale: animale, vegetale, minerale; - fenomene ale naturii • Modalități de reprezentare a lumii vegetale, a lumii animale în imagini vizual-plastice • Mesajul imaginii vizual-plastice: idei, emoții, sentimente <p><i>Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/picturale/sculpturale: creioane, carioci, cretă, acuarele, guașă, pastel, plastilină, lut, hârtie etc.; • instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar etc.; • tehnici: imagini liniare, hașurare, fuzionare, imprimare, modelare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> transformare artistică, mesaj plastic.</p>	<p><i>Activități comunicative cu sprijin în observare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - contemplarea, observarea ghidată, analiza structurilor și a fenomenelor în mediul înconjurător; - discuții dirijate, dezbateri, argumentarea preferințelor, aprecierea/autoaprecierea imaginilor vizual-plastice; - jurnal de reflecții. <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea creativă a unor imagini vizual-plastice propuse: decuparea, reorganizarea, mototolirea, zgârâierea, lipirea, pictarea etc.; - exersarea procedeelelor de reprezentare a diverselor forme și texturi; - realizarea imaginilor plastice: structuri simple vegetale (frunze, flori, copaci, fructe etc.) și animale (păsări, insecte etc.); fenomene naturale (ploaie, soare, curcubeu, ceață, furtună etc.). <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „În jurul unui arbore” / „Natura colorează” / „Creația florilor”. <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - lucrare plastică: desen/pictură/modelare; - portofoliu tematic: natura în variate imagini vizual-plastice (eventual, în formă digitală).

2. Limbajul vizual-plastic		
<p>2.1. Identificarea caracteristicilor specifice elementelor de limbaj vizual-plastic în natură și în creații de artă.</p> <p>2.2. Aplicarea procedeeilor de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic pentru transmiterea ideilor, a emoțiilor și a sentimentelor.</p> <p>2.3. Explorarea culorilor ca mijloc de redare a stărilor afective în creații vizual-plastice.</p> <p>2.4. Aprecieria expresivității elementelor de limbaj vizual-plastic în opere de artă națională și universală.</p>	<p>• Caracteristici vizuale ale elementelor de limbaj plastic: punct, linie, formă</p> <p>• Procedee de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic. Imagini desenate, pictate, imagini digitale; obiecte modelate, sculptate, construite etc.</p> <p>• Amplasarea elementelor de limbaj plastic în diverse configurații:</p> <ul style="list-style-type: none"> - punctul ca element distinct și subordonat; - linii orizontale, verticale, oblice; - forme elaborate și spontane; - pața picturală/decorativă <p>• Clasificarea culorilor: cromatice și acromatice</p> <p>• Spectrul culorilor cromatice</p> <p>• Culori reci și calde</p> <p>• Culori complementare</p> <p><i>Material, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/picturale/sculpturale: creioane, carioci, cretă, acuarelă, guașă, pastel, plastilină, lut, pietre, nisip, zăpadă, polistiren, sârmă, crengi etc.; • instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; • tehnici: hașurare, amprentare, fuzionare, „glasiu”, monotipie, stropire, modelare, asamblare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> forme elaborate/spontane; spectru de culori, culori complementare; tehnica „glasiu”.</p>	<p><i>Activități de explorare-investigare a elementelor de limbaj vizual-plastic în artă, în mediul real și virtual:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea și descrierea proprietăților; - distingerea proceselor de obținere. <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - schițe și crochieri după natură/memorie; - experimente de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic prin diverse procedee, folosind instrumente și materiale artistice/nonartistice/tehnologii digitale, pentru a obține: • puncte mari și mici, cromatice și acromatice etc.; • linii: drepte, frânte, curbe; subțiri, groase; • forme: amprentate, fuzionate, modelate; • amestecuri de culori/nonculori; • instalații spațiale create din obiecte. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Miracolul formelor și al culorilor” / „Ce culori preferați?” / „Aventura liniei” / „Titirezul culorilor”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - lucrare plastică, utilizând elemente de limbaj vizual-plastic; - lucrare plastică: desen/pictură; - portofoliu; - expoziție.

3. Compoziție și design		
<p>3.1. Caracterizarea legităților compoziției în artele vizuale și în design.</p> <p>3.2. Organizarea centrului de interes și al celui compozițional în spațiul plastic.</p> <p>3.3. Realizarea compozițiilor figurative/nonfigurative pentru comunicarea unui mesaj vizual-plastic.</p> <p>3.4. Elaborarea produselor digitale de design grafic.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției: <ul style="list-style-type: none"> - compunerea: aproape/departee; - proporționarea: mare/mic; - construirea • Centrul de interes. Centrul compozițional • Concept realist/abstract în compoziția vizual-plastică: <ul style="list-style-type: none"> - compoziție figurativă; - compoziție nonfigurativă • Elemente de design grafic. Internetul – mijloc de inspirație/creație • Ritmul în mediul înconjurător și în arta plastică <p><i>Material, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/picturale/sculpturale: creioane, carioci, cretă, acuarelă, guașă, pastel, plastilină, lut, hârtie, carton etc.; • instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar etc.; • tehnici: hașurare, amprentare, fuzionare, „glasiu”, monotipie, stropire, modelare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> imagine realistă, imagine abstractă, imagine figurativă, imagine nonfigurativă; centru de interes.</p>	<p><i>Activități de explorare-investigare a mijloacelor și a procedeelelor artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/virtual, în arta realistă/abstractă, în compoziții figurative/nonfigurative:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - procedee de obținere a centrului de interes, a centrului compozițional prin formă, dimensiuni, culoare, contur, subordonare a elementelor etc. - ritmul în arta plastică și în natură. <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de compunere a suprafeței plastice în funcție de: mărimea obiectelor/a formelor reprezentate; amplasarea ritmică a elementelor compoziționale; - experimente de proporționare, construire, îmbinare a elementelor în compoziții vizual-plastice; - valorificarea creativă a imaginilor foto și video: design de ambalaje garnisite cu imagini/compoziții. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pictură „Împinge și Trage” / Pictura gravitațională / Pictura magnetică. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - lucrare plastică, utilizând elemente de limbaj vizual-plastic; - compoziție plastică/decorativă; - produs digital de design grafic: embleună, pliant, carte poștală.

4. Istoria artelor plastice		
<p>4.1. Justificarea impactului artelor plastice în contexte culturale, sociale, personale.</p> <p>4.2. Aprecierea valorică a operelor de arte plastice din antichitate.</p> <p>4.3. Valorizarea istoriei artelor antice în diverse proiecte creative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rolul artei plastice în societate, în cultură • Noțiuni de artă plastică. Ramuri, genuri ale artelor plastice • Arta plastică în antichitate • Arta Egiptului Antic • Arta Greciei Antice • Arta Romei Antice <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei: operă de artă: original, reproducere, copie.</i></p>	<p><i>Activități de explorare-investigare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea diverselor surse pentru selectarea de informații, date, idei relevante din domeniul istoriei artelor antice; - observarea și compararea operelor de pictură, grafică, sculptură, arhitectură, artă decorativă aplicată; - exprimarea emoțiilor și a sentimentelor transmise de operele artistico-plastice; - analiza operelor de artă plastică; - studiu de caz: conexiuni interdisciplinare ale artelor plastice cu istoria. <p><i>Activități antreprenoriale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - elaborarea unui itinerar artistic. <p><i>Excursii/vizite la:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - muzee, expoziții, galerii de artă, ateliere ale artiștilor plastici. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Teatrul de umbre”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mesaj argumentativ; - lapbook (eventual, în format digital): „Artele în antichitate”.

5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive		
<p>5.1. Aranjarea unor creații vizual-plastice în expoziții și vernisaje.</p> <p>5.2. Colaborarea în cadrul evenimentelor școlare/extrașcolare de promovare a artelor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evenimente și proiecte artistice: școlare și extrașcolare • Expoziții, vernisaje: selecție, vernisare, premiere 	<p><i>Activități antreprenoriale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - asumarea diferitor roluri în cadrul expozițiilor/vernisaajelor: organizator de expoziție, ghid, spectator, critic de artă, reporter; - elaborarea materialelor publicitare (flyer, pliant, leaflet) despre valorile general-umane, utilizând imagini vizual-plastice (eventuale, digitale). <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Mi-aș dori să se inventeze...” / „Pot să zbor spre viitor” / „Să mai dăm o șansă lucrurilor!”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - expoziție/vernisaaj; - colaborare în echipă.
<p>La sfârșitul clasei a V-a, elevul poate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • recunoaște varietățile imaginilor vizual-plastice în contextul comunicării cu mediul înconjurător și în opere de artă; • utiliza materiale, instrumente, tehnici de artă și elemente de design în realizarea unor lucrări/compoziții plastice; • organiza spațiul plastic prin aplicarea mijloacelor și a procedurilor artistice; • valorifica creațiile de artă vizual-plastică în contexte educaționale/sociale/culturale, manifestând ca atitudine și valori specifice predominante: • sensibilitate pentru frumosul din viață și din artă; • creativitate și gust estetic; • spirit critic și respect față de valorile naționale și cele ale altor culturi; • interes și deschidere pentru valorizarea artei în viață. 		

Unități de competență	Unități de conținut	Activități și produse de învățare recomandate
<p>1.1. Recunoașterea raportului obiect – spațiu în mediul înconjurător.</p> <p>1.2. Explorarea materialelor, a instrumentelor și a tehnicilor de artă plastică în redarea peisajului și a naturii statice.</p> <p>1.3. Aplicarea legităților de reprezentare a spațiului în imagini vizual-plastice.</p> <p>1.4. Aprecierea modalităților de valorificare a legităților perspectivei în reprezentarea spațiului.</p>	<p>1. Alfabetizare vizuală</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relația obiect – spațiu; natura statică. Relația om – spațiu; mediul rural, urban. Receptarea globală a obiectelor în mediul înconjurător • Reprezentarea naturii statice prin diverse mijloace și procedee plastice, digitale • Peisaj și natură statică: abordare realistă, decorativă, stilizată • Legitățile de reprezentare a spațiului: <ul style="list-style-type: none"> - perspectiva liniară; - perspectiva aeriană. • Valențe expresive ale imaginii vizual-plastice în operele de artă <p><i>Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice, picturale, sculpturale, decorative; • instrumente: pensulă, paletă, eboșoar, pseudoinstrumente etc.; • tehnici: imagini liniare, hașurare, imagini picturale, imagini colorate cu carioci, modelare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> natură statică; tehnica sfumato; perspectivă liniară, perspectivă aeriană; unghi de vedere.</p>	<p><i>Activități comunicative cu sprijin în observare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea ghidată, analiza obiectelor înconjurătoare, gruparea obiectelor în naturi statice conform tematicii; - contemplarea, observarea ghidată, analiza globală: a obiectelor în mediul înconjurător, a mediului rural, urban; - aprecierea/autoaprecierea imaginilor peisagiste; - identificarea expresivității peisajului/naturii statice în arta națională și universală. <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea mijloacelor și a procedeeelor în reprezentarea mediului, a omului în spațiu; - exersarea procedeeelor de realizare a diverselor peisaje, a naturii statice (vază cu flori/frunze, diverse obiecte); - realizarea imaginilor plastice, respectând legitățile perspectivei liniare (drum de țară, râu, cale ferată etc.) și a perspectivei aeriene: culori deschise/închise – aproape/departe; culori calde/reci – aproape/departe; procedeul sfumato etc.); fenomene naturale (ploaie, soare, ceață, furtună etc.); - excursii în aer liber pentru înțelegerea măririi/micșorării formelor în funcție de depărtare. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „În mijlocul naturii” / „Privind pe geam”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - lucrare plastică: desen/pictură/modelare; - lapbook: peisaj/natură statică în diverse genuri ale artei.

2. Limbajul vizual-plastic		
<p>2.1. Descrierea expresiei elementelor de limbaj vizual-plastic în natură și în creații de artă.</p> <p>2.2. Utilizarea expresivității elementelor de limbaj vizual-plastic pentru reprezentarea stărilor afective.</p> <p>2.3. Explorarea procedeeilor de transformare artistică a formei în procesul creării imaginilor vizual-plactice.</p> <p>2.4. Experimentarea amestecului de culori în tratarea picturală a imaginii.</p> <p>2.5. Argumentarea expresiei elementelor de limbaj vizual-plastic în lucrări proprii și în opere de artă.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarea mesajelor artistice prin expresia elementelor de limbaj vizual • Modularea și modelarea liniilor, a formelor. Evidențierea texturilor prin valoare: forma plană, spațială • Transformarea artistică a formelor. Topica formei • Gradația valorică a culorii • Imagini monocrome și policrome. Acorduri cromatice. Dominanta cromatică • Mijloace de expresie/de comunicare specifice artelor vizuale. Imaginea-simbol • Tratarea picturală a imaginii: <ul style="list-style-type: none"> - nuanțe și nuanțare; - gama cromatică: gama caldă, gama rece; - gama acromatică • Imaginea decorativă. Modalități de expresie specifice tratării decorative a imaginii: <ul style="list-style-type: none"> - stilizarea formelor: caldă, rece; - crearea motivului decorativ • Clarobscurul – procedeu de reprezentare a volumului obiectelor pe suprafață plană <p><i>Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/picturale/sculpturale: creioane, creioane colorate, carioci, acuarela, guașă, culori acrilice, pastel, plastilină, lut, carton, hârtie colorată etc.; • instrumente: pix, pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; • tehnici: hașurare, pictare, fuzionare, monotipie, stropire, modelare, asamblare, colaj-aplicație etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei: modulare; textură, stilizare, motiv decorativ, topica formei; acord cromatic, clarobscur.</i></p>	<p><i>Activități de explorare/Investigare a gamelor cromatice în funcție de ideile creative ale artistului plastic:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - tratarea decorativă a imaginii în operele artiștilor plastici autohtoni; - expresivitatea/semnificația elementelor de limbaj vizual-plastic în natură și în creații de artă. <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea expresiei elementelor de limbaj vizual-plastic prin asocierea cu diverse stări afective: bucurie, tristețe, fericire, melancolie etc.; - realizarea diverselor subiecte în gamă caldă/rece/acromatică; - exersări în obținerea diferitor nuanțe; - experimente de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic prin diverse procedee, utilizând instrumente și materiale artistice/nonartistice/tehnologii digitale pentru a obține: <ul style="list-style-type: none"> a) linii: modulate, modelate, cromatice, duct continuu, hașură; b) forme: elaborate plane, spațiale; c) amestecuri de culori/nonculori; nuanțe, game cromatice/acromatice; - realizarea imaginilor cu aplicarea clarobscurului, reprezentarea volumului. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Creăm metamorfoze” / „Culoarea schimbă viața”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - lucrare plastică, utilizând elemente de limbaj vizual-plastic; - portofoliu; - expoziție personală/de grup.

3. Compoziție și design		
<p>3.1. Distingerea mijloacelor și a procedeele artistice de realizare a compoziției vizuale plastice.</p> <p>3.2. Aplicarea procedeele de proporționare în reprezentarea portretului și a corpului uman.</p> <p>3.3. Explorarea materialelor, a instrumentelor și a tehnicilor de artă pentru abordarea artistică a unui subiect.</p> <p>3.4. Precizarea modalităților de exprimare a ideilor, a emoțiilor, a sentimentelor în compoziții plastice/digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției: <ul style="list-style-type: none"> - tipuri de compoziție: închisă, deschisă; - scheme compoziționale: în pătrat, în cerc etc.; - proporția și proporționarea în reprezentarea portretului și a corpului uman • Subiectul lucrării plastice. Relația subiect – material – tehnică • Elemente de design. Compunerea imaginii digitale <p><i>Material, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/picturale/sculpturale: creioane, carioci, acuarelă, guașă, culori acrilice, paste, cărbune, plastilină, lut, hârtie, carton etc.; • instrumente: pensulă, paletă, eboșoar, foarfece, dispozitiv digital etc.; • tehnici: photoshop, hașurare, „glasiu”, monotipie, pictură pe foaie umedă, modelare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> proporție, proporționare.</p>	<p><i>Activități de explorare/Investigare a mijloacelor și a procedeele artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/virtual:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - compoziția închisă, deschisă; - scheme compoziționale; - abordarea valorilor umane, a subiectelor istorice, a chipurilor personalităților marcante, a compozițiilor batalice în operele de artă; - proporțiile portretului clasic; - denaturarea intenționată a proporțiilor în arta modernă. <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea tipurilor de compoziție în lucrări proprii, în opere de artă; - compoziția modulară pe suprafața plană/spațială; - exerciții de compunere a elementelor de limbaj plastic în scheme compoziționale; - studiu de caz: determinarea proporțiilor corpului uman (copil, adult); - experimente de proporționare, construire, îmbinare a elementelor în compoziții vizuale plastice; - valorificarea imaginilor foto și video; design de afișe cu imagini/compoziții/colaje. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Proporția în arta plastică și în matematică”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - compoziție plastică/decorativă; - album cu reproduceri ale operelor de artă, ce reflectă valori umane (eventual, în format digital).

4. Istoria artelor plastice		
<p>4.1. Distingerea elementelor specifice artei din Evul Mediu și Renaștere în diverse contexte educaționale și culturale.</p> <p>4.2. Aprecierea valorică a operelor de artă plastică din Evul Mediu și Renaștere.</p> <p>4.3. Valorizarea istoriei artelor medievale și renaștentiste în diverse proiecte creative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arta Evului Mediu: <ul style="list-style-type: none"> - arhitectură; - pictură monumentală: frescă, mozaic, icoane • Stiluri de artă: bizantin, romanic, gotic • Arta Renașterii: <ul style="list-style-type: none"> - pictură; - sculptură; - arhitectură <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> bazilică, mănăstire romanică, catedrală gotică; rozetă, vitraliu, frescă, mozaic, canon.</p>	<p><i>Activități de explorare/investigare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea și compararea operelor de artă din diverse epoci; - exteriorizarea emoțiilor și a sentimentelor transmise de operele artistico-plastice din diferite stiluri; - explorarea site-urilor de popularizare a artelor și a diverselor surse pentru selectarea informațiilor, a datelor, a ideilor relevante din domeniul istoriei artelor medievale și renaștentiste; - analiza operelor de artă plastică; - prezentarea unei epoci a artei/a unui gen de artă plastică în limbaj specific prin utilizarea TIC; - descoperirea conexiunilor interdisciplinare ale artei plastice din Evul mediu și Renaștere cu istoria și alte arte. <p><i>Excursii/vizite la:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - muzee, expoziții, galerii de artă, ateliere ale artiștilor plastici. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Dacă aş călători cu mașina timpului...” <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentare orală/digitală; - referat; - poster/pliant.

5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive		
<p>5.1. Organizarea unor expoziții, vernisaje de creații vizual-plastice.</p> <p>5.2. Colaborarea în cadrul organizării și realizării unor evenimente școlare/extrașcolare de promovare a artelor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evenimente și proiecte artistice: școlare și extrașcolare • Expoziții, vernisaje: selecție, vernisare, premiere 	<p><i>Activități antreprenoriale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - asumarea diferitor roluri în cadrul expozițiilor/vernisajelor: organizator de expoziție, ghid, spectator, critic de artă, reporter; - elaborarea materialelor publicitare (booklet, agendă, mape, calendar de perete sau de birou) despre valori general-umane, utilizând imagini vizual-plastice (eventual, digitale). <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Să mai dăm o șansă lucrurilor!”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - expoziție/vernisaj; - colaborare în echipă.
<p>La sfârșitul clasei a VI-a, elevul poate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • recepta global mediul înconjurător și reprezentarea acestuia în creații vizual-plastice; • aplica legitățile de reprezentare a spațiului în imagini vizual-plastice; • valorifica creativ mijloacele și procedeele artistice în compoziții plastice; • aprecia expresia elementelor de limbaj vizual în creații proprii și în opere de artă, manifestând ca atitudine și valori specifice predominante: • sensibilitate pentru frumosul din viață și din artă; • creativitate și gust estetic; • spirit critic și respect față de valorile naționale și cele ale altor culturi; • interes și deschidere pentru valorizarea artei în viață. 		

Unități de competență	Unități de conținut	Activități și produse de învățare recomandate
<p>1.1. Distingerea trăsăturilor specifice mediului natural și artificial în creații vizuale plastice.</p> <p>1.2. Compararea varietăților de reprezentare a chipului uman în imagini artistico-plastice și digitale.</p> <p>1.3. Folosirea observărilor proprii în reprezentări expresive și creative ale chipului uman.</p> <p>1.4. Transpunerea abilităților de reprezentare plastică a chipului uman în diverse proiecte creative.</p>	<p>1. Alfabetizare vizuală</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relația om – natură în artele vizuale plastice. Reprezentarea chipului uman în medii naturale, artificiale, în contexte sociale și culturale • Reprezentarea corpului uman: în mișcare, în poziție statică, în diferite ambianțe etc. • Portretul: particularități de vârstă, stări afective, caracter etc. • Portret-cap, portret-bust, portret cu mâini, portret statuar, portret ecvestru, portret în grup • Portretul-simbol. Portretul digital <p><i>Material, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice, picturale, sculpturale: cărbune, creion simplu, radieră, hârtie, guașe, culori acrilice, acuarele, hârtie cretată, carton, lut, plastilină, lemn, sărmă, clei, hârtie colorată; • instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; • tehnici: imagini liniare, hașurare, imagini picturale, imagini foto, imagini printate, imagini colaje, modelare, instalații, desene/vopsire folosind medii digitale etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> portret, bust.</p>	<p><i>Activități de explorare/investigare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - a relației om – natură: în mediul natural (peisaj-natura/foto artistic); în mediul artificial (peisaj/imagini plastică; peisaj-landșaft; peisaj-arhitectură etc.); - a imaginilor vizual-plastice, ce conțin reprezentarea chipului uman; - a operelor artistico-plastice (portrete, compoziții figurative/nonfigurative) variate după stil, gen și manieră de realizare. <p><i>Aplicații practice de realizare a unor imagini plastice/video/foto/sculpturi, art-instalații:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea creativă a unor imagini vizual-plastice propuse: decuparea, reorganizarea, mototolirea, zgârâierea, lipirea, pictarea etc.; - exersarea procedeelelor de reprezentare a proporțiilor portretului/corpului uman; - reprezentarea vizual-plastică: portret, corp uman, în diverse materiale și tehnici de artă, inclusiv digitale. <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Mimă și pantomime” / „Real sau virtual...” <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - compoziție plastică; - proiect: album (poze, desene, aplicații, comentarii etc.) cu chipul omului în muzică, în literatură și în artă plastică; - lucrare tridimensională/sculptură/asamblare.

2. Limbajul vizual-plastic

2.1. Evidențierea efectelor artistice ale limbajului vizual-plastic în lucrări realizate cu materiale și tehnici mixte.

2.2. Diferențierea mijloacelor artistice în imagini plastice/vizuale/digitale.

2.3. Folosirea contrastelor cromatice în creații proprii pentru transmiterea ideilor, a emoțiilor, a sentimentelor.

2.4. Estimarea expresivității limbajului vizual-plastic ca mijloc de comunicare a mesajelor artistice.

- Efecte artistice ale materialelor și ale tehnicilor mixte în reprezentarea elementelor de limbaj vizual-plastic
- Mesajul operei de artă și expresia limbajului vizual-plastic
- Varietatea mijloacelor artistice de creare a imaginilor/compozițiilor vizual-plastice
- Armonia imaginii vizual-plastice
- Contrastul ca mijloc artistic. Contrastul în artă și în mediul înconjurător
- Contrastul formelor
- Contrastul cromatic: cald – rece, de calitate, de cantitate, de ton (clarobscur: închis – deschis), complementar

Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:

- materiale grafice/picturale/sculpturale: creioane, carioci, acuarelă, guașă, pastel, plastilină, hârtie colorată, carton etc.;
- instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.;
- tehnici: hașurare, pictură poantilistă, pictură „glasiu”, pictură decorativă, pictură pe foaie umezită, modelare, asamblare etc.

Activități de explorare/investigare a expresivității elementelor de limbaj vizual-plastic (puncte, linii, culoare, forme, contraste) în comunicarea mesajelor artistice:

- observarea; descrierea proprietăților;
- expresivități ale punctelor (grafice/cromatice);
- modularea/modelarea liniilor;
- distingerea proceselor de obținere a formelor;
- identificarea contrastelor în opere de artă și în mediul înconjurător;
- cercetarea contrastelor: interrelații, armonie, echilibru în spațiul plastic și în natură.

Aplicații practice cu imagini plastice/video/foto/sculpturale:

- aplicarea tehnicilor și a materialelor de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic: puncte, linii, culoare, forme;
 - exersarea procedeelelor de reprezentare a contrastelor de forme;
 - crearea imaginilor plastice: de contrast cald – rece (reprezentarea efectului termodinamic al culorilor), de calitate (evidențierea intensității culorii pure, alăturată unei culori palide), de cantitate (cantitatea, suprafața unei culori dominante), de ton (divergențele de valoare/luminozitate), complementare (juxtapunerea culorilor complementare).
- Proiect STEAM:*
- „Armonia contrastelor”.
- Produce evaluabile:*
- lucrare plastică, utilizând elemente de limbaj vizual-plastic;
 - lucrare plastică bidimensională/desen/pictură/colaj/imprimare;
 - compoziție plastică.

3. Compoziție și design	
<p>3.1. Caracterizarea mijloacelor și a procedeelelor de realizare a compoziției statice/dinamice în artele vizuale și în design.</p> <p>3.2. Detectarea procedeelelor de stilizare a motivelor decorative.</p> <p>3.3. Transformarea formelor naturale în forme artistice pe baza simetriei și a asimetriei.</p> <p>3.4. Aplicarea principiului echilibrului în organizarea spațiului plastic.</p> <p>3.5. Deducerea mesajului plastic transmis prin mijloace și procedee artistice specifice ornamentului.</p>	<p>Activități de explorare/investigare a mijloacelor și a procedeelelor artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/virtual, în compoziția statică/dinamică:</p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea simetriei bilaterale (fluturi, corpul uman etc.), radiale (fulg) și a asimetriei în natură; - identificarea simetriei și a asimetriei în artă (reproduceri de artă, imagini plastice, monumente de arhitectură etc.); - cercetarea echilibrului rațional/intuitiv ca principiu de organizare a compozițiilor plastice; - explicarea procedeelelor de stilizare, a tipurilor de stilizare (caldă – rece), a modalităților de obținere și aplicare a expresivității, a tipurilor și a semnificațiilor ornamentului; - dezbateri: argumentarea preferințelor în domeniul designului. <p>Aplicații practice: imagini plastice/foto/produse artistice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea unor procedee artistice/tipuri/modalități de aranjare compozițională; - exersări și experimentări: modalități de echilibrare a formelor, a culorilor, a plinurilor și a golurilor în spațiul plastic; - exersări de stilizare a diverselor forme realiste; - crearea compozițiilor decorative cu determinarea motivelor ornamentale și a semnificii respective; - valorificarea imaginilor foto și video: design de produse artistice, obiecte utilizate garnisite cu ornamente. <p>Proiect STEAM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Limbajul tradiției” / „Arta populară în mâinile noastre” / „Inspirații artistice”. <p>Produse evaluabile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - compoziție plastică/decorativă; - produs digital de design grafic: poster, fotografie.
<p>Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tipuri de compoziție: statică, dinamică; - simetria și asimetria în artă și în natură: simetria bilaterală, radială; - echilibrul compozițional: rațional, intuitiv; - stilizarea: rece, caldă <p>Ornamentul. Ritmul. Repetiția.</p> <p>Clasificarea motivelor ornamentale: geometrice, vegetale, zoomorfe, cosmomorfe, antropomorfe. Semantica motivelor ornamentale</p> <p>Design și estetica produsului. Proiectarea unor produse. Crearea produselor artistice</p> <p><i>Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/picturale/sculpturale: cărbune, creioane ceracolor, pastel, acuarelă, guașă, temperă, plastilină, lut, hârtie, carton etc.; • instrumente: pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; • tehnici: hașurare, amprentare, fuzionare, pictură, monotipie, stropire, modelare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> legități compoziționale: statică, dinamică, stilizare, echilibrul; motiv ornamental.</p>	<p>Activități de explorare/investigare a mijloacelor și a procedeelelor artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/virtual, în compoziția statică/dinamică:</p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea simetriei bilaterale (fluturi, corpul uman etc.), radiale (fulg) și a asimetriei în natură; - identificarea simetriei și a asimetriei în artă (reproduceri de artă, imagini plastice, monumente de arhitectură etc.); - cercetarea echilibrului rațional/intuitiv ca principiu de organizare a compozițiilor plastice; - explicarea procedeelelor de stilizare, a tipurilor de stilizare (caldă – rece), a modalităților de obținere și aplicare a expresivității, a tipurilor și a semnificațiilor ornamentului; - dezbateri: argumentarea preferințelor în domeniul designului. <p>Aplicații practice: imagini plastice/foto/produse artistice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea unor procedee artistice/tipuri/modalități de aranjare compozițională; - exersări și experimentări: modalități de echilibrare a formelor, a culorilor, a plinurilor și a golurilor în spațiul plastic; - exersări de stilizare a diverselor forme realiste; - crearea compozițiilor decorative cu determinarea motivelor ornamentale și a semnificii respective; - valorificarea imaginilor foto și video: design de produse artistice, obiecte utilizate garnisite cu ornamente. <p>Proiect STEAM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Limbajul tradiției” / „Arta populară în mâinile noastre” / „Inspirații artistice”. <p>Produse evaluabile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - compoziție plastică/decorativă; - produs digital de design grafic: poster, fotografie.

4. Istoria artelor plastice

4.1. Evidențierea elementelor specifice artelor contemporane și moderne în opere artistico-plastice din cultura națională și universală.

4.2. Aprecierea valorică a operelor de artă plastică contemporană și modernă în aspect multicultural.

4.3. Valorizarea istoriei artelor contemporane și moderne în diverse proiecte creative.

• Artă plastică în epocile modernă și contemporană

• Stiluri artistice: baroc, realism, impresionism, cubism, abstracționism etc.

• Artă națională în sec. al XIX-lea – al XXI-lea.

Pictura. Sculptura. Arhitectura

Termeni noi de limbaj specific disciplinei:
baroc, realism, impresionism, cubism, abstracționism.

Activități de explorare/investigare:

- cercetare și procesare: observarea, înregistrarea informațiilor;
- discuții, conversații;
- vizionarea filmelor/prezentărilor;
- explorarea diverselor surse pentru selectarea informațiilor, a datelor, a ideilor relevante din domeniul istoriei artelor contemporane și moderne;
- studiu de caz, referate despre creația unor artiști plastici, despre opere de artă plastică;
- compararea operelor de artă plastică create în diferite perioade istorice și variate ca stil;
- joc de rol: critici și artiști;
- analiza lucrărilor plastice/a operelor de artă în baza unor algoritmi.

Aplicații practice:

- exersări în realizarea unor lucrări plastice inspirate din creația artiștilor plastici din diferite perioade (stil, materiale, tehnică, schemă compozițională, colorit etc.);
- interpretarea verbală a mesajului artistic.

Excursii/vizite la:

- muzee, expoziții, galerii de artă, ateliere ale artiștilor plastici.

Proiect STEAM:

- „La pas prin negura timpului” / „Istoria prin imagini” / „Arta ce ne unește” / „Timp, legende și locuri imaginare”.

Produce evaluabile:

- comentariu de artă;
- poster;
- portofoliu tematic;
- proiect (dansul/muzica în creația artiștilor plastici);
- colaborare în echipă.

5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiințe pozitive		
<p>5.1. Proiectarea unor expoziții, a unor vernisaje de creații vizual-plastice.</p> <p>5.2. Colaborarea în cadrul organizării și realizării unor evenimente școlare/extrașcolare de promovare a artelor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evenimente și proiecte artistice: școlare și extrașcolare • Expoziții, vernisaje: selecție, vernisare, premiere 	<p><i>Activități antreprenoriale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - asumarea diferitor roluri în cadrul expozițiilor/vernisajelor: organizator de expoziție, ghid, spectator, critic de artă, reporter; - elaborarea materialelor publicitare (carte de vizită, wobblere, afișe, bannere, mesh, roll-up) despre valorile general-umane, utilizând imagini vizual-plastice (eventual, digitale). <p><i>Proiecte STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Răsfăț prin arte” / „Mesaje din prezentul meu”. <p><i>Produce evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - expoziție/vernisaj; - colaborare în echipă.
<p>La sfârșitul clasei a VII-a, elevul poate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinge trăsăturile specifice mediului natural și artificial, ale chipului uman și particularitățile de reprezentare ale acestora în creații vizual-plastice; • explora mijloacele artistice de realizare a imaginilor/a compozițiilor vizual-plastice în creații proprii și de grup; • aprecia, în limbaj specific disciplinei, valorile artelor plastice naționale și universale; • implementa experiențe artistice pozitive prin proiecte educaționale/sociale/culturale de valorizare a artelor vizual-plastice, manifestând ca atitudini și valori specifice predominante: • sensibilitate pentru frumosul din viață și din artă; • creativitate și gust estetic; • spirit critic și respect față de valorile naționale și cele ale altor culturi; • interes și deschidere pentru valorizarea artei în viață. 		

V. REPERE METODOLOGICE DE PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE

Curriculumul fixează următoarele precepte referitoare la metodologia predării – învățării – evaluării disciplinei *Educație plastică* în clasele a V-a – a VII-a:

- **asigurarea accesului egal la educație** a tuturor copiilor, inclusiv a celor cu cerințe educative speciale (CES), promovând individualizarea și diferențierea în procesul educațional;
- **centrarea pe elev**, și nu pe conținuturile de învățare, acestea constituind un mijloc de realizare a finalităților;
- **unitatea abordărilor psiho- și sociocentriste**: fiecare copil este valoros prin unicitatea sa și prin aceasta conferă valoare societății; totodată, însușirea valorilor societății susține valoarea personalității copilului.

Orientarea generală este condiționată de accentul pus pe învățare, iar predarea și evaluarea se orientează spre activizarea învățării.

Proiectarea strategiilor didactice este determinată de *Curriculum*, dar se realizează în mod personalizat, în funcție de factori multipli: necesitățile de instruire ale elevilor; specificul disciplinei; personalitatea didactică a profesorului; cultura organizațională a școlii; accesul la mijloacele comunicaționale și informaționale moderne etc.

Promovând diversificarea și personalizarea strategiilor didactice, *Curriculumul* accentuează: orientarea spre învățarea activă; orientarea spre a învăța să înveți; orientarea spre formarea de competențe; orientarea spre dezvoltarea creativității elevilor. Se va da prioritate strategiilor interactive și celor activ-participative, asigurându-se, astfel, valorificarea creativității elevilor și a profesorilor în cadrul activităților didactice.

Curriculumul direcționează metodologia disciplinei *Educație plastică* spre **crearea situațiilor de învățare** care îi pot oferi elevului experiențe în cunoașterea de sine și a lumii prin artele plastice/vizuale, în exprimarea de sine prin limbajul specific artelor plastice/vizuale, de însușire a valorilor aferente acestor arte. Aici se încadrează **realizarea creațiilor artistico-plastice/vizuale și comunicarea artistică** în domeniul artelor plastice, și nu doar. Procesul educațional trebuie organizat astfel încât elevii să aibă oportunități de a dobândi experiență artistică atât în clasă, cât și în afara ei: la concursuri de artă plastică, în excursii la muzee și vizite la diverse expoziții etc. Astfel, elevii vor **transfera achizițiile artistico-plastice în contexte educaționale/sociale/culturale**, fiind învățați să lucreze cu diferite simboluri vizuale și spațiale, să gândească în termeni de imagini (cum pot fi create, ce reprezintă, ce emoții provoacă diverse forme plastice, să compare lucrările lor cu alte lucrări, pe care le văd și le studiază, să aplice variate modalități de expresie: pictură, grafică, sculptură, artă decorativă, fotografie etc.), **demonstrând respect față de valorile naționale și cele ale altor culturi**.

Asigurarea stării de bine la lecții constituie o condiție indispensabilă pentru succesul învățării disciplinei *Educație plastică*. Inserția unor elemente distractive, alternarea tipurilor de activitate, diversificarea mediilor și a mijloacelor didactice utilizate, precum și a modalităților de aplicare a acestora, motivează elevul să vină la ore și să învețe cu plăcere, să dobândească experiențe artistice pozitive și să le valorizeze în alte domenii și contexte.

Evaluarea rezultatelor școlare la disciplina *Educație plastică* este o componentă funcțională importantă a procesului educațional. Strategiile de evaluare se concep astfel încât să solicite elevilor eforturi intelectuale, practic-acționale și să îi ajute să se dezvolte și să se modeleze în plan cognitiv, spiritual, psihomotor și afectiv-motivațional.

Evaluarea se va axa pe măsurarea – aprecierea competențelor disciplinare, care sunt concepute ca finalități de bază ale procesului de învățământ și ca rezultate autentice ale învățării necesare elevului în viața de adult. Astfel, **scopul evaluării** la disciplina *Educație plastică* vizează stimularea evoluției experiențelor vizual-plastice și a gradului de formare a finalităților disciplinei.

În funcție de momentul unui act evaluativ într-un parcurs de învățare, la disciplina *Educație plastică* se vor realiza: evaluarea inițială – predictivă; evaluarea formativă – continuă; evaluarea sumativă – finală.

- **Evaluarea inițială** (EI) este oportună la început de an școlar/semestru/unitate de învățare, pentru a determina gradul de formare la elevi a preacizițiilor necesare studierii cu succes a noului conținut. Nu are rol de control, iar rezultatele se valorifică în scopul eficientizării procesului ulterior de predare – învățare – evaluare. Evaluarea inițială poate fi atât instrumentală (pe baza unor instrumente de evaluare elaborate), cât și noninstrumentală.
- **Evaluarea formativă** (EF) se proiectează, la nivel de lungă durată, la finele unităților de învățare (al modulelor). La nivel de scurtă durată, poate fi complementată la anumite lecții, la discreția cadrului didactic. Evaluarea formativă: are ca obiectiv cunoașterea sistematică și continuă a rezultatelor curente și a progresului elevilor; oferă profesorului posibilitatea intervenției imediate; permite aplicarea în timp optim a unor măsuri corective, care să modifice rezultatele elevilor în sensul dorit; este instrumentală și se realizează pe bază de produse, prin conceperea unor probe relevante.
- **Evaluarea sumativă** (ES) se proiectează la finele unui parcurs de învățare semnificativ: semestru, an școlar; se raportează la unitățile de competență și la unitățile de conținut proiectate pentru semestrul dat, respectiv – la finalitățile stipulate la sfârșitul clasei date; este instrumentală și se realizează pe bază de produse recomandate, prin conceperea unor subiecte care să acopere întreaga arie tematică abordată.

Pentru a elabora instrumente de evaluare, profesorul trebuie să selecteze și, eventual, să îmbine produse relevante din lista celor recomandate, urmărind unitățile de competență supuse evaluării și conținutul parcurs, în contextul respectivei strategii de evaluare:

	Lista produselor recomandate	Strategia de evaluare recomandată (EI, EF, ES)	Oportunități de realizare în format digital
Produse axate pe creații vizual-plastice	P1. Lucrare vizual-plastică, utilizând materiale, ustensile, tehnici specifice pentru desen/imprimare/pictură/colaj/modelare/asamblare	EI, EF, ES	
	P2. Lucrare vizual-plastică, utilizând elemente de limbaj vizual-plastic	EF, ES	✓
	P3. Lucrare vizual-plastică, utilizând elemente de design grafic: emblemă, pliant, carte poștală/poster	EF, ES	✓
	P4. Compoziție plastică/decorativă;	EF	
	P5. Compoziție grafică/picturală/sculpturală/instalații	ES	
	P6. Test practic	EI, EF, ES	✓
Produse axate pe explorare-acțiune	P7. Proiect individual/de grup	EF, ES	✓
	P8. Lapbook	EF	✓
Produse axate pe comunicare	P9. Mesaj argumentativ (oral/scris)	EI, EF	✓
	P10. Referat (scris/în format digital)	EF	✓
	P11. Prezentare (orală/electronică)	EF, ES	✓
Produse cumulative	P12. Portofoliu: album tematic	EF	✓
	P13. Portofoliu de progres	ES	
	P14. Expoziție/vernisaaj personal(ă)/de grup	ES	

Rezultatele școlare ale elevilor la disciplina *Educație plastică* vor fi apreciate **în bază de criterii și descriptori, fără note**. La evaluările formative la sfârșit de module și la evaluările sumative la sfârșit de semestru/an școlar, în bază de criterii și descriptori, se vor acorda **calificative**: foarte bine (FB), bine (B), suficient (S) (Figura 2).

ELEVUL CARE A DOBÂNDIT COMPETENȚE			
• constituite stabil, capabile de autodezvoltare	• care necesită antrenament pentru consolidare	• aflate în curs de formare	indicatori de performanță
REALIZEAZĂ PRODUSE ȘCOLARE			↕
• corect • complet • coerent • fără ezitări	• cu greșeli mici • cu incompletitudini mici • cu incoerențe mici • cu ezitări mici, depășite ca rezultat al ghidării (întrebărilor orientative) oferite de către profesor	• cu greșeli • cu incompletitudini • cu incoerențe • cu ezitări depășite ca rezultat al sprijinului (indicațiilor, explicațiilor) oferit de către profesor	descriptori de performanță
ATESTĂ REZULTATELE ȘCOLARE APRECIABILE PRIN			↕
Foarte bine	Bine	Suficient	calificative

Figura 2. Aprecierea rezultatelor școlare la disciplina „Educație plastică” în clasele a V-a – a VII-a, în contextul ECD

Curriculumul promovează orientarea demersului evaluativ către stimularea auto-reflecției, a autocontrolului și a autoreglării, în ideea acceptării elevilor ca parteneri în actul evaluării. Evidențiem condițiile necesare pentru realizarea eficientă a **autoevaluării**:

- prezentarea sarcinii de lucru (a produsului) și a criteriilor de succes;
- încurajarea elevilor pentru a-și pune întrebări referitoare la modul de realizare a sarcinii (conștientizarea criteriilor);
- aplicarea controlată a unor grile de autoverificare;
- încurajarea evaluării în cadrul grupului sau al clasei (evaluarea reciprocă);
- completarea unei fișe de autoevaluare la finalizarea unei sarcini de lucru relevante.

Orientările metodologice de predare – învățare – evaluare, enunțate mai sus, generează necesitatea creării unor **medii de învățare cu eficiență înaltă și favorabile învățării centrate pe elev**, care se caracterizează prin următoarele:

- întrebările elevilor sunt apreciate/valorează mai mult decât răspunsurile lor;
- ideile vin din surse diferite;
- sunt utilizate diverse tipuri de învățare: învățarea bazată pe lucrări practice, pe cercetare, pe proiecte, pe sarcini de lucru; instruirea directă; învățarea reciprocă; învățarea prin excursii; învățarea în muzee; învățarea online (*e-learning*); învățarea ludică etc.;

- învățarea din clasă „se descarcă” într-o comunitate conectată: pentru a avea sens în lumea reală, învățarea trebuie să înceapă și să sfârșească prin racordare la lumea reală;
- învățarea este personalizată dintr-o varietate de aspecte implicate;
- evaluarea este persistentă, autentică, transparentă și niciodată represivă;
- criteriile de succes sunt echilibrate și transparente;
- experiențele pozitive de învățare sunt valorizate în permanență [21].

**GHID
DE IMPLEMENTARE
A CURRICULUMULUI
DISCIPLINAR**

INTRODUCERE

Ghidul de implementare a curriculumului școlar face parte din sistemul de produse ale *Curriculumului Național* și reprezintă un document de reper în implementarea curriculumului la disciplina *Educație plastică* în învățământul gimnazial, clasele a V-a – a VII-a.

Ghidul de față propune reperele conceptuale/teoretice ale disciplinei *Educație plastică* în contextul procesului educațional în clasele gimnaziale și evidențiază demersurile inovative ale curriculumului disciplinar.

Totodată, sunt reliefate orientările generale și reperele metodologice privind proiectarea curriculară a disciplinei: proiectarea de lungă și de scurtă durată.

Ghidul prezintă reperele metodologice și procesuale ale curriculumului disciplinar, identifică strategiile didactice de predare – învățare specifice disciplinei *Educație plastică*, precum și strategiile și instrumentarul de evaluare a rezultatelor învățării.

Conținuturile prezentului ghid promovează ideile-cheie ale teoriei curriculumului modern: centrarea pe elev, formarea competențelor, învățarea activă, cerințele sociale, axarea pe inter/transdisciplinaritate, pe succes etc.

Actul normativ de față susține asigurarea unui echilibru optim între abordările teoretice și cele aplicative ale conținuturilor disciplinei, dând prioritate activităților de învățare activă și de explorare creativă.

Documentul de față se adresează cadrelor didactice din învățământul gimnazial și managerilor în educație.

Prin ghidul dat tindem să promovăm demersurile diversificate și personalizate ale cadrelor didactice în implementarea curriculumului la disciplina *Educație plastică*.

Drept condiții pentru implementarea eficientă a curriculumului reactualizat, evidențiem:

- managementul eficient al implementării curriculumului în învățământul gimnazial;
- crearea unui climat psihologic și relațional favorabil;
- crearea mediului de învățare adecvat;
- crearea unui cadru motivațional pentru cadrele didactice și elevi;
- acceptarea conștientă de către subiecții procesului educațional a schimbărilor în cadrul curricular;
- parteneriatul eficient cu părinții și cu reprezentanții comunității.

I. REFERINȚE CONCEPTUALE/TEORETICE ALE CURRICULUMULUI LA DISCIPLINA EDUCAȚIE PLASTICĂ

1.1. Concepția didactică a disciplinei *Educație plastică*

Disciplina ***Educație plastică***, conform noii concepții, își propune să fie realizată în cheia unei *Educații vizuale*, nu doar *plastice*, care vizează perceperea și evaluarea mediului natural, a mediului vital și a celui al operelor de artă. Această orientare este dictată de două condiții de bază:

- Realitatea spațiului artistic de astăzi ne convinge că hotarele dintre ramurile, conceptele de artă plastică tradițională sunt foarte vagi, iar muzeul și galeria nu mai sunt unicele spații care găzduiesc arta – aceasta poate fi oriunde. Actualmente are loc o inovare, o deschidere continuă a frontierelor artei. Tot mai multe elemente, concepte, experimentări, noțiuni, care cândva nu erau considerate din domeniul artei, acum reprezintă forme noi de artă.
- În secolul XXI, omul este expus unei multitudini de informații și influențe, cele mai multe venind pe cale vizuală. Domeniul artelor vizuale include: pictură, desen, grafică, artă decorativă (tapiserie, scenografie, ceramică, vestimentație, design, arta bijuteriilor etc.), fotografie artistică, arta tiparului, sculptură, arhitectură, artă monumentală, artele spectacolului etc. Toate acestea sunt prezente în activitatea cotidiană și omul contemporan se raportează la ele.

Abordarea doar a artelor plastice limitează sfera preocupărilor și intereselor elevilor. În prezent, arta este privită altfel, pentru că ea generează idei, transmite valori și evocă emoții. Elevii de astăzi vor constitui viitorul public al muzeelor, al expozițiilor, al spectacolelor, tot ei vor deveni maturii cu gustul artistic format și vor contribui la schimbarea, la ameliorarea ambientului vieții. Rolul *Educației plastice* în dezvoltarea tinerei generații nu poate fi supraevaluat; doar prin experiențe de învățare prin artă pozitive, elevii își vor dezvolta competențele vizuale, care le vor permite ***să observe și să perceapă*** lumea înconjurătoare. Doar dacă vor fi alfabetizați vizual, elevii vor fi capabili să sesizeze, să pătrundă sensul celor văzute, vor putea să comunice idei și să creeze imagini, iar formarea gustului estetic urmează să devină o primă „busolă” în orientarea elevilor în domeniul valorilor estetice. Fiind un rezultat al îmbinării dispozițiilor native cu activitatea educativă, ***gustul estetic*** devine un criteriu de apreciere, format prin influența fenomenelor sociale.

Educația gustului estetic presupune pregătirea școlărilor pentru a ști să reziste tentațiilor, prejudecăților, pentru a discerne între valori și nonvalori și a putea distinge o operă valoroasă. Determinarea copiilor să recepteze esteticul implică o bună cunoaștere nu numai a reacțiilor afective, ci și a factorilor multipli, a criteriilor în funcție de care se impune ***frumosul*** și, mai ales, a relațiilor complexe pe care le provoacă. Gustul sau bunul gust nu contrazice, cum s-ar putea crede, reflecția, ci, dimpotrivă, o stimulează.

Receptarea mesajelor vizuale în scopul stimulării ***curiozității și admirației pentru frumos***, în cadrul disciplinei *Educație plastică*, poate fi realizată prin perceperea mediului natural, vital și a celui al operelor de artă plastică.

Mediul natural, elementul cel mai general și care acționează de la început asupra „sensibilității”, asupra laturii afective a copilului, încă înainte de școală, dar și după aceea, îl constituie frumosul naturii, cadrul în care acționează elevul. Succesiunea anotimpurilor, răsăritul și apusul soarelui, o noapte înstelată, un câmp înflorit, un lan unduindu-se în vânt, o pădure încărcată de promoroacă, un cer senin și o liniște odihnitoare, zborul unui păsări – toate pot deveni prilej de a atrage atenția copilului asupra acestui gen al frumosului, ajutându-l să-l perceapă, să reacționeze emoțional și să vibreze intens la contactul cu el.

Mediul vital în care trăiește elevul: locuința, curtea, școala, sala de clasă, strada, orașul, satul, îmbrăcămintea, un gest ocrotitor, relațiile dintre membrii familiei, dintre colegi, siguranța unei prietenii – toate exercită o influență pozitivă sau negativă, mai ales dacă atenția elevului este orientată în direcția percepției și aprecierii **frumosului din societate**.

Mediul artistic, opera de artă plastică, în care competențele, aptitudinile artistico-plactice, trăsăturile de caracter și comportamentele – speciale (artístico-plactice) și generale – constituie un factor de bază în dezvoltarea personalității elevului.

Curriculumul de *Educație plastică* propune copilului experiența de **realizare a creațiilor artistico-plactice** și a comunicării artistice în domeniul artelor plastice și asigură formarea competențelor inițiale, demonstrând interes pentru creativitate și gust estetic în exprimarea sinelui.

Formarea competențelor la *Educație plastică* necesită acumularea anumitor achiziții de către elevi. Procesul de instruire trebuie organizat astfel, încât elevii să aibă oportunități de a crea, a evolua, a discuta și a căpăta experiență artistică nu numai în clasă, ci și în afara orelor de curs: concursuri de artă plastică, excursii la muzee, vizite la expoziții etc. Astfel, elevii vor **transfera achizițiile artistico-plactice în contexte educaționale/sociale/culturale**, fiind învățați să lucreze cu diferite simboluri vizuale și spațiale, să gândească în termeni de imagini: Cum pot fi create? Ce reprezintă? Ce emoții provoacă diverse forme plastice?; să compare lucrările lor cu alte lucrări pe care le văd și le studiază, să aplice variate modalități de expresie: pictură, grafică, sculptură, artă decorativă, fotografie etc., **demonstrând respect față de valorile naționale și față de cele ale altor culturi**.

1.2. Demersuri inovative ale curriculumului la disciplina *Educație plastică*

Curriculumul disciplinar la *Educație plastică* a suportat unele modificări calitative, precum:

1. Revizuirea componentei **Concepția didactică a disciplinei**:
 - actualizarea concepției didactice a disciplinei în cheia realizării unei *Educații vizuale* și nu doar *plastice*, ce ar orienta perceperea și evaluarea mediului natural, a mediului vital și a celui al operelor de artă;
2. În componenta **Competențe** s-au realizat următoarele schimbări:
 - reformularea competențelor specifice ale disciplinei prin adăugarea componentei *valori și atitudini*;
3. Revizuirea componentei **Conținuturi**:

- Sintetizarea și organizarea didactică a conținuturilor în baza a patru domenii ale cunoașterii specifice disciplinei: **Percepere, Exprimare, Apreciere și Transfer**, astfel încât să se asigure că elevul achiziționează o imagine coerentă, unitară despre lumea reală.
- Restructurarea/reformularea unităților de conținut:

Curriculum 2018 învățământ primar	Curriculum 2019 treaptă gimnazială	Domeniile
Unități de conținut: 1. Frumosul în jurul nostru <i>Perceperea în arta plastică</i>	Unități de conținut: 1. Alfabetizare vizuală	Percepere
2. Alfabetul artei plastice <i>Elemente de limbaj plastic</i> 3. Cum realizăm o lucrare plastică? <i>Inițiere în compoziție</i>	2. Limbajul vizual-plastic 3. Compoziție și design	Exprimare
	4. Istoria artelor plastice	Apreciere
4. De ce ne place arta plastică?	5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive.	Transfer

4. **Modificări de conținut:**

- Compartimentul *Materiale, instrumente și tehnici de artă* nu constituie un conținut separat, fiind repartizat în toate unitățile de conținuturi noi.
- Compartimentul *Unități de conținut* s-a completat cu *Termeni noi de limbaj specific disciplinei*.
- Revizuirea conținuturilor, simplificarea și descongestionarea acestora. Deplasarea unor conținuturi dintr-o clasă în alta, pentru a întregi firul logic al conținutului, de exemplu, tema *Centrul de interes al compoziției* a fost transferată din veriga primară în clasa a V-a; conținutul ce reflecta: *forma geometrică, compoziția realistă, ramurile artei plastice* s-au deplasat din clasele primare în clasa a V-a; din clasa a IV-a s-a exclus *perspectiva liniară și aeriană*, fiind transferată la gimnaziu, în clasa a VI-a etc.

5. Restructurarea/completarea rubricii **Activități de învățare și produse recomandate**.

Activitățile de învățare s-au structurat în baza următoarelor componente:

- *Activități comunicative cu sprijin în observare,*
- *Activități de explorare-investigare,*
- *Aplicații practice,*
- *Activități antreprenoriale,*
- *Proiecte STEAM,*
- Completarea rubricii cu *produse evaluabile*.

Scopul/obiectivele curriculumului la *Educație plastică* în treapta gimnazială se va/vor realiza prin intermediul domeniilor: **RECEPTARE, EXPRIMARE, APRECIERE, TRANSFER**. Aceste domenii dezvoltă capacitatea de a recepta/a observa/a vedea, a exprima/a

aprecia și vor asigura transferul de achiziții dobândite spre alte discipline, dar și spre următoarea etapă școlară.

- **Receptare** – elevii vor fi învățați să observe mediul natural/vital/de artă privind în jurul lor, prin vizionarea operelor de artă, a fotografiilor artistice, a filmelor etc. Astfel, se va intensifica sensibilizarea elevului, prin trezirea curiozității și încurajarea imaginației.
- **Exprimare** – elevii vor genera idei în baza celor văzute, vor explora diferite modalități artistice de exprimare, vor comunica prin diverse forme de artă, atât prin crearea de imagini, cât și oral/verbal. Exprimarea prin artă cultivă elevilor spiritul de experimentare/inovație.
- **Aprecieri** – elevii vor aprecia opere de artă plastică, astfel dobândind abilități de folosire a vocabularului artistic adecvat pentru a discuta și a interpreta lucrări de artă. Ei vor înțelege de ce și cum sunt realizate acestea și vor învăța a valoriza arta în viață și comunitate.
- **Transfer** – elevii explorează artele vizuale, iar competențele dobândite, de a crea imagini, de a percepe/analiza opere de artă, le transpun/transferă spre alte domenii.

Finalitățile constituie o concretizare a specificului treptei gimnaziale, reprezintă un sistem de referință pentru orientarea și proiectarea demersului didactic concret. **Profilul de formare a absolventului** este o componentă reglatoare a *Curriculumului Național*. Competențele vizate de profilul de formare au un caracter transdisciplinar și definesc rezultatele învățării. Astfel, modernizarea curriculumului la *Educație plastică* apare ca o necesitate impusă de cerințele evoluției societății contemporane, care ar **permite dezvoltarea armonioasă a elevului de vârstă gimnazială, asigurarea premiselor pentru integrarea școlară în treapta liceală sau realizarea și dezvoltarea profesională, incluziunea socială și inserția profesională**. Această modificare presupune elaborarea curriculumului din perspectiva redefinirii competențelor specifice, evidențiind valorile și atitudinile predominante, asigurarea numărului necesar de ore pentru un parcurs eficient de predare – învățare – evaluare: dobândirea, înțelegerea, aplicarea, analiza – sinteza achizițiilor. S-au **corelat conținuturile pe clase** și unități de învățare, au avut loc sincronizări, reconfigurări și optimizări (de conținuturi).

Eșalonarea sistemelor de finalități preconizate pentru sfârșitul fiecăreia dintre clasele a V-a – a VII-a vor conduce progresiv elevii spre dobândirea competențelor specifice educației plastice la finele treptei gimnaziale de învățământ.

II. REFERINȚE PROIECTIVE ALE CURRICULUMULUI LA DISCIPLINA EDUCAȚIE PLASTICĂ

2.1. Curriculumul la disciplina *Educație plastică* ca sursă de proiectare didactică

Conceptul central al proiectării curriculare la disciplină este **proiectarea didactică personalizată**. Curriculumul disciplinar constituie reperul principal, documentul reglator pentru proiectarea personalizată a activității didactice la clasă.

Cadrul didactic poate lua decizii asupra modalităților de proiectare didactică pe care le consideră optime în asigurarea calității procesului educațional la clasă. Totodată, prin proiectarea didactică personalizată, profesorul își asumă responsabilitatea de a asigura elevilor parcursuri școlare individualizate, în funcție de condiții și cerințe concrete.

Proiectarea demersului didactic la o disciplină școlară solicită cadrului didactic gândirea în avans a derulării evenimentelor la clasă, o prefigurare a predării, a învățării și a evaluării, eșalonată pe două niveluri interconținute:

- *proiectarea de lungă durată* (pentru un an școlar, un semestru, o unitate de învățare): proiectarea modului de administrare a disciplinei; proiectarea unităților de conținut;
- *proiectarea de scurtă durată*: elaborarea proiectelor de lecție (sau altă formă de organizare, de exemplu, excursie).

Documentele de proiectare didactică eșalonată sunt *documente administrative*, care transpun în mod personalizat curriculumul disciplinar în condițiile concrete ale procesului educațional la clasă, în contextul alocării de resurse metodologice, temporale și materiale, considerate optime de către cadrul didactic pe parcursul vizat.

O atenție deosebită necesită lecturarea programei disciplinare a clasei, urmând interrelaționarea următoarelor elemente: competențe specifice, unități de învățare la clasă, competențele sintetizate ca finalități ale anului de studiu, administrarea disciplinei.

Competențele specifice disciplinei, fiind proiectate pentru tot parcursul claselor a V-a – a VII-a, reprezintă proiectarea de lungă durată a acesteia.

Proiectarea didactică anuală a disciplinei se realizează conform datelor din *Administrarea disciplinei și ținând cont de Repartizarea orientativă a orelor pe unități de învățare*.

Pentru o unitate de învățare se proiectează *sisteme de unități de competență* și sunt prevăzute integral – pentru evaluarea de tip cumulativ la finele respectivei unități de învățare – și selectiv – pentru evaluarea formativă pe parcurs. Aceste sisteme reprezintă proiectarea didactică a unităților de învățare și proiectarea didactică de scurtă durată.

Competențele sintetizate la finele fiecărei clase vor servi ca repere pentru evaluarea finală/anuală.

Unitățile de conținut constituie mijloace informaționale, prin care se urmărește realizarea sistemelor unităților de competențe proiectate pentru unitatea de competență dată. Se acordă atenție suplimentară competențelor disciplinei, dar și celor transversale/transdisciplinare.

Activitățile de învățare și produsele școlare recomandate prezintă liste deschise. Cadrul didactic are libertatea să valorifice această listă în mod personalizat, la nivelul proiectării și realizării lecțiilor, ținând cont de specificul clasei concrete de elevi și de resursele disponibile.

2.2. Proiectarea didactică de lungă durată

Proiectarea de lungă durată:

- este un **document administrativ**, care se întocmește de către cadrul didactic la începutul anului școlar pentru fiecare clasă și admite operarea unor ajustări, dezvoltări pe parcursul anului, în funcție de dinamica reală a clasei de elevi;
- trebuie să constituie un **instrument funcțional**, care să asigure un parcurs ritmic al conținuturilor și evaluărilor în cheia paradigmei ECD, punctat în baza structurii anului școlar și orientat spre realizarea finalităților curriculare de către elevii clasei;
- este oportun să aibă un **caracter personalizat**, realizând o confluență a normativității didactice cu creativitatea și competența profesională a pedagogului – benefică, întâi de toate, pentru elev; proiectările de lungă durată editate pot fi folosite ca repere pentru demersul personalizat [3, p. 10].

Proiectul de lungă durată include: antetul, proiectarea administrării disciplinei și proiectarea unităților de învățare.

Structura recomandată a proiectului de lungă durată

1. Antetul proiectului de lungă durată va include următoarele elemente:

Disciplina: se scrie denumirea disciplinei în conformitate cu *Planul-cadru*;

Competențele specifice disciplinei: se transcriu din curriculumul disciplinar;

În *Bibliografie* se listează produsele curriculare aferente disciplinei:

- produse curriculare principale: curriculumul disciplinar, manualul școlar aprobat de MECC;
- produse curriculare auxiliare: ghid de implementare a curriculumului, ghiduri metodice pentru cadrele didactice, instrucțiuni metodologice, softuri educaționale etc.

2. Proiectarea administrării disciplinei se axează pe reflectarea numărului de ore (pe săptămână, an de studii) și corelarea acestora cu unitățile de învățare.

Nr. de ore pe săptămână	Nr. de ore pe an

Unități de învățare	Nr. de ore	Evaluări			Observații
		EI	EF	ES	

Indicațiile pentru completarea rubricilor prevăd următoarele aspecte:

- *Nr. de ore/săptămână* – se scrie în conformitate cu *Planul-cadru*.
- *Nr. de ore/an* – se calculează în funcție de structura anului școlar, care este stabilită pentru fiecare an de învățământ în parte de către MECC al Republicii Moldova.
- *Unitățile de învățare* – pot fi eșalonate preluând denumirile unităților de conținut (modulelor) din curriculumul disciplinar (v. *Repartizarea orientativă a orelor pe unități de conținut pe clase*).
- **Nr. de ore/modul** – se proiectează orientativ, ținând cont de: recomandările din curriculumul disciplinar (v. *Repartizarea conținuturilor pe clase și unități de timp*); complexitatea conținuturilor; ritmul de învățare al elevilor etc.
- **Evaluări** – se proiectează ținând cont de recomandările descrise în curriculum, se vor proiecta evaluări inițiale (EI), evaluări formative (EF) și evaluări sumative (ES) la fine de semestre, iar la sfârșit de module se vor proiecta și realiza evaluări formative.
- **Observații** – în această rubrică se înregistrează modificările care, eventual, vor surveni pe parcursul anului școlar.

3. Proiectarea unităților de învățare în cadrul proiectării de lungă durată poate reflecta următoarele aspecte:

Unități de competență	Detalii de conținut	Nr. de ore	Data	Resurse	Evaluare	Observații

Indicațiile pentru completarea rubricilor prevăd următoarele aspecte:

- *Unități de competență* – în variantă schematică, se transcriu numerele de ordine ale tuturor subcompetențelor prevăzute pentru modulul dat în curriculumul disciplinar (de exemplu: 1.1; 1.2; 1.3 etc.). Dacă se consideră necesar, se transcriu din curriculum.
- *Detalii de conținut* – se eșalonează subiectele tematice pentru unități de 1-3 ore, care pot fi preluate din manualul aprobat de MECC, din lista de conținuturi din curriculumul disciplinar; apoi, în funcție de specificul disciplinei, de creativitatea pedagogului și de alți factori, se explicitează parcursurile elevilor la fiecare lecție, mai succint sau mai desfășurat. Înscrierile din această rubrică trebuie să evidențieze formulări esențializate, care se vor trece în catalogul clasei la fiecare lecție.
- *Numărul de ore* – se eșalonează câte o oră pentru fiecare detaliere de conținut corespunzătoare.
- *Data* – se trec datele calendaristice pentru fiecare subiect tematic indicat în coloana anterioară, ținând cont de structura anului școlar și de orarul clasei.
- *Resurse* – se indică paginile din manual și, eventual, din suporturi didactice auxiliare, pentru fiecare oră. La discreția profesorului, pot fi notate și alte elemente (materiale didactice, forme de organizare a activităților ș.a.).

La nivelul unității de conținut, nu este obligatoriu a proiecta metodele și formele activității didactice la lecții. Referințe la acest aspect pot fi făcute în detalierea conținuturilor.

- *Evaluare* – înscrierile din această coloană vor indica lecțiile în cadrul cărora se proiectează evaluarea: inițială (EI), formativă (EF), sumativă (ES).
- *Observații* – în această rubrică se înregistrează modificările care, eventual, vor surveni pe parcursul anului școlar; la fel, se pot face înregistrări privind aspectele evaluării (unități de competență evaluate/produse).

Exemplu pentru semestrul 1, clasa a V-a, anul de învățământ 2019-2020

ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

Unitățile de învățare (module)	Nr. de ore	Nr. de evaluări			Observații
		EI	EF	ES	
Semestrul 1					
1. Alfabetizare vizuală	6	1	1		
2. Limbajul vizual-plastic	10	1	1	1	
<i>Total semestrul 1: 2 module</i>	<i>16</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	

PROIECTAREA DIDACTICĂ A UNITĂȚILOR DE ÎNVĂȚARE

Unități de competență	Detalii de conținut	Nr. de ore	Data	Resurse (manualul aprobat de MECC)	Evaluare	Obs.
Modulul 1. Alfabetizare vizuală – 6 ore						
1.1.	1. Imaginea vizual-plastică în mediul înconjurător	1		M. cl. V, p. 12-19		
1.2.						
1.3.	2. Comunicarea prin imagine	1		M. cl. V, p. 60, 12-19	EI	
1.4.	3. Transformare a formelor reale în imagini vizual-plactice. Structuri naturale	1		M. cl. V, p. 36-37		
	4. Transformare a formelor reale în imagini vizual-plactice. Fenomene ale naturii	1		M. cl. V, p. 42-45		
	5. Reprezentarea lumii vegetale în imagini vizual-plactice	1		M. cl. V, p. 38-41		
	6. Lecție de sinteză: Mesajul imaginii vizual-plactice: emoții, sentimente, idei	1		Probă de evaluare	EF	P2 ¹
Modulul 2. Limbajul vizual-plastic – 10 ore						
2.1.	1. Caracteristici vizuale ale elementelor de limbaj plastic. Punctul	1		M. cl. V, p. 22-23	EI	
2.2.	2. Caracteristici vizuale ale elementelor de limbaj plastic. Linia	1		M. cl. V, p. 23-25		
2.3.	3. Caracteristici vizuale ale elementelor de limbaj plastic. Forma	1		M. cl. V, p. 32-35		
2.4.	4. Reprezentarea elementelor de limbaj vizual-plastic. Imagini pictate	1		M. cl. V, p. 26-27		
	5. Reprezentarea elementelor de limbaj vizual-plastic. Obiecte construite	1		Hârtie, carton, cutii, carioci, materiale adezive etc.		
	6. Amplasarea elementelor de limbaj plastic în diverse configurații	1		Probă de evaluare	EF	P4
	7. Clasificarea culorilor: cromatice și acromatice, reci și calde	1		M. cl. V, p. 28-29; 31		
	8. Culori complementare	1		M. cl. V, p. 30		
	9. Evaluare sumativă: <i>Proiect STEAM</i> : Miracolul formelor și culorilor	1		Probă de evaluare	ES	P7; P11
	10. Activități diferențiate de postevaluare	1		Sarcini diferențiate		

Un cadru didactic experimentat și creativ poate ajunge la variante personalizate inedite ale proiectului de lungă durată la nivel de clasă.

2.3. Proiectarea didactică de scurtă durată

Proiectul didactic de scurtă durată oferă o schemă rațională și personalizată a desfășurării lecției, în baza a trei repere interconținute:

- *obiectivele lecției* – ceea ce ne propunem să realizăm;
- *conținuturi și strategii didactice* – elementele necesare pentru a realiza ceea ce ne-am propus;
- *strategii de evaluare* – modul în care măsurăm eficiența învățării.

Proiectarea didactică de scurtă durată include: antetul; demersul didactic/scenariul didactic/desfășurarea lecției sau a activității.

Antetul proiectului de scurtă durată poate include următoarele componente:

1. **Clasa** – se indică disciplina în cadrul căreia se va desfășura lecția.
2. **Disciplina** – se indică disciplina pentru care este proiectată lecția.
3. **Subiectul lecției** – se transcrie din proiectul de lungă durată.
4. **Tipul lecției** – se indică tipul corespunzător al lecției din perspectiva formării competențelor: 1) de formare a capacităților de dobândire a cunoștințelor; 2) de formare a capacităților de înțelegere a cunoștințelor; 3) de formare a capacităților de aplicare a cunoștințelor; 4) de formare a capacităților de analiză – sinteză a cunoștințelor; 5) de formare a capacităților de evaluare a cunoștințelor; 6) mixtă [2, p. 199-200].
5. **Unități de competență** – se indică unitățile de competență prioritare pentru lecția dată, se transcriu din curriculum, în variantă schematică sau desfășurată.
6. **Obiectivele lecției** – în funcție de situația concretă, se formulează 4-6 obiective deduse din unitățile de competență selectate pentru lecția dată, reflectând în mod adecvat domeniile:
 - cognitiv: asimilare de cunoștințe, formare de capacități intelectuale;
 - psihomotor: operații manuale, formare de conduită motrice, practică;
 - afectiv: formarea convingerilor, sentimentelor, atitudinilor.

Deosebit de importantă este valorificarea atitudinilor și a valorilor esențiale specifice disciplinei (reliefate în competențele specifice) în formularea obiectivelor.

Pentru stabilirea eficientă a obiectivelor lecției, poate fi recomandată procedura de operaționalizare elaborată de către Mager R. (1962), care presupune trei pași (acțiuni succesive):

- Precizarea comportamentului final, observabil până la sfârșitul activității didactice (prin verbe de acțiune);
- Descrierea condițiilor în care elevii vor demonstra că au dobândit performanța așteptată (de exemplu: în baza..., cu ajutorul..., având drept reper..., fără a utiliza...);
- Indicarea nivelului (calitativ și/sau cantitativ) de realizare a performanței, necesar pentru ca să fie acceptat comportamentul dobândit.

În proiectele zilnice, formularea obiectivelor poate avea o formă mai simplificată, fără respectarea riguroasă a tuturor condițiilor descrise mai sus.

În formularea obiectivelor lecției, se vor evita verbele ambigue/indezirabile (a afla, a constata, a conștientiza, a-și dezvolta, a-și forma, a se familiariza, a însuși, a înțelege, a învăța, a percepe, a simți, a ști ș.a.), care nu pot indica ce va ști să facă elevul la sfârșitul lecției.

R. Gagné menționa: „Alegerea verbului în definirea unui obiectiv este o problemă de o importanță decisivă.” [apud 2, p. 15]. Pentru alegerea verbelor de acțiune se recomandă: taxonomia Bloom-Anderson – pentru domeniul cognitiv, taxonomia lui Krathwohl – pentru domeniul afectiv; taxonomia lui Simpson – pentru domeniul psihomotor [3, p. 15-18].

7. **Strategii didactice** – se descriu în conformitate cu demersul lecției:

- *formele de organizare*: frontală, individuală, în grup – pledând pentru „o grupare flexibilă și mobilă a elevilor, cu treceri de la activități cu grupuri mari la activități în grupuri mici, omogene și apoi la activități individuale” [apud 3, p. 18];
- *metode, procedee și tehnici didactice*: optând pentru îmbinarea armonioasă a metodelor și a tehnicilor interactive moderne cu cele specifice învățământului gimnazial (Anexa nr. 4);
- *mijloacele didactice*: demonstrative, individuale, distributive; mijloacele elaborate de către cadrul didactic se anexează la proiect.

8. **Strategii de evaluare** – se vor indica:

- tipul evaluării în contextul ECD (EI, EF, ES);
- instrumentul de evaluare și produsul (produsele) evaluat(e) (în cazul evaluării instrumentale) însoțit(e) de criteriile de succes;
- procedeele de autoevaluare/evaluare reciprocă.

Se va ține cont de faptul că, în contextul ECD, strategiile de evaluare pot fi: instrumentale și non-instrumentale. Strategiile de evaluare *instrumentale* se realizează în condiții speciale, ce presupun elaborarea și aplicarea unor instrumente de evaluare, construite pe baza produselor (probă orală, scrisă, practică sau combinată, test etc.). Strategiile de evaluare *non-instrumentale* se realizează în circumstanțe obișnuite, pe baza observării activității elevilor și a feedbackului imediat, fără folosirea instrumentelor de evaluare, fiind destinate partenerilor angajați în proces (cadrul didactic și elevii) la manifestările comportamentului performanțial al elevilor, în vederea prevenirii și combaterii dificultăților și a eficientizării procesului didactic [3, p. 19].

În contextul ECD se realizează o corelare între tipurile de evaluare formativă și tipurile de lecții. Această corespondență se configurează în felul următor:

- activitățile de evaluare formativă interactivă pot fi și trebuie să fie realizate în cadrul oricărui tip de lecție, vizând diferite aspecte, inclusiv cele metacognitive;
 - evaluările formative curente, realizate în baza produsului ce reflectă doar o unitate de competență, se pretează cel mai bine lecțiilor de aplicare, iar EF de la sfârșitul modulului – lecțiilor de analiză-sinteză; însă, în funcție de rezervele de timp și de alți factori, cadrul didactic poate alege o altă variantă dintre cele posibile.
9. **Bibliografie** – se vor indica sursele consultate în procesul realizării proiectului. Inițial, vor fi indicate documentele reglatorii (curriculum, ghid, metodologii etc.), apoi manualele, lucrările metodice, sursele internet etc.

Propunem un exemplu de antet al proiectului didactic.

Clasa: V

Disciplina: Educație plastică

Unitatea de învățare: Limbajul vizual-plastic

Subiectul: Spectrul culorilor cromatice. Evantaiuri colorate

Tipul lecției: Lecție de formare a capacităților de dobândire a cunoștințelor

Unități de competență:

2.3. Explorarea culorilor ca mijloc de redare a stărilor afective în creații vizual-plastice

Obiectivele lecției:

O₁ – să descrie caracteristicile culorii în baza reactualizării cunoștințelor;

O₂ – să obțină culori binare (verde, portocaliu, violet) prin amestecul fizic al culorilor primare (galben, albastru, roșu);

O₃ – să traseze tușe respectând ordinea spectrală, în baza explicațiilor profesorului;

O₄ – să organizeze un spațiu plastic redând creativ subiectul lecției;

O₅ – să evalueze și să se autoevalueze în baza criteriilor de succes stabilite.

Strategii didactice:

- *forme de organizare:* frontală, individuală, în grup;
- *metode, procedee și tehnici didactice:* R.A.I, conversație euristică, clustering, explicație, demonstrare, observație dirijată, lucru independent;
- *mijloace:* ghem de foi, poster, table, PPT, desen, foi A4, pensule, acuarelă, paletă, pahar.

Strategii de evaluare: EF; autoevaluare.

Produsul evaluat	Criterii de succes
P2. Lucrare vizual-plastică utilizând elemente de limbaj vizual-plastic	<ol style="list-style-type: none">1. Recunosc/identific elementele de limbaj vizual-plastic;2. Selectez adecvat materialele și instrumentele de artă specifice elementelor de limbaj vizual-plastic propus;3. Realizez o lucrare practică în culori;4. Realizez subiectul lucrării într-un mod individual și creativ.5. Apreciez activitatea/produsul obținut.

BIBLIOGRAFIE:

1. *Curriculum Național. Aria curriculară Arte. Disciplina Educație plastică, clasele V- VII.* Chișinău: MECC, 2019.
2. Puică-Vasilache E., Ursu Z. *Educație plastică. Manual pentru clasele V-VI,* Chișinău: Editura Litera Internațional, 2016.
3. *Curriculum Național. Aria curriculară Arte. Disciplina Educație plastică, clasele V-VII. Ghid de implementare.* Chișinău: MECC, 2019.
4. Puică-Vasilache E., Ursu Z. *Educație plastică. Ghid pentru profesori.* Chișinău: Editura Litera Internațional, 2008.

Proiectarea demersului didactic al lecției

Proiectarea demersului didactic al lecției poate fi realizată atât în baza secvențelor instrucționale (ISC) eșalonate în corespundere cu tipul lecției [1, p. 201], cât și în baza fazelor lecției-cadru *Evocare – Realizarea sensului – Reflecție – Extindere* (ERRE). În practica pedagogică, gradul de desfășurare a conținutului proiectului ține de performanțele cadrului didactic (gradul didactic ș.a.) și se stabilește de comun acord cu managerul responsabil de disciplină.

În funcție de gradul de desfășurare și modelul de proiectare (Modelul învățării secvențiale a cunoștințelor (ISC) R. M. Gagné sau ERRE), pot fi abordate diferite variante de organizare grafică a proiectului demersului didactic.

Organizarea tabelară a scenariului didactic al lecției conform modelului ISC poate avea următoarea formă:

O	Elemente de conținut		t'	Strategii didactice			Strategii de evaluare
	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor		Forme	Metode	Mijloace	
Denumirea etapei I a lecției							

Cadrul ERRE configurat ca un cadru metodologic de proiectare și învățare, este favorabil gândirii critice, conturându-se o corelare cu procesul de formare a competențelor:

Evocare	1. Implică-te
Realizarea sensului	2. Informează-te
	3. Procesează informația
Reflecție	4. Comunică și decide
	5. Apreciază
Extindere	6. Acționează

Astfel, proiectul didactic al unei lecții oferă **o schemă rațională și personalizată** a desfășurării lecției. Culegerile de proiecte didactice de scurtă durată editate pot fi acceptate doar ca punct de plecare pentru personalizarea demersurilor individuale ale profesorilor.

III. REFERINȚE METODOLOGICE ȘI PROCESUALE ALE CURRICULUMULUI LA DISCIPLINA EDUCAȚIE PLASTICĂ

3.1. Logica și principiile de elaborare a strategiilor didactice în baza curriculumului

Didactica modernă, spre deosebire de cea „tradițională”, pune în centrul acțiunii didactice elevul. Acesta nu mai este doar un receptor pasiv al informațiilor, ci devine subiect activ al acțiunii educaționale.

Buna desfășurare a procesului de învățământ și rezultatele obținute depind în mare parte de strategiile didactice utilizate. Specialiștii în pedagogie au evidențiat faptul că, folosindu-se metode diferite, procesul de pregătire a elevilor este mult mai eficient, iar însușirea unor noi cunoștințe sau comportamente se poate realiza mai ușor sau mai anevoios, în funcție de metodele utilizate. O metodă didactică nu este bună sau rea în sine, ci prin raportarea ei la situația de învățare respectivă, criteriul oportunității sau al adecvării la o anumită realitate fiind cel care o poate face mai mult sau mai puțin eficientă.

Strategia didactică reprezintă modalitatea eficientă prin care profesorul îi ajută pe elevi să accedă (să aibă acces) la cunoaștere și să-și dezvolte capacitățile intelectuale, priceperile, deprinderile, aptitudinile, sentimentele și emoțiile. Metodologic, strategiile didactice cuprind un ansamblu complex și circular de *metode, tehnici, mijloace de învățământ și forme de organizare a activității*, complementare, pe baza cărora profesorul elaborează un plan de activitate cu elevii, în vederea realizării eficiente a învățării.

Alegerea strategiilor se face în funcție de: obiective, natura conținutului, particularitățile elevilor, competențele cadrului didactic, condițiile de dotare, timpul disponibil.

Astfel, strategiile sunt instrumente importante aflate la dispoziția profesorului, de a căror cunoștințe și utilizare depinde eficiența muncii educative. Profesorul, cunoscând varietatea strategiilor, particularitățile elevilor cu care lucrează, obiectivele pe care își propune să le atingă, trebuie să acționeze pentru a-și valorifica pe deplin personalitatea, devenind el însuși un creator al strategiilor, al metodelor și al procedeelelor didactice.

Recomandăm unele modalități de îmbinare a strategiilor didactice în baza unităților de conținut ale curriculumului nou:

1. *Unitatea de conținut/modulul Alfabetizare vizuală se referă la domeniul RECEPTARE și presupune valorificarea activităților de observare, explorare, comparare a mediului natural și a operelor de artă.*

În clasa a V-a, modulul **Alfabetizare vizuală** reprezintă o continuitate a unității de conținut din clasele primare **Frumosul în jurul nostru**, în cadrul căreia percepția și observarea s-au caracterizat atât prin corespondențele generale, cât și prin particularitățile individuale. Caracterul individual al percepțiilor și al observărilor s-a manifestat în dinamica, precizia, profunzimea și gradul de generalizare, precum și în emoțiile copilu-

lui. Utilizarea diverselor materiale de artă plastice/clasice și a materialelor plastice ne-tradiționale/moderne (plante, fructe, aluat, nisip, sârmă, textile etc.), a instrumentelor și tehnicilor mixte au ajutat elevii să perceapă și să însușească arta comunicării ideilor și mesajelor vizuale. În activitatea didactică, profesorul a aplicat diverse metode și stiluri variate de predare pentru a ajuta elevii să-și atingă scopurile propuse.

În prezent, **Alfabetizarea vizuală** lărgeste **universul de percepere** a imaginii plastice prin **vizual**, adică se va studia varietatea imaginilor vizual-plastice, de exemplu, creațiile plastice ale copiilor și ale artiștilor; designul grafic; materialele publicitare; imaginile digitale, foto, video etc. Elevii vor fi îndemnați să observe, să noteze, să fotografieze, să schițeze în blocul de desen diverse momente interesante din natură, din viața lor, care, ulterior, vor fi utilizate în lucrări individuale creative sau în diverse proiecte comune de valorificare a artei. Tot în cadrul **Alfabetizării vizuale** se vor însuși modalitățile de transformare a formelor reale în imagini vizual-plastice, de exemplu, o formă reală fotografiată (printată/tipărită) poate servi drept punct de reper pentru stilizarea artistică sau pentru redarea fidelă a acesteia. Procesul de percepere a formelor, a culorilor trebuie aplicat, mai întâi, asupra obiectelor și fenomenelor reale (fenomene ale naturii), în studierea structurilor naturale: animale, vegetale, minerale și în identificarea modalităților de reprezentare a acestora în imagini vizual-plastice. Utilizarea materialelor didactice ilustrative, cercetarea reproducerilor de artă sunt necesare pentru comunicarea prin imagine, fapt ce ar ghida procesul de percepere a mesajului imaginii vizual-plastice. Produsele vor fi realizate cu ajutorul materialelor grafice/picturale/sculpturale: creioane, carioci, cretă, acuarelă, guașă, pastel, plastilină, lut, hârtie etc. și a instrumentelor, precum penița, pensula, paleta, eboșoarul etc., iar în funcție de ideea care urmează a fi redată, se vor utiliza tehnici variate: hașurare, fuzionare, imprimare, modelare etc. De asemenea, persistă **Termeni noi de limbaj specific disciplinei: transformare artistică** – presupune modificarea unei forme plane/volumetrice, reieșind din următoarele **caractere**: simplu – compus, cald – rece, realist – abstract și **procedee**: mărire – micșorare etc. A transforma înseamnă a schimba forma inițială a exteriorului ei, a modifica silueta acestei forme. Un alt termen, **mesajul plastic**, reprezintă ideea, conținutul operei perceput de către privitor.

În cadrul clasei a VI-a, **Alfabetizarea vizuală** se va axa pe **relația obiect – spațiu**, studiindu-se natura statică. Receptarea globală a obiectelor din mediul înconjurător, a genului de artă **natură statică** în artele vizuale, va cuprinde reprezentarea (desenarea, pictarea, modelarea, fotografierea, asamblarea etc.) unui grup de obiecte neînsuflețite din mediul înconjurător. Astfel, reprezentarea naturii statice va avea loc prin diverse mijloace și procedee plastice, digitale. **Relația om – spațiu** va ajuta elevul să perceapă mediul rural, urban. Deja în clasa a VI-a se vor studia legitățile de reprezentare a spațiului: perspectiva liniară; perspectiva aeriană, fiind binevenite schițele din natură, fotografia artistică, video, studierea reproducerilor de artă etc. În reprezentarea peisajului și a naturii statice se vor folosi abordările realiste, decorative și stilizate. Materialele, instrumentele și tehnicile de artă plastică vor fi diverse, în funcție de subiect și abordare: materiale grafice, picturale, sculpturale, decorative; instrumente: pensulă, paletă, eboșoar, pseudoinstrumente etc.; tehnici de artă: hașurarea, pictura, modelarea etc. Un rol important în creația elevilor îl vor avea pseudoinstrumentele: bucăți de carton de diferite mărimi, cu care se poate întinde vopseaua/culoarea, tuburi de plastic și multe

alte obiecte ce stau la îndemână și care pot fi transformate în ustensile pentru redarea valențelor expresive ale imaginii vizual-plactice.

Termeni noi de limbaj specific disciplinei: **natură statică** – gen de artă plastică ce reprezintă subiecte, obiecte neînsuflețite (fructe, flori, obiecte ceramice etc.), aranjate într-un anumit decor; **tehnica sfumato** – mod de estompare a conturului în pictură, în rezultatul căruia imaginea pare văzută prin ceață; **perspectivă liniară** – metodă/procedeu de reprezentare prin desen a imaginilor tridimensionale; **perspectiva aeriană** – mod de redare a spațiului prin culoare, utilizarea efectului optic de contopire a culorilor cu spațiul aerian.

În clasa a VII-a, **Alfabetizarea vizuală** se va baza pe **relația om – natură în artele vizual-plactice**. Se va studia reprezentarea chipului uman în medii naturale, artificiale, în contexte sociale, culturale. Elevul va fi inițiat în reprezentarea corpului uman: în mișcare, în poziție statică, în diferite ambianțe etc., în reprezentarea portretului: particularități de vârstă, stări afective, caracter etc. Elevii vor cunoaște noțiuni de genul: portret-cap, portret-bust, portret cu mâini, portret statuar, portret ecvestru, portret în grup. Odată cu dezvoltarea tehnologiilor informaționale, elevii vor fi inițiați în cunoașterea elementelor artei vizuale, precum: a portretului-simbol, a portretului digital. Materialele, instrumentele, dar și tehnicile de artă plastică vor fi diverse, precum: hașurarea, pictura, fotografierea, printarea, crearea colajelor, modelarea, crearea instalațiilor, desenarea/vopsirea folosind medii digitale etc. *Termeni noi de limbaj specific disciplinei:* **portret** – reprezentarea unui personaj concret; **portret-bust** (cap, umeri).

2. Unitatea de conținut/modulul **Limbajul vizual-plastic** – se atribuie domeniului **APLICARE** și se referă la exprimarea sinelui prin creații vizual-plactice și la însușirea elementelor de limbaj plastic/vizual.

În clasa a V-a, Unitatea de conținut **Limbajul vizual-plastic** reprezintă continuarea **Alfabetului artei plastice** din ciclul primar. **Limbajul vizual-plastic** cuprinde caracteristicile vizuale ale elementelor de limbaj plastic: punct, linie, formă, pată și procedeele de reprezentare a acestora. Elevii vor studia amplasarea elementelor de limbaj plastic în diverse configurații: **punctul** ca element distinct și subordonat; **linii** orizontale, verticale, oblice; **forme** elaborate și spontane; **pata** picturală/decorativă. La începutul ciclului gimnazial, elevii vor fi familiarizați cu clasificarea culorilor: cromatice și acromatice; spectrul culorilor cromatice; culorile reci și calde; culorile complementare.

Materialele, instrumentele și tehnicile de artă plastică vor fi selectate conform finalității preconizate. *Termenii noi de limbaj specific disciplinei:* **formă elaborată** – este cea gândită, schițată în conformitate cu etapele și schemele premeditate; **formă spontană** – apare întâmplător, cu efecte de surpriză; **spectrul** reprezintă un ansamblu al radiațiilor emise de soare; **culorile complementare** sunt culorile așezate diametral opus pe cercul cromatic; **tehnica „glasiu”** – pictură în acuarelă, în straturi, pe foaie uscată.

Clasa a VI-a, prin unitatea de conținut **Limbajul vizual-plastic**, se continuă comunicarea mesajelor artistice prin expresia elementelor de limbaj vizual. Se vor studia procedeele de modulare și modelare a **liniilor**, elevii vor fi inițiați să deosebească texturile prin valoarea plană sau spațială a **formelor**; vor însuși procedeele de transformare artis-

tică a formelor și topica formei. **Culoarea**, fiind importantă în viața omului, se va studia mai amplu: gradația valorică a culorii, acordurile cromatice; dominantă cromatică.

Imagini monocrome și policrome. Imaginea simbol. În cadrul unității de conținut **Limbaajul vizual-plastic** se va pune accent pe imagine. Se va insista asupra tratării **picturale a imaginii**, a nuanțelor și a nuanțării, a gamei cromatice: gama caldă, gama rece; a gamei acromatice. **Imaginea decorativă.** Modalități de expresie specifice tratării decorative a imaginii: stilizarea formelor: caldă, rece; crearea motivului decorativ.

Clarobscurul este un procedeu de reprezentare a volumului obiectelor pe suprafață plană. Materialele, instrumentele și tehnicile de artă plastică vor fi variate: creioane simple/colorate, carioci, acuarelă, guașă, culori acrilice, pastel, plastilină, lut, carton, hârtie colorată; instrumente: pix, pensulă, paletă, eboșoar, foarfece; tehnici: hașurare, pictare, fuzionare, monotipie, stropire, modelare, asamblare, colaj-aplicație etc. **Termeni noi de limbaj specific disciplinei: stilizare** – simplificare, extragere, invenție și interpretare plastică, **motiv decorativ** – compoziție ornamentală, cu aplicarea repetabilă a elementelor stilizate, **clarobscur** – procedeu cu ajutorul căruia artistul redă volumul obiectelor prin distribuirea graduală a umbrei și a luminii.

În clasa a VII-a, prin **Limbaajul vizual-plastic**, se va continua studiul efectelor artistice ale materialelor și ale tehnicilor mixte în reprezentarea elementelor de limbaj vizual-plastic; se va identifica **mesajul operei** de artă și **expresia limbajului vizual-plastic**, varietatea mijloacelor artistice de creare a imaginilor/compozițiilor vizual-plastice; armonia imaginii vizual-plastice; culoarea/contrastul cromatic ca mijloc artistic; contrastul în artă și în mediul înconjurător; contrastul formelor; contrastul cromatic: cald – rece, de calitate, de cantitate, de ton (clarobscur – închis – deschis), complementar. Materialele, instrumentele și tehnicile de artă plastică vor fi compatibile cu lucrările plastice realizate.

3. Unitatea de conținut/modulul Compoziție și design se atribuie domeniului **APLICARE** și se referă la exprimarea sinelui prin creații vizual-plastice și la însușirea compoziției și a elementelor de design.

În clasa a V-a, **Compoziție și design. Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției** presupune compunerea: aproape/departate; proporționarea: mare/mic; construirea; centrul de interes; centrul compozițional; conceptul realist/abstract în compoziția vizual-plastică: **compoziție figurativă, compoziție nonfigurativă**; elementele de **design grafic. Internetul**, mijloc de inspirație/creație, va constitui o noutate în curriculumul actual. De asemenea, elevii vor identifica **ritmul** în mediul înconjurător și în arta plastică. Varietatea materialelor utilizabile este largă: creioane, carioci, cretă, acuarelă, guașă, pastel, plastilină, lut, hârtie, carton; a instrumentelor: peniță, pensulă, paletă, eboșoar etc.; a tehnicilor de artă aplicate: hașurare, amprentare, fuzionare, „glasiu”, monotipie, stropire, modelare etc. **Termeni noi de limbaj specific disciplinei: imagine** realist/figurativă – care reprezintă oameni, animale, obiecte din mediul real; **compoziția nonfigurativă** – face abstracție în redarea realității; **centru de interes** – zona care atrage atenția/privirea în primul rând.

În clasa a VI-a, prin unitatea de conținut **Compoziție și design. Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției**, se vor studia: tipuri de compoziție: închisă, deschi-

să; scheme compoziționale: în pătrat, în cerc etc.; proporția și proporționarea în reprezentarea portretului și a corpului uman. Se va insista asupra: *Subiectul lucrării plastice; Relația subiect – material – tehnică; Elemente de design; Compunerea imaginii digitale.*

Materiale grafice/picturale/sculpturale utilizabile sunt: creioane, carioci, acuarelă, guașă, culori acrilice, pastel, cărbune, plastilină, lut, hârtie, carton etc. Instrumente: pensulă, paletă, eboșoar, foarfece, dispozitiv digital etc., iar tehnicile aplicabile: photoshop, hașurare, „glasiu”, monotipie, pictură pe foaie umedă, modelare etc.

Termeni noi de limbaj specific disciplinei: proporție – raportul dintre dimensiunile părților unui întreg sau dintre acestea și întreg, *proporționare* – relația dintre imaginile plastice și fundal, raportul dintre două sau mai multe mase sau grupuri plastice.

În clasa a VII-a, prin unitatea **Compoziție și design. Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției**, elevii vor cunoaște: tipuri de compoziție: statică, dinamică; simetria și asimetria în artă și natură; simetria bilaterală, radială; echilibrul compozițional: rațional, intuitiv; stilizarea: rece, caldă. Se va studia: Ornamentul. Ritmul. Repetiția. Clasificarea motivelor ornamentale: geometrice, vegetale, zoomorfe, cosmomorfe, antropomorfe. Semantica motivelor ornamentale. Designul și estetica produsului. Proiectarea/crearea de produse artistice. Vor fi utilizate materialele grafice/picturale/sculpturale: cărbune, creioane ceracolor, pastel, acuarelă, guașă, temperă, plastilină, lut, hârtie, carton etc.; instrumentele: pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; tehnicile: hașurare, amprentare, fuzionare, monotipie, stropire, modelare etc.

Termeni noi de limbaj specific disciplinei: legități compoziționale: statică, dinamică, stilizare, echilibru, motiv ornamental.

4. Unitatea de conținut/modulul Istoria artelor plastice se atribuie domeniului APRECIERE și se referă la aprecierea creațiilor de artă plastică în limbaj specific.

În clasa a V-a, în cadrul compartimentului **Istoria artelor plastice**, se va studia rolul artei plastice în societate/cultură. Elevii vor fi familiarizați cu: *Abordarea universului creației artistice din perspectivă cronologică; Noțiuni de artă plastică; Ramuri, genuri ale artelor plastice; Arta plastică în antichitate; Arta Egiptului Antic; Arta Greciei Antice; Arta Romei Antice.*

Termeni noi de limbaj specific disciplinei: operă de artă, original – lucrare executată într-un singur exemplar și care nu a fost realizată în baza unui model creat anterior; **reproducere de artă** – imitare a operei originale.

În clasa a VI-a, în cadrul unității **Istoria artelor plastice**, se vor elabora unele judecăți de valoare proprii, bazate pe cunoașterea Artei Evului Mediu: arhitectură; pictură monumentală: frescă, mozaic, icoane; se vor studia stilurile de artă: bizantin, gotic, roman; arta Renașterii: pictură, sculptură, arhitectură.

Termeni noi de limbaj specific disciplinei: bazilică, mănăstire romanică, catedrală gotică; rozetă, vitraliu, frescă, mozaic, canon.

În cadrul unității de conținut **Istoria artelor plastice**, studiată în clasa a VII-a, se va produce înțelegerea fenomenului artistic din perspectivă istorică: *Arta plastică în epocile contemporană și modernă; Stiluri artistice: baroc, realism, impresionism, cubism, abstracționism etc.; Arta națională în sec. XIX-XXI.*

Pictura. Sculptura. Arhitectura. *Termeni noi de limbaj specific disciplinei:* baroc, realism, impresionism, cubism, abstracționism.

5. Unitatea de conținut/Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive se referă la domeniul TRANSFER, în cadrul căruia va avea loc transferarea abilităților artistico-plastice în contexte educaționale/sociale/culturale, demonstrând interes și deschidere pentru valorizarea artei în viață.

Pe parcursul *claselor a V-a – a VII-a*, prin unitatea de conținut **Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive**, se vor studia evenimentele și proiectele artistice: școlare și extrașcolare; expozițiile, vernisajele: selecție, vernisare, premiere.

3.2. Strategii didactice de predare – învățare specifice disciplinei Educație plastică

Curriculumul disciplinei *Educație plastică* (2019) fixează următoarele precepte privind strategiile didactice:

- **asigurarea accesului egal la educație** al tuturor copiilor, inclusiv al celor cu cerințe educative speciale (CES), promovând individualizarea și diferențierea în procesul educațional;
- **centrarea pe elev** și nu pe conținuturile de învățare, acestea constituind mijlocul de realizare a finalităților;
- **unitatea abordării psiho- și sociocentriste:** fiecare copil este valoros prin unicitatea sa, prin care conferă valoare societății, totodată însușirea valorilor societății susține valoarea personalității copilului. [2, p. 198]

Orientarea generală este determinată de accentul pus pe învățare, iar predarea și evaluarea vizează activizarea învățării. În acest sens, în premisa respectării particularităților de vârstă ale elevilor, strategiile vor fi ghidate de următoarele paradigme:

- *paradigma învățării ca elaborare (inter)activă de cunoștințe* – învățarea în grup, prin reciprocitate, în contextul alternării formelor de organizare: „o grupare flexibilă și mobilă a elevilor, cu treceri de la activități desfășurate în grupuri mari, la acțiuni în grupuri mici, omogene și, apoi, la activități individuale”;
- *paradigma ca o construcție a cunoașterii (constructivism)* – subliniază importanța învățării autonome, a implicării în situații deschise de formare și comunicare, a managementului cunoașterii. Elevul se formează ca un constructor al învățării și al propriei cunoașteri, cadrul didactic având rolul de model și manager al situațiilor de instruire, oferind sprijin activ și încurajând autonomia;
- *paradigma învățării ca autoexplorare și autodescoperire (de exemplu, strategii de reflecție sau strategiile metacognitive)* – pe măsură ce reflectă asupra experiențelor proprii, elevii reușesc să integreze noua achiziție. Reflecția este importantă și pentru formarea competenței de învățare, care include conștientizarea procesului și a nevoilor proprii de învățare [ibidem, p. 198].

Proiectarea strategiilor didactice este determinată de curriculum, dar se realizează personalizat, în raport cu factori multipli: necesitățile de instruire ale elevilor; specificul

disciplinei; personalitatea didactică a profesorului; cultura organizațională a școlii; accesul la mijloacele comunicaționale și informaționale moderne etc.

Promovând diversificarea și personalizarea strategiilor didactice, curriculumul accentuează orientarea spre: învățarea activă; a învăța să înveți; formarea de competențe; dezvoltarea creativității elevilor.

În continuare, evidențiem momentele esențiale ale realizării eficiente a demersului didactic.

Indiferent de proiectarea demersului didactic, în baza secvențelor instrucționale eșalonate în corespundere cu tipul lecției (după Gagné) sau în baza fazelor de lecție ERRE, în prima parte a activității didactice se vor proiecta metode interactive de grup, ce ar avea drept scop activizarea imaginației creatoare, stabilirea climatului adecvat pentru buna desfășurare a lecției, de exemplu: R.A.I., Lanțuri asociative, În căutarea autorului, Mâna oarbă, Știu/Vreau să știu/Am învățat, Pixuri în pahar, Turul galeriei ș.a.

Conform concepției didactice propuse în curriculumul disciplinar, activitatea artistico-plastică a elevilor trebuie organizată inițial în baza unor activități de receptare, ce ar presupune examinarea și analiza lumii înconjurătoare, a reproducerilor de artă plastică, și în baza lucrărilor elevilor. Activitățile date trebuie să valorifice învățarea activă, axată pe sarcini: de explorare, de observare, de identificare a specificului, a asemănărilor și a deosebirilor dintre elementele de limbaj plastic, de evidențiere a mijloacelor de expresie. Din metodele interactive pentru activitățile menționate, mai pot fi proiectate: Cubul, Discută perechi/prezintă, Piramida, Ghidul de anticipație, Explozia stelară, Studiul de caz, Diagrama Venn ș.a.

Partea aplicativă a lecției trebuie să vizeze crearea situațiilor de cercetare cu scopul de a-i orienta pe elevi în selectarea elementelor de limbaj plastic și a mijloacelor materiale și artistice de realizare a compozițiilor. La această etapă a lecției se pot proiecta metodele interactive: Mozaic, Grafiti, Sinectica, Brainstorming, Revizuirea circulară, Ghidul de anticipație ș.a.

Folosirea elementelor de limbaj plastic specifice diverselor genuri de artă plastică și variatelor tipuri de activități, exersarea tehnicilor și utilizarea materialelor plastice tradiționale și noi (imagini straturi, ștampilare, suflare, grataj, fuzionare etc.) vor condiționa interesul elevilor și vor evita plictiseala și monotonia.

Propunem câteva aspecte metodologice de valorificare a strategiilor didactice specifice disciplinei raportate la unitățile de conținut.

Unitatea de conținut/modulul **Alfabetizare vizuală** se referă la domeniul **Receptare** și presupune valorificarea activităților de observare, explorare, comparare a mediului natural și social cu cel al operei de artă. În cadrul acestui modul se vor realiza excursii în curtea școlii, în localitate, în parcuri, în locuri pitorești etc. Una dintre strategiile specifice acestor activități este **învățarea prin excursii**.

Învățarea prin excursii presupune organizarea activității în mijlocul naturii și al vieții sociale și confruntarea elevilor cu realitatea printr-o percepere activă, investigatoare a unor zone geografice și locuri istorice, prin acțiuni directe asupra obiectelor, fenomenelor din mediul înconjurător. Elevii examinează cu atenție și curiozitate, răspund la solicitarea de a efectua analize și comparații pentru a determina caracteristicile esențiale ale lucrurilor cu care vin în contact, a observa spontan unele fenomene ale naturii în mișcarea și dezvoltarea lor și, ajutați de către profesor, sesizează unele particularități determinante.

Unitatea de conținut/modulul **Limbajul vizual-plastic** se atribuie domeniului **Aplicare** și se referă la exprimarea sinelui prin creații vizual-plastice. Acest modul presupune însușirea elementelor de limbaj plastic/vizual. Strategiile didactice se vor axa pe explorarea materialelor, a elementelor de limbaj vizual-plastic și pe realizarea **lucrărilor practice**.

Pentru crearea condițiilor necesare desfășurării lucrărilor practice, cadrul didactic:

- va selecta din curriculum activități relevante în raport cu unitățile de competență de evaluat;
- va elabora cerințele sarcinilor;
- va focaliza subiectele pe sarcini „autentice” – situații, probleme reale, cu impact semnificativ; se va promova valorificarea judicioasă a acestora;
- va anunța preventiv elevii ce materiale și ustensile vor fi necesare la lecția dată;
- va stabili criteriile de evaluare, incluzând timpul necesar efectuării cerințelor, calitatea lucrărilor efectuate, respectarea normelor de securitate și de protecție a muncii.

Cadrul didactic, pe parcursul studierii unităților de învățare, va explica/va demonstra, mai întâi, cum trebuie realizate lucrările respective, iar în timpul lecției va urmări aceste cerințe.

Aprecierea în cadrul acestor probe are un grad ridicat de obiectivitate și este facilitată de faptul că implică produse care pot fi analizate prin raportare la criterii obiective precise.

Unitatea de conținut/modulul **Compoziție și design** se atribuie domeniului **Aplicare** și se referă la exprimarea sinelui prin creații vizual-plastice și la însușirea compoziției și a elementelor de design. Strategiile didactice pentru acest modul pot fi axate pe **învățarea bazată pe sarcini**.

Învățarea bazată pe sarcini de lucru presupune explorarea și inițierea unor acțiuni în situații specifice vieții reale, care devin drept cadre de învățare. Acest tip de învățare îmbină următoarele elemente specifice: elevii se confruntă cu o sarcină care trebuie rezolvată (prezentată de către profesor); elevii își planifică acțiunile și pun în aplicare planul de acțiune, reflectează asupra procesului lor de învățare și prezintă rezultatele obținute.

Fazele învățării bazate pe sarcini de lucru sunt:

1. Simularea realității în clasă (jocuri de rol; jocuri de luare a deciziei; conferințe etc.);
2. Explorarea unor acțiuni în situații specifice vieții reale (interviewarea unor specialiști; interviuri pe stradă; studii de caz etc.);
3. Rezultatul activității (prezentare; afiș; poster; fluturaș; buletin informativ; expoziție; portofoliu etc.).

Un moment important este formularea sarcinii și alegerea subiectului, care poate influența activitatea imaginativă a elevilor. Ex.: „Elaborați o scrisoare în imagini”; „Cercați mediul și creați ilustrări abreviate”; „Joc de rol. Un pictor vrea să realizeze o lucrare stranie. Cum poate arăta ea?” etc.

Unitatea de conținut/modulul **Istoria artelor plastice** – se atribuie domeniului **Apreciere** și se referă la aprecierea creațiilor de artă plastică în limbaj specific. Una dintre strategiile didactice specifice acestui modul este **învățarea în muzee**.

Învățarea în muzee/educația muzeală își propune identificarea și validarea unor strategii care să conducă la valorificarea virtuților formative ale spațiului muzeal, la stimularea interacțiunii pe linie educațională dintre muzeu și școală. Obiectivele de învățare sunt corelative și nu identice în raport cu cele promovate de școală. Sunt centrate preponderent pe axa formativă, se focalizează pe dezvoltarea unor atitudini și conduite evaluative, pe competențe culturale mai largi, de semnificare/integrare a noilor valori sau experiențe de învățare.

Activitățile de învățare, realizate în corelație cu muzeul, pot „îmbrăca” forme variate: vizite organizate, vizite tematice, cercuri organizate în cadrul muzeului, excursii muzeale, concursuri, simpozioane, mese rotunde, saloane științifice, serate tematice, tabere muzeale. Fixarea experiențelor acumulate în muzee va fi asigurată prin alcătuirea unor portofolii, prin documentarea în vederea susținerii unor comunicări ori dezbateri. Învățarea în muzee, de obicei, este realizată individual sau în grupuri mici și se bazează, cu precădere, pe observație și pe cercetarea unui obiect.

Unitatea de conținut **Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive** se referă la domeniul **Transfer**, în cadrul căruia va avea loc transferarea abilităților artistico-plastice în contexte educaționale/sociale/culturale, demonstrând interes și deschidere spre valorizarea artei în viață.

În clasele a V-a – a VII-a, modulul **Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive** presupune organizarea evenimentelor și proiectelor artistice școlare și extrașcolare; a expozițiilor, a vernisajelor: selecție, vernisare, premiere.

Învățarea bazată pe proiect este considerată o strategie de învățare care implică elevii în învățarea conținuturilor și dezvoltarea abilităților prin intermediul unui proces extins, structurat în jurul unor întrebări sau probleme autentice și complexe, care are ca rezultate unul sau mai multe produse. Această strategie de învățare presupune colectarea informațiilor, prelucrarea și sistematizarea acestora, interpretarea și reflecția personală, cooperarea în realizarea sarcinilor.

Etape în realizarea unui proiect: Prezentarea/Alegerea temei; Organizarea activității de proiect: alcătuirea echipelor, distribuirea rolurilor/sarcinilor; Explorarea și culegerea informațiilor; Implementarea (eventual) acestora; Prezentarea, autoevaluarea.

Pe parcursul însușirii conținuturilor și a formării competențelor specifice, recomandăm ca elevii să realizeze lucrări practice individuale și colective.

Sugestii de metode didactice specifice Educației plastice

Metoda corelării limbajului vizual-plastic

Definirea metodelor/tehnichilor de lucru este posibilă prin corelarea obiectivelor ce urmează a fi atinse în cadrul lecției cu acțiunile practice aplicate.

De exemplu:

Obiectivul: să obțină nuanțe de verde prin amestec cu albastru, apoi cu galben.

Acțiune: amestecăm pe paletă, în cantități inegale, verde cu albastru; verde cu galben, cu condiția ca verdele să predomină cantitativ.

Tehnica: exersări în acuarele.

Metoda vizualizării informației

Informația de bază se expune sub formă de desen/imagini în scopul comprimării ei.

De exemplu:

Se propune un desen/schemă cu indicarea evoluției în timp a artei antice, indicând câte un simbol reprezentativ dintr-un gen anume: Egiptul antic – o piramidă, Grecia antică – o coloană/capitel, Roma antică – un templu etc.

Metoda insuficienței informaționale

Elevilor li se oferă informație insuficientă, de exemplu, despre o tehnică de artă, fiind omise intenționat anumite elemente. Ei trebuie să găsească de sine stătător/individual informația necesară, prin exersări practice, completând-o pe cea propusă de profesor.

De exemplu:

Profesorul: Monotipia se poate realiza prin aplicarea unei coli de hârtie pe o oglindă.

Elevii: realizează monotipii, pictând pe frunze și imprimându-le pe hârtie; plind foaia în două, preventiv pictând pe o jumătate imaginea dorită etc.

Experimentul

Este o metodă a observației provocate, bazată pe acțiuni de încercare, de căutare, de găsire a dovezilor. Este o provocare intenționată, în condiții determinate, de exemplu: elevilor li se propune o instalație sau un dispozitiv prin care să observe un fenomen al naturii. Astfel, vor determina umbrele care se vor reflecta mișcând sursa de lumină, făcând o paralelă cu schimbarea luminii solare etc.

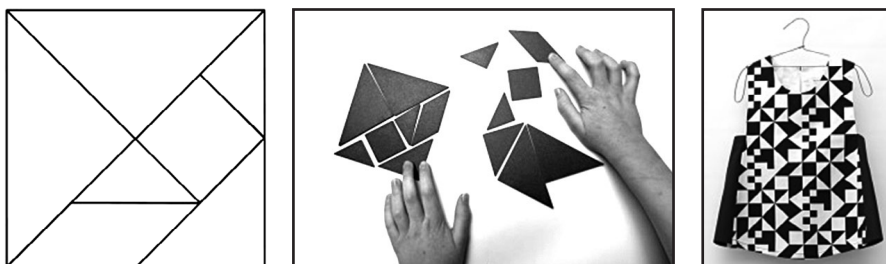
Sugestii de jocuri didactice

Jocul SMS

Fiecare elev scrie pe o foiță câte o întrebare la tema lecției. Împăturesc foițele și le pun într-un bol, amestecându-le, apoi fiecare extrage câte o fișă și răspunde la întrebarea aleasă.

Tangram – jocul celor șapte figuri

Cele șapte figuri sunt de mărimi diferite și se obțin prin împăturirea unui pătrat într-un mod anumit:



Se propune elevilor să utilizeze aceste figuri geometrice pentru design-ul unui produs anume și să-l decoreze cu jocuri *Tangram*.

Instalații

Conform DEX-ului limbii române, **Instalația** este o modalitate de exprimare în arta vizuală contemporană, în care se utilizează diverse materiale dispuse tridimensional în spațiu, pentru a oferi spectatorului o experiență particulară inedită în circumstanțe

determinate. Instalația nu este limitată la spațiul unei galerii, ci se poate manifesta prin combinarea diverselor medii de exprimare în orice spațiu public sau privat. Deci, instalațiile prezintă o formă de artă contemporană, bazată pe organizarea/combinarea/aranjarea elementelor sale (obiecte sau materii) într-un cadru expozițional. Instalațiile artistice pot fi instalate în spațiul liber, permițând omului să se afle printre ele. Astfel, instalațiile pot fi adaptate mediului înconjurător și pot fi create pentru un loc anume: în natură, într-un local, în curtea școlii, în stradă etc. Plasticienii creează în natură și împreună cu natura, realizând lucrări din zăpadă, gheață, jeturi de apă, nisip, frunze, flori. Uneori, aceste instalații sunt de scurtă durată (se topesc, sunt suflate de vânt etc.), de aceea, ele sunt fotografiate și utilizate pentru alte forme de prezentare. Instalațiile pot fi și video sau sonore, fiind compuse din proiecții luminoase sau instalații sonore, sau pot deveni interactive, care reacționează la comportamentul omului. În zilele noastre artiștii dispun de multiple mijloace materiale pentru a-și crea propriile opere de artă, inclusiv instalații.

Pentru activitatea didactică din cadrul clasei a VII-a, unitatea de conținut **Alfabetizare vizuală, Relația om – natură în artele vizual-plastice** include tehnica artistică **instalația**, care va permite să creăm **produsul lucrare tridimensională/sculptură/asamblare**.

Ținând cont de propunerile din **Activități de explorare-investigare**: relația om – natură – în mediul natural (peisaj-natură/fotografie artistică); în mediul artificial (peisaj/ imagine plastică; peisaj-landșaft; peisaj-arhitectură etc.), vom propune elevilor să percepă altfel natura, creând o instalație.

Astfel, proiectul de creare a instalației **Artă în curtea școlii** va avea mai multe etape:

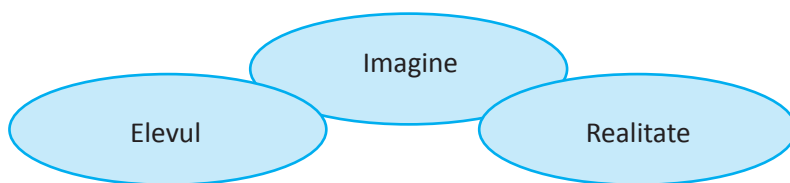
- cercetarea primară va conține informația pe care elevii o vor colecta individual, în baza observațiilor (dimensiunile curții școlii, speciile copacilor din curte etc.);
- cercetarea secundară reprezintă informația despre confecționarea unei instalații, selectată din diverse surse (cărți, reviste, internet);
- stabilirea planului de creare a instalațiilor, fixând materialele utilizate, locul amplasării;
- amplasarea instalațiilor poate deveni un eveniment cultural pentru întreaga comunitate școlară.

Acest tip de instalație are drept scop să provoace reflecții, să sensibilizeze cu referire la tema ecologică, abordată în demers de creație. De aceea, o instalație creată de elevi va pune în valoare percepția, sensibilitatea sau preocupările noastre cotidiene.

3.3. Analiza și observarea operelor de artă plastică

O incursiune în lumea vizualului ne dezvăluie importanța studierii domeniului care cuprinde atât picturi rupestre, picturi impresioniste, oglindiri în ape limpezi, filme, afișe, televiziune, desene, ilustrații, video, scheme, fotografii alb-negru sau color, cât și imagini laser tridimensionale, imagini virtuale, imagistică științifică (radiografie, electrocardiogramă) etc. Imaginea poate fi totul – imagine vizuală sau fabricată, naturală, iconică, abstractă, artistică. Astăzi, arta vizuală are caracter de masă, mizează pe majoritatea consumatorilor, stimulează divertismentul în artă. Cunoașterea, înțelegerea, descifrarea imaginii este esențială pentru omul care vrea să gândească liber, dar cu responsabilitate, într-o societate democratică. De aceea, importanța și ponderea educației plasti-

ce/vizuale trebuie să crească, iar profesorul de *Educație plastică* este cel ce trebuie să-l ajute, să-l învețe pe elev nu să privească, ci să vadă (să analizeze, să descrie, să recompună, să creeze) imagini de orice natură. Din întâlnirea privirii cu lumea, a ochiului cu lucrurile înconjurătoare s-au născut și se nasc imaginile:



În cadrul *activităților de explorare – investigare*, profesorul va întreține conversații cu elevii în scopul evidențierii conținuturilor curriculare, formând competența de comunicare orală într-un limbaj specific artei vizual-plastice.

Pentru analiză și observare pot fi propuse următoarele opere de artă plastică:

Clasa a V-a

Constantin Brâncuși, *Domnișoara Pogany*; Alexandru Plămădeală, *Monumentul lui Ștefan cel Mare și Sfânt*; Ion Țuculescu, *Păsări enigmatice*; Igor Vieru, *Vânt de primăvară, Mărțișor, Amândoi*; Eleonora Romanescu, *Toamna în sat*; Andrei Sârbu, *Dimineața, Sonet*; Valentina Rusu-Ciobanu, *Emil Loteanu*; Leonardo da Vinci, *Cina cea de taină*; Rafael, *Madona Sixtină*; Henri Matisse, *Armonie în roșu*; Van Gogh, *Căpițe, Arbore (linia)*; Claude Monet, *Ceața dimineții*.

Clasa a VI-a

Statuete din cultura Cucuteni-Tripolie; Anatol Rurac, *compoziție*; Alexandru Bernadazzi, *biserica Sf. Pantelimon*; Lazăr Dubinovschi, *bustul lui Mihai Eminescu*; Mihai Greco, *Tripticul, Istoria unei vieți*; Glebus Sainciuc, *Măști*; Nicolae Grigorescu, *Portret de țărăncuță*; Edvard Munch, *Strigătul*; Jean Dubuffet, *Sculptură spațială*; Paul Gauguin, *Peisaj din Arles*; Paul Cézanne, *Natură statică*; Caravaggio, *Coș cu fructe*; Claude Monet, *Impresie, Răsărit de soare*.

Clasa a VII-a

Auguste Baillayre, *Portretul soției*; Vladimir Ocușco, *La arat*; Nina Arbore, *Portret de femeie cu câine*; Andrei Mudrea, *Casă la Butuceni*; Mihai Potârniche, *Acasă/foto*; Sabin Bălașa, *Linște*; Rafael, *Fecioara cu sticlete*; Leonardo da Vinci, *Mona Lisa*; Auguste Rodin, *Gânditorul*; Henri Matisse, *Dans*; Claude Monet, *Femeie cu umbrelă, întoarsă spre stânga*; Johannes Vermeer, *Fata cu cerceș de perla*; Henri Fantin-Latour, *Atelierul din Batignolles*; Patric Dougherty, *Vârtejuri*; Van Gogh, *Floarea soarelui*.

* Pe parcursul anului școlar se vor alege 3-4 opere la discreția profesorului.

Varianta 1. Analiza operei de artă

Model orientativ:

Denumirea operei: **Mărțișor**

Autorul: **Igor Vieru**



Subiectul operei:

*redarea
primăverii*

Genul operei:

*compoziție
figurativă, pictură*

**Materiale,
instrumente și
tehnica folosită:**

*pânză, pensule și
vopsele de ulei*

**Limbajul vizual-
plastic utilizat:**

*culori, forme, linii,
pete cromatice
etc.*

Exprimă fidelitate și căldură față de mediul înconjurător printr-un peisaj frumos de primăvară, promovând tradițiile și valorile poporului nostru prin reprezentarea chipului unei tinere care agață un mărțișor de ramul copacului. Mesajul: renașterea naturii, redat prin simbolul primăverii – mărțișorul, ilustrarea legăturii dintre om și natură.

**ÎNTREBĂRI
ORIENTATIVE:**

Care elemente ale tabloului ți se par importante?

Ce simbolizează mărțișorul?

Ce emoții trezește opera dată?

Ce culori a utilizat autorul?

Ce părere ai despre această lucrare?

Analiza operei de artă poate începe prin crearea situațiilor de problemă și stimulare a gândirii critice. În acest scop, elevilor li se va propune să exploreze o imagine/reproducere a operei de artă și să ofere răspuns la întrebări/sarcini propuse, de exemplu:

Varianta 2. Analiza operei de artă

Primele reacții, primele impresii:

- Ce observi în imagine? Pe cine sau ce?
- Ce observi în prim-plan?
- Ce observi în planul secundar?
- Ce mesaj transmite imaginea?

Situarea în spațiu și timp (cronologic, meteorologic):

- Cum crezi, unde poate avea loc acțiunea din imagine?
- Când a fost realizată imaginea? În ce secol? În ce an?
- Acțiunea se desfășoară în trecutul apropiat sau în cel îndepărtat?

Culori predominante:

- Ce culori predomină în imagine? Care este semnificația culorilor din imagine?

Identificarea unui personaj din imagine:

- Ce vârstă credeți că are personajul?
- Ce calități credeți că are?
- Prin ce se deosebește de alte personaje?
- Descrie portretul fizic/moral al personajului.
- Identifică emoțiile personajului din imagine.
- Cum crezi, ce moment important din viața personajului reprezintă imaginea dată?

Senzații:

- Ce se aude? (muzică, zgomote, sunete, conversații etc.)
- Ce se simte prin miros? (parfumuri, mirosuri, esențe, emanații etc.)
- Ce ți se pare neobișnuit în această imagine? Argumentează.

Motivația artistului:

- Cum crezi, cine a realizat această imagine? De ce?
- Ce sentimente îți transmite această imagine?
- Ce putem învăța din imaginea dată, din situația prezentată în imagine?
- Ce informații desprindem din imaginea dată?
- Ce a dorit artistul să arate sau să dovedească?
- Intitulează imaginea. Argumentează titlul.

Intertextualitate:

- Citește informația despre această pictură. Comentează titlul dat de pictor. Intitulează altfel imaginea.

3.4. Strategiile și instrumentarul de evaluare a rezultatelor învățării

Evaluarea reprezintă o componentă intrinsecă a predării și a învățării. Se recomandă, cu prioritate, abordarea modernă a evaluării, ca activitate de învățare.

Evaluarea criterială prin descriptorii prezintă un sistem de eficientizare permanentă și diferențiată a predării, învățării și evaluării prin introducerea criteriilor și a descriptorilor, fără acordarea notelor. *Descriptorii* sunt criterii calitative de evaluare, care descriu modul de manifestare a competențelor elevului și permit determinarea gradului de realizare a acestora (minim, mediu, maxim). În conformitate cu nivelul atins, descriptorii permit acordarea de calificative (suficient, bine, foarte bine).

Obiectul evaluării în școală îl constituie rezultatele școlare individuale ale copilului. *Rezultatele școlare* includ un spectru larg: de la achizițiile elevilor în domeniul cognitiv (cunoștințe, priceperi, capacități, abilități) până la întregul spectru de comportamente, care contribuie la dezvoltarea personalității elevului (comportamente școlare din plan afectiv și psihomotor, deprinderi autoevaluative etc.).

Produsul școlar recomandat de curriculumul la *Educație plastică* reprezintă un rezultat școlar proiectat pentru a fi realizat de către elev și pentru a fi măsurat, apreciat de către cadrul didactic, de către însuși elevul, de către colegi și, eventual, părinți.

Pentru a proiecta procesul evaluării și pentru a elabora instrumente de evaluare, cadrul didactic trebuie să selecteze produsul(ele) relevant(e) din lista celor recomandate de curriculum. Se admite și propunerea unui produs opțional, în corespundere cu unitățile de competență(e) supusă(e) evaluării, prin corelare cu conținutul de învățare și cu activitățile de învățare – evaluare recomandate.

Tabelul 1. Proiectarea evaluărilor la *Educația plastică*, cl. a V-a – a VII-a

Unități de conținut (module)	Nr. de ore/ unitate	Evaluări		
		EI	EF	ES
Semestrul I				
1. Alfabetizare vizuală	6	1	1	
2. Limbajul vizual-plastic	9	1	1	1
Total semestrul I	15	2	2	1
Semestrul 2				
3. Compoziție și design	9	1	1	
4. Istoria artelor plastice	5	1	1	
5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive	3			1
Total semestrul II	17	2	2	1
<i>Ore la discreția cadrului didactic</i>	2			
Total anual	34	4	4	2

Descrierea succintă a produselor școlare

P1. Lucrare vizual-plastică: se utilizează materiale, ustensile, tehnici specifice pentru *desen/imprimare/pictură/colaj/modelare/asamblare*; este rezultatul exersărilor din cadrul activităților practice, cu aplicarea elementelor de limbaj plastic, a mijloacelor de expresie plastică și a tehnicilor de artă. Astfel de lucrare plastică poate fi creată în rezultatul exercițiilor-joc cu utilizarea creionului simplu, a creioanelor colorate, a cariocilor; prin imprimarea/aplicarea petelor colorate spontane, cu obținerea formelor spontane prin dirijare, suflare, presare, monotipii, pictură în acuarelă/guașe; modelarea formelor tridimensionale; asamblarea formelor spațiale.

P2. Lucrare vizual-plastică utilizând elemente de limbaj vizual-plastic: va întruni elemente de limbaj plastic specifice: *grafică alb-negru* – puncte, linii, forme de diverse mărimi, grosimi, poziții etc; *pictură* – culori calde/reci, complementare, contraste de culoare etc.

P3. Lucrare vizual-plastică utilizând elemente de design grafic: emblemă, pliant, carte poștală/poster. Acest tip de lucrare poate avea dimensiuni diferite: mici, în cazul creării unei embleme/cărți poștale, sau mari, când se va organiza un poster.

P4. Compoziție plastică/decorativă: este organizarea armonioasă a elementelor de limbaj plastic (puncte, linii, forme, culoare) într-un spațiu plastic, construită în baza anumitor principii; exprimă conținutul lucrării și alcătuiesc integritatea ei, creând o formă unitară. Pentru realizarea compoziției plastice/decorative, elevul trebuie să cunoască elementele de limbaj plastic, mijloacele de expresie specifice, tehnicile și materialele de artă, legăturile compoziționale: ritm, echilibru, simetrie etc.

P5. Compoziție grafică/picturală/sculpturală/instalații: este organizarea armonioasă a limbajului vizual-plastic într-un spațiu plastic (plan sau spațial), construită în baza anumitor principii compoziționale, ținând cont de genurile de artă specifice (grafică, pictură, sculptură, instalație).

P6. Test practic reprezintă un instrument de evaluare complex, format dintr-un ansamblu de sarcini de lucru (probe practice, întrebări sau sarcini numite itemi), ce permite măsurarea și aprecierea nivelului de performanță al elevilor, precum și a nivelului de formare și dezvoltare a unor capacități și competențe de diversă natură. Testul practic va propune elevului să rezolve ceva; să completeze o imagine, să verifice corectitudinea unei afirmații/relații; să stabilească o identitate, o dependență sau să indice o caracteristică; să completeze un text cu lacune etc. La realizarea testului pot fi folosiți itemi: obiectivi (cu alegere duală, multiplă, de tip pereche), semiobiectivi (cu răspuns scurt, întrebări structurate).

P7. Proiect individual/de grup: reprezintă „o metodă complexă de evaluare, individuală sau de grup, recomandată pentru evaluarea sumativă”. Elaborarea proiectului necesită o perioadă mai mare de timp (câteva zile sau câteva săptămâni) și poate fi o sarcină de lucru individuală sau de grup. Evaluarea proiectului implică raportarea atât la calitatea produsului, cât și la calitatea procesului, a activității elevului. În acest sens, este necesar ca profesorul să formuleze criterii clare, care asigură o evaluare obiectivă, și să le comunice elevilor.

P8. Lapbook: un produs care îi ajută pe elevi să sintetizeze amuzant și distractiv ceea ce au studiat la diferite discipline. Totul începe cu alegerea unui subiect din practică, având la bază mape/dosare din carton. Cu cât sunt mai diversificate și colorate materialele de lucru, cu atât este mai atractiv produsul finit. Elevii au libertatea de a-și alege singuri modalitatea de expunere a informațiilor și își pot manifesta creativitatea în diverse moduri. Un lapbook este ca un portofoliu realizat prin atașarea pe un suport de carton de dimensiunile unei mape A4 sau A3, a unor minicărțile care cuprind elementele esențiale ale temei studiate. Un lapbook are multe imagini și este plin de culoare. Lapbook-ul, drept produs final, va arăta ca o broșură interactivă, dotată cu materiale de afișare pliate, care oferă un spațiu interactiv de desene, povești grafice, diagrame, jocuri, ghicitori, benzi desenate, întrebări și răspunsuri, curiozități din orice subiect studiat, toate fiind adunate, lipite și creativ afișate; prezintă o creație originală, diferită în funcție de creator și subiect.

P9. Portofoliu/album tematic: reprezintă un album (eventual digital) executat de către elev/elevi la o temă/un subiect. Acesta presupune studierea mai aprofundată a temei/subiectului în scopul soluționării unor probleme artistice, de creație, de cercetare/descoperire etc. Portofoliul/albumul poate include imagini, reproduceri, fotografii, informații, poate oferi răspunsul la una sau mai multe întrebări, poate cuprinde o descriere, o caracterizare (în baza anumitor repere), rezultatele unui proiect de cercetare, o apreciere artistică/valorică, o descriere a unor experiențe speciale etc. Portofoliul/albumul are o temă și puncte de reper pentru executare.

P10. Portofoliu de progres: este o selecție a lucrărilor reprezentative/tematice, care pun în evidență progresul elevului în învățarea școlară, în funcție de obiectivele propuse; un instrument de evaluare complet, ce include rezultatele relevante obținute prin celelalte metode și tehnici de evaluare. Aceste rezultate sunt probe scrise, practice, teste, fișele de evaluare, autoevaluare etc., precum și sarcini specifice disciplinei *Educație plastică*. Se recomandă ca fiecare elev să dețină un portofoliu de performanță școlară/album tematic bazat pe produsele evaluate. Totalitatea lucrărilor cumulate în portofoliu pe durata anului de studiu definește dezvoltarea achizițiilor elevului și exprimă ceea ce știe elevul (ca informație), precum și ceea ce știe să facă în mod concret, practic.

P11. Expoziție/vernisaj personal(ă) de grup: este o prezentare organizată, publică a lucrărilor de artă plastică, a unor produse selectate (lucrări plastice, compoziții plastice) pentru a pune în lumină specificul unei activități. Profesorul, împreună cu elevii, selectează lucrările plastice ale unui elev (expoziție personală) sau ale unui grup de elevi (colectivă). Expoziția poate deveni un eveniment cultural important, care poate fi admirat de comunitatea școlară, de către profesori, părinți, fiind în același timp un produs școlar recomandat pentru evaluarea finală.

P12. Mesaj argumentativ (oral/scris): metodă de comunicare orală, bazată pe limbajul verbal. Conținutul mesajului argumentativ poate fi organizat sub formă de informare, descriere, explicație, argumentare etc. În mesajul argumentativ poate fi utilizată terminologia specifică disciplinei/modulului, pot fi caracterizate/comparate caracteristicile specifice (materiale, instrumente, tehnici etc.), poate fi argumentată opinia/attitudinea față de genul de artă preferat. Mesajul argumentativ al elevului depinde de felul în care cadrul didactic formulează întrebarea/cerința/sarcina.

P13. Referat (scris/în format digital): este darea de seamă, scrisă sau în format digital, asupra unei opere de artă, a unei activități ale artiștilor plastici, moduri/tipuri de pictură, sculptură etc.; raport de câteva rânduri scrise în baza unei cercetări din domeniul artelor plastice. Referate recomandate: *creația unor pictori, operele acestora, semnificația culorilor etc.*

P14. Prezentare (orală/electronică): este o conversație animată asupra unui subiect sau asupra unei teme. Avantajele acestui produs școlar constă în: interacțiunea directă a elevului cu profesorul, cu colectivul clasei; posibilitatea de a alterna întrebările în funcție de calitatea răspunsului; posibilitatea justificării/argumentării răspunsurilor. În funcție de dotarea atelierului de artă/a sălii de clasă, prezentarea poate fi și electronică.

Tabelul 2. PRODUSE ȘCOLARE RECOMANDATE ȘI CRITERII DE SUCCES

Nr. prod.	Denumirea produsului	Criterii de succes
P1	Lucrare vizual-plastică utilizând materiale, ustensile, tehnici specifice pentru desen/ imprimare/ pictură/colaj/ modelare/ asamblare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recunosc specificul lucrării plastice propuse; 2. Utilizez diverse materiale și instrumente de artă în realizarea lucrării bidimensionale/tridimensionale; 3. Realizez lucrări într-un mod creativ; 4. Apreciez activitatea realizată și produsul/lucrarea plastică; 5. Aplic subiectul.
P2	Lucrare vizual-plastică utilizând elemente de limbaj vizual-plastic	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identific elementele de limbaj vizual-plastic; 2. Selectez adecvat materialele și instrumentele de artă specifice elementelor de limbaj vizual-plastic propuse; 3. Realizez o lucrare practică cu linii, puncte, forme abstracte/realiste sau în culori; 4. Realizez subiectul lucrării într-un mod individual și creativ. 5. Apreciez activitatea/produsul obținut.
P3	Lucrare vizual-plastică utilizând elemente de design grafic: emblemă, pliant, carte poștală/poster	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posed cunoștințe elementare despre programa de desen la computer; 2. Aplic unele elemente vizual-plastice în elaborarea unui produs digital; 3. Elaborez un produs de design grafic/digital; 4. Prezint produsul cu descrierea etapelor de realizare.
P4	Compoziție plastică/decorativă	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disting compoziția plastică/decorativă; 2. Aplic scheme de compunere a elementelor de limbaj vizual-plastic, materiale și tehnici potrivite; 3. Realizez creativ compoziția plastică/decorativă, respectând tema/subiectul propus; 4. Comentez aspectul estetic al compoziției; 5. Descriu mesajul artistic; 6. Apreciez activitatea/produsul.

P5	Compoziție grafică/ picturală/ sculpturală/ instalații	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disting compoziția grafică/picturală/sculpturală/instalațiile; 2. Aplic scheme de compunere a elementelor de limbaj vizual-plastic, materiale și tehnici potrivite; 3. Realizez creativ compoziția grafică/picturală/sculpturală/instalații respectând tema/subiectul propus; 4. Comentez aspectul estetic al compoziției; 5. Descriu mesajul artistic; 6. Apreciez activitatea/produsul realizat.
P6	Test practic	<ol style="list-style-type: none"> 1. Citesc cu atenție sarcinile propuse în test; 2. Realizez sarcinile propuse selectând/asociind/clasificând/interpretând/creând răspunsuri corecte; 3. Verific realizarea sarcinilor.
P7	Proiect individual/de grup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stabilesc (împreună cu colegii) tematica, volumul proiectului și timpul în care îl voi (vom) realiza; 2. Pun în discuție idei și contribui cu informații relevante; 3. Stabilesc activitatea, formatul, suportul, materialele și instrumentele adecvate proiectului; 4. Apelez la diverse surse informaționale: foto, audio/vizuale pentru realizarea scopului propus; 5. Realizez proiectul în termenii stabiliți; 6. Prezint proiectul cu descrierea etapelor de cercetare.
P8	Lapbook	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizez tema/subiectul clar și vizibil, sub formă de carte sau digital; 2. Scriu corect denumirile și noțiunile, expun conținutul interesant, interactiv; 3. Structurez compozițional imaginile, textul și elementele de design; 4. Descriu/prezint etapele de realizare a lapbook-ului; 5. Argumentez alegerea conținutului, a materialelor pentru transmiterea mesajului artistic.
P9	Portofoliu: album tematic	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selectez/stochez lucrările plastice originale, reproduceri sau lucrări în format digital; 2. Grupez lucrările, conform tematicii/tehnicii/materialelor specifice; 3. Comentez mesajul artistic al lucrărilor; 4. Prezint lucrările în original sau în variantă digitală pentru demonstrarea abilităților organizatorice.
P10	Portofoliu de progres	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alcătuiesc, completez un portofoliu demonstrând progresul; 2. Respect structura propusă; 3. Completez portofoliul cu conținuturi/terminologie variate, specifice artei plastice/vizuale; 4. Prezint un conținut din portofoliu și reflecțiile personale.
P11	Expoziție/ vernisaj personal(ă)/de grup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identific, selectez lucrări plastice proprii/ale colegilor; 2. Stabilesc locul unde se va desfășura expoziția; 3. Anunț un generic al expoziției; 4. Gândesc un aspect estetic al expoziției; 5. Prezint expoziția.

P12	Mesaj argumentativ (oral/scriș)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alcătuiesc enunțuri care exprimă clar opinia mea; 2. Susțin opinia cu argumente; 3. Utilizez terminologia specifică disciplinei corect și adecvat; 4. Identific aspectele artistice în reproduceri de artă/imagini plastice; 5. Expun coerent și clar fiecare gând.
P13	Referat (scriș/în format digital)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selectez materiale informaționale la tema propusă; 2. Redactez foaia de titlu, cuprinsul; 3. Descriu conținutul; 4. Completez referatul cu informații vizuale; 5. Prezint, utilizând diverse forme de prezentare.
P14	Prezentare (orală/electronică)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respect tema propusă; 2. Expun coerent și clar fiecare gând; 3. Respect ordinea ideilor; 4. Utilizez terminologia specifică și expresii potrivite; 5. Stabilesc și mențin contactul vizual cu colegii.

Sunt adecvate, totodată, și metodele de evaluare alternativă, precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, urmărind progresul personal; autoevaluarea; evaluarea reciprocă, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile elevilor și să stimuleze, în același timp, dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, adaptate vârstei. Una dintre metodele alternative/complementare este autoevaluarea.

Autoevaluarea presupune:

- prezentarea sarcinii de lucru (produsului) și a criteriilor de evaluare;
- încurajarea elevilor de a-și pune întrebări referitoare la modul de realizare a sarcinii (conștientizarea criteriilor);
- aplicarea controlată a unor grile de autoevaluare;
- încurajarea evaluării în cadrul grupului sau al clasei (evaluarea reciprocă);
- completarea unui chestionar la sfârșitul unei sarcini de lucru importante.

Autoevaluarea necesită valorificarea rezultatelor prin:

- compararea acestora cu alte informații obținute de către învățător, prin intermediul altor metode de evaluare;
- inserarea lor în portofoliul elevului;
- prezentarea periodică a acestora părinților, alături de alte informații, pentru a oferi o imagine cât mai completă asupra evoluției elevului.

O metodă de evaluare interactivă, care poate fi folosită pentru evaluarea reciprocă, este metoda *cadrelor cu expresii lacunare*. Expresiile vizează prezentarea *punctelor forte și a celor slabe*, propunerea de *recomandări* pentru îmbunătățirea rezultatului și de *felicități* cu urări pozitive. Exemple de expresii lacunare sunt prezentate în tabelul ce urmează:

Puncte forte	Puncte slabe
Reușit s-a dovedit a fi... Ceea ce impresionează... Am admirat în lucrarea dată... Apreciez... Este demn de admirat...	A fost neclar momentul... Am o neclaritate... E mai greu să înțeleg... M-a pus pe gânduri... Vreau să precizez... Mi s-a părut dificil de înțeles... Am depistat unele greșeli...
Recomandări	Felicități
Ți-aș recomanda... Îți propun să... Ar fi bine dacă... Sunt de părerea că... E bine să acorzi atenție la... Va trebui să ții cont de...	Lucrarea ta merită o apreciere înaltă. Te felicit pentru... Îți doresc și alte realizări frumoase... Sincere felicitări... Excelent și felicitări! Mă bucur pentru tine!

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare, a competențelor dobândite de către elevi și în contexte non-formale sau informale. Evoluția elevului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. Pe parcursul întregii activități de învățare și evaluare, va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui elev.

BIBLIOGRAFIE

Cadrul legal și normativ

1. *Cadrul de referință al curriculumului național*, aprobat prin Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 432 din 29 mai 2017.
2. *Codul Educației al Republicii Moldova*, modificat LP138 din 17.06.16, MO184-192/01.07.16 art.401, intrat în vigoare din 01.07.16.
3. *Concepția educației în Republica Moldova*, 2000.
4. *Curriculum la disciplina Educație plastică*: Chișinău, ME, 2010.
5. *Curriculum pentru învățământul primar*, aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum, Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1124 din 20 iulie 2018.
6. *Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar*, aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum, Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1124 din 20 iulie 2018.
7. *Legea Republicii Moldova cu privire la Drepturile Copilului*, nr. 338-XIII din 15 decembrie 1994.
8. *Metodologia de evaluare criterială prin descriptori la disciplinele Educație muzicală, Educație plastică, Educație tehnologică și Educație fizică, clasa a V-a*, aprobată la Consiliul Național pentru Curriculum, Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1324 din 08 septembrie 2018.
9. *Strategia de dezvoltare a educației pentru anii 2014-2020 „Educația 2020”*, publicată: 21.11.2014 în Monitorul Oficial nr. 345-351; art. nr. 1014.
10. *Standarde de eficiență a învățării*, Ministerul Educației al Republicii Moldova, 2012.
11. *Strategia Moldova Digitală 2020*, publicată: 08.11.2013 în Monitorul Oficial Nr. 252-257, art. nr. 963.
12. *Strategia Națională Educație pentru toți*, publicată: 15.04.2003 în Monitorul Oficial nr. 070, art. nr. 441.

Studii/rapoarte

13. *Evaluarea curriculumului național în învățământul general. Studiu*. Chișinău: MECC, IȘE, 2018.
14. Bucun N., Guțu Vl., Ghicov A. [et al.] *Evaluarea curriculumului școlar. Ghid metodologic*. Chișinău: IȘE, 2017.

Literatură în domeniu

15. Arnheim R. *Arta și percepția vizuală: o psihologie a văzului creator*. Iași: Polirom, 2011.
16. Ausubel D. *Învățarea semnificativă*. Iași: Polirom, 2001.
17. Bocoș M. *Instruirea interactivă*. Iași: Polirom, 2013.
18. Botez-Crainic A. *Istoria artelor plastice*. Vol. I-IV. București: R.A., 1998.
19. Brigalda-Barbas E. *Evoluția picturii de gen din Republica Moldova*. Chișinău, 2002.
20. Cartaleanu T., Cosovan O. ș.a. *Formarea de competențe prin strategii didactice interactive*. Chișinău: C. E. Pro Didactica, 2008.
21. Ciolan L. *Învățarea integrată*. Iași: Polirom, 2008.
22. Daghi I. *Compoziția decorativă frontală*. Chișinău: Editura-Prim, 2010.
23. Dima V. *Educație plastică*. București: Teora, 2006.

24. Guțu VI. *Curriculum educațional*. Chișinău: CEP USM, 2014.
25. Guțu VI. (coord.), Chicu V., Dandara O. [et. al.] *Psihopedagogia centrată pe copil*. Chișinău: CEP USM, 2008.
26. Heick T. *The characteristics of a highly effective learning environment* <https://www.teach-thought.com/learning/10-characteristics-of-a-highly-effective-learning-environment/>
27. Houart M. *Evaluer des compétences... Oui mais comment?* Département Éducation et technologie (UNamur), 2001.
28. Joița E. (coord.) *Profesorul și alternativa constructivistă a instruirii*. Craiova: Universitaria, 2007.
29. Mardare M. *Fascinația culorilor*. Chișinău: Ruxanda, 2007.
30. Morel M. *AbeCedar. Cum să înțelegem arta de azi*. Quebec: Editions Peisaj, Cote Saint-Luc, Canada, 2013.
31. Pâslaru VI. *Educația artistic-estetică: reconstituirea esenței*. În: *Educația prin artă în învățământul preuniversitar*. Materialele Conferinței Republicane, 8-9 decembrie 2001, Comisia Națională a RM pentru UNESCO, Ministerul Învățământului din RM, Chișinău: Grafema Libris, 2002.
32. Pogolșa L., Bucun N. [et al] *Monitorizarea procesului de implementare a curriculumului școlar*. Chișinău: IȘE, 2011.
33. Stan L. *Educația plastică*, ghid metodologic. Aramis, 2003.
34. Șușală I., Petric G., *Educația vizuală de bază*. București: Humanitas, 2009.
35. Șușală I. *Estetica și Psihopedagogia Artelor Plastice*. București: Sigma, 2000.
36. Tricolici O., Braghîș M. *Tehnici de lucru: Ghid metodologic pentru învățători, părinți și elevi*. Chișinău: Ed. Interprint, 2008.

Adrese web utile:

1. http://bibliotecascolara.ro/Elena_Taralunga/Modalitati_de_dezvoltare_a_capacitatilor_creatoare.pdf
2. <http://www.uamsibiu.ro/studenti/docs/cursuri/3/PIPP-abilitati-practice.pdf>
3. http://www.academia.edu/4289363/93039305_Educatie_Plastica_Si_Metodica
4. http://www.banaterra.eu/romana/files/imaginea_vizuala.pdf