

MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA

CURRICULUM NAȚIONAL

ARIA CURRICULARĂ

ARTE

DISCIPLINA

EDUCAȚIE PLASTICĂ

clasele V-VII

Chișinău, 2019

Aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum, proces-verbal nr. 22 din 05.07.2019

PRELIMINARII

Curriculumul la disciplina „Educație plastică” pentru clasele V-VII (în continuare – *Curriculumul*), alături de manuale, ghiduri metodologice, softuri educaționale etc., face parte din ansamblul de produse/ documente curriculare și reprezintă o componentă esențială a *Curriculumului Național*.

Elaborat în conformitate cu prevederile *Codului Educației al Republicii Moldova* (2014), *Cadrului de referință al Curriculumului Național* (2017), *Curriculumului de bază: sistem de competențe pentru învățământul general* (2018), 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, 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, precum: 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 a fost bazat pe paradigma dată de *Cadrul de Referință al Curriculumului Național*, 2017 [1] și s-a realizat ținând cont de:

- abordările postmoderne și tendințele dezvoltării curriculare pe plan național și cel internațional;
- necesitățile de adaptare a curriculumului disciplinar la așteptările societății, nevoile elevilor, dar și la tradițiile școlii naționale;
- valențele disciplinei în formarea competențelor transversale, transdisciplinare și a celor specifice;
- necesitățile asigurării continuității și interconexiunii dintre nivelurile și ciclurile învățământului general: educația timpurie, învățământul primar, învățământul gimnazial și învățământul 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* ciclului gimnazial de învățământ [1, p. 27-32]: evidențierea în cadrul competențelor specifice a valorilor și atitudinilor formate preponderent prin disciplină;
 - promovarea activităților centrate pe elev, de învățare (inter)activă, experiențială, prin sarcini de lucru, prin proiecte, studii de caz, în combinație judicioasă cu tipuri de activități specifice educației plastice a elevilor de vârsta 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 competențe în contextul dinamic al formării competențelor specifice pe unități de învățare, pe clase;
- eșalonarea sistemelor de finalități preconizate pentru sfârșitul fiecăreia dintre clasele V-VII, care vor conduce progresiv elevii spre dobândirea competențelor specifice disciplinei;
- reconfigurări, optimizări, descongestionări 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.

Curriculumul cuprinde următoarele componente structurale: **Preliminarii; Repere conceptuale; Administrarea disciplinei; Competențele specifice disciplinei; Unități de învățare; Repere metodologice de predare-învățare-evaluare; Bibliografie.**

Curriculumul are următoarele funcții:

- de conceptualizare a demersului curricular specific disciplinei „Educație plastică”;
- 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 (având 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 de realizare 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 școlare 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 suporturi didactice au obligațiunea de a respecta integral cerințele și recomandările *Curriculumului* în elaborarea conținuturilor și 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.

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 include oricare dintre artele vizuale, inclusiv cele plastice.

I. REPERE CONCEPTUALE

I.1. Curriculumul la disciplina „Educație plastică” pentru clasele V-VII: 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.

- Ca și concept, *Curriculumul* „conferă” rolul 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 trei niveluri.

A. Competențele-cheie/transversale/transdisciplinare se formează și se dezvoltă progresiv și gradual pe niveluri și cicluri de învățământ. Competențele-cheie constituie o categorie curriculară esențială, fiind definite la un nivel înalt de abstractizare și generalizare (v. 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 competențe sunt constituente ale competențelor și facilitează formarea competențelor specifice, reprezentând etape/ pietre de temelie în achiziționarea/ construirea acestora. Unitățile de competențe se formează și se dezvoltă pe parcursul unităților de învățare, anilor de studii.

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

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

- În sens larg, sistemul de conținuturi ale *Curriculumului* reflectă cele patru 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 competențe 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, conținuturi, activități și produse de învățare recomandate sunt strâns corelate între ele, generând **unitățile de învățare**, eșalonate pe parcursul temporal al 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 pe o

„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

perioadă de timp și se finalizează prin evaluare. Curriculumul propune cinci 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, diferențierii, 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.

I.2. Curriculumul la disciplina „Educație plastică” pentru clasele V-VII: de la instruire în arte – la educație prin și pentru valorile artei

Disciplina „Educație plastică” prezentată/ valorificată în plan pedagogic în *Curriculumul*, are un rol important în formarea/ dezvoltarea personalității elevilor, în formarea unor competențe necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții, dar și 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 vizual-plastice, în contextul educației artistico-estetice a elevilor.**

Tradițional, educația plastică permite a dezvoltă la elevi capacitatea de a discerne între frumosul operei de artă și dezgustul kitsch-lui, le formează abilități vizuale și manuale, dezvoltă gustul artistic și imaginația creativă, dar și elementele de gândire și comunicare artistico-plastică (a înțelege și a realiza o imagine, o schiță, un proiect, a comunica în limbaj plastic ceea ce simte, gândește și trăiește). Totodată se favorizează perceperea și creația artistico-plastică prin explorarea de mijloace materiale și artistice de reprezentare vizuală, conducând la perfectarea modalităților de interacțiune a comportamentului motor și controlului vizual.

Ca o componentă a educației artistico-estetice, educația plastică implică o educație pentru sensibilitate prin sensibilizare, cultivarea gustului estetic, a spiritului de invenție și creativitate, permite valorificarea experiențelor de învățare activă prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitudinale 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, mediul vital, 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 necesară pentru a supraviețui și a comunica în era informațională.

Artele vizuale includ artele plastice, iar tehnicile și tehnologiile largesc astăzi 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, tatuaj (arta corpului), tehnici mixte (mixed media) etc. Toate acestea sunt prezente în cotidian și omul contemporan se raportează la ele. Abordarea doar a artelor plastice limitează sfera preocupărilor și intereselor, dar și a nevoilor elevilor. În secolul pe care îl traversăm, aceștia sunt expuși la o multitudine de informații și influențe, cele mai multe venind 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-plastice reperează curiozitatea și admirația pentru frumosul din viață și 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 în baza cunoștințelor teoretice.
- *Principiul percepției globale, unitare a formei și conținutului operei de artă* se referă la perceperea operei de artă plastică în integritatea formei și a mesajului, 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 unei atitudini corecte față de valorile artistice, este necesar ca elevii să vadă, prin comparație, și opere false, kitsch-uri.
- *Principiul unității percepției și 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 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, sentimentelor elevului, ceea ce dinamizează imaginația și stimulează activitatea de creare a noilor valori (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 (fig. 1).

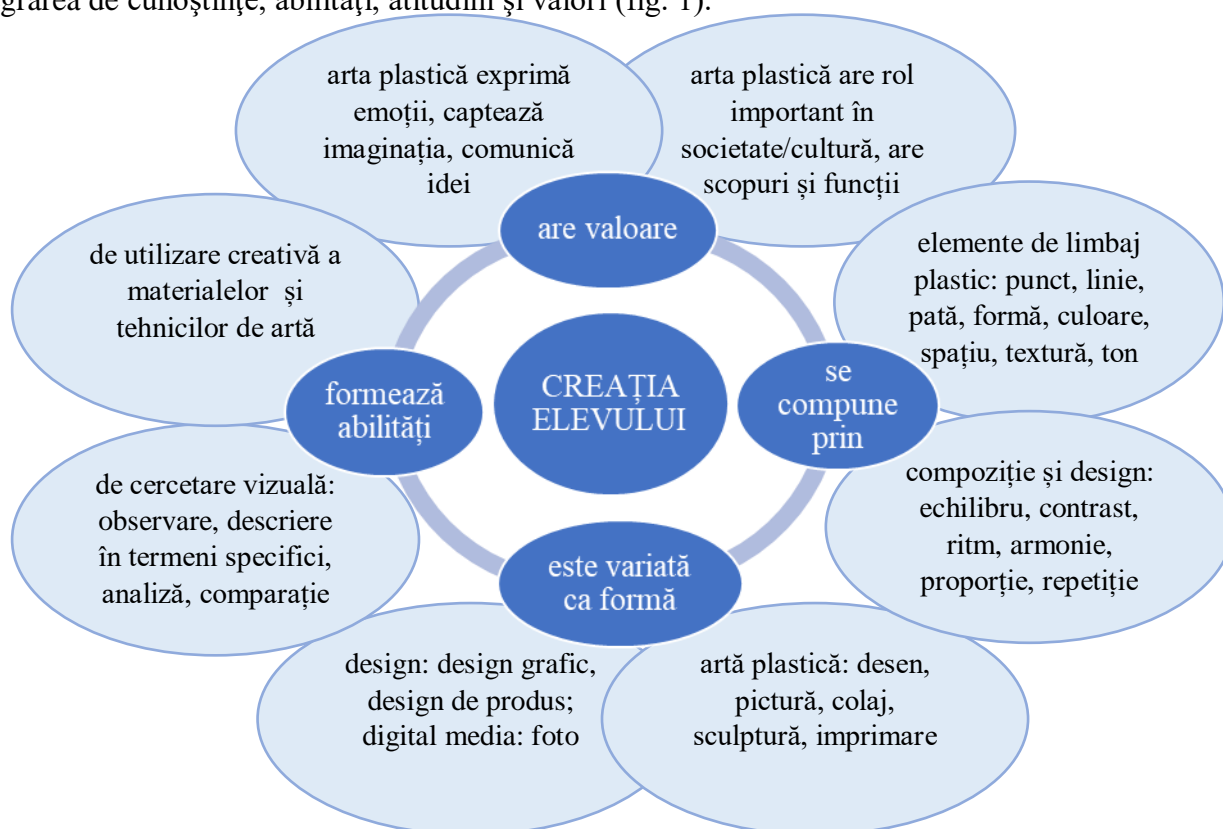


Figura 1. Valențe formative ale creației elevului în cadrul curricular al disciplinei „Educație plastică” în clasele V-VII

II. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

Statutul disciplinei	Aria curriculară	Clasa	Nr. de ore pe săptămână	Nr. 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

III. COMPETENȚELE SPECIFICE DISCIPLINEI

1. Receptarea mesajelor vizuale și artistico-plastice în contexte variate, manifestând sensibilitate pentru frumosul din viață și 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.

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

IV. UNITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

CLASA a V-a

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități și produse de învățare recomandate
1. Alfabetizare vizuală		
<p>1.1. Recunoașterea varietății imaginilor vizual-plastice în mediul înconjurător.</p> <p>1.2. Utilizarea materialelor și tehnicilor de artă pentru redarea structurilor și 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, sentimentelor și ideilor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea vizual-plastică în mediul înconjurător. Variatatea imaginilor vizual-plastice: creații plastice ale copiilor și artiștilor; design grafic; materiale publicitare; imagini digitale, foto, video etc. • Comunicarea prin imagine. • Modalități de transformare a formelor reale în imagini vizual-plastice: • structuri naturale: animale, vegetale, minerale; • fenomene ale naturii. • Modalități de reprezentare a lumii vegetale, lumii animale în imagini vizual-plastice. • Mesajul imaginii vizual-plastice: emoții, sentimente, idei. <p><i>Materiale, 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 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 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, zgârârea, 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 creații de artă.</p> <p>2.2. Aplicarea procedeele de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic pentru transmiterea ideilor, emoțiilor, sentimentelor.</p> <p>2.3 Explorarea culorilor ca mijloc de redare a stărilor afective în creații vizual-plastice.</p> <p>2.4 Aprecierea expresivității elementelor de limbaj vizual-plastic în opere de artă națională și universală.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caracteristici vizuale ale elementelor de limbaj plastic: punct, linie, formă. • Procedee de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic. Imagini desenate, pictate, digitale; obiecte modelate, sculptate, construite etc. • Amplasarea elementelor de limbaj plastic în diverse configurații: <ul style="list-style-type: none"> - punctul ca element distinct și subordonat; - linii orizontale, verticale, oblice; - forme elaborate și spontane; - pata picturală/ decorativă. • Clasificarea culorilor: cromatice și acromatice. • Spectrul culorilor cromatice. • Culori reci și calde. • Culori complementare. <p><i>Materiale, 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, polisterol, sârmă, crengi etc.; • instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; • tehnici: hașurare, amprentare, fuzionare, „glasiiu”, monotipie, stropire, modelare, asamblare etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> forme elaborate/ spontane; spectru de culori, culori complementare; tehnica „glasiiu”.</p>	<p><i>Activități de explorare-investigare</i> a elementelor de limbaj vizual-plastic în artă, mediul real, virtual:</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 crochiuri 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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 culorilor/ Ce culori preferați/ Aventura liniei/ Titirezul culorilor. <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - lucrare plastică utilizând elemente de limbaj vizual-plastic; - lucrare plastică: desen/pictură; - portofoliu; - expoziție.
<p>3. Compoziție și design</p>		
<p>3.1. Caracterizarea legităților compoziției în artele vizuale și design.</p> <p>3.2. Organizarea centrului de interes și a celui compozițional în spațiul plastic.</p> <p>3.3. Realizarea compozițiilor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției: <ul style="list-style-type: none"> - compunerea: aproape/ departe; - proporționarea: mare/ mic; - construirea. • Centrul de interes. Centrul compozițional. • Concept realist/ abstract în compoziția vizual-plastică: <ul style="list-style-type: none"> - compoziție figurativă; 	<p><i>Activități de explorare-investigare</i> a mijloacelor și procedeele artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/ virtual în artă realistă/ abstractă, compoziții figurative/ nonfigurative:</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.

<p>figurative/ nonfigurative pentru comunicarea unui mesaj vizual-plastic.</p> <p>3.4. Elaborarea produselor digitale de design grafic.</p>	<p>- compoziție nonfigurativă.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente de design grafic. Internetul - mijloc de inspirație/ creație. • Ritmul în mediul înconjurător și în arta plastică. <p><i>Materiale, 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, modelarea etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> imagine realistă, abstractă, figurativă, nonfigurativă; centru de interes.</p>	<p>- ritmul în arta plastică și în natură.</p> <p><i>Aplicații practice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de compunere a suprafeței plastice în funcție de: mărimea obiectelor/ formelor reprezentate; amplasarea ritmică a elementelor compoziționale; - experimente de proporționare, construire, îmbinare a elementelor în compoziții vizual-plastice; - valorificarea creativă a imaginilor foto/ 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>Produse 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: emblema, pliant, carte poștală.
<p>4. Istoria artelor plastice</p>		
<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:</i> operă de artă: original, reproducere, copie.</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 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:</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"> - Teatru de umbre <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mesaj argumentativ; - lapbook (eventual, în format digital): artele în antichitate.
<p>5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive</p>		
<p>5.1. Aranjarea unor creații vizual-plastice în expoziții, vernisaje.</p> <p>5.2. Colaborarea în cadrul participării la 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 de materiale publicitare (flyer, pliant, leaflet) despre valori general-umane, cu folosirea imaginilor vizual-plastice (eventual, 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>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - expoziție/ vernisaj; colaborarea în echipă.
<p style="text-align: center;">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 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 procedeele artistice; • valorifica creațiile de artă vizual-plastică în contexte educaționale/ sociale/ culturale, <p style="text-align: center;">manifestând ca atitudini și valori specifice predominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sensibilitate pentru frumosul din viață și 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. 		

CLASA a VI-a

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități și produse de învățare recomandate
1. Alfabetizare vizuală		
<p>1.1. Recunoașterea raportului obiect – spațiu în mediul înconjurător.</p> <p>1.2. Explorarea materialelor, instrumentelor și tehnicilor de artă plastică în redarea peisajului și 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>	<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 opere 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, perspectiva 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 tematice; - 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 procedeelelor în reprezentarea mediului, a omului în spațiu; - exersarea procedeelelor de realizare a diverselor peisaje, naturi 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/departate; culori calde/ reci – aproape/ departate; 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>Produse 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 creații de artă.</p> <p>2.2. Utilizarea expresivității elementelor de limbaj vizual-plastic pentru reprezentarea stărilor afective.</p> <p>2.3. Explorarea procedeelelor de transformare artistică a formei în procesul creării imaginilor vizual-plastice.</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 opere de artă.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarea mesajelor artistice prin expresia elementelor de limbaj vizual. • Modularea și modelarea liniilor, 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, acuarelă, 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:</i></p> <p style="padding-left: 20px;">modulare; textură, stilizare, motiv decorativ, topica formei; acord cromatic, clarobscur.</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 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 diverselor nuanțe; - experimente de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic prin diverse procedee, folosint instrumente și materiale artistice/ nonartistice/ tehnologii digitale, pentru a obține: 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/ Chiar a schimbat lumea!/ 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

3.1. Distingerea mijloacelor și procedeele artistice de realizare a compoziției vizual-plastice.

3.2. Aplicarea procedurii de proporționare în reprezentarea portretului și a corpului uman.

3.3. Explorarea materialelor, instrumentelor și tehnicilor de artă pentru abordarea artistică a unui subiect.

3.4. Aprecierea modalităților de exprimare a ideilor, emoțiilor, sentimentelor în compoziții plastice/ digitale.

- Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției:
 - tipuri de compoziție: închisă, deschisă;
 - scheme compoziționale: în patrat, 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.

Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:

- materiale grafice/ picturale/ sculpturale: creioane, carioci, acuarelă, guașă, culori acrilice, pastel, 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.

Termeni noi de limbaj specific disciplinei:

proporție, proporționare.

Activități de explorare/ investigare a mijloacelor și procedeele artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/ virtual:

- compoziția închisă, deschisă;
- scheme compoziționale;
- abordarea valorilor umane, subiectelor istorice, chipurilor personalităților marcante, compozițiilor batalice în operele de artă;
- proporțiile portretului clasic;
- denaturarea intenționată a proporțiilor în arta modernă.

Aplicații practice:

- identificarea tipurilor de compoziție în lucrări proprii, 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 vizual-plastice;
- valorificarea imaginilor foto/ video; design de afișe cu imagini/ compoziții/ colaje.

Proiect STEAM:

- Proporția în arta plastică și în matematică.

Produse evaluabile:

- 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 renașcentiste 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 sentimentelor transmise de operele artistico-plastice din diferite stiluri; - explorarea site-urilor de popularizare a artelor și a diverselor surse pentru selectarea de informații, date, idei relevante din domeniul istoriei artelor medievale și renașcentiste; - analiza operelor de artă plastică; - prezentarea unei epoci a artei/ unui gen de artă plastică în limbaj specific, cu utilizarea TIC; - descoperirea conexiunilor interdisciplinare ale artei plastice în Evul mediu, Renaștere cu istoria și alte arte. <p><i>Excursii/ vizite la muzee, expoziții, galerii de artă, ateliere ale artiștilor plastici.</i></p> <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dacă aș călători cu mașina timpului... <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentare orală/ digitală; - referat; - poster/ pliant.
<p>5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiențe pozitive</p>		
<p>5.1 Organizarea unor expoziții, vernisaje de creații vizual-plastice.</p> <p>5.2. Colaborarea în cadrul pregătirii 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 de materiale publicitare (booklet, agendă, mape, calendar de perete sau de birou) despre valori general-umane, cu folosirea imaginilor vizual-plastice (eventual, digitale). <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Să mai dăm o șansă lucrurilor.

		<i>Produce evaluabile:</i> - expoziție/vernisaaj; colaborarea în echipă.
La sfârșitul clasei a VI-a, elevul poate:		
<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 opere de artă, <p style="text-align: center;">manifestând ca atitudini și valori specifice predominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sensibilitate pentru frumosul din viață și 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. 		

CLASA a VII-a

Unități de competențe	Unități de conținut	Activități și produse de învățare recomandate
1. Alfabetizare vizuală		
<p>1.1.Distingerea trăsăturilor specifice mediului natural și artificial în creații vizual-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, creative ale chipului uman.</p> <p>1.4.Transpunerea abilităților de reprezentare plastică a chipului uman în diverse proiecte creative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relația om – natură în artele vizual-plastice. Reprezentarea chipului uman în medii naturale, artificiale, în contexte sociale, 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 mâni, portret statuar, portret ecvestru, portret în grup. • Portretul-simbol. Portretul digital. <p><i>Materiale, 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, sârmă, clei, hârtie colorată; • instrumente: peniță, pensulă, paletă, eboșoar , 	<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/ imagine 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, zgârârea, lipirea, pictarea etc.; - exersarea procedeelelor de reprezentare a proporțiilor portretului/ corpului uman;

	<p>foarfece etc.;</p> <ul style="list-style-type: none"> • tehnici: imagini liniare, hașurare, imagini picturale, imagini foto, imagini printate, imagini colaje, modelare, instalații, desenare/vopsire folosind medii digitale etc. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> portret, bust.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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, literatură și artă plastică; - lucrare tridimensională/ sculptură/ asamblare.
2. Limbajul vizual-plastic		
<p>2.1. Evidențierea efectelor artistice ale limbajului vizual-plastic în lucrări realizate cu materiale și tehnici mixte.</p> <p>2.2 Diferențierea mijloacelor artistice în imagini plastice/ vizuale/ digitale.</p> <p>2.3. Folosirea contrastelor cromatice în creații proprii pentru transmiterea ideilor, emoțiilor, sentimentelor.</p> <p>2.4. Estimarea expresivității limbajului vizual-plastic ca mijloc de comunicare a mesajelor artistice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Efecte artistice ale materialelor și 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 mediul înconjurător. • Contrastul formelor. • Contrastul cromatic: cald - rece, de calitate, de cantitate, de ton (clarobscur – închis - deschis), complementar. <p><i>Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p><i>Activități de explorare/investigare a expresivității elementelor de limbaj vizual-plastic (puncte, linii, culoare, forme, contraste) în comunicarea mesajelor artistice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea; descrierea proprietăților; - expresivități ale punctelor (grafice/ cromatice); - modularea/ modelarea liniilor; - distingerea proceselor de obținere a formelor; - identificarea contrastelor în opere de artă și mediul înconjurător; - cercetarea contrastelor: interrelații, armonie, echilibru în spațiul plastic și natură. <p><i>Aplicații practice cu imagini plastice/ video/ foto/ sculpturale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - aplicarea tehnicilor și materialelor de reprezentare a elementelor de limbaj vizual-plastic: puncte, linii, culoare, forme; - exersarea procedeelelor de reprezentare a contrastelor de forme; - crearea imaginilor plastice: contrast <i>cald-rece</i> (reprezentarea efectului termodinamic al culorilor), de calitate (evidențierea intensității

	umezită, modelare, asamblare etc.	<p>culorii pure, alăturată unei culori palide), de cantitate (cantitatea, suprafața unei culori dominante), de ton (divergențele de valoare/ luminozitate), complementare (juxtapunerea culorilor complementare).</p> <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Armonia contrastelor. <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 procedeele de realizare a compoziției statice/ dinamice în artele vizuale și design.</p> <p>3.2. Detectarea procedeele de stilizare a motivelor decorative.</p> <p>3.3. Transformarea formelor naturale în artistice pe baza simetriei și 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>	<ul style="list-style-type: none"> • Mijloace și procedee artistice de realizare a compoziției: <ul style="list-style-type: none"> - tipuri de compoziție: statică, dinamică; - simetria și asimetria în artă și natură; simetria bilaterală, radială; - echilibrul compozițional: rațional, intuitiv; - stilizarea: rece, caldă. • Ornamentul. Ritmul. Repetiția. Clasificarea motivelor ornamentale: geometrice, vegetale, zoomorfe, cosmomorfe, antropomorfe. Semantica motivelor ornamentale. • Design și estetica produsului. Proiectarea unor produse. Crearea de produse artistice. <p><i>Materiale, instrumente și tehnici de artă plastică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale grafice/ picturale/ sculpturale: cărbune, creioane ceracolor, pestel, acuarelă, guașă, temperă, plastilină, lut, hârtie, carton etc.; • instrumente: pensulă, paletă, eboșoar, foarfece etc.; • tehnici: hașurare, amprentare, fuzionare, pictură, 	<p><i>Activități de explorare/investigare a mijloacelor și procedeele artistice de amplasare a elementelor în spațiul plastic/ virtual, compoziția statică/ dinamică:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - observarea simetriei bilaterale (fluturi, corpul uman etc.), radiale (fulg) și asimetriei în natură; - identificarea simetriei și asimetriei în artă (reproduceri de artă, imagini plastice, monumente de arhitectură etc.); - cercetarea echilibrului rațional/ intuitiv ca principiu de organizare a compozițiilor plastice; - explicarea procedeele de stilizare, a tipurilor de stilizare (caldă/rece), a modalităților de obținere și aplicare a expresivității, tipuri și semnificații ale ornamentului; - dezbateri: argumentarea preferințelor în domeniul designului. <p><i>Aplicații practice: imagini plastice/ foto /produse artistice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - explorarea unor procedee artistice/ tipuri/ modalități de aranjare compozițională; - exersări și experimentări: modalități de

	<p>monotipie, stropire, modelare etc. <i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> legităţi compoziţionale: statică, dinamică, stilizare, echilibru; motiv ornamental.</p>	<p>echilibrare a formelor, culorilor, plinurilor și golurilor în spațiul plastic; - exersări de stilizare a diverselor forme realiste; - crearea compozițiilor decorative cu determinarea motivelor ornamentale și semanticii respective; - valorificarea imaginilor foto/ video: design de produse artistice, obiecte utilitare garnisite cu ornamente. <i>Proiect STEAM:</i> - Limbajul tradiției/ Arta populară în mâinile noastre/ Inspirații artistice. <i>Produse evaluabile:</i> - compoziție plastică/ decorativă; - produs digital de design grafic: poster, fotografie.</p>
4. Istoria artelor plastice		
<p>4.1 Evidențierea elementelor specifice artelor contemporane și moderne în opere artistico-plastice din cultura națională și universală. 4.2. Aprecieră valorică a operelor de artă plastică contemporană și modernă în aspect multicultural. 4.3. Valorizarea istoriei artelor contemporane și moderne în diverse proiecte creative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arta plastică în epocile modernă și contemporană. • Stiluri artistice: baroc, realism, impresionism, cubism, abstracționism etc. • Arta națională în sec. XIX-XXI. Pictura. Sculptura. Arhitectura. <p><i>Termeni noi de limbaj specific disciplinei:</i> baroc, realism, impresionism, cubism, abstracționism.</p>	<p><i>Activități de explorare-investigare:</i> - cercetare și procesare: observare, înregistrarea informațiilor; - discuții, conversații; - vizionarea filmelor/prezentărilor; - explorarea diverselor surse pentru selectarea de informații, date, idei relevante din domeniul istoriei artelor contemporane și moderne; - studii de caz, referate despre creația unor artiști plastici, 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/ opere de artă în baza unor algoritmi. <i>Aplicații practice:</i> - exersări în realizarea unor lucrări plastice</p>

		<p>inspirate din creația artiștilor plastici din diferite perioade (stil, materiale, tehnică, schemă compozițională, colorit etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - interpretarea verbală a mesajului artistic. <p><i>Excursii/ vizite</i> la muzee, expoziții, galerii de artă, ateliere ale artiștilor plastici.</p> <p><i>Proiect STEAM:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - La pas prin negura timpului/ Istoria prin imagini/ Arta ce ne unește/ Timp, legende și locuri imaginare. <p><i>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - comentariu de artă; poster; portofoliul tematic; proiect (dansul/muzica în creația artiștilor plastici); colaborarea în echipă.
5. Valorizarea artelor vizual-plastice. Experiințe pozitive		
<p>5.1. Proiectarea 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 de materiale publicitare (carti de vizita, wobblere, afișe, bannere, mesh, roll-up) despre valori general-umane, cu folosirea imaginilor 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>Produse evaluabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - expoziție/ vernisaj; colaborarea în echipă.
<p style="text-align: center;">La sfârșitul clasei a VII-a, elevul poate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinge trăsăturile specifice mediului natural și artificial, chipului uman și particularitățile de reprezentare ale acestora în creații vizual-plastice; • explora mijloacele artistice de realizare a imaginilor/ 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, <p style="text-align: center;">manifestând ca atitudini și valori specifice predominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sensibilitate pentru frumosul din viață și 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 privind metodologia predării-învățării-evaluării disciplinei „Educație plastică” în clasele V-VII:

- **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 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 determinată de accentul pus pe învățare, iar predarea și evaluarea se orientează pentru activizarea învățării.

Proiectarea strategiilor didactice este determinată de *Curriculumul*, dar se realizează în mod personalizat, în raport 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, asigurând 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, exprimarea de sine prin limbajul specific artelor plastice/vizuale, însușirea valorilor aferente acestor arte. Aici se încadrează **realizarea creațiilor artistico-plastice/vizuale** și **comunicarea artistică** în domeniul artelor plastice, dar nu numai. Procesul educațional trebuie organizat astfel încât elevii să aibă oportunități de a dobândi experiență artistică nu doar în clasă, ci și în afara ei: la concursuri de artă plastică, excursii la muzee, vizite la 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 ore este o condiție indispensabilă pentru succesul învățării disciplinei „Educație plastică”. Inserția unor elemente distractive, alternarea tipurilor de activitate, diversificarea mediilor și a mijloacelor folosite – acestea și alte modalități pot face ca elevul să vină și să învețe cu plăcere la lecții, 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** vizează stimularea evoluției experiențelor 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 binevenită la început de an școlar/semestru/unitate de învățare, pentru a determina gradul de formare la elevi a preaciziviilor necesare studierii cu succes a noii unități de învățare. Nu are rol de control, iar rezultatele se valorifică în scopul eficientizării procesului ulterior de predare-învățare-evaluare. Poate fi atât instrumentală (pe baza unor instrumente de evaluare elaborate) cât și noninstrumentală.
- **Evaluarea formativă** (EF) se proiectează și se realizează, de regulă, la finele unităților de învățare (modulelor). 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. Se raportează la unitățile de competențe și unitățile de conținut parcurse în perioada vizată. Este instrumentală și se realizează pe bază de produse recomandate, prin conceperea unor subiecte relevante.
- **Evaluarea sumativă** (ES) se proiectează și se realizează la finele unui parcurs de învățare semnificativ: semestru, an școlar. Se raportează la unitățile de competențe și 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 competențe 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/ vernisaj 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 proiectate și la evaluările sumative, în bază de criterii și descriptori se acordă **calificative**: foarte bine, bine, suficient (fig. 2).

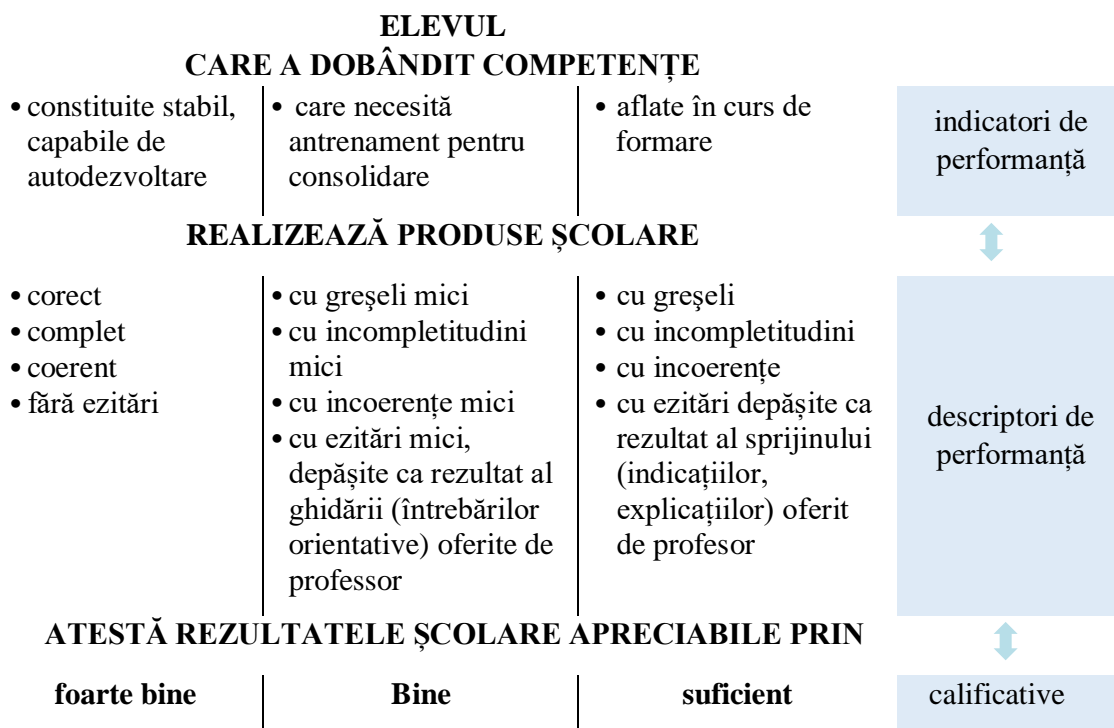


Figura 2. Aprecierea rezultatelor școlare la disciplina „Educație plastică” în clasele V-VII, în contextul ECD

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

- prezentarea sarcinii de lucru (produsului) și a criteriilor de succes;
- încurajarea elevilor pentru a-și pune întrebări legate de 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 centrată pe elev**, caracterizate prin următoarele:

- întrebările elevilor sunt prețuite mai mult decât răspunsurile lor;
- ideile vin din surse diferite;
- sunt utilizate o mare varietate de 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 se sfârșească acolo;
- 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 [22].

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 01.07.16.
3. *Concepția educației în Republica Moldova*, 2000.
4. *Curriculum la disciplina Educația 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. *Legea Republicii Moldova cu privire la Drepturile Copilului*, nr. 338-XIII din 15 decembrie 1994.
7. *Metodologia de evaluare criterială prin descriptori la disciplinele Educația muzicală, Educația plastică, Educația tehnologică și Educația fizică, clasa a V-a* aprobată la Consiliul Național pentru Curriculum, Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1324 din 08 septembrie 2018.
8. *Standarde de eficiență a învățării*, Ministerul Educației al Republicii Moldova, 2012.
9. *Strategia de dezvoltare a educației pentru anii 2014-2020 „Educația 2020”*, publicat: 21.11.2014 în Monitorul Oficial Nr. 345-351; art Nr : 1014.
10. *Strategia Moldova Digitală 2020*, publicată: 08.11.2013 în Monitorul Oficial Nr. 252-257, art Nr : 963.
11. *Strategia Națională Educație pentru toți*, publicată: 15.04.2003 în Monitorul Oficial Nr. 070, art Nr : 441.

Studii/ rapoarte

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

Literatură în domeniu

14. Arnheim, R. *Arta și percepția vizuală: o psihologie a văzului creator*. Iași: Polirom, 2011.
15. Ausubel, D. *Învățarea semnificativă*. Iași: Polirom, 2001.
16. Bocoș, M. *Instruirea interactivă*. Iași: Polirom, 2013.
17. Cartaleanu, T.; Cosovan O. ș.a. *Formarea de competențe prin strategii didactice interactive*. Chișinău: C. E. Pro didactica, 2008.
18. Ciolan, L. *Învățarea integrată*. Iași: Polirom, 2008.
19. Gagné, R.M. *Condițiile învățării*. București: EDP, 1975.
20. Guțu V. *Curriculum educațional*. Chișinău: CEP USM, 2014.
21. Guțu, Vl. (coord.), Chicu, V., Dandara, O., [et. al.]. *Psihopedagogia centrată pe copil*. Chișinău: CEP USM, 2008.
22. Heick, T. *The characteristics of a highly effective learning environment* <https://www.teachthought.com/learning/10-characteristics-of-a-highly-effective-learning-environment/>
23. Houart, M. *Evaluer des compétences... Oui mais comment?* Département Éducation et technologie (UNamur), 2001.
24. Joița E. (coord.), *Profesorul și alternativa constructivistă a instruirii*. Craiova: Universitaria, 2007.
25. Pâslaru, V., *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.

26. Pogolșa L., Bucun N. [et al]. *Monitorizarea procesului de implementare a curriculumului școlar*. Chișinău: IȘE, 2011.
27. Șușală, I., Petric, G. *Educația vizuală de bază*. București: Humanitas, 2009.