

Anexa nr. ... la ordinul ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. ....  
MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII, TINERETULUI ȘI SPORTULUI

**CLASA I**

**Programa școlară  
pentru**

**ARTE VIZUALE ȘI LUCRU MANUAL**

*Aprobată prin ordin al ministrului  
Nr. .... / .....2012*

**București, 2012**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina *Arte vizuale și lucru manual* reprezintă o ofertă curriculară pentru clasa I din învățământul primar. Disciplina este prevăzută în planul-cadru de învățământ în aria curriculară Arte și Tehnologii, având un buget de timp de 1-2 ore/săptămână, pe durata unui an școlar.

În raport cu programele disciplinelor studiate în prezent în clasa I, programa disciplinei *Arte vizuale și lucru manual* este elaborată integrat. Se urmărește aplicarea unui nou model de proiectare curriculară centrat pe competențe, care înlocuiește modelul de proiectare bazat pe obiective. Proiectarea curriculară centrată pe competențe răspunde cercetărilor din psihologia cognitivă, conform cărora prin competență se realizează transferul și mobilizarea cunoștințelor și a deprinderilor în situații noi.

Fiind ansambluri structurate de cunoștințe, deprinderi și atitudini dezvoltate prin învățare, competențele permit identificarea și rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse. Din perspectiva disciplinei de studiu, orientarea demersului didactic pornind de la competențe permite:

- regândirea demersului didactic pentru a forma un anumit profil al elevului care finalizează clasa a II-a;
- orientarea către latura pragmatică a aplicării programei școlare, prin accentuarea scopului pentru care se învață, precum și prin accentuarea dimensiunii acționale în formarea personalității elevului.

În clasa I, potrivit prezentei programe școlare, elevii continuă studiul disciplinei *Arte vizuale și lucru manual*, început în clasa pregătitoare. Comparativ cu clasa pregătitoare, studiul disciplinei în clasa I asigură o dezvoltare progresivă a competențelor, precum și a celorlalte achiziții dobândite de elevi. Valorifică, de asemenea, experiența specifică vârstei elevilor, prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitudinale și acționale ale formării personalității elevilor.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Recomandări privind conținuturile și sugestii metodologice

Competențele generale sunt competențele disciplinei *Arte vizuale și lucru manual*, dezvoltate pentru ciclul achizițiilor fundamentale.

Competențele specifice se formează pe parcursul unui an școlar, sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora. Competențele specifice sunt corelate cu exemple de activități de învățare. Exemplele de activități de învățare constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul realizării competențelor.

Sugestiile metodologice includ: conținuturi ale învățării, strategii didactice, proiectarea activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă. Pornind de la competențele generale, sunt analizate strategiile de formare care contribuie predominant la realizarea acestora.

Elementele marcate prin asterisc (\*) și corp de literă italic se adresează claselor ai căror elevi studiază disciplina *Arte vizuale și lucru manual* într-un buget de timp de 2 ore/săptămână.

## **Competențe generale**

- 1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare**
- 2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare

Competențe specifice	Exemple de activități de învățare
<i>Până la finalul clasei pregătitoare vor fi formate următoarele competențe:</i>	<i>Pe parcursul clasei pregătitoare se recomandă derularea următoarelor activități:</i>
1.1. Sesizarea elementelor de detaliu ale unui mesaj vizual simplu, exprimat printr-o varietate de forme artistice	<ul style="list-style-type: none"> <li>- formularea de răspunsuri la întrebări despre elemente de detaliu dintr-un desen, dintr-o pictură, dintr-un modelaj, colaj sau film de desene animate</li> <li>- formularea de răspunsuri orale și/sau scrise în jocuri de tipul "De două ori cinci" – <i>Exemplu:</i> „Numește/scrie cinci lucruri pe care le observi în reproducerea <i>Pomi înfloriți</i> lui I. Andreescu..... Privește din nou și închipuie-ți că ești în livadă, alături de pictor. Numește/scrie alte cinci lucruri pe care le observi.”</li> <li>- identificarea dintr-o suită de imagini a aceleia care conține un detaliu dat</li> <li>- jocuri tip puzzle sau loto cu imagini/fotografii</li> <li>- rezolvarea de jocuri pe teme diverse, de tipul <i>Găsește diferențele/ intrusul; Ghicește ce s-a schimbat</i> etc.</li> </ul>
1.2. Observarea liniei, a punctului, a culorii și a formei în contexte cunoscute	<ul style="list-style-type: none"> <li>- participarea la jocuri de tipul <i>Săculețul fermecat</i> (elevii introduc mâna într-un săculeț cu obiecte, le pipăie și recunosc obiectul doar după formă)</li> <li>- participarea la jocuri de asociere formă și/sau culoare-obiect</li> <li>- jocuri de tip <i>Obiectul surpriză</i> (ghicirea obiectului după caracteristici aflate prin întrebări; fiecare elev va aduce pe rând, de acasă un obiect cu semnificație personală, o jucărie etc.)</li> <li>- observarea diferențelor dintre formele plane și cele spațiale (aceeași temă în pictură versus sculptură, colaje, felicitări bidimensionale și tridimensionale etc.)</li> </ul>
1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea de scurte descrieri ale formelor obiectelor din mediul cunoscut</li> <li>- identificarea diferitelor forme pe reproduceri de artă, în fotografii sau în sculpturi</li> <li>- participarea la expoziții cu caracter artistic organizate în comunitate</li> <li>- vizionarea unor fragmente din filme de desene animate, cu caracter educativ și formularea de răspunsuri la întrebări legate de mesaj</li> <li>- vizionarea de spectacole de teatru și teatru de păpuși, adecvate vârstei</li> <li>- participarea la ateliere de lucru comune părinți-copii, în care se confecționează obiecte utile și estetice pentru diferite sărbători</li> <li>- jocuri de rol: <i>Primesc oaspeți, Este ziua mea, Este ziua ta</i> etc.</li> </ul>

### 2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse

Competențe specifice	Exemple de activități de învățare
<i>Până la finalul clasei pregătitoare vor fi formate următoarele competențe:</i>	<i>Pe parcursul clasei pregătitoare se recomandă derularea următoarelor activități:</i>
2.1. Identificarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor întâlnite în mediul cunoscut	<ul style="list-style-type: none"> <li>- descrierea materialelor folosind drept criteriu proprietățile lor</li> <li>- identificarea materialelor cu care au fost confecționate diferite produse</li> <li>- gruparea produselor în funcție de materialele din care au fost confecționate</li> <li>- familiarizarea cu modul în care iau naștere obiectele din jurul nostru: <i>Povestea hârtiei, Povestea unui nasture, Povestea unui caiet</i> etc.</li> <li>- organizarea de interviuri în perechi: <i>Ce se poate face cu...? La ce este util...?</i> etc.</li> </ul>

<p>2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea de aplicații în oglindă: Chipul meu atunci când sunt fericit/Chipul meu atunci când sunt trist; Cum mă simt într-o zi ploioasă/Cum mă simt într-o zi senină</li> <li>- realizarea de benzi desenate prin care să redea etapele unei întâmplări trăite</li> <li>- participarea la lucrări colective – <i>Exemplu:</i> „Mai multe mâini, un singur portret” etc.</li> </ul>
<p>2.3. Realizarea de obiecte/ construcții/folosind materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea de colaje bidimensionale și tridimensionale din hârtie de diferite tipuri</li> <li>- utilizarea unor tehnici accesibile de decupare după contur, rularea hârtiei, origami, modelaj etc., în funcție de nevoile/opțiunile copiilor</li> <li>- confecționarea de jocuri și jucării din diverse materiale, prin tehnici accesibile – <i>Exemplu:</i> „Omida”, „Albina”, „Țintar”, „Puzzle”, „Cărți de joc” etc.</li> <li>- confecționarea de păpuși pe băț sau pe mână precum și decoruri simple pentru o mini-piesă de teatru de păpuși</li> <li>- realizarea de picturi pe folie de plastic pentru decoruri utile în serbări</li> </ul>
<p><i>*2.4. Transformarea unui material folosind o tehnică simplă</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>vizionarea de scurte documentare despre obiectele familiare având ca subiect „Cum se fabrică?”</i></li> <li>- <i>vizite la fabrica de mobilă, la moară, la covrigărie</i></li> <li>- <i>folosirea aparatului de tocat hârtia pentru a obține fâșii de hârtie ce pot fi rulate prin tehnica Quilling și transformate în podoabe sau obiecte de decor</i></li> <li>- <i>transformarea resturilor textile în podoabe sau obiecte de decor prin diferite tehnici: tăiere în fâșii, împletire etc.</i></li> <li>- <i>participarea la jocuri de rol: „La croitorie”, „La cizmărie”, „La brutărie”</i></li> </ul>
<p><i>*2.5. Explorarea de utilizări în contexte variate a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>punerea în scenă de mini-scenete în care se utilizează obiecte realizate personal sau în grup</i></li> <li>- <i>participarea la jocuri de rol cu jucării și obiecte confecționate</i></li> <li>- <i>participarea la expoziții cu vânzare sau târguri organizate în școală sau în comunitate cu prilejul diferitelor sărbători</i></li> </ul>
<p>2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea de lucrări în care se asociază elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică – <i>Exemplu:</i> ilustrarea versurilor unui cântec prin desen etc.</li> <li>- realizarea de scurte dramatizări (fragmente din povești) prin teatru de umbre</li> <li>- realizarea unor decoruri pentru diverse evenimente din viața școlii</li> <li>- punerea în scenă a serbărilor tematice legate de viața comunității</li> </ul>











## Conținuturi<sup>1</sup> utilizate pentru dezvoltarea competențelor specifice:

- Culori calde; culori reci
- Pata de culoare - tehnici
- Punctul și linia cu scop în sine
- Tehnici: lucru cu benzi de hârtie, rularea hârtiei, origami, kirigami
- Tehnica colajului – cu subiecte accesibile, potrivite interesului și nivelului de vârstă

<sup>1</sup> Conținuturile marcate cu asterisc sunt utile pentru dezvoltarea competențelor propuse la extindere.

## Exemplu de abordare integrată

### TEMA: Lanul de grâu

	CE URMĂRIM?	CUM PROCEDĂM?	REPERE/RESURSE
1.	1.3 Manifestarea curiozității față de mesaje artistice transmise prin limbaj vizual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observarea modului diferit de ilustrare a aceluiași subiect „Lan de grâu” – prin desen, grafică, pictură, fotografie</li> <li>✓ Observarea spicelor de grâu naturale</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Desen</p>  <p>Tablou Van Gogh</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Fotografie</p>  <p>Tablou Andreescu</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>
2.	1.2 Identificarea elementelor de limbaj plastic, în ipostaze familiare, în spațiul înconjurător.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizarea de corespondențe: culori ale obiectelor din mediul apropiat/trăsături fizice -culori din natură (<i>Penarul meu este roșu ca...macii, Părul meu este galben ca...spicul de grâu, Ochii mei sunt negri ca...pana corbului, albaștri ca...cerul etc</i>)</li> </ul>	
3.	2.1 Exprimarea liberă a ideilor/ experiențelor și a emoțiilor/ sentimentelor prin utilizarea de materiale, instrumente de lucru și tehnici simple.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizarea de aplicații/compoziții cu tema „Lanul de grâu”, din materiale și instrumente diverse (făină, acuarele, pânză, spice de grâu, hârtie colorată, hârtie de mototolit etc)</li> <li>✓ Deschiderea unor ateliere de lucru în care se utilizează tehnici variate, în contexte diferite (curtea școlii, sala de clasă, holul școlii), în funcție de materialele folosite: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dactilopictură, amprentare –pe pânză;</li> <li>✓ Desen pe făină;</li> <li>✓ Colaj</li> <li>✓ Lucru cu materiale din natură</li> </ul> </li> </ul> <p>Copiii optează pentru participarea la unul dintre ateliere.</p> <p>La activitate participă cel puțin 2 părinți sau voluntari pentru a sprijini cadrul didactic.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Dactilopictură/amprentare</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p style="text-align: center;">Desen pe făină</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p style="text-align: center;">Lucru cu materiale din natură</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>