

Anexa nr. la ordinul ministrului educației și cercetării nr. /

Programa școlară
pentru disciplina

**Discipline din domeniul arte-
Arte vizuale**

Clasa a IX-a

Curriculum de specialitate (CS)
pentru filiera vocațională, profil pedagogic,
specializarea *Pedagogia educației nonformale*

- 2025 -

NOTĂ DE PREZENTARE

Programa școlară pentru disciplina *Arte Vizuale* reprezintă o ofertă curriculară pentru clasa a IX-a din învățământul liceal. Disciplina este prevăzută în planul cadru de învățământ aprobat prin OMEC nr. 4350/ 20.06.2025, în aria curriculară Arte, discipline din domeniul arte, curriculum de specialitate, având un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe parcursul clasei a IX-a.

Programa de Arte Vizuale pentru clasa a IX-a profilul pedagogic, specializarea Educație nonformală reprezintă o evoluție strategică, depășind abordarea tradițională, pentru a se poziționa ca un pilon al dezvoltării holistice, personale și civice. Conținuturile din prezenta programă școlară pot fi abordate pe parcursul mai multor ore de curs în funcție de complexitatea temei. Activitățile de învățare sugerate oferă repere metodologice, fiind orientative.

Obiectivul său central este de a folosi arta ca pe un catalizator esențial în cultivarea acelor competențe socio-emoționale și de gândire critică indispensabile formării unui cetățean activ și adaptat provocărilor societății contemporane. Prin integrarea deliberată în contexte interdisciplinare și nonformale, disciplina pregătește elevul să utilizeze limbajul plastic ca un instrument polivalent de comunicare, de rezolvare de probleme și de expresie a propriei atitudini artistice.

Cadrul de referință al programei este definit de cele trei competențe generale (CG) care structurează direcția pedagogică: explorarea diversificată a tuturor formelor de limbaj artistic, participarea activă și colaborativă la proiecte desfășurate în medii nonformale și aprecierea critică, etică și estetică a produțiilor vizuale. Aceste principii fundamentează o viziune unde arta nu este un scop în sine, ci o metodă prin care se dezvoltă discernământul și spiritul de inițiativă.

Conținuturile programei sunt organizate tematic, urmărind un parcurs evolutiv al elevului. Acestea se concentrează, inițial, pe introspecție și inteligența emoțională, folosind creația ca pe un mijloc de auto-reflecție și de gestionare a stărilor interioare. Ulterior, accentul se mută pe inovație, experimentare și spontaneitate, vizând consolidarea unei identități vizuale autentice. O componentă majoră este dezvoltarea dimensiunii comunitare și sociale a artei, prin promovarea colaborării, a responsabilității și a capacității de a oferi feedback constructiv. În cele din urmă, programa ancorează creativitatea în abilități aplicabile în carieră, transformând procesul artistic în *problem-solving* (gândire bazată pe design) și îmbunătățind comunicarea nonverbală. Un aspect vital este formarea deprinderilor vizuale critice, care oferă elevilor instrumentele necesare pentru a decoda critic mesajele media și pentru a-și exprima atitudinea civică în spațiul public, inclusiv prin stabilirea unor criterii obiective de evaluare.

Prezenta programă este concepută ca un veritabil curs de viață, echipând tinerii cu mijloacele necesare pentru a deveni nu doar estetic conștienți, ci și cetățeni responsabili, empatici și capabili să își utilizeze vocea artistică pentru o interacțiune conștientă și eficientă cu lumea.

COMPETENȚE GENERALE (CG)

CG1	1. Explorarea formelor, expresiilor și limbajelor artistice prin activități specifice domeniilor artelor vizuale.
CG2	2. Participarea în contexte educaționale nonformale la realizarea și promovarea creațiilor artistice prin activități interdisciplinare
CG3	3. Aprecierea critică, etică și estetică a creațiilor artistice naționale și internaționale, ca fundament pentru conceperea și realizarea de proiecte personale și de grup.

CLASA a IX-a

COMPETENȚE SPECIFICE (CS) ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE (EAI)

CG 1 - 1. Explorarea formelor, expresiilor și limbajelor artistice prin activități specifice domeniilor artelor vizuale.

CS. 1.1. Recunoașterea creațiilor artistice pe baza diferitelor tehnici și materiale utilizate, apreciind expresivitatea și mesajul lucrărilor.

- **Laborator de culoare și emoție.** Elevul realizează o pictură abstractă pentru o stare emoțională, apoi recunoaște, notează și justifică elementele plastice și tehnicile folosite în raport cu mesajul emoțional (exemple: emoții în texturi reale, hartă emoțională etc.)

- **Schimbul de viziuni** (jurnal vizual). Elevii creează o pagină de jurnal vizual (colaj/schiță/text) ca auto-reflecție. Apoi, recunosc și interpretează (anonim) paginile colegilor, identificând tehnicile folosite și apreciindu-le expresivitatea (exemple: obiect simbolic, jurnal conceptual, sinestezie vizuală etc.)

- **Tehnici pentru liniște.** Elevii aplică o tehnică de desen repetitiv (doodling/mandala) folosind un instrument nou. La final, identifică, descriu structura și apreciază eficiența tehnicilor pentru a induce o stare de calm (exemple: pattern geometric modular, etc.)

CS. 1.2. Realizarea de creații artistice într-o diversitate de contexte educaționale nonformale.

- **Instalația prin reciclare.** Elevii realizează o sculptură sau instalație de mici dimensiuni, individual sau în grup, folosind exclusiv deșeuri (*upcycling*), experimentând tehnici de asamblare neconvenționale (exemple: arhitecturi fragile, bricolaj sculptural, mini-sculpturi cinetice etc.)

- **Exercițiul de spontaneitate.** Elevii creează rapid (10 minute) 3-4 asamblaje tridimensionale din obiecte aleatorii, punând accentul pe procesul spontan și pe exprimarea vizuală imediată (exemple: *blind building*, cinci structuri - cinci emoții etc.)

- **Crearea identității vizuale.** Elevii elaborează un *Manifest vizual* (serii de imagini/colaje) pentru a-și reprezenta stilul personal unic, alegând și aplicând deliberat mijloacele de expresie plastică cele mai reprezentative (exemple: instalație personală - autoportret în obiecte, *moodboard* analogic etc.)

CS.1.3. Exprimarea ideilor, trăirilor și experiențelor proprii prin mijloace artistice.

- **Sinestezia culoare-sunet.** Elevii creează o lucrare vizuală (pictură/desen) care să exprime și să traducă elementele auditive (ritm, armonie, stare) dintr-o piesă muzicală, folosind mijloacele plastice (exemple: expoziții imersive, spectacole de lumini și umbre, harta emoției sonore, orchestră de forme, etc.)

- **Prefigurare vizuală.** Elevii aplică etapa de *prefigurare* din *design thinking*, schițând rapid 3-5 soluții vizuale alternative (postere, diagrame) pentru a exprima clar o soluție la o problemă personală (exemple: storyboard-uri, soluții vizuale în 3-5 stiluri artistice diferite etc.)

- **Storytelling prin obiecte.** Elevii selectează 3 obiecte personale semnificative și realizează o serie de imagini (fotografii/ilustrații) care, secvență cu secvență expun o scurtă poveste despre experiențele sau trăirile asociate, fără text (exemple: narațiune vizuală minimală, obiectul ca personaj etc.)

CG 2 - Participarea în contexte educaționale nonformale la realizarea și promovarea creațiilor artistice prin activități interdisciplinare**CS 2.1. Integrarea creațiilor artistice specifice domeniilor artelor vizuale în activități interdisciplinare, nonformale.**

- **Muralul echipei.** Elevii participă în echipe la proiectarea și realizarea în comun a unei lucrări de dimensiuni mari, parietală, pe o temă socială, integrând contribuțiile individuale într-o compoziție colectivă (exemple: colaj textil colectiv, puzzle, panou modular, intervenții artistico-plastice).

- **E-portfolio creativ.** Elevii creează un mini portofoliu digital (e-portfolio/blog) pentru a-și prezenta lucrările, integrând abilități de artă vizuală cu cele de IT pentru promovare (jurnal/blog cu evoluția unei lucrări plastice).

- **Performanță sinestezic integrat.** Elevii colaborează și folosesc elemente din domeniul muzical (sau coloană sonoră) pentru a realiza un scurt performance, integrând imaginile vizuale (proiecții de culori/forme) și sincronizându-le cu sunetul (exemple: expoziții imersive, artă intermedială).

CS 2.2. Valorificarea experiențelor artistice în vederea dezvoltării creativității, a sensibilizării estetice și a integrării socio-culturale.

- **Feedback-ul Peer-to-Peer.** Elevii formulează și oferă feedback structurat unui coleg, apoi primesc și valorifică feedback-ul pentru îmbunătățirea unei lucrări proprii (exemple: interviu cu artistul”, vocea opiniei publice” - joc de rol).

- **Mesajul vizual civic.** Elevii creează un mesaj vizual (ex: poster, sticker) pe o temă civică actuală, apoi promovează și justifică lucrarea pentru a genera impact social (exemple: graffiti, artă urbană digitală, proiecte digitale simulate, proiect de mozaic stradal).

- **Critica vizuală din media.** Elevii analizează critic imagini din media (publicitate, știri) pentru a decoda mesajele, apoi propun o reciclare vizuală (parodie/contra-imagini) care să dezvăluie mesajul real (exemple: intervenții pe reclame și afișe publicitare).

CS 2.3. Aprecierea evenimentelor culturale, creațiilor artistice proprii și ale colegilor.

- **Stabilirea criteriilor de artă.** Elevii stabilesc în grup criterii obiective de evaluare, apoi le aplică pentru a aprecia și justifica nota unei lucrări proprii și a uneia a unui coleg (exemple: formularea de criterii de evaluare prin compararea și argumentarea a două stiluri/tehnici/genuri artistice diferite).

- **Auto-evaluarea din jurnal.** Elevii realizează o auto-evaluare a progresului creativ din jurnalul vizual, selectând și apreciind individual evoluția propriei expresivități și a tehnicilor

între două lucrări (exemple: fișă de progres, analizarea și evaluarea lucrărilor din portofoliu).

- **Recenzie de expoziție virtuală.** Elevii vizionează virtual o expoziție și elaborează în echipe o recenzie/apreciere colectivă a evenimentului, identificând tema și exprimând impactul cultural (exemplu: recenzia curatorului la vernisarea unei expoziții colective).

CG 3 Aprecierea critică, etică și estetică a producțiilor artistice naționale și internaționale, ca fundament pentru conceperea și realizarea de proiecte personale și de grup.

CS 3.1. Proiectarea creațiilor artistice proprii în contexte educaționale extracurriculare, nonformale.

- **Proiectul de artă reciclabilă.** Elevii proiectează (prin schițe și planuri) o sculptură/instalație din materiale reciclate, planificând execuția și justificând inovația și sustenabilitatea (exemple: instalații eco, proiectarea și reproiectarea obiectelor din materiale reciclate/neconvenționale).

- **Design thinking vizual.** Elevii aplică etapele design thinking pentru a proiecta o serie de soluții vizuale (postere/wireframe-uri) care să rezolve o problemă din comunitatea școlară (exemple: bandă desenată, mesaje vizuale de tip motivațional).

- **Proiectul identitate vizuală.** Elevii proiectează un autoportret stilizat care să reflecte identitatea vizuală unică, elaborând un plan și alegând mijloacele de expresie reprezentative (exemple: autoportret cronologic, identitatea cromatică, simbol și identitate).

CS 3.2. Exprimarea în spațiul public, a propriei atitudini artistice promovând valorile culturale locale, naționale și internaționale.

- **Posterul de promovare culturală.** Elevii proiectează și realizează un poster (fizic/digital) cu storytelling vizual pentru a promova o valoare culturală locală/națională, justificând alegerile vizuale (exemple: afișe publicitare pentru evenimentele culturale din comunitatea școlară, info-grafice de prezentare).

- **E-expoziția de patrimoniu.** Elevii creează o expoziție virtuală despre un monument/operă de patrimoniu, selectează imagini, elaborează descrieri și promovează expoziția către public (exemple: tur virtual în muzee, proiect de pedagogie muzeală).

- **Flash Mob vizual simulat.** Elevii planifică și simulează (în echipă) un flash mob vizual pentru a exprima o atitudine sau a promova o valoare internațională, documentând și prezentând impactul (exemple: proiecte Flash Mob pe diferite simboluri/culori, teatru de lumini și umbre).

- **Problemele lumii contemporane.** Elevii creează imagini bi și tridimensionale, în spații neconvenționale, din materiale diverse, comunicând mesaje pentru problemele și provocările lumii moderne (exemple: cărți-obiect artistic, instalații artistice).

CS 3.3. Construirea criteriilor de evaluare și autoevaluare în vederea receptării obiective a creațiilor artistice.

- **Hartă de evaluare critică.** Elevii construiesc o hartă (estetic, etic, impact) și o aplică pentru a analiza obiectiv și a nota o operă de artă contemporană (exemple: formularea unor criterii de evaluare a unor lucrări de artă).

- **Atelierul de feedback Peer-to-Peer.** Elaborează criterii obiective, le aplică pentru a evalua lucrările colegilor și justifică sugestiile exclusiv pe baza acestor criterii.

- **Grila de autoevaluare din jurnal.** Construiesc o grilă de autoevaluare personalizată, o aplică pentru a compara și autoevalua obiectiv evoluția propriei creații (două lucrări din jurnal).
- **Comentariul de artă.** Analiza operei de artă, observare, studiu, descriere, interpretare artistică.

CLASA a IX-a

CONȚINUTURI

Domenii de conținut	Conținuturi
ARTĂ ȘI SINE	1. Culoarea emoțiilor. 2. Jurnalul vizual . 3. Artă anti-stres.
ARTĂ ȘI PROCES	1. Atelier inovativ. 2. Proces și spontaneitate vizuală. 3. Identitatea vizuală.
ARTĂ ȘI DIALOG	1. Artă comunitară. 2. Atelierul Peer-to-Peer. 3. Artă integrată.
ARTĂ ȘI VIZIUNE	1. Empatia și soluțiile vizuale. 2. Povești fără cuvinte. 3. E-Portfoliu.
ARTĂ ȘI PUBLIC	1. Alfabetizare vizuală la nivel personal. 2. Artistul în spațiul public. 3. Cum evaluăm arta?

I. ARTĂ ȘI SINE

Acest domeniu se referă la utilizarea practică a tehnicilor de artă vizuală liberă, pentru a facilita autocunoașterea, gestionarea stărilor sufletești și dezvoltarea rezilienței și a empatiei în rândul participanților.

1. Culoarea emoțiilor (terapia culorilor).

Cum să folosești pictura liberă (stil abstract) pentru a explora și a gestiona stările sufletești și pentru a-ți crește inteligența emoțională.

2. Jurnalul vizual (caietul de idei și reflecții). Crearea unui *sketchbook* personal (jurnal de bord) ca spațiu sigur de auto-reflecție și de urmărire a propriului progres creativ.

3. Artă anti-stres (mandala și doodling). Tehnici simple și relaxante, precum desenul repetitiv (*doodling*) sau crearea de *mandale*, pentru a reduce stresul și a te concentra.

II. ARTĂ ȘI PROCES

Programa școlară pentru disciplina Discipline din domeniu arte-Arte vizual¹ – clasa a IX-a, curriculum de specialitate (CS) pentru filiera vocațională, profilul pedagogic, specializarea Pedagogia educației nonformale

Acest domeniu încurajează libertatea de a testa, de a crea fără reguli stricte și de a-ți găsi propria voce vizuală folosind orice material.

1. Atelierul de inovare (Upcycling Art). Experimentarea desenului, picturii și colajului cu materiale neobișnuite (natură, deșeuri, obiecte găsite) pentru a stimula creativității..

2. Proces și spontaneitate vizuală.

Crearea rapidă de sculpturi și asamblaje (obiecte tridimensionale) din materiale refolosite, punând accentul pe procesul de creație și spontaneitate.

3. Identitatea vizuală.

Exerciții care te ajută să-ți identifice identitatea vizuală unică, stilul personal și să alege mijloacele de expresie care te reprezintă cel mai bine (cum să-ți folosești limbajul plastic).

III. ARTĂ ȘI DIALOG

Acest domeniu se axează pe munca în echipă, pe impactul social al artei și pe combinarea ei cu alte domenii (muzică, povești).

1. Arta care unește (proiect în echipă).

Participarea la realizarea unui proiect artistic colectiv (de exemplu, o pictură murală) pentru a învăța despre cooperare și responsabilitate socială.

2. Feedback pozitiv sau Atelierul Peer-to-Peer.

Înșușirea regulilor de a oferi și primi evaluări constructive de la colegi, creând un mediu de lucru bazat pe încredere și siguranță.

3. Artă integrată (culoare și sunet).

Realizarea de proiecte care combină arta vizuală cu muzica (sneștezie) sau alte domenii, pentru a dezvolta o înțelegere mai largă.

IV. ARTĂ ȘI VIZIUNE

Acest domeniu transformă procesul creativ în abilități aplicabile în viața de zi cu zi și în carieră, punând accent pe rezolvarea de probleme.

1. Design Thinking pentru soluții vizuale.

Aplicarea metodei Design Thinking (care începe cu empatia) pentru a găsi soluții vizuale inovatoare la o problemă dată (Problem-Solving).

2. Povești fără cuvinte (Storytelling vizual).

Învățarea tehnicilor de fotografie sau ilustrație pentru a transmite mesaje puternice și a-ți îmbunătăți comunicarea nonverbală.

3. E-Portfolio. Portofoliul Online.

Crearea unei vitrine digitale cu cele mai bune lucrări pentru a-ți valida competențele și a obține vizibilitate pentru oportunități viitoare.

V. ARTĂ ȘI PUBLIC

Acest domeniu te învață să analizezi imaginile din jur, să ai o atitudine critică și să folosești arta pentru a te exprima în spațiul public.

1. Decodarea imaginilor (alfabetizare vizuală).

Exerciții de gândire critică pentru a înțelege și a te apăra de mesajele ascunse din publicitate, *Fake News* și media.

2. Artistul în spațiul public (atitudine civică).

Analiza artei stradale și a intervențiilor vizuale pentru a învăța cum să-ți exprimi atitudinea despre probleme sociale și culturale.

3. Cum evaluăm arta? (criterii obiective).

Stabilirea unor criterii de evaluare și auto-evaluare etice și estetice pentru a aprecia în mod obiectiv propria muncă și pe cea a altora.

SUGESTII METODOLOGICE

Programa se structurează pe o viziune metodologică ce transcende predarea tehnică, poziționând arta ca mijloc esențial de dezvoltare holistică, socio-emoțională și civică. Această abordare necesită o reorientare a practicii didactice către trei piloni principali: *contextul nonformal și interdisciplinaritatea, centrarea pe elev și dezvoltarea socio-emoțională și evaluarea bazată pe obiectivitate și proces.*

Metodologia pune accentul pe o abordare de tip atelier/laborator, înlocuind formatul rigid al lecției frontale cu sesiuni dinamice, bazate pe experiment și pe procesul de creație, nu doar pe rezultatul finit. Spațiul de lucru devine flexibil, încurajând spontaneitatea și utilizarea materialelor neconvenționale.

O componentă vitală este integrarea temei sociale și civice, prin care arta este conectată cu subiecte de actualitate, transformând creația într-un instrument de impact social și de exercitare a atitudinii civice. În paralel, se impune o integrare eficientă a tehnologiei, utilizată pentru digital storytelling și crearea de e-portfolio-uri, esențiale pentru vizibilitatea lucrărilor și dezvoltarea competențelor de alfabetizare vizuală în mediul digital.

Practica didactică trebuie să fie consecventă cu metoda proiectelor structurată pe modelul design thinking. Acest cadru oferă elevilor o structură de tipul *problem-solving*, transformând actul creativ într-un exercițiu de rezolvare de probleme prin empatie și prototipare vizuală.

De asemenea, o prioritate metodologică o reprezintă explorarea emoțională. Creația liberă de forme și culori este încurajată ca modalitate de auto-reflecție, gestionare a stărilor interioare și consolidare a inteligenței emoționale. În acest context, jurnalul vizual devine instrumentul fundamental de introspecție și urmărire a progresului.

Un rol cheie îl joacă și învățarea colaborativă, prin promovarea atelierelor *peer-to-peer* care cultivă abilitățile de comunicare constructivă și empatie, punând bazele oferirii de feedback obiectiv.

Evaluarea trebuie să fie un act de transparență și obiectivitate. Se impune dezvoltarea criteriilor împreună cu elevii, care trebuie implicați activ în crearea matricelor și grilelor de evaluare (estetice, etice, tehnice) *înainte* de demararea proiectelor. Această practică asigură receptarea obiectivă a creațiilor artistice. O schimbare de paradigmă este focalizarea pe proces, nu doar pe produsul final.

Evaluarea trebuie să echilibreze ponderea între rezultatul artistic și etapele premergătoare (planificare, experimentare, justificare). Instrumente precum jurnalul vizual și portofoliul online devin astfel esențiale pentru autoevaluarea progresului.

Nu în ultimul rând, este crucială includerea constantă a exercițiilor de gândire critică vizuală (decodarea imaginilor), menite să dezvolte discernământul elevilor în fața mesajelor vizuale complexe din spațiul public și media.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

Arnheim, Rudolf – *Arta și percepția vizuală*, Editura Polirom, Iași, 2023

- Berger, John – *Feluri de a vedea*, Editura Vellant, București, 2018
- Botez-Crainic, Adriana – *Istoria Artelor*, vol. I-III, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1994-2000
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. – *Dicționar de simboluri. Mituri, vise, obiceiuri, gesturi, forme, figuri, culori, numere*, Editura Polirom, Iași, 2009
- Cruțeru, F., Postolache, D., Darida, I. – *Dicționarul artiștilor din spațiul românesc 1700-1920* (vol. I-II), Editura ACS, București, 2021
- Dondis, Donis A. – *A Primer of Visual Literacy*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1973
- Florea, Vasile – *Istoria artei românești*, Editura Litera Internațional, 2007
- Gompertz, Will – *O istorie a artei moderne*, Editura Polirom, Iași, 2014
- Hull, Sarah – *Ce este arta?*, Editura Litera, București, 2021
- Panofsky, Erwin – *Artă și semnificație*, Editura Meridiane, București, 1980
- Prut, Constantin – *Dicționar de artă modernă și contemporană*, Editura Polirom, Iași, 2016
- Sontag, Susan – *Despre fotografie*, Editura Vellant, București, 2018
- Zgondoiu, M., Vârșăndan, D. (coord.) – *300 artiști din România 1990-2020*, Administrația fondului cultural național și Editura Vellant, București, 2024
- *** *Arta*, enciclopedie pentru copii, Editura Litera, București, 2019
- *** *Arta. Idei fundamentale*, Editura Litera, București, 2022
- *** *What's the Point of Art?*, Dorling Kindersley Limited, Penguin Random House, London 2024

GRUP DE LUCRU

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență, localitate, județ
FLOREA BIANCA-MARIA	profesor	Colegiul Național Pedagogic “Andrei Șaguna” Sibiu
DINCĂ DOINIȚA-VENERA	profesor dr.	Colegiul Național Pedagogic “Constantin Brătescu”, Constanța
OGRUȚAN-PRAȚA LAURA-ANGELA	profesor dr.	Colegiul Național Pedagogic “Gheorghe Lazăr” Cluj-Napoca
VASLUIANU ANDREEA-IONELA	profesor	Colegiul Național Pedagogic “Vasile Lupu”, Iași

RESPONSABILI/COORDONATORI ȘTIINȚIFICI

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență	Calitate
IODACHE GEORGETA	Prof. Dr.	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare	Responsabil
VOICU GABRIELA	Lector univ. dr	Universitatea Națională de Arte din București	Coordonator științific