

Programa școlară
pentru disciplina

EDUCAȚIE VIZUALĂ

Clasele IX-X
Trunchi comun (TC)/

filiera vocațională, profil artistic,
specializarea teatru
clasele IX-X (CS)

specializarea muzică
clasa XI (TC), clasa a XII-a (CDEOS)

NOTĂ DE PREZENTARE

Programa școlară pentru disciplina **Educație vizuală** reprezintă o ofertă curriculară din structura planurilor-cadru aprobate prin **O.M.E.C. nr. 4350/20.06.2025**, în aria curriculară *Arte*, clasele a IX-a și a X-a, parte a trunchiului comun, la toate filierele și profilurile.

În elaborarea programei, s-a avut în vedere raportarea la cadrul legislativ și documentele strategice generale și specifice care susțin studiul disciplinelor:

- **Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023**, cu modificările și completările ulterioare;
- **Regulamentul-cadru de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar**, aprobat prin Ordinul ministrului educației nr. 5.726/2024, , cu modificările și completările ulterioare;
- **Regulamentul de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar cu program de artă**, aprobat prin Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 3717/01 aprilie 2025, , cu modificările și completările ulterioare;
- **Planurile-cadru pentru învățământul liceal cu frecvență zi**, filiera vocațională, profilul artistic, specializarea arte vizuale din Anexa nr. 11 la O.M.E.C. nr. 4.350/20.06.2025 privind aprobarea Planurilor-cadru pentru învățământul liceal cu frecvență zi, cu modificările și completările ulterioare;
- **Profilul de formare al absolventului**, OME nr. 6731/2023, care asigură coerența verticală a parcursul școlar, (competențe-cheie +attribute prioritare)
- *documente europene relevante la nivel general și, mai ales, pentru disciplină(Recomandarea Consiliului UE privind competențele-cheie, Cadrul european al calificărilor, Rapoarte OECD/UNESCO, Cadre de referință etc.)*
- *o alte documente/studii specifice Curriculumului Național și curriculumului disciplinei – de exemplu, cu valoare pentru sugestiile metodologice ale programei școlare.*

Bugetul de timp alocat disciplinei pe săptămână este următorul:

Clasa	a IX-a	a X-a	a XI-a	a XII-a
Filiera teoretică și filiera tehnologică	0,5	0,5	-	-
Filiera vocațională, profil artistic, specializarea arta actorului	1	1	1	1
Filiera vocațională, profil artistic, specializarea muzică	-	-	1	1

Educația vizuală, predată la nivelul claselor a IX-a și a X-a, transcende simpla dobândire de tehnici artistice, poziționându-se ca o disciplină esențială în dezvoltarea holistică a elevului de liceu. Obiectivul central al acestei discipline este de a cultiva sensibilitatea estetică și creativitatea, transformând arta într-un instrument puternic de comunicare eficientă și de interacțiune cu mediul social. Competențele formate în acest cadru nu sunt izolate, ci asigură o bază solidă și aplicabilă atât în parcursul academic ulterior (prin transfer interdisciplinar), cât și în viitoarele contexte profesionale și sociale.

Abordarea didactică promovată de programa școlară contribuie direct la modelarea profilului de formare al absolventului de liceu, punând bazele unei gândiri critice și inovatoare. Un pilon fundamental este dezvoltarea sensibilității și a conștiinței estetice. Elevii sunt încurajați să participe plenar și conștient la actul artistic, cultivându-și capacitatea de a percepe, interpreta și reacționa la complexitatea stimulilor vizuali și estetici din mediul înconjurător.

Mai mult decât atât, *Educația vizuală* are un rol crucial în extinderea și diversificarea mijloacelor de comunicare. Prin studiul limbajului vizual – al imaginii, al culorii, al formei – elevii își îmbogățesc paleta expresivă. Ei învață să transmită idei abstracte, emoții profunde și informații complexe nu doar prin cuvânt, ci și prin compoziții vizuale, dobândind o competență esențială în lumea dominată de vizual.

Disciplina oferă, de asemenea, un cadru propice pentru exprimarea liberă și creativă. Se pune accent deosebit pe trăirea autentică și pe încurajarea unei exprimări artistice nestingherite. Acest spațiu de siguranță permite elevilor să experimenteze, să inoveze și să găsească soluții personale și originale la provocările creative, fiind un antrenament valoros pentru orice domeniu care solicită gândire divergentă.

Demersul didactic își atinge apogeul prin învățarea bazată pe proiecte. Elevii sunt chemați să își valorifice achizițiile teoretice și practice prin implicarea în realizarea de produse artistice concrete. Aceste proiecte au o semnificație reală pentru elev și, adesea, pentru comunitate, asigurând o legătură funcțională între teorie și practică.

La nivelul claselor a IX-a și a X-a, disciplina *Educație vizuală* marchează o tranziție de la stadiul de inițiere la cel de aplicare și aprofundare. Accentul se mută către dezvoltarea competențelor de comunicare vizuală, gândire creativă și soluționare de probleme prin proiecte. Prin urmare, această disciplină pregătește activ elevul pentru o interacțiune mai complexă, informată și creativă cu mediul vizual contemporan.

Programa propusă urmărește:

- dezvoltarea competențelor de exprimare artistică prin desen, pictură, grafică, colaj, modelaj și artă digitală;
- cunoașterea principalelor curente, stiluri și epoci artistice;
- stimularea creativității și a capacității de a face conexiuni interdisciplinare (literatură, istorie, muzică, tehnologie).

Disciplina este construită atât ca exercițiu de formare estetică, cât și ca modalitate de dezvoltare personală și socială a elevilor.

Structura programei școlare include, pe lângă Nota de prezentare următoarele elemente:

- Competențe generale;
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare;
- Conținuturi;
- Sugestii metodologice;
- Referințe bibliografice.

Nota de prezentare – imagine de ansamblu asupra programei, evidențiind repere legate de specificul elevilor cărora li se adresează, repere de timp, elemente privind valoarea adăugată și conexiunile cu alte discipline.

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale vizate la nivelul disciplinei Educație plastică jalonează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului pentru întregul ciclu gimnazial.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora și se formează pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului, integrând strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate. Exemplele de activități au doar valoare orientativă. Pentru formarea competențelor specifice, profesorul este cel care alege și proiectează activitățile de învățare în funcție de specificul disciplinei, de particularitățile de vârstă și de interesele fiecărui elev, de mijloacele și de materialele pe care le are la dispoziție. Toate acestea presupun personalizarea demersului didactic, prin implicarea activă și creativă a profesorului.

Conținuturile învățării constituie elemente de bază ale domeniului de studiu și sunt mijloace informaționale prin care se urmărește realizarea competențelor.

Sugestiile metodologice includ elemente de proiectare a activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă. Este necesară o abordare specifică vârstei, bazată în esență pe stimularea și individualizarea învățării, pe dezvoltarea interesului elevului și pe implicarea în activitate.

COMPETENȚE GENERALE (CG)

CG1	Receptarea mesajului artistic prin explorarea limbajului vizual
CG2	Construirea unei identități vizuale prin mijloace și tehnici artistice
CG3	Analiza critică a mesajelor vizuale pentru înțelegerea contextului patrimoniului cultural

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

CG 1 - Receptarea mesajului artistic prin explorarea limbajului vizual

CS 1.1. Receptarea și interpretarea mesajului artistic prin explorarea și utilizarea limbajului plastic

- studiu de caz: analiză și creație. Decodificarea unei opere de artă pentru a identifica modul în care artiștii aplică elemente de sintaxă plastică (ex: static/dinamic), înainte de a începe propria lucrare practică;
- turul galeriei: evaluare Interactivă. Elevii expun lucrările, se deplasează (turul galeriei) și oferă feedback pe post-it-uri, folosind exclusiv terminologia plastică studiată, urmând ca apoi să reflecteze asupra modului în care le-a fost percepută intenția.

CS 1.2. Decodificarea mesajelor transmise vizual prin înțelegerea rolului artei în diferite epoci și culturi

- analiza și identificarea de mesaje transmise de artist printr-un joc – „Arta ca mesaj secret”, către stimulează copiii să găsească simboluri ascunse într-o lucrare de artă;
- reflectare asupra modului în care arta transmite sens și emoții;
- exercițiu de alegere a unui semn plastic simplu (ex: o săgeată, un cerc roșu, o linie întreruptă), pe care îl plasează într-un spațiu plastic creat de ei și scriu o scurtă analiză (decodificare estetică) despre cum contextul schimbă mesajul inițial al semnului;
- exerciții în echipă: echipele primesc un concept abstract (ex: libertate, timp, progres) și creează un semn/simbol pentru acesta, folosind materiale reciclate pe o planșă pentru a transmite un mesaj bazat pe relația dintre material și semnificație;
- „Vânătoare de comori”: Elevii fotografiază 5 contexte diferite din mediul înconjurător (clasa, curtea, orașul) care conțin mesaje vizuale (afișe, graffiti, indicatoare), analizează cum spațiul plastic bidimensional influențează decodificarea mesajului și le prezintă;
- joc de rol: "Criticul și codificatorul". Elevii creează o mini-planșă (un mesaj codificat). În perechi, un elev este codificatorul (explică intenția sa artistică), iar celălalt este criticul/decodificatorul (interpretează mesajul estetic și semnele plastice percepute).

CS 1.3. Explorarea sensurilor și mesajelor unei opere de artă

- „Mesajul nevăzut”- interpretarea și transpunerea mesajului artistic în altă formă de expresie. De exemplu elevii aleg o lucrare (ex. tablou sau afiș cultural) și fără a descrie imaginea propriu-zis, trebuie să scrie 3-4 propoziții care să transmită mesajul simțit. Apoi, elevii refac lucrarea printr-un desen simplificat, dar păstrând mesajul (nu formele);
- introducând conceptul printr-un scurt brainstorming: „Dacă melodia ar fi o culoare, care ar fi? Dacă ar fi o formă? Dacă ar fi o linie?”; Alege melodii cu caracter diferit (vesel/energic, trist/melancolic, calm/liniștit). Alege melodii cu caracter diferit (vesel/energic, trist/melancolic, calm/liniștit). Elevii pot veni cu propuneri.
- „Imaginea sonoră”. Elevii aleg o imagine complexă (o pictură, o fotografie) și o „traduc” într-o bandă sonoră de scurtă durată, explicând cum semnele plastice din imagine (linii, culori) le-au influențat decodificarea auditivă;
- folosind brainstorming-ul prin întrebări care să dea posibilitatea elevilor să vizualizeze mirosurile : „Ce culoare are acest miros? Ce formă? Este un miros cald sau rece? Două linii, o pată de culoare, o textură – ce ar exprima mai bine această senzație?”;
- pornind de la un text literar, o melodie, un concept științific sau un eveniment istoric elevii sunt provocați să gândească: „Cum pot reprezenta vizual această idee folosind diferite materiale?”. Se creează lucrări cu diverse materiale, în tehnici diferite (pictură, tehnică mixte, pouring, colaj (cu materiale textile, obiecte reciclabile) etc.);
- activitățile vor combina analiza lucrărilor de artă cu exprimarea plastică personală, încurajând conexiunea dintre emoție, sens și formă.

CG 2 - Construirea unei identități vizuale prin mijloace și tehnici artistice

CS 2.1. . Exprimarea unor idei, sentimente, atitudini prin crearea de lucrări artistice vizuale, utilizând tehnici și materiale specifice

- atelier de grafică: Monotipia. Elevii experimentează principiul gravurii prin crearea unei monotipii (o singură imprimare). Ei desenează cu cerneală sau vopsea diluată pe o suprafață neabsorbantă (sticlă sau plastic) și apoi preiau imaginea pe hârtie prin presare, explorând astfel expresivitatea liniei și textura grafică;
- mozaic-colaj: Elevii realizează un desen simplu și îl acoperă integral cu pătrate mici (simulând teserele de mozaic) decupate din hârtie colorată sau reviste. Ei se concentrează pe raportul cromatic și pe efectul vizual al rosturilor (spațiile dintre piese) pentru a obține o compoziție decorativă;
- ilustrație: elevii aleg o scenă dintr-o carte (sau o poezie) și creează o ilustrație de copertă, folosind fie tehnica acuarelei (pentru transparență și fluiditate), fie pastelul (pentru saturație și textură moale), argumentând alegerea tehnicii în funcție de mesajul textului;
- simulare de restaurare: „Fixarea pastelului”. Elevii realizează un scurt peisaj sau portret în pastel (uscat) pe o hârtie colorată, urmând ca apoi să exerseze aplicarea unui material de fixare (fixativ sau lac) pentru a înțelege importanța acestui instrument în conservarea lucrărilor pe bază de pulbere;
- fotografie expresivă – „Stări prin imagine”. Discuție despre emoții și expresivitate vizuală; Vizionare de fotografii artistice; Elevii aleg o emoție/idee personală și realizează fotografiile (în clasă sau acasă). Se pot folosi telefoane mobile; expunerea lucrărilor obținute pe platforme online pentru prezentare, ex. Padlet
- „Forme în mișcare” – desenarea unor forme geometrice care creează impresia de mișcare și profunzime prin variația culorilor și umbrei;
- „Impresii dintr-o zi obișnuită”; elevii surprind o clipă personală – dimineața, pauza, o scenă de familie – în manieră impresionistă în schițe și picturi, folosind culoare și luminozitate pentru a exprima emoția momentului;
- realizarea unui proiect de design interior pe telefon folosind aplicația gratuită Room Planner.

CS 2.2. Utilizarea limbajului vizual și plastic ca mijloc de comunicare a ideilor, emoțiilor și experiențelor personale, pentru dezvoltarea echilibrului interior și a exprimării de sine.

- vizionarea și crearea unor reprezentări/ acte artistice (performance-uri);
- „Autoportret simbolic” – realizarea unui portret care nu redă trăsăturile reale, ci prin culori și forme exprimă trăsături de personalitate;
- „Arta care vorbește” – realizarea unui afiș personal (sau digital) cu un mesaj pozitiv / valoric (curaj, prietenie, respect);
- expoziția clasei – elevii selectează lucrări proprii, le expun și explică ideile din spatele acestora;
- Stencil Urban: Mesaj civic. Elevii creează și execută un stencil (șablon) propriu pe hârtie/carton, folosind o singură culoare contrastantă, pentru a transmite un mesaj social sau civic direct;
- proiect urban: elevii lucrează în grupuri pentru a concepe o machetă/schiță la scară a unui mural de regenerare urbană, folosind forme clare și geometrice (Neo-Geo) pe o temă comunitară;
- Estetica Glitch: Eroarea hibridă. Elevii realizează o lucrare vizuală hibridă intervenind manual (colaj, tăieturi, recolorare) asupra unei imagini pentru a simula erorile digitale (glitch) și estetica virală a Internetului;

CS 2.3. Experimentarea tehnicilor tradiționale și moderne (desen, culori de apă, graffiti, colaj digital, instalație etc.)

- tehnica desenului. Elevii folosesc un singur suport (de exemplu, hârtie groasă) și realizează același subiect desenând-o succesiv cu trei instrumente diferite (creion, cărbune, tuș), analizând cum fiecare material modifică expresivitatea și textura finală a lucrării;
- acuarela elevii pictează același motiv (de exemplu, o pată de culoare) folosind acuarela, dar pe trei tipuri diferite de suporturi (hârtie de desen subțire, carton acuarela gros, carton texturat), observând și notând cum suportul afectează absorbția, transparența și luminozitatea culorii;

- *tempera vs. acrilic. Elevii aplică un subiect pe două mici suporturi identice (pânză sau carton pânzat): unul este pictat în tempera și celălalt în acrilic. Ei se concentrează pe diferențele de timp de uscare, vâscozitate și modul în care materialul permite construcția de texturi diferite;*
- *studiu comparativ: „De la fluid la pasta”. Elevii creează un panou de mostre pe care demonstrează contrastul tehnic al vopselelor: realizează o pată foarte fluidă cu tuș sau acuarelă și o pată foarte groasă (impasto) cu acrilic sau ulei, observând cum instrumentul (pensulă subțire, cuțit de paletă) influențează modul de aplicare pe suport;*
- *elevii schițează mesaje vizuale cu impact pozitiv prin realizarea unui „Graffiti pe hârtie”; pot face „Colaj digital” folosind aplicațiile gratuite (Canva, Pixlr) pentru a crea postere tematice;*
- *realizarea de schițe de graffiti cu creioane colorate / markere, pe teme date („Orașul ideal”, „Prietenia”, „Planeta verde”);*
- *extinderea spațiului de creație prin noile media;*
- *regula treimilor: elevii folosesc grila camerei foto (smartphone) și realizează o serie de 5 fotografii pe o temă dată. Ei se concentrează pe plasarea subiectului pe intersecțiile și liniile regulii treimilor, analizând cum acest principiu compozițional clasic se aplică imaginii digitale;*
- *exerciții de alegere a unui subiect (obiect sau peisaj) ce va fi fotografiat concentrarea fiind exclusiv pe contrastele de Valoare (lumină și umbră). Apoi, prelucrează imaginea într-un editor digital simplu (pe telefon/tabletă) pentru a o transforma în alb-negru, amplificând expresivitatea chiaroscuro-ului;*
- *elevii realizează trei fotografii care, puse împreună, spun o scurtă poveste sau transmit o emoție complexă (ex: Așteptare - Acțiune - Rezultat). Ei se concentrează pe coerența vizuală și pe rolul cadrului (compoziției) în transmiterea mesajului;*
- *elevii fotografiază de aproape (macro sau close-up) texturi din mediul înconjurător (ex: rugina, scoarța unui copac, țesătura), transformând astfel suprafața tridimensională într-o imagine bidimensională abstractă. Ei folosesc apoi un filtru digital pentru a accentua culoarea și textura, explorând suportul digital;*
- *elevii lucrează în perechi și folosesc setări simple de expunere lungă (sau aplicații dedicate). Ei „desenează” în aer cu o sursă de lumină (lanternă, LED), surprinzând mișcarea ca linie luminoasă bidimensională pe suportul digital, explorând linia ca element de limbaj în timp.*

CG 3 - Analiza critică a mesajelor vizuale pentru înțelegerea contextului patrimoniului cultural

CS 3.1. Recunoașterea valorii patrimoniului cultural mobil și imobil, universal, național, regional și local

- *vizionarea unor imagini, filme scurte sau materiale digitale despre monumente, artefacte și opere de artă;*
- *jurnal vizual – după vizite la muzee, expoziții sau tururi virtuale, elevii notează impresii, desenează detalii, culori, forme care i-au impresionat;*
- *analiza comparativă – lucrul pe perechi sau grupuri: elevii compară un monument românesc (de ex. Mănăstirea Voroneț) cu unul universal (ex. Capela Sixtină), identificând asemănări și diferențe de stil, mesaj, funcție.*

CS 3.2. Promovarea respectului față de patrimoniul cultural mobil

- *vizionarea unor imagini, filme scurte sau materiale digitale despre monumente, artefacte și opere de artă;*
- *harta patrimoniului – elevii realizează o hartă (digitală sau pe panou) cu elemente de patrimoniu local, național și universal, marcând importanța lor culturală;*
- *realizarea unui pliant de promovare a unui bun imobil din orașul tau. – Instrucțiuni & Idee -elevii concep o "Lucrare de artă bazată pe text" care constă în redactarea unei instrucțiuni clare cu semnificație, expunând apoi textul alături de execuția minimală a ideii (desen tehnic/fotografie);*
- *reconstituire vizuală: redesenarea unei clădiri istorice din oraș în stil modern;*
- *realizarea unui poster „Salvează patrimoniul”: campanie vizuală de sensibilizare.*

CS 3.3. Analiza operelor proprii și ale altora, prin criterii de compoziție, expresivitate și mesaj.

- *jurnal vizual: impresii despre vizite/expoziții;*
- *„Jurnalul unui obiect”: obiectul din patrimoniul muzeal „își scrie” povestea (elevul o ilustrează în benzi desenate);*
- *reconstituire vizuală: redesenarea unei clădiri istorice din oraș în stil modern;*
- *abordarea a diverse tehnici, metode, spații și criterii pentru pregătirea și expunerea materialelor de promovare realizate.*

CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

Domenii de conținut	Conținuturi
ARTĂ ȘI REPREZENTARE (Domenii clasice de manifestare ale imaginii bidimensionale)	<ul style="list-style-type: none"> - sintaxa plastică a imaginii bidimensionale; - semiologia și decodificarea imaginii plane; - domenii tradiționale de manifestare a reprezentărilor bidimensionale.
ARTĂ ȘI TEHNICĂ (Tehnici, materiale, instrumente)	<ul style="list-style-type: none"> - fundamente tehnice ale imaginii bidimensionale; - multiplicarea imaginii plane – tehnici de gravură și imprimare; - tehnici bidimensionale aplicate: mural, mozaic și textile.
ARTĂ ȘI MENTALITATE (Istoria artelor – din preistorie până în sec. XX)	<ul style="list-style-type: none"> - spațiul bidimensional din Preistorie la Baroc; - spațiul bidimensional: „-ISME” (Neoclasicism, Romantism, Realism, Fauvism, Cubism, Futurism, Dadaism, Suprerealism, Expresionism, Abstracționism, Pop Art, Artă conceptuală); - spațiul bidimensional modern și contemporan.
ARTĂ ȘI INOVAȚIE (Domenii moderne de manifestare ale imaginii bidimensionale)	<ul style="list-style-type: none"> - fotografia; - design – design grafic; design de produs; design ambiental etc.
ARTĂ ȘI COMUNITATE (Patrimoniu cultural mobil și imobil universal și național)	<ul style="list-style-type: none"> - patrimoniul cultural artistic mobil și imobil <ul style="list-style-type: none"> • patrimoniu universal • patrimoniu național • patrimoniu regional și local - marketing cultural

CLASA a X-a

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

CG 1 - Receptarea mesajului artistic prin explorarea limbajului vizual

CS 1.1. Exprimarea ideilor, trăirilor și experiențelor proprii prin mijloace vizuale

- „Cutia lui Duchamp”: fiecare elev aduce un obiect banal „ready-made” și îl transformă în artă;
- „De la obiect la idee”. Elevii aleg un obiect comun, îl scot din context, îi dau un titlu nou și îl etichetează formal, mutând accentul de pe obiect pe concept (stil Duchamp);
- Land Art – Instalație din frunze și pietre într-o formă spiralată, simbolizând ciclurile naturii și revenirea la echilibru; realizare album colectiv foto/ video, pentru că opera dispare în timp;
- „Autoportret simbolic” – realizarea unui portret care nu redă trăsăturile reale, ci exprimă trăsături de personalitate prin folosirea unor materiale și texturi uzuale (șuruburi, fire textile, pet-uri etc.).

CS 1.2. Înțelegerea influenței curentelor artistice asupra formării identității vizuale

- plin/gol - Elevii realizează o lucrare sculpturală (din material maleabil- papier mache) ce integrează golul ca element compozițional activ, în dialog dinamic cu masa materială;
- curente și artiști emblematici pentru Antichitate, Ev Mediu, Renaștere, Baroc, Suprarealism, Modernism (Fidias, Bernini, Brâncuși, Paciurea, Alberto Giacometti, etc.);
- structură și funcție în arhitectură. - Elevii realizează o machetă fizică minimală (din material rigid- carton), concentrându-se pe proporții, stabilitate și relația volum-spațiu gol pentru a defini o structură funcțională.

CS 1.3. Interpretarea și exprimarea vizuală a temelor inspirate din realitate, imaginație sau cultură vizuală contemporană

- ambientul: „Locul meu preferat” – redarea unui spațiu real sau imaginar folosind elemente vizuale expresive (acuarelă, guașă, pastel);
- costumul: „Haine pentru un personaj fantastic” – desenarea și decorarea costumului unui personaj creat din imaginație;
- realizarea unei sculpturi-manifest care să transmită o idee despre lumea actuală abordând teme precum consumul online, dependența de telefoane, roboți vs oameni (umanitate vs tehnologie). fragilitatea emoțională în era digitală;
- mobil „Dinamism ușor”. Elevii realizează o structură suspendată (mobil) cu materiale foarte ușoare (hârtie, ață, bețe subțiri) și cel puțin două niveluri de echilibrare, punând accent pe mișcarea indusă de aer;
- construirea unei rame și decorarea cu piese diverse (puzzle, lego, etc.) care reprezintă fragmente din propria identitate.

CG 2 - Construirea unei identități vizuale prin mijloace și tehnici artistice

CS 2.1. Experimentarea tehnicilor tridimensionale tradiționale și moderne (modelaj, instalație, modelare 3D etc.)

- construirea în echipă a unei instalații de clasă care comunică un mesaj ecologic / social;
- inspirându-se de la creațiile lui Gaudi, elevii realizează construcții din nisip ud;
- elevii creează o structură 3D auto-portantă din hârtie (prin tăiere și curbare), sugerând volumul dinamic al unei clădiri (ex. Operei din Sydney);
- „Laboratorul de spațiu-oglină” (simularea percepției kinetice). Elevii documentează (prin schițe/texte) cum propria lor mișcare schimbă și activează opera de artă (Accentul cade pe artă ca experiență dinamică și interactivă);
- „Forme în mișcare” – desenarea unor forme geometrice care creează impresia de mișcare și profunzime prin variația culorilor și umbrei;

- studiul de caz și analiza comparativă (cu „Turul galeriei”). Profesorul prezintă studii de caz din artă contemporană (instalație, arta cinetică, site-specific), iar elevii analizează operele, apoi își compară propriile lucrări practice cu studiile de caz.

CS 2.2. Explorarea elementelor vizuale care exprimă identitatea personală (simboluri, culori, forme, motive, stiluri)

- analiza semiotică spațiu public. Elevii creează o schemă grafică a unui loc public, identificând cinci elemente vizuale cheie care comunică funcția, statutul și mesajul implicat al aceluia spațiu;
- recontextualizarea mesajului. Elevii creează o mică instalație de recontextualizare a unui obiect banal, documentând cum schimbarea spațiului anulează funcția inițială și îi conferă un nou mesaj simbolic;
- semiotica obiectului personal. Elevii realizează o schiță și o analiză semiotică pe trei niveluri a unui obiect personal, decodificând cum forma sa transmite funcție, statut și mesaj simbolic.
- cartea senzorială. Elevii realizează o pagină de carte (fetru/carton) pe care inserează în volum diverse materiale, explorând texturi și finisaje variate pentru a evidenția funcția ornamentală și estetica tactilă.

CS 2.3. Exprimarea viziunii personale prin realizarea unor obiecte/ produse tridimensionale originale

- poezie din resturi – Elevii aleg un obiect banal (lingură veche, tastatură stricată, cutie metalică, carton) și îl transformă într-un obiect-mesaj;
- metaforă vizuală personală: elevul alege o metaforă despre sine (ex. „mă simt ca un nod care încet se desface”, „gândurile mele sunt turnuri”, „uneori sunt o barcă fără busolă”, „inimă cu aripi grele”) într-un proiect pentru o sculptură;
- filmul de animație „Stop-cadru pe hârtie”. Elevii desenează un obiect simplu pe 10-15 foi succesive (flipbook), transformându-l ușor pe fiecare foaie pentru a obține, prin derulare rapidă, iluzia unei animații 3D/cinetice.

CG 3 - Analiza critică a mesajelor vizuale pentru înțelegerea contextului patrimoniului cultural

CS 3.1. Recunoașterea valorii patrimoniului cultural imaterial, universal, național, regional și local

- diagramele Venn pentru comparație formală. Elevii folosesc diagrama Venn pentru a diferenția și a identifica punctele comune între „Flamenco” și „Călușarii”, concentrându-se pe mijloacele de expresie (textură versus suprafață; volum versus spațiu);
- detectivii de patrimoniu imaterial. Fișă de inventar pentru un element din patrimoniu imaterial național (toponime, expresii verbale, legende, folclor);
- ritmul folcloric: „Variațiuni pe un motiv”. Elevii aleg un motiv folcloric simplu și îl repetă manual de minim 10 ori pe suport, într-un ritm constant, simulând efortul meșteșugului repetitiv (stil Horezu).

CS 3.2. Promovarea respectului față de patrimoniul cultural imobil

- realizarea unei prezentări în PowerPoint/Canva despre școala ta;
- realizarea unui poster „Salvează patrimoniul”: campanie vizuală de sensibilizare;
- realizarea unui pliant de promovare a unui bun imobil din orașul tău;
- realizarea unei hărți cu cele mai importante obiective turistice din localitate, județ, regiune.

CS 3.3. Decodificarea mesajelor transmise vizual prin înțelegerea rolului artei în diferite epoci și culturi.

- jocul cromatic al rolurilor culturale: Mască/obiect ritualic. Elevii analizează și decodifică codul cromatic și material (statut, sacralitate) al unei culturi studiate și îl reconfigurează prin realizarea unei forme tridimensionale de purtat sau expus (mască, bijuterie sculpturală) pentru a conferi o nouă semnificație simbolică unui context sau unei persoane contemporane;
- analiza rolului artei ca instrument social și politic: „Arta ca mesaj social” – mini-postere sau .gif-uri animate. Se alege o temă contemporană (ex: mediu, inegalitate, pace) și se studiază cum a fost abordată vizual în diferite culturi sau epoci (ex: propagandă politică, afișe sociale, fresce medievale cu morală);

- *joc de rol: Creerea unei scene pe o temă dată: Descoperiri întâmplătoare, Deteriorarea intenționată a unei opere de artă etc. Elevii formează momente care fac referire la legea patrimoniului;*
- *activitatea „Tridimensionalitatea națională: Inspirație și sinteză”: Elevii vor crea o lucrare plastică tridimensională din materiale reciclabile care să fuzioneze o temă specifică patrimoniului cultural românesc cu elementele formale, ale altor stiluri artistice universale.*

CONȚINUTURI ALE ÎNVĂȚĂRII

Domenii de conținut	Conținuturi
ARTĂ ȘI TEHNICĂ (Tehnici, materiale, instrumente)	<ul style="list-style-type: none"> - fundamente tehnice ale imaginii tridimensionale; - structura ca element estetic și spațial al imaginii tridimensionale; - măiestria tehnică în artele aplicate: ambient, structură și obiect.
ARTĂ ȘI MENTALITATE (Istoria artelor – opere, artiști, stiluri și curente – din preistorie până în sec. XXI)	<ul style="list-style-type: none"> - spațiul tridimensional din Preistorie la Baroc; - spațiul tridimensional: „-ISME” (Neoclasicism, Romantism, Realism, Fauvism, Cubism, Futurism, Dadaism, Suprerealism, Expresionism, Abstracționism, Pop Art, Artă conceptuală); - spațiul tridimensional modern și contemporan.
ARTĂ ȘI INOVAȚIE (Domenii moderne de manifestare ale imaginii bidimensionale)	<ul style="list-style-type: none"> - spațiul extins și ambientul (fuziunea obiect-mediului); - revoluția digitală - Grafică 3D, Imprimare 3D, Prototipare, Artă Digitală; - arta virtuală (VR, AR, Animație 3D, spațiu simulat și narativ).
ARTĂ ȘI COMUNITATE (Patrimoniu cultural imaterial universal și național)	<ul style="list-style-type: none"> - patrimoniu cultural artistic imaterial <ul style="list-style-type: none"> • Patrimoniu universal • Patrimoniu național • Patrimoniu regional și local - marketing cultural
ARTĂ ȘI TEHNICĂ (Tehnici, materiale, instrumente)	<ul style="list-style-type: none"> - fundamente tehnice ale imaginii tridimensionale; - structura ca element estetic și spațial al imaginii tridimensionale; - măiestria tehnică în artele aplicate: ambient, structură și obiect.

SUGESTII METODOLOGICE

Structura disciplinei *Educație vizuală* la nivel liceal este concepută pentru a asigura o tranziție logică de la limbajul de bază la aplicațiile complexe. Astfel, în clasa a IX-a, studiul se ancorează în **imaginea bidimensională**, concentrându-se pe **plan, iluzie de spațiu și comunicare vizuală**. Elevii își însușesc **Sintaxa plastică plană**, analizând modul în care elemente precum linia, culoarea și principiile compoziționale (echilibru, ritm) creează semnificație și structură pe o suprafață limitată. Obiectivul este dublu: de a construi o iluzie convingătoare de profunzime (perspectivă) și de a decodifica mesajul vizual (Semiologia) în medii precum pictura și grafica.

În contrast, abordarea din clasa a X-a reprezintă un salt către **realitatea fizică**, focalizându-se pe **imaginea tridimensională**. Aici, elevii analizează **volumul, spațiul real și interacțiunea cu ambientul**. Se trece la **Sintaxa plastică spațială**, unde elementele cheie devin masa, golul, structura și textura, iar accentul cade pe **realizarea efectivă a formei în trei dimensiuni** (sculptură, arhitectură, instalații). Diferența fundamentală rezidă în natura spațiului explorat: în timp ce bidimensionalul folosește convenții pentru a sugera profunzimea (iluzia), tridimensionalul necesită cunoașterea forțelor, a materialelor și a modului în care obiectul există și modifică mediul înconjurător (realitatea fizică). Această evoluție asigură că elevii dobândesc competențe complete, de la înțelegerea compoziției la **lectura critică și producția** în ambele dimensiuni esențiale ale artei. Abordarea trebuie să fie **interdisciplinară, practică și critică**, facilitând tranziția de la înțelegerea teoretică la aplicarea creativă și la contextul socio-cultural.

Pentru a sublinia diferențele esențiale (bidimensional vs. tridimensional), se recomandă **abordarea comparativă (clasa a IX-a vs. a X-a)**:

Metoda atelierelor paralele. După studiul compoziției în plan (clasa a IX-a), solicitați elevilor din clasa a X-a să realizeze același subiect ca volum. De exemplu: Realizarea unei naturi statice prin perspective și culoare (iluzie spațială), clasa a IX-a și realizarea aceleiași naturi statice prin modelaj sau asamblare (volum real, masă/gol), clasa a X-a.

Metoda analizei în contrast. Folosiți studii de caz care tratează același subiect în ambele medii: de exemplu, **un portret** în pictură (clasa a IX-a) vs. un bust sculptat (clasa a X-a) pentru a evidenția modul în care semiologia se modifică de la codul de culoare/linie la codul de volum/textură/ambient.

- **fotografie** (clasa a IX-a). După ce studiază diafragma și expunerea, elevii pot trece la editarea de bază a imaginii digitale, concentrându-se pe menținerea integrității compoziționale.

- **design** (clasa a IX-a). Proiectarea unui logo simplu (*design grafic*) utilizând principiile **sintaxei plastice** (echilibru asimetric, dominantă de culoare).

- **tridimensional digital** (clasa a X-a). Introducerea unui soft de **Grafică 3D** (chiar și gratuit) sau vizite virtuale în spații **VR/AR**. Elevii pot proiecta un obiect simplu pentru **Imprimare 3D (Prototipare)**, corelând structura cu funcția.

Metoda proiectelor tematice:

- **„Patrimoniu & Marketing”** - Elevii trebuie să aleagă un element de patrimoniu regional sau local (mobil, imobil sau imaterial) și să elaboreze o mini-strategie de marketing cultural pentru a-l promova. Aceasta include: analiza publicului țintă, creația vizuală (un afiș, o pagină de social media), justificarea modului în care promovarea asigură sustenabilitatea elementului respectiv.

- **„ISME”** (clasele a IX-a și a X-a). Pentru a înțelege evoluția spațiului (bidimensional și tridimensional), se recomandă utilizarea comparativă a operelor. De exemplu, punerea în oglindă a unui tablou cubist (clasa a IX-a) cu o sculptură cubistă (clasa a X-a) pentru a înțelege cum aceeași mentalitate influențează formele diferite.

- **Proiect de culoare: „Fresca la scară mică”**. Elevii simulează tehnica frescei aplicând vopsea (tempera sau acrilice) pe o bază de mortar sau ipsos subțire, încă umed. Ei lucrează rapid pentru a înțelege limitările și calitățile materiale ale acestei tehnici, obținând o mică secțiune de perete pictat.

- **Mini-proiect textil: „Batic pe hârtie”**. Elevii simulează tehnica textilelor (precum *batik*) pe hârtie. Ei aplică linii de ceară topită sau lipici pentru a proteja anumite zone, iar apoi aplică acuarela sau tuș. Prin

îndepărtarea cerii, ei obțin efecte de craclare și linii rezervate, înțelegând principiul de lucru cu materialul textil și de blocare a culorii.

Metoda experimentării practice. Nu doar studiu teoretic, ci realizarea practică a unor mici exerciții de tehnică:
- exerciții de multiplicare cu materiale simple (ex: ștampile din gumă/linoleum pentru înțelegerea principiului negativ/pozitiv), clasa a IX-a:

Clasa a IX-a Imaginea bidimensională în artele vizuale

ARTĂ ȘI REPREZENTARE

Sintaxa plastică a imaginii bidimensionale. Acest conținut studiază gramatica imaginii, analizând modul în care *elementele de limbaj plastic* (punct, linie, culoare) și *principiile compoziționale* (echilibru, ritm) interacționează pentru a construi o reprezentare vizuală coerentă și expresivă pe o suprafață plană.

Semiologia și decodificarea imaginii plane. Acest capitol se concentrează pe citirea critică a imaginii, învățând elevul să distingă între denotație și conotație, să identifice tipurile de semne vizuale (simbol, icon, indice) și să înțeleagă cum contextul cultural influențează interpretarea mesajului artistic.

Domenii tradiționale de manifestare a reprezentărilor bidimensionale. Acest conținut oferă o viziune de ansamblu asupra mediilor clasice, explorând specificul tehnic și expresiv al *picturii* (ulei, acuarelă), al *graficii* (desen, gravură) și al tehnicilor *bidimensionale extinse* (*mozaic, vitraliu*), plasând astfel creația în contextul istoric și tehnic adecvat.

ARTĂ ȘI TEHNICĂ

Fundamente tehnice ale imaginii bidimensionale. Acest conținut asigură baza practică, studiind cunoașterea și aplicarea corectă a materialelor (suport, liant, pigment) și instrumentelor, precum și tehnicile fundamentale (glazură, *impasto*, hașură) pentru realizarea efectivă a unei imagini vizuale.

Multiplicarea imaginii plane – tehnici de gravură și imprimare. Conținutul introduce arta grafică reproductibilă, explorând principiul multiplicării (negativ/pozitiv) și tehnicile de gravură (în relief, în adâncime sau plană) pentru a crea tiraje și a înțelege procesul de tipărire artistică.

Tehnici bidimensionale aplicative: mural, mozaic și textile. Acest conținut se concentrează pe imaginea integrată în spațiu, analizând modul în care tehnicile de suprafață (pictura murală, mozaicul, tapiseria) sunt adaptate la scara monumentală și la cerințele arhitecturale pentru a decora și a defini spațiile.

ARTĂ ȘI MENTALITATE

Spațiul bidimensional din Preistorie la Baroc Acest conținut explorează cronologia reprezentării spațiului bidimensional, analizând modul în care diferitele epoci (de la reprezentarea plană egipteană și simbolică medievală) au culminat cu inventarea perspectivei liniare în Renaștere și cu iluzionismul din Baroc.

Spațiul bidimensional: „-ISME”. Conținutul se concentrează pe revoluția artei moderne din secolele XIX-XX, studiind cum curențele precum *Fauvismul* (prin culoare), *Cubismul* (prin fragmentare simultană) și *Abstracționismul* (prin negarea obiectului) au contestat și au redefinit sistemul clasic de redare a spațiului.

Spațiul bidimensional modern și contemporan. Acest conținut face legătura cu prezentul, investigând soluțiile postbelice și actuale, de la spațiul plat al mediilor de masă (*Pop Art*) la secundaritatea vizuală a conceptului (*Arta Conceptuală*) și la noile reprezentări generate de mediile digitale și tehnologice.

ARTĂ ȘI INOVAȚIE

Fotografia Acest conținut studiază imaginea capturată prin lumină, abordând fundamentele tehnice (diafragmă, timp de expunere) și principiile de compoziție specifice cadrului fotografic. Explorează principalele categorii (portret, peisaj, natură statică/obiect, fotografie documentară, fotografie de artă) și o scurtă trecere în revistă a evoluției de la dagerotip la fotografia digitală și rolul ei în modernism și arta contemporană.

Design (Design grafic, Design de produs, Design ambiental). Conținutul se referă la arta ca soluție funcțională, acoperind disciplinele creative aplicate, de la designul grafic (tipografie, identitate vizuală), creația de identitate vizuală (logo, branding), ilustrații, afișe, *layout*-uri de pagină și interfețe digitale.

Designul de produs (formă-funcție, ergonomie), proiectarea de obiecte destinate utilizării cotidiene (mobilă, ustensile, vehicule, ambalaje) și Designul ambiental (relația om-spațiu), formând o gândire orientată spre soluții estetice și practice și cuprinde proiectarea și amenajarea spațiilor locuite sau publice (interioare, expoziții, grădini), punând accent pe experiența utilizatorului în acel spațiu.

ARTĂ ȘI COMUNITATE

Patrimoniul cultural artistic mobil și imobil. Acest conținut face referire la clasificarea bunurilor culturale de valoare (artistică, istorică), cuprinzând studiul diferențelor dintre bunurile care nu pot fi mutate (imobil – monumente) și cele care pot fi mutate (mobil – picturi, sculpturi), precum și modalitățile lor de gestionare și conservare.

Clasificarea patrimoniului (universal, național, regional și local). Conținutul face referire la ierarhia valorii culturale, cuprinzând studiul bunurilor recunoscute de UNESCO la nivel universal, a celor definitorii pentru identitatea națională și a celor relevante pentru o anumită zonă geografică (regional/local), punând accent pe responsabilitatea protecției la diferite niveluri.

Marketing cultural Acest conținut face referire la promovarea și managementul artei, cuprinzând aplicarea strategiilor de marketing (comunicare, public-țintă, promovare prin social media) la instituțiile de cultură și la bunurile de patrimoniu, în vederea asigurării vizibilității și sustenabilității lor în societatea contemporană.

Clasa a X-a Imaginea tridimensională în artele vizuale

ARTĂ ȘI REPREZENTARE

Sintaxa plastică a imaginii tridimensionale Acest conținut se referă la gramatica formei și compoziției în spațiu, cuprinzând studiul elementelor de bază (volum, masă, gol/plin, textură, ritm) și al principiilor compoziționale care guvernează construcția unui obiect sau a unui ansamblu tridimensional.

Semiologia și decodificarea Obiectului / Spațiului real (semn, funcție, mesaj). Conținutul se referă la interpretarea formei tridimensionale, cuprinzând analiza modului în care sculptura sau spațiul arhitectural devin sisteme de comunicare ce transmit mesaje prin semne, simboluri și prin relația dintre forma estetică și funcția sa practică.

Domenii tradiționale de manifestare a reprezentărilor tridimensionale Acest conținut face referire la principalele medii de creație tridimensională, cuprinzând studiul tehnicilor și genurilor specifice din **sculptură** (ronde-bosse, relief, materiale diverse) și **arhitectură** (elemente constructive și stiluri istorice), oferind o viziune de ansamblu asupra artei în spațiul real.

ARTĂ ȘI TEHNICĂ

Fundamente tehnice ale imaginii tridimensionale. Acest conținut se referă la baza practică a sculpturii și modelajului, cuprinzând studiul materialelor (lut, ipsos, lemn, metal), al metodelor de lucru (adăugare, tăiere, asamblare) și al procedeelelor fundamentale de realizare a formei (modelaj, cioplire, turnare) în spațiul real.

Structura ca element estetic și spațial al imaginii tridimensionale. Acest conținut face referire la scheletul intern și la organizarea vizuală a volumului, cuprinzând analiza funcției estetice a structurii (de la armătura ascunsă la structura vizibilă, tip *schelet* sau *pilon* în arhitectură) și a modului în care aceasta definește relațiile de echilibru și tensiune în spațiu.

Măiestria tehnică în artele aplicative: ambient, structură și obiect. Acest modul se referă la aplicarea tehnicilor în contextul utilitar, cuprinzând studiul competențelor practice necesare pentru realizarea de lucrări tridimensionale cu scop funcțional, fie că este vorba de intervenții la scară mare (ambient), de elemente de susținere (structură) sau de creații de artă decorativă (obiect).

ARTĂ ȘI MENTALITATE

Spațiul tridimensional din Preistorie la Baroc. Acest conținut face referire la evoluția funcției și a formei sculpturale/arhitecturale de-a lungul istoriei, cuprinzând studiul de la volumele simbolice primitive la idealurile clasice de echilibru și perfecțiune (Antichitate/Renaștere) și culminând cu dinamismul emoțional și iluzia spațială a Barocului.

Spațiul tridimensional: „-ISME” . Conținutul face referire la revoluția modernă a volumului, cuprinzând studiul modului în care curente din secolele XIX-XX au eliberat sculptura și arhitectura de

regulile academice, explorând volumele analitice (Cubism), dinamice (Futurism) sau cele care valorifică golul și materialele noi (Minimalism).

Spațiul tridimensional modern și contemporan. Acest conținut face referire la extinderea artei în spațiul real, cuprinzând analiza sculpturii postbelice (Minimalism), a instalațiilor care modifică spațiul (Design Ambiental), a artei conceptuale care se axează pe idei și a modului în care arta tridimensională interacționează cu tehnologia și cu spațiul public contemporan.

ARTĂ ȘI INOVAȚIE

Spațiul extins și ambientul (fuziunea obiect-mediului). Acest conținut face referire la intervenția artistică în spațiul real, cuprinzând studiul instalațiilor și al lucrărilor de artă care depășesc limitele obiectului (sculpturii tradiționale), transformând mediul înconjurător și creând o experiență spațială în care obiectul fuzionează cu ambientul.

Revoluția digitală – Grafică 3D, Imprimare 3D, Prototipare, Artă Digitală. Acest conținut face referire la impactul tehnologiei în producția vizuală, cuprinzând explorarea instrumentelor digitale (Grafică 3D, Prototiparea) și a noilor tehnici de fabricație (Imprimarea 3D), care extind posibilitățile creative dincolo de materialele și uneltele tradiționale.

Arta Virtuală (VR, AR, Animație 3D, spațiu simulat și narativ). Conținutul face referire la crearea și explorarea spațiilor nereale, cuprinzând studiul mediilor imersive (Realitate Virtuală – VR) și augmentate (AR), care permit artiștilor să construiască spații simulate și narative complexe (Animație 3D) și să redefină experiența estetică.

ARTĂ ȘI COMUNITATE

Patrimoniul cultural artistic imaterial. Acest conținut studiază moștenirea vie a unei comunități, concentrându-se pe cunoașterea, documentarea și conservarea practicilor, cunoștințelor și meșteșugurilor transmise din generație în generație ca sursă de identitate culturală.

Clasificarea patrimoniului (universal, național, regional și local). Acest conținut analizează ierarhia valorii culturale, explorând nivelurile de importanță, de la bunurile recunoscute global de UNESCO la cele definitorii pentru identitatea națională și cele specifice unei anumite comunități locale, stabilind responsabilitățile de protecție la fiecare scară.

Marketing cultural. Acest conținut aplică strategii de management și comunicare la bunurile și instituțiile culturale, având ca scop asigurarea vizibilității, accesibilității și sustenabilității economice a patrimoniului prin utilizarea tehnicilor moderne de promovare.

Propunem prezentarea ramurilor artelor vizuale prin prisma patrimoniului cultural universal național, regional și local mobil și imobil în clasa a IX-a și a patrimoniului cultural național, regional și local imaterial în clasa a X-a.

Trecem zilnic pe lângă clădiri sau statui care se află în patrimoniul cultural imobil și nu le observăm. Nu știm ce reprezintă statuia din centrul orașului, a comunei, nu reușim să recunoaștem caracteristicile arhitecturale sau calitățile picturii din biserica satului sau cea din cartier etc.

Este important să le prezentăm copiilor importanța păstrării patrimoniului cultural atât material, cât și imaterial. La fel cum este foarte important să le prezentăm copiilor importanța păstrării patrimoniului natural.

Profesorii de Arte pot preda interdisciplinar, deoarece ei fac legături cu toate disciplinele:

- cu **Istoria** – prin intermediul istoriei artelor – prezintă contextul cu momentele istorice importante; de multe ori realizarea unor lucrări care reprezintă momente importante din istoria universală sau națională; (Jacques-Louis David – Moartea lui Marat; Francisco Goya – 3 mai 1808; Pablo Picasso – Guernica; Nicolae Grigorescu – Atacul de la Smârdan; Barbu Iscovescu – Avram Iancu, Carol Popp de Szathmary – Alexandru Ioan Cuza în uniformă militară, portret în picioare, Emmanuel Frémiet - Statuia ecvestră a lui Ștefan cel Mare (Iași), János Fadrusz – Ansamblul monumental Matei Corvin (Cluj) etc.)

- cu **Religia** – până nu demult printre subiectele cel mai des întâlnite în pictură erau reprezentări ale poveștilor din Vechiul și Noul Testament sau viețile sfinților; una dintre cel mai des întâlnite teme este Cina cea de taină este întâlnită în palmaresul multor artiști importanți: Leonardo da Vinci; Giotto; Paolo Veronese; Tintoretto; Lucas Cranach cel Bătrân; Hans Holbein cel Tânăr; Rubens etc.

- cu **Literatura** – reprezentări ale unor povești din literatură, atât în pictură, cât și grafică (ilustrație de carte).

Scriitorul german Johann Wolfgang von Goethe a publicat în 1810 o *Teorie a culorilor*, de la care a pornit filozoful german Arthur Schopenhauer atunci când a scris *Despre vedere și culori (Filozofie)*. Teorie despre culoare are și omul de știință englez Isaac Newton (*Fizică*);

- cu **Geografia** – artiști din diferite orașe, țări și continente, lucrări aflate în diferite muzee din orașe importante ale lumii;
- cu **Matematica** – artiștii au folosit foarte des diverse calcule matematice sau elemente de geometrie în lucrările lor (șirul lui Fibonacci; spirala armonică; secțiunea de aur; perspectiva; geometria descriptivă etc.)

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

- *** *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
- 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
- Cruceru, 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., Vârșândan, D. (coord.) – *300 artiști din România 1990-2020*, Administrația fondului cultural național și Editura Vellant, București, 2024
- *** <https://cimec.ro/>
- *** <https://patrimoni.ro/>
- *** <https://www.cultura.ro/lista-monumentelor-istorice/>

GRUP DE LUCRU

Nume și prenume	Instituție de apartenență, localitate, județ
Responsabil MEC Prof. BOBEICĂ LILIANA	Ministerul Educației și Cercetării
Responsabil CNCE Prof. PAULIUC LĂCRĂMIOARA-ANA	Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare
Coordonator științific Lect. univ. dr. VOICU GABRIELA	Universitatea Națională de Arte din București
Membru Prof. univ. dr. NIȚESCU DORU	Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „I.L. Caragiale”, București
Membru Prof. FLOREA BIANCA	Colegiul Național Pedagogic „Andrei Șaguna”, Sibiu
Membru Prof. dr. STREINU IOANA-LAVINIA	Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”, București
Membru Prof. TEGLAȘ RALUCA	Colegiul Național Pedagogic „Andrei Șaguna”, Sibiu