

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

CLASA a II-a

**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 a II-a 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.

Clasa a II-a are un statut special în cadrul învățământului primar deoarece încheie ciclul curricular al achizițiilor fundamentale, constituit din clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a. În planul dezvoltării curriculare, acest specific are în vedere faptul că, până la finalul clasei a II-a, se urmărește atingerea unui nivel de performanță elementar în formarea competențelor cheie, realizând, în acest fel, dezideratele profilului de formare al copilului care finalizează clasa a II-a.

Disciplina *Arte vizuale și lucru manual* își păstrează caracterul de noutate și în raport cu disciplinele studiate în prezent în clasa a II-a, prin abordarea integrată.

Potrivit prezentei programe școlare, elevii continuă studiul celor două domenii, Arte și Tehnologii din perspectivă integrată, început în clasa pregătitoare și continuat în clasa I. Comparativ cu clasa pregătitoare și cu clasa I, studiul disciplinei în clasa a II-a asigură o dezvoltare progresivă a competențelor.

Prezentată sintetic, valoarea adăugată adusă de studiul disciplinei *Arte vizuale și lucru manual* în clasa a II-a, comparativ cu clasa I, constă în următoarele aspecte:

- diferențierea între transmiterea unei informații precise, cu rol practic, prin limbaj vizual și transmiterea unei trăiri artistice personale;
- descoperirea faptului că un mesaj artistic poate avea mai multe sensuri, trezind reacții personale diferite fiecărui privitor.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

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

Competențele generale ale disciplinei *Arte vizuale și lucru manual*, urmărite pe parcursul ciclului achizițiilor fundamentale, urmează să fie realizate până la finalul clasei a II-a.

Competențele specifice urmărite și formate în clasa a II-a, în cadrul activităților de învățare, reprezintă etapele în dobândirea competențelor generale.

Sugestiile metodologice includ: conținuturi ale învățării, strategii didactice, proiectarea activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă. La nivelul sugestiilor metodologice, în clasa a II-a, accentul este pus pe componenta de evaluare a procesului didactic, în acord cu statutul acestei clase în ciclul achizițiilor fundamentale. Marcând un final de etapă în parcursul școlar al elevilor, componenta de evaluare continuă, formativă vizează evidențierea progresului realizat de fiecare elev, precum și motivarea acestuia pentru învățarea continuă.

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 diferenței dintre informația practică transmisă prin limbaj vizual și mesajul artistic	<ul style="list-style-type: none"> - formularea de enunțuri despre posibile trăiri exprimate de autori în picturi/desene/fotografii artistice/sculptură etc. - participarea la discuții despre mesaje exprimate în diferite momente din filme pentru copii/filme de desene animate - jocuri comparative între mesaje practice transmise prin limbaj vizual și mesaje artistice – <i>Exemplu:</i> anunțul de la metrou, compus din imagine și text <i>Nu vă sprijiniți de uși și Ciobănaș cu câine</i> al lui N. Grigorescu sau culoarea roșie de la semafor și <i>Macii</i> lui Ș. Luchian
1.2. Observarea semnificației liniei, punctului, culorii și formei în opere de artă	<ul style="list-style-type: none"> - participarea la jocuri de identificare a semnificației liniilor frânte/curbe/orizontale/verticale în desene - participarea la jocuri de identificare a semnificației punctului în funcție de domeniul în care este utilizat (pictura, grafică, sculptură etc.) - identificarea efectului spațial al punctului, în funcție de mărimea, distanța sau luminozitatea acestuia - identificarea semnificației culorilor folosite în reproduceri/ desene - sesizarea efectelor sugestive ale unei colorifolosite într-o reproducere, prin comparația cu zone alăturate, colorate diferit
1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual	<ul style="list-style-type: none"> - audierea de povestiri sau vizionare de documentare despre artiști români din domenii diferite - răsfoirea de albume de artă - participarea la proiecte având ca temă viața și opera unor artiști români consacrați - participarea la întâlniri cu artiști/ meșteșugari locali

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. Explorarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor în diverse contexte	<ul style="list-style-type: none"> - selectarea materialelor de lucru, în funcție de scopul propus - uscare și presare de plante în vederea folosirii lor în confecționarea de colaje, tablouri, felicitări - crearea unui dicționar cu definiții simple ale materialelor, bazate pe caracteristicile lor observate de copii în diverse contexte - realizarea de jurnale cu dublă intrare: jurnalul unei frunze, al unei crenguțe înflorite etc., pornind de la texte literare studiate - realizarea de grile de observații despre materiale aflate în stări diferite (frunză verde, uscată, presată etc.)
2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - participarea la lucrări colective – <i>Exemplu:</i> „Mai multe mâini, un singur portret” etc.
2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile	<ul style="list-style-type: none"> - realizare de felicitări, invitații la zile de naștere sau onomastică, obiecte de design pentru sala de clasă, holurile școlii, camera proprie etc. - realizare de jocuri, jucării sau obiecte utile în viața de școlar - realizare de machete simple etc.

*2.4. Transformarea unui material prin tehnici variate	<ul style="list-style-type: none"> - vizionarea de scurte documentare despre obiectele din mediul cunoscut, având ca subiect „Cum se fabrică?” - vizite la obiective din zonă în care se prelucrează materia primă - 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 - transformarea resturilor textile în podoabe sau obiecte de decor prin diferite tehnici: tăiere în fâșii, împletire etc.
*2.5. Manifestarea interesului pentru crearea de obiecte/ lucrări utile și sau estetice	<ul style="list-style-type: none"> - identificarea de nevoi simple ce pot fi rezolvate prin obiecte/lucrări utile și sau estetice - identificare de cel puțin două soluții pentru a rezolva o nevoie - participarea la conversații despre posibile utilizări ale produselor realizate individual sau în grup
2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unei machete, colaj, desen pentru a ilustra o scenă dintr-o poveste – <i>Exemplu:</i> căsuțele celor 3 purceluși, fasolea fermecată din „Jack și vrejul de fasole” etc. - inventarea unui ritm/melodii pentru o scenă dintr-o poveste - mimarea unui personaj de poveste/desen animat - confecționarea unui costum din materiale reciclate care să se potrivească unui personaj îndrăgît



Conținuturi¹ utilizate pentru dezvoltarea competențelor specifice:

- Culori primare; culori binare
- Pata de culoare - tehnici
- Punctul și linia cu scop în sine
- Tehnici de lucru cu fire și material textil
- Tehnica colajului – cu subiecte accesibile, potrivite interesului și nivelului de vârstă

¹ Conținuturile marcate cu asterisc sunt utile pentru dezvoltarea competențelor propuse la extindere.

Exemplu de abordare integrată

TEMA: Atelier cu spice de grâu

	CE URMĂRIM?	CUM PROCEDĂM?	REPERE/RESURSE
1.	*2.5. Manifestarea interesului pentru crearea de obiecte/ lucrări utile și/ sau estetice	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizarea unei întâlniri cu părinți/bunici/reprezentanți ai comunității; aceștia pot prezenta copiilor obiecte făcute de mână din paie de grâu, care le sunt foarte dragi (pălării, coșuri); prezentarea materialelor și a tehnicilor prin care au fost făcute. ✓ Demonstrație practică a meșteșugului de împletire a paielor. 	<p>Dacă nu există persoană resursă în comunitate poate fi vizionat filmul „Crișeni- Muzeul pălărilor din paie”</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=YWHDv41RaVg</p>
2.	2.1. Explorarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor în diverse contexte	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observarea unor proprietăți simple ale paielor de grâu, prin experimentare (reacția în contact cu apa, aplatizare prin presare, scurtare prin tăiere, proprietatea de a se lipi pe un suport); ✓ Sortarea paielor de grâu în funcție de caracteristici (grosime, lungime) 	
3.	<p>*2.4. Transformarea unui material prin tehnici variate</p> <p>2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizarea unor tehnici simple de răsucire, înnodare, tăiere, lipire a spicelor de grâu (în grupuri mici, în funcție de nevoile/opțiunile copiilor) ✓ Realizarea de construcții/lucrări din spice de grâu și instrumente diverse puse la dispoziție într-un mini-atelier amenajat în sala de clasă. ✓ Sprijiniți de părinții/voluntarii prezenți la activitate, copiii pot realiza coronițe din spice de grâu, pentru completarea de tablouri realizate pe pânză 	
4.	*2.5. Manifestarea interesului pentru crearea de obiecte/ lucrări utile și sau estetice	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expunerea lucrărilor realizate, a obiectelor confecționate din paie aduse de copii/invitați în cadrul Muzeului tematic al spicelor de grâu organizat în sala de clasă și aprecierea lucrărilor proprii sau ale altora, pe baza unor criterii clare date. 	