

**CONCURSUL DE OCUPARE A POSTURILOR DIDACTICE/CATEDRELOR DECLARATE
VACANTE/REZERVATE ÎN UNITĂȚILE DE ÎNVĂȚĂMÂNT PREUNIVERSITAR
20 iulie 2016**

**Probă scrisă la
ARTE VIZUALE
EDUCAȚIE PLASTICĂ / EDUCAȚIE VIZUALĂ / EDUCAȚIE ARTISTICĂ**

Varianta 1

- **Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă 10 puncte din oficiu.**
- **Timpul de lucru efectiv este de 4 ore.**
- **Se vor realiza, după caz, schițe și desene în creion negru, pix sau cerneală albastră.**

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Pablo Picasso, reprezentant emblematic al cubismului.

Veți avea în vedere:

- precizarea contextului artistic în care Pablo Picasso se impune ca reprezentant de marcă al cubismului.
- identificarea celor trei faze cubiste reflectate în picturile lui Pablo Picasso.
- prezentarea poliperspectivelor ca mijloc de expresie definitoriu pentru una dintre fazele cubiste ale pictorului Pablo Picasso.
- analizarea a trei lucrări emblematică din perioada cubistă a pictorului Pablo Picasso:
 - precizarea titlurilor lucrărilor,
 - analizarea lucrărilor, cu accent pe trăsătura dominantă a fiecăreia.

Notă – În vederea notării, se vor lua în considerare prezentarea logică a conținutului și utilizarea limbajului de specialitate.

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Efecte expresive ale ritmului în configurarea spațiului plastic.

Veți avea în vedere:

- definirea ritmului ca mijloc de expresie plastică.
- prezentarea a trei dintre tipurile de ritmuri plastice.
- analizarea a trei dintre componentele ritmului plastic.
- descrierea unei lucrări din arta universală în care ritmul plastic este expresiv evidențiat:
 - identificarea unei lucrări relevante precizând titlul ei,
 - nominalizarea autorului lucrării
 - analizarea lucrării, cu accent pe valoarea expresivă a ritmului plastic.

Notă – În vederea notării, se vor lua în considerare prezentarea logică a conținutului și utilizarea limbajului de specialitate.

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Jocul ca metodă de învățare a gramaticii limbajului vizual.

Veți avea în vedere:

- definirea jocului ca metodă didactică de învățare.
- descrierea a două tipuri de jocuri didactice cu potențial de stimulare a creativității artistice (exemple concrete de convertire a situației de joc într-o situație de învățare).
- prezentarea a două rezultate/finalități determinate de utilizarea acestei metode și reflectate în creațiile elevilor.

Notă – În vederea notării, se vor lua în considerare prezentarea logică a conținutului și utilizarea limbajului de specialitate.