

MINISTERUL EDUCAȚIEI

CENTRUL NAȚIONAL DE POLITICI ȘI EVALUARE ÎN EDUCAȚIE  
REPERE METODOLOGICE PENTRU APLICAREA CURRICULUMULUI

LA CLASA a X-a  
ÎN ANUL ȘCOLAR 2022-2023

DISCIPLINELE

**STUDIUL FORMELORȘI DESENUL**  
**STUDIUL FORMELORȘI AL CULORII**  
**STUDIUL FORMELORȘI AL VOLUMULUI**  
**STUDIUL COMPOZIȚIEI**  
**CROCHIURI**

București, 2021

## Context

- Dificultățile generate de adaptarea la predarea și învățarea online și la utilizare a resurselor digitale, dificultățile generate de întreruperea legăturii fizice cu profesorul, cu mediul atelierului, cu modelul de studiu.
  - Prezența din ce în ce mai acuzată a media digitale în experiența cotidiană și în procesul de învățare în general și mutarea în online a majorității resurselor culturale / educaționale, situație accentuată de urgența epidemiologică.
  - Oportunitatea fără precedent generată de prezența interesului elevului pentru platformele și resursele educaționale și de comunicare online, interes care are potențialul de a anula, în premieră, distanța dintre sfera de preocupări personale și instrumentarul și conținutul didactic (distanță sensibilă și greu de depășit în cazul modelului, a obiectului sau monumentului de artă inaccesibil ca distanță).
  - Oportunitatea de a crea legături între studiul imaginii, ca element central și dominant al culturii actuale, desenul, culoarea și volumul, ca expresii clasice esențiale în crearea imaginii plastice, și domenii de interes major pentru elevi – noile tehnologii, mediul virtual, noile tendințe de exprimare și comunicare personală accentuate progresiv de prezența tot mai pregnantă a rețelelor de comunicare în viața de zi cu zi.
  - Oportunitatea de a explora dinamica dintre instrumentarul plastic tradițional și imaginea creată / comunicată / expusă / promovată atât cu ajutorul mijloacelor sale de expresie specifice și a modalitățile de exprimare aduse de mediul online.
  - Oportunitatea fără precedent de a întoarce atenția de la tema de studiu impusă de profesor (model, natură statică, fragment anatomic) la tema care trebuie identificată (obiect din mediul înconjurător, din proximitate sau din realitatea vizuală extinsă ) – astfel se realizează o nouă relaționare cu realitatea vizibilă.
- 
- Momentul pe care îl traversăm reprezintă, dincolo de schimbările propuse în ceea ce privește structura modulelor de învățare, o întoarcere la o normalitate care s-a redefinit, în ultimul an, ca mult mai ofertantă atât pentru activitatea propriu-zisă de învățare cât și ca resurse. După momentul unic, complet fără precedent în istoria învățământului și a învățării, care a însemnat învățământul online, rămân instrumente utile care pot complete experiența învățării, extinzând foarte mult posibilitățile elevului de a intra în contact cu imagini și realități – muzee, galerii, arte performative, parcuri de sculpturi, evenimente de artă stradală, programe de spectacol sau metode / cursuri de diverse feluri, aplicații – inaccesibile în format fizic majorității. Din experiența anului trecut rămâne certitudinea că dacă mediul de învățare este unul fizic, resursa utilizată de profesor pentru a lărgi experiența elevului trebuie în mod necesar să includă și mediul online. Contactul cu mediul online este astfel coerent cu modul în care aproape toate resursele culturale și științifice devin accesibile, iar mediul virtual se dezvoltă în modalități și într-un ritm care impune o nouă abordare a procesului de învățare și comunicare, o abordare care trebuie să se concentreze pe fluiditate, adaptabilitate, și aplicabilitate. Mutarea în online a predării a evidențiat ponderea imaginii în procesul de comunicare și relaționare cu școala, cu

lumea, cu mediul social. Astfel o concentrare asupra înțelegerii procesului de producere / generare / receptare și consum a imaginii și a modului în care ea devine eficientă este cu atât mai necesară unei decodări corecte, complete și coerente a principalei legături cu mediul și cu expresia plastică.

- Avantajele unei astfel de re poziționări față de expresia artistică și personală în cadrul studiilor fundamentale (*studiul formelor în desen, culoare și volum, alături de studiul compoziției și crochiuri*) și a oricărei discipline vizuale sunt semnificative, față de alte specialități. Actul artistic – la nivel de creație dar și de studiu aprofundat – are în centru imaginea și modul ei de a transmite un mesaj, astfel că legătura indisolubilă dintre imagine și media care ocupă aproape tot timpul elevilor de astăzi justifică, la un nivel fără precedent, interesul pentru studierea imaginii și a limbajelor specific. În plus, expresia grafică și cea cromatică și mai nou cea volumetrică și elementele lor fundamentale de limbaj care stau la baza oricărei alte forme de expresie vizuală, inclusiv cele mai noi, au marele avantaj față de alte tehnici artistice că pot fi realizate atât pe suport material cât și cu instrumente digitale, întrucât linia, forma, valoarea sau culoarea își mențin expresivitatea indiferent de suport. Se identifică astfel noi oportunități pentru a crește performanța, datorită interesului marcant pentru cele mai noi tehnici de generare a imaginii, și gradul de motivație pentru însușirea limbajului plastic împreună cu inițierea în utilizarea tehnicilor artistice tradiționale. Contactul cu resursa online se poate traduce printr-o creștere a interesului pentru realizarea unei imagini – operă de artă, și de asemenea pentru aprecierea critică a operei de artă (compararea propriului punct de vedere cu părerile celorlalți).

## Scop

- Recomandă modalități prin care se pot corecta decalajele inevitabile dintre programa de învățământ și predarea efectivă în anul precedent.
- Recomandă modalități prin care resursa online poate rămâne accesibilă pentru toți copiii, în cadrul orelor de curs, și oferită de profesor în cadrul actului educațional, astfel ca accesarea unor resurse educaționale, culturale, artistice – modele pentru desen, contextualizare a informației să devină normă.
- Recomandă moduri prin care profesorii să exploateze la maximum interesul pe care îl au în mod spontan elevii pentru informația accesibilă online, pentru interacțiunea cu diverse platforme sociale, de joc, de procesare și comunicare a imaginii.
- Recomandă moduri în care profesorii să stimuleze un dialog cu imaginea compusă, exprimată în desen, culoare sau volum și cu tot instrumentarul său – de generare și de analiză.
- Recomandă modalități prin care disponibilitatea pentru o perceperea universului / metaversului virtual poate dialoga cu disponibilitatea pentru perceperea universului real, obiectiv, și pentru decodarea și transpunerea acestuia în limbaj plastic / vizual.
- Recomandă modalități pentru cunoașterea aprofundată, facilitată de vizitarea virtual, a patrimoniului artistic național și universal.

## Se recomandă

- Evaluarea dinamicii predare-învățare-evaluare din perioada de pandemie;

- Identificarea, analizarea și cuantificarea riscurilor în ceea ce privește accesibilitatea, continuitatea și eficiența procesului de învățare.
- Identificarea modului în care se poate maximiza beneficiul revenirii la școlarizarea față în față, în același timp pregătirea pentru menținerea legăturii cu mediul online în cazul unei noi urgențe dar chiar și în afara unei amenințări epidemiologice, ca alternativă pentru comunicare, accesarea resurselor și teme pentru acasă.
- Concentrarea pe abordări, conținuturi și activități care să eficientizeze procesul de predare și învățare, restabilirea legăturii dintre materie și elev, remedierea pierderilor din învățare cauzate de suspendarea cursurilor și de absența resurselor în cazurile elevilor aflați în dificultate socio-economică și crearea de deschideri către modele și medii noi pentru studiu.
- Orientarea către identificarea unor modalități de a crea o legătură de continuitate și complementaritate între informația și resursele online și sistemul față în față, cu accent pe ameliorarea rupturii dintre cele două aspecte ale comunicării, accesului la informația vizuală și resursa educațională.
- Orientarea către o nouă înțelegere și legăturii dintre toate formele de expresie a desenului, de la cele mai tradiționale la cele mai noi, el rămânând astfel un instrument primar și esențial în realizarea oricărei lucrări de artă.

Explorarea legăturii aparent paradoxale dintre tehnici tradiționale de învățare: studiul după model, studiul după sculptura, arhitectura și pictura clasică, studiul după obiectul de muzeu, sunt dificil de aplicat în format fizic (datorită distanței, dificultății deplasării) dar ușor de aplicat în format online – majoritatea muzeelor și colecțiilor pun la dispoziția tuturor beneficiarilor tururi virtuale gratuite sau imagini la rezoluție mare ale lucrărilor de artă emblematică

### **Aplicabilitate**

- Aceste repere se prezintă ca recomandări, fără a avea un caracter obligatoriu sau prescriptiv. Profesorii vor stabili, funcție de context și propriul demers / plan / context, acțiunile necesare și oportune pentru a planifica, proiecta și desfășura procesul didactic în anul școlar 2022 - 2023, concentrându-se pe eficientizarea acestuia și pe identificarea celor mai eficiente metode de asigurare a unei continuități logice și a menținerii avantajelor legăturii care s-a creat cu resursa vizuală online. Se va urmări de asemenea identificarea celor mai potrivite metode pentru a corecta decalajele inevitabile produse în perioada precedentă fără a prejudicia obiectivele anului școlar în curs. De asemenea fiecare profesor va stabili care este cel mai optim raport între tipul de resursă didactică tradițională și cele online, accesibile (în mod ideal) cu ușurință, tuturor, cel puțin la clasă, cu accent deosebit pe dialogul care se crează între diferitele domenii ale culturii vizuale.
- Se vor stabili cele mai eficiente moduri de continuarea studiului formelor în desen, culoare și volum, a crochiurilor precum și studiul compoziției.
- Se vor identifica modalități care să faciliteze și să favorizeze dialogul între instrumentarul imagistic elementar – linie, suprafață, culoare, compoziție etc și imaginea rezultată prin diferitele tehnici: tradiționale și digitale.

## Repere metodologice

### 1. Repere pentru planificarea calendaristică pentru anul școlar 2022 - 2023

- Aprecierea unor eventuale probleme de învățare (inclusiv probleme de însușirea insuficientă a deprinderilor sau chiar însușirea defectuasă a acestora) în contextul generat de modificarea metodelor de predare în perioada anterioară
- Consultarea planificării calendaristice anterioare și sesizarea elementelor insuficient structurate în perioada de cursuri online sau neconsolidate;
- realizarea de conexiuni între componentele școlii online și a celei în format față în față.
- Identificarea avantajelor legăturii create cu mediul online și exploatarea pe viitor a accesibilității resurselor în format digital – tururi virtuale, ateliere interactive online, accesare nelimitată a colecțiilor muzeale și obiectivelor culturale, a conferințelor și studiilor, și nu în ultimul rând a modului fluid și direct în care se poate realiza comunicarea.
- Identificarea modului în care poate fi adusă în actualitate discuția despre analiza imaginii și a culturii vizuale.
- Identificarea modului în care poate fi structurat un dialog constructiv între tradiție și cele mai noi forme de manifestare a vizualului, atât ca instrumentar plastic cât și ca modalitate de expresie.
- Identificarea modului în care se poate dezvolta un dialog constructiv cu elevul, în care să fie asigurat un feed-back util în ceea ce privește așteptările acestuia în ceea ce privește relația dintre experiența practică și mediul online, în ce măsură explicația și exemplificarea pot fi susținute de resursa online.
- Identificarea modului în care se poate obține o aplicabilitate crescută a studiului formelor în desen, culoare, volum și a compoziției și a competențelor dobândite pentru a asigura o adaptabilitate crescută la cerințele noului context, inclusiv a noilor meserii și domenii de activitate profesională.
- Identificarea unui mod în care se poate pune în dialog rapiditatea tehnicii crochiului cu ritmul alert al comunicării în timp real – reacție și editare de imagine – pe cele mai frecventate rețele de socializare.

### 2. Recomandări pentru construirea noilor achiziții. Exemple de activități

Rezultatele evaluărilor inițiale vor sta la baza proiectării demersurilor didactice ulterioare. În plus, vor fi prezentate exemple care să faciliteze utilizarea în predare-învățare-evaluare a instrumentarului noilor tehnologii. Se va evalua modul în care s-au raportat la informația online atât profesorii cât și elevii și modul în care prin proiecte aplicative, de studiu, cercetare și interpretare a imaginii, se poate canaliza interesul elevului spre crearea unei legături cu diferitele aspecte ale culturii vizuale.

#### *Pentru studiul desenului și compoziției*

Exemple de tematici pot fi studiul naturii (natură statică, obiecte de diferite forme și materiale) spațiul (peisaj, spațiul stradal, spațiul locuirii), volumul (redare în diverse tehnici, inclusive digitale).

Exemple de activități sunt, pe lângă și complementar exercițiilor de generare și valorificare a elementelor de limbaj și a expresiei lor specifice – punct, linie, suprafață, valoare, a exercițiilor de compunere a suprafeței, de înțelegere și redare a proporțiilor, materialității, vizitarea online, în clasă sau individual, a unui obiectiv cultural (tur virtual, galerie de imagini) din țară sau străinătate; tur ghidat, atelier cu un specialist sau sesiune de lucru interactivă, online, la un muzeu; vizitarea virtuală, individual sau în grup a unor obiective turistice sau de importanță istorică, din țară sau străinătate; exerciții de contextualizare a imaginii digitale prezente / abundente pe rețelele de socializare în relație cu informația predată la atelier; exerciții de aplicare a instrumentarului specific studiului formelor în desen, culoare sau volum asupra imaginii din mediile jocurilor online sau a imaginilor modificate prin filtre; organizarea unei expoziții de artă / catalog digital / eveniment de promovare cu lucrări de artă realizate de elevi; exerciții de redefinire a alfabetului vizual, în contextul celor mai noi mijloace de expresie; exerciții de redefinire a termenilor de bidimensional / tridimensional / timp real – în tehnici tradiționale și de modelare digitală a imaginii; exerciții de redefinire a termenilor și atribuțiilor spațiului plastic, pornind de la realitatea obiectivă (lumea formelor tridimensionale percepute atât în experiența direct cât și în cea mediată - și relațiile dintre acestea: suprapuneri, convergențe, divergențe.

#### *Pentru studiul culorii*

Exemple de tematici pot fi filtrul – cel propus de aplicațiile de editare accesibile pe telefon sau tablet (la clasă, prin intermediul profesorului dacă nu există aparatură proprie) și ceea ce înseamnă o gamă cromatică; spațiul (efectul spațial al culorii), volumul (redare în diverse tehnici, inclusive digitale), relația (diferențe, convergențe) dintre diversele sisteme de obținere și redare a culorii (ex CMYK – RGB), imagine statică în dialog cu video / reels, imagine emblematică în dialog cu ce înseamnă logo, gif și meme, comunicare prin culoare și relația dintre culoare și imagine / simbol / semnificație.

Exemple de activități sunt - pe lângă și complementar exercițiilor de obținere a culorilor, nuanțelor și tonurilor (amestecuri realizate fizic, amestecuri realizate digital), de studiu al teoriei constructive a culorii – contraste, de studiu al gamelor cromatice simple și complexe, de generare și compunere a suprafeței prin culoare, de înțelegere și redare a proporțiilor și materialității, exercițiilor de relaționare a culorii cu celelalte elemente de limbaj plastic, a exercițiilor de aplicare a teoriei culorilor și a scării tonale, trecute prin cele două valori de bază: albul și negrul.

#### *Pentru studiul volumului*

Exemple de tematici pot fi, de asemenea, spațiul și relația sa cu volumul (relaționare a diverse tipuri de volum și obiect cu diverse tipuri de spațiu), relația (diferențe, convergențe) dintre diversele sisteme de obținere și redare a volumului (asamblare, modelare), relația dintre diferitele curente actuale transmediale sau conexe sculpturii – instalația, obiectul, media performative care pun accentul pe procesul realizării lucrării de artă. land-art, intervenție urbană, environment.

Exemple de activități sunt - pe lângă și complementar exercițiilor de obținere a formei, și a reliefului, de studiu al modului în care planul și volumul generează forma și relații spațiale, de studiu al formelor *ronde-bosse*, de generare și compunere a suprafeței prin tehnici specific modelajului, de înțelegere și redare a proporțiilor și materialității, exercițiilor de relaționare a spațiului și a volumelor, a plinului și a golului, exercițiilor de relaționare a volumului sculptural cu celelalte elemente de limbaj plastic și discipline ale culturii vizuale – urbanism, arhitectură, design de obiect, design vestimentar, scenografie, arte performative, monumente de for public și intervenții urbane - vizitarea online, în clasă sau individual, a unui obiectiv cultural (tur virtual, galerie de imagini) din țară sau străinătate; tur ghidat, atelier cu un specialist sau sesiune de lucru interactivă, online, la un muzeu.

### *Pentru studiul desenului*

Exemple de tematici pot fi spațiul (peisaj, spațiul stradal, spațiul locuirii), punctual de fugă și perspective - și cum am evoluat ele de la o lucrare de artă din perioada modernismului istoric, de exemplu, cu imaginea selfie de astăzi; volumul (redare în diverse tehnici, inclusive digitale), portretul (portretul antic, fotografia, selfie, modelling, aplicații pentru procesarea imaginii), idealul uman (canonul antic, classic, contemporan), culoarea, lumina și umbra (într-un tablou renescentist în dialog cu imaginea preferată – film, joc), imagine statică în dialog cu video / reels, imagine emblematică în dialog cu ce înseamnă logo, gif și meme, comunicare prin imagine (emoji); expoziție de artă – online sau în format fizic.

Exemple de activități sunt, pe lângă și complementar exercițiilor de generare și valorificare a elementelor de limbaj și a expresiei lor specifice – punct, linie, suprafață, valoare, a exercițiilor de compunere a suprafeței, de înțelegere și redare a proporțiilor, materialității, vizitarea online, în clasă sau individual, a unui obiectiv cultural (tur virtual, galerie de imagini) din țară sau străinătate; tur ghidat, atelier cu un specialist sau sesiune de lucru interactivă, online, la un muzeu; vizitarea virtuală, individual sau în grup a unor obiective turistice sau de importanță istorică, din țară sau străinătate; exerciții de contextualizare a imaginii digitale prezente / abundente pe rețelele de socializare în relație cu informația predată la atelier; exerciții de aplicare a instrumentarului specific studiului formelor și desenului asupra imaginii din mediile jocurilor online sau a imaginilor modificate prin filter; organizarea unei expoziții de artă / catalog digital / eveniment de promovare cu lucrări de artă realizate de elevi; atelier de realizare de gif, meme, sau de proiectare a unui emoji personalizat; exerciții de redefinire a alfabetului vizual, în contextul celor mai noi mijloace de expresie; exerciții de redefinire a termenilor de bidimensional / tridimensional / timp real – în tehnici tradiționale și de modelare digital a imaginii; exerciții de redefinire a termenilor și atribuțiilor spațiului plastic, pornind de la realitatea obiectivă (lumea formelor tridimensionale percepute atât în experiența direct cât și în cea mediată - și relațiile dintre acestea: suprapuneri, convergențe, divergențe.

### *Pentru studiul crochiurilor*

Poate nici un alt exercițiu de lucru cu imaginea nu răspunde la fel de bine ritmului în care se generează și se consumă aceasta acum. Exemple de tematici pot fi timpul de reacție, timpul de lucru, stadiul lucrării – de la schiță la proiectul finit, alegerea subiectului – ce

captează atenția elevului / artistului pentru a merita să fie notat / înregistrat / selectat din realitatea înconjurătoare, evoluția instantaneului și a schiței în diferite perioade.

Exemple de activități sunt crochiuri realizate în tehnici variate, cu accent pe diferențele specific fiecărui mediu, inclusiv cele accesibile acum pentru schițare / desenare / intervenție peste imaginea digitală.

## Bibliografie

- Arnheim, Rudolf, *Arta și percepția vizuală*, Ed. Meridiane, București 1979
- Bartos, M.J., *Compoziția în pictură*, Ed. Polirom, Iași 2009.
- Berger, Rene, *Artă și comunicare*, Ed. Meridiane, București 1976.
- Dufrenne, Mikel, *Fenomenologia experienței estetice*, Ed. Meridiane, București 1976.
- Elsen, E. Albert, *Temele artei*, Ed. Meridiane, București 1983.
- Enăchescu, Constantin, *Expresia plastică a personalității*, Ed. Științifică, București 1975.
- Hickman, Richard, *Art Education 11-18 – meaning, purpose and direction*, Bloomsbury, 2004
- Huyghe, Rene, *Dialog cu vizibilul*, Ed. Meridiane, București 1981.
- Huyghe, Rene, *Puterea imaginii*, Ed. Meridiane, București 1971.
- Knobler, Nathan, *Dialogul vizual*, Ed. Meridiane, București 1983.
- Lăzărescu, Liviu, *Culoarea în artă*, Ed. Polirom, Iași 2009.
- McLuhan, Marshall, *mass-media sau mediul invizibil*, Ed. Nemira, București 1997.
- Nanu, Adina, *Vezi? Comunicarea prin imagine*, Editura didactică și pedagogică, 2018
- Panofsky, Erwin, *Artă și semnificație*, Ed. Meridiane, București 1980.
- Piaget, Jean, Chomsky Noam, *Teorii ale limbajului, teorii ale învățării*, Ed. Politică, București 1988.