

REPERE METODOLOGICE

pentru aplicarea noului curriculum liceal

EDUCAȚIE VIZUALĂ

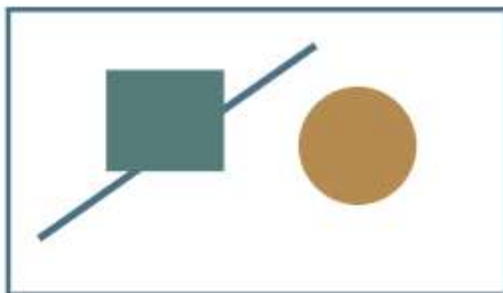
Clasa a IX-a • Trunchi comun • 2026–2027

De la «realizez o lucrare» la «văd – decodific – aleg – creez – explic – revizuiesc – comunic vizual».

IDEEA CENTRALĂ

Educația vizuală nu este o disciplină care se reduce la tehnici (un curs redus de tehnici) și nici un inventar de istoria artei. În clasa a IX-a, imaginea bidimensională devine teren pentru receptare critică, comunicare, experiment, creație, cultură vizuală, design și înțelegerea patrimoniului universal.

CLASA a IX-a: IMAGINEA BIDIMENSIONALĂ



PLAN

- linie, culoare, formă
- ritm, echilibru, dominantă
- perspectivă = iluzie de spațiu
- semn + context = sens
- tehnică + intenție = expresie
- public + scop = comunicare

CUM SE CITEȘTE RAPID

ANCORE	SCHIMBĂRI	DECIZII	APLICARE	REFLECȚIE
standardele VIII	imaginea ca limbaj și cultură	intenție, tehnică, criterii	atelier, fotografie, design, patrimoniu	ce văd? ce transmit? ce revizuiesc?

01 Cum citim noua programă?	02 Ce se schimbă, de fapt?
03 Ce rămâne și poate fi valorificat?	04 0,5 ore pe săptămână: ce este realist?
05 Cu ce vin elevii din gimnaziu?	06 Cum folosim standardele clasei a VIII-a?
07 Clasa a IX-a: imaginea bidimensională	08 Cum citim o imagine?
09 Sintaxa plastică: elementele trebuie să aibă funcție	10 Semiologie fără jargon inutil
11 Perspectivă și iluzia spațiului	12 Tehnica nu este scop: materialul servește intenției
13 Multiplicarea imaginii: gravură și imprimare	14 Mural, mozaic, textile: imaginea aplicată
15 Istoria artei: ferestre, nu curs enciclopedic	16 Fotografia ca limbaj
17 Video și cultura imaginii în mișcare	18 Design: când arta rezolvă și o problemă de comunicare
19 Patrimoniu: de la «știu că există» la «îl fac vizibil»	20 Marketing cultural: public, mesaj, responsabilitate
21 Procesul creator face învățarea vizibilă	22 Dincolo de demonstrație și «faceți și voi»
23 Strategii: când, cum și prin ce verific	24 Tehnologie și IA

25 Interdisciplinaritate reală și teme transversale	26 Evaluarea care produce învățare
27 Portofoliul și turul galeriei	28 Diferențiere fără a eticheta «talentul»
29 Trei microsecvențe	30 Cum construiesc parcursul anual?
31 Ce mai folosim din Reperele 2021?	32 Întrebări pentru propria proiectare
33 Documente de referință și anexa Excel	34 Notă privind realizarea documentului

01

CUM CITIM NOUA PROGRAMĂ?

Programa este o arhitectură a comunicării vizuale, nu o succesiune de «lucrări/ cerințe».

Noua programă are trei competențe generale: receptarea mesajului artistic prin explorarea limbajului vizual; construirea unei identități vizuale prin mijloace și tehnici artistice; analiza critică a mesajelor vizuale pentru înțelegerea contextului patrimoniului cultural. Clasa a IX-a este structurată în jurul imaginii bidimensionale și leagă analiza de creație, tehnica de mesaj și produsul vizual de contextul cultural și comunitar.

CG1	CG2	CG3
RECEPTEZ ȘI INTERPRETEZ	PERSONALIZEZ ȘI CREEZ CREEZ ȘI ÎMI CONSTRUIESC O VOCE VIZUALĂ	ANALIZEZ CRITIC ȘI ÎNȚELEG PATRIMONIUL

SE SCHIMBĂ ACCENTUL

Activitatea practică rămâne centrală, dar nu este suficient să « **realizezi (iasă)** o lucrare», **ci să creezi o compoziție plastică**. Elevul trebuie să poată spune ce intenție a avut, ce a ales, cum a folosit limbajul vizual și ce a revizuit după feedback.

02

CE SE SCHIMBĂ, DE FAPT?

Continuitate puternică, dar o cultură vizuală mult mai largă și mai actuală.

2004	2025	SCHIMBAREA DE ACCENT
educația plastică era deja înțeleasă ca educație vizuală generală	disciplina se numește explicit Educație vizuală	denumirea face vizibilă lărgirea domeniului
receptare personală + mijloace artistice	receptare + identitate vizuală + analiză critică/patrimoniu	mai multă reflecție, comunicare și context
desen, pictură, foto, sculptură, arhitectură	clasa IX focalizată explicit pe bidimensional; clasa X pe tridimensional	progresie mai clară IX-X
grafica pe computer era încurajată	fotografie, video, design, medii digitale, colaj digital și exemple contemporane	actualizare tehnologică și culturală
patrimoniul local era deja valorizat	patrimoniu mobil/imobil + marketing cultural	de la observare la comunicare către public
analiză critică și autoevaluare deja prezente	criterii, turul galeriei, feedback și proiecte	evaluarea procesului devine mai vizibilă

RĂMÂNE VALABIL

Programa din 2004 avertiza deja asupra riscului receptorului pasiv într-o lume saturată de imagini și cerea folosirea creațiilor originale, monumentelor și resurselor locale. Această idee este chiar mai relevantă în **actualul ecosistem vizual/ actuala programă**.

03

CE RĂMÂNE ȘI POATE FI VALORIFICAT?

Nu aruncăm atelierul, desenul, culoarea sau analiza plastică. Le dăm o funcție mai clară.

POȚI PĂSTRA	REINTERPRETEAZĂ	EVITĂ
desenul după observație	ca instrument de analiză, notare și explorare	copierea mecanică drept scop final
exercițiul cromatic	ca alegere raportată la mesaj	gamă cromatică fără intenție
studiul compoziției	ca problemă de ierarhie, ritm, echilibru și comunicare	schemă de compoziție memorată
istoria artei	ca repertoriu de soluții vizuale și contexte	curs cronologic comprimat
analiza unei opere de artă	prin dovezi vizuale și criterii	comentariu exclusiv al profesorului
tehnicele tradiționale	în comparație cu materiale și tehnici moderne	atelier fără reflecție asupra efectului
expoziția	ca proces de selecție, curatoare și feedback	panotare fără criterii

PENTRU REFLECȚIE

Cât din timpul orei este ocupat de ceea ce face profesorul cu imaginea și cât de ceea ce observă, alege, creează și justifică elevul?

04

0,5 ORE PE SĂPTĂMÂNĂ: CE ESTE
REALIST?

Aproximativ 17–18 ore pe an impun integrare și selecție riguroasă.

MAI EFICIENT	MAI PUȚIN EFICIENT
un proiect care leagă analiză, tehnică, istoria artei și evaluare	patru lecții complet separate pentru aceleași achiziții
3–4 exemple de artă comparate profund	zeci de imagini prezentate rapid
mostre/ demonstrații tehnice scurte urmate de o alegere justificată	exersare îndelungată a tehnicii fără produs sau sens
fotografie/design folosite pentru o problemă reală de comunicare	folosirea aplicației ca scop
portofoliu cu 3–4 dovezi selectate	mapă mare fără reflecție
feedback pe V1 și revizuire focalizată	notă finală fără șansa de a îmbunătăți rezultatul

PRINCIPIU

Programa include conținuturi vaste de istoria artei, tehnică, fotografie, design și patrimoniu. La 0,5 ore/săptămână, ele trebuie integrate în experiențe cu funcție multiplă; nu este realist să fie tratate ca inventare independente și exhaustive.

05

CU CE VIN ELEVII DIN GIMNAZIU?

Elevul de clasa a VIII-a a lucrat deja cu perspectivă, lumină, fotografie, design, mesaje contemporane, tehnici și evenimente artistice.

Programa gimnazială din 2017 dezvoltă trei direcții: receptarea critică a mesajelor vizuale, folosirea instrumentelor și tehnicilor și exprimarea prin limbaj vizual. Standardele 2026 fac vizibile, în clasa a VIII-a, contextualizarea mesajelor artistice în film/TV/computer, criterii proprii de analiză, direcții contemporane, modelare computerizată, fotografie, design și selecția produselor pentru expoziții.

ANCHORĂ VIII	CONTINUARE IX
contextualizarea mesajului vizual	decodificare, semiologie și context cultural
criterii proprii de analiză	CS 3.3: analiză după compoziție, expresivitate și mesaj
design și ierarhie vizuală	fotografie, design grafic, produs, ambient
instrumente tradiționale și digitale	experimentarea tehnicilor tradiționale și moderne
direcții contemporane	artă modernă/contemporană, video, design, cultură digitală
expoziție și selecție	portofoliu, turul galeriei, marketing cultural

ANCORĂ DIN GIMNAZIU

Standardul spune ce poate fi observat la finalul gimnaziului, nu că fiecare elev va veni cu aceleași achiziții. Diagnoza trebuie să **te informeze asupra sprijinului acordat elevului**, nu să eticheteze «talentul».

06

CUM FOLOSIM STANDARDELE CLASEI A VIII-A?

Ca lentilă pentru autonomie, complexitate și sprijin — nu ca grilă estetică pentru liceu.

NIVEL	CUM ÎL CITESC PEDAGOGIC	CE POT AJUSTA
De bază	elevul reușește cu sprijin, exemple indicate și sarcină mai structurată	ofer criterii, repere vizuale, tehnici limitate, format mai clar
Consolidat	lucrează independent și corelează limbajul cu mesajul	retrag sprijinul, cer justificarea alegerilor și compararea variantelor
Avansat	analizează nuanțat, justifică și integrează mai multe criterii	deschid sarcina, ofer autonomie de mediu, public și produs

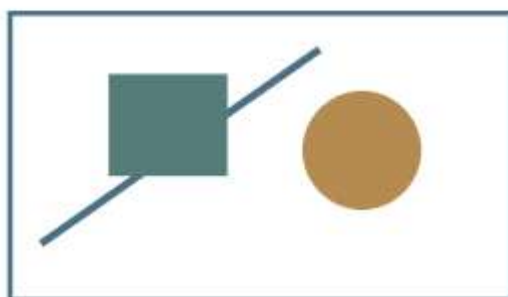
LIMITĂ

Formulări precum «înaltă calitate» sau «profesionist» apar în unii descriptori gimnaziali. În clasa a IX-a nu le transformăm în criterii generale de gust. Pentru evaluare folosim criterii explicite legate de intenție, proces, limbaj vizual, tehnică, mesaj și revizuire.

07

**CLASA A IX-A: IMAGINEA
BIDIMENSIONALĂ**

Planul este spațiul în care culoarea, forma, perspectiva, semnul și tehnica construiesc sens.

CLASA a IX-a: IMAGINEA BIDIMENSIONALĂ**PLAN**

- linie, culoare, formă
- ritm, echilibru, dominantă
- perspectivă = iluzie de spațiu
- semn + context = sens
- tehnică + intenție = expresie
- public + scop = comunicare

FIR IX-X

Programa construiește o progresie clară: clasa a IX-a – imagine bidimensională și iluzie de spațiu; clasa a X-a – tridimensional, volum, spațiu real și ambient. Această logică trebuie păstrată în proiectare.

08

CUM CITIM O IMAGINE?

Înainte de verdict, separăm observația, organizarea, interpretarea, contextul și criteriul.

CUM CITIM O IMAGINE?



Separăm observația de interpretare și preferința de criteriu. Astfel, «îmi place» poate deveni «pot explica de ce funcționează pentru scopul pro

CHEIE

O interpretare nu este «greșită» pentru că diferă de a profesorului, dar trebuie să poată fi susținută prin elemente observabile și prin contextul relevant.

09

SINTAXA PLASTICĂ: ELEMENTELE TREBUIE SĂ AIBĂ FUNCȚIE

Termenii plastici au sens didactic atunci când explică ce face imaginea.

ELEMENT / PRINCIPIU	ÎNTREBARE FUNCȚIONALĂ
linie	cum conduce privirea, separă, unește, tensionează sau ritmează / hașurează ?
culoare	ce dominantă, contrast sau atmosferă produce?
formă	ce relație creează între figură și fond?
ritm	cum organizează repetiția și variația / alternanța ?
echilibru	cum distribuie greutatea vizuală?
centru de interes	ce observă privitorul mai întâi și de ce?
perspectivă	cum este construită iluzia de profunzime?

DE LA PROGRAMĂ LA CLASĂ

În loc de «folosește contrast cromatic», putem cere: «fă personajul să devină centrul de interes fără să-i mărești dimensiunea». Elevul trebuie să aleagă mijlocul vizual potrivit și să-l justifice.

10

SEMILOGIE FĂRĂ JARGON INUTIL

Semnul vizual devine inteligibil când elevul vede relația dintre formă, context și sens.

TERMEN	EXPLICAȚIE PENTRU CLASĂ	ÎNTREBARE
denotație	ce vedem / ce este reprezentat direct	ce pot descrie fără să interpretez?
conotație	asocieri și sensuri construite cultural/personal	ce îmi sugerează și de ce?
simbol	un semn al cărui sens este învățat/cultural	de unde știm ce înseamnă?
icon	un semn care seamănă cu ceea ce reprezintă	ce trăsătură păstrează?
indice	un semn care indică o urmă/legătură	ce relație directă sugerează?
context	situația care poate schimba lectura	ce se schimbă dacă mut semnul în alt loc?

PRINCIPIU

Introducem terminologia numai în măsura în care îi permite elevului să observe și să explice mai bine imaginea. Jargonul care nu schimbă lectura nu este câștig didactic.

11

PERSPECTIVĂ ȘI ILUZIA SPAȚIULUI

La clasa a IX-a, profunzimea este construită pe o suprafață plană.

REPER	CE FACE ELEVUL
suprapunere	observă cum un element îl acoperă parțial pe altul
dimensiune relativă	folosește variația mărimii pentru apropiere/depărtare
poziție în plan	analizează raportul dintre registru și profunzime
linie de orizont / punct de fugă	construiește o perspectivă simplă atunci când sarcina o cere
lumină / valoare	folosește contrastul pentru volum și adâncime
claritate / detaliu	observă efectele de profunzime în fotografie și pictură

ANCORĂ VIII

Standardele clasei a VIII-a includ deja perspectiva corpurilor geometrice, lumina pe volum și designul ambiental. În clasa a IX-a nu reluăm mecanic totul; verificăm rapid controlul și folosim achiziția în probleme de comunicare vizuală.

12

TEHNICA NU ESTE SCOP

Materialul și instrumentul trebuie alese pentru efectul pe care îl pot produce.

ÎN LOC DE...	PROPUN...	DOVADĂ
«astăzi facem acuarelă»	«cum obținem o atmosferă transparentă și instabilă?»	două mostre / exemple + alegere
«astăzi facem colaj»	«cum pot crea tensiune între fragmente care nu aparțin inițial împreună?»	schiță + produs
«astăzi facem monotipie»	«ce se schimbă când imaginea nu poate fi controlată complet?»	mostră / exemplu + reflecție
«folosiți orice tehnică»	«alege tehnica și explică de ce servește mesajului»	notă de intenție

CHEIE

Experimentul tehnic este complet când elevul observă diferența, formulează o concluzie și folosește concluzia într-o alegere.

13

MULTIPLICAREA IMAGINII: GRAVURĂ ȘI IMPRIMARE

Principiul pozitiv–negativ și ideea de tiraj pot fi înțelese și cu mijloace simple.

PAS	ACTIVITATE
1	analizează o imagine imprimată și identifică relația matrice–amprentă
2	crează o matrice simplă / ștampilă sigură și accesibilă
3	testează presiunea, cantitatea de culoare și suportul
4	compară două imprimări și explică variația
5	folosește multiplicarea pentru un mesaj / modul / identitate vizuală

RESURSE

Programa oferă exemple care simulează gravura și imprimarea cu materiale simple. Profesorul adaptează tehnica la condițiile reale ale **școlii/ clasei** și la siguranța elevilor; miza este principiul, nu sofisticarea atelierului.

14

MURAL, MOZAIC, TEXTILE: IMAGINEA APLICATĂ

O imagine se schimbă când este gândită pentru un suport, o scară și un spațiu.

DOMENIU	ÎNTREBARE
Mural	cum se schimbă compoziția când imaginea este văzută de la distanță?
Mosaic	cum construiesc forma și culoarea prin unități discrete?
Textile	cum influențează repetarea, modulul și materialul organizarea?
intervenție urbană pe hârtie	ce mesaj este potrivit spațiului și comunității?

LIMITĂ

Nu este necesar ca fiecare școală să aibă atelier specializat sau să realizeze intervenții permanente. Principiile pot fi simulate la scară mică, pe hârtie, carton, **mostre** sau machete.

15

ISTORIA ARTEI: FERESTRE, NU CURS
ENCICLOPEDIC

Conținutul cronologic amplu trebuie pus în slujba întrebărilor vizuale.

ÎNTREBARE MARE	PERECHI / FERESTRE POSIBILE
Cum a fost reprezentat spațiul?	Egipt/Medieval – Renaștere – Cubism
Ce poate face culoarea?	Baroc – Impresionism – Fauvism – Pop Art
Cât de mult trebuie să semene arta cu realitatea?	Realism – Cubism – Abstracționism
Când ideea devine mai importantă decât obiectul?	Dadaism – Artă conceptuală
Cum intră imaginea de masă în artă?	Pop Art – cultura vizuală digitală

PRINCIPIU

Programa cere cunoașterea curentelor și epocilor, dar bugetul de timp nu susține o istorie exhaustivă. Alegem opere reprezentative care răspund aceleiași probleme vizuale și permit comparație, context și transfer.

16

FOTOGRAFIA CA LIMBAJ

Telefonul poate deveni instrument de învățare dacă elevul decide conștient cadrul, lumina și seria.

DECIZIE	ÎNTREBARE
cadru	ce includ și ce exclud?
punct de vedere	de unde privește camera și ce efect produce?
lumină	ce volum, atmosferă și contrast creează?
regula treimilor / centru	unde se așază interesul vizual?
serie	cum se leagă imaginile pentru a comunica o idee?
editare	ce ajustare clarifică intenția și ce devine efect gratuit?

ANCORĂ VIII

Standardele clasei a VIII-a includ deja fotografia, afișul și expresivitatea figurii. În clasa a IX-a putem muta accentul de la utilizarea tehnicii la construirea și justificarea mesajului.

17

VIDEO ȘI CULTURA IMAGINII ÎN MIȘCARE

Scurt, controlabil și legat de aceeași gramatică vizuală.

ELEMENT	CHEIE DE VERIFICARE
cadru	compoziția rămâne lizibilă?
sucesiune	ordinea imaginilor construiește sens?
durată	ritmul servește mesajului?
sunet	completează sau acoperă imaginea?
sursă	elevul distinge documentarea credibilă de informația neverificată?
montaj	ce relație nouă apare între două cadre?

RĂMÂNE VALABIL DIN 2021

Reperetele din 2021 observau deja predominanța imaginii în mediul online și propuneau punți între cultura vizuală cotidiană și instrumentarul artistic. Ideea rămâne valoroasă, fără contextul conjunctural al pandemiei.

18

DESIGN: CÂND ARTA REZOLVĂ ȘI O PROBLEMĂ DE COMUNICARE

Designul adaugă public, funcție, constrângeri și testare.

PAS	ÎNTREBARE
problemă	ce trebuie să comunice / rezolve produsul?
public	pentru cine?
ierarhie	ce trebuie observat primul, al doilea, al treilea?
variantă	ce alternative de compoziție am?
prototip	ce pot testa rapid?
feedback	ce înțelege utilizatorul/publicul?
revizuire	ce schimb pentru claritate și coerență?

DE LA PROGRAMĂ LA CLASĂ

Un logo, afiș sau pliant nu se evaluează prin «îmi place». Profesorul și elevul pot folosi criterii precum lizibilitate, ierarhie, adecvare la public, coerență vizuală și raportul formă–funcție.

19

PATRIMONIU:

DE LA «ȘTIU CĂ EXISTĂ» LA «ÎL FAC VIZIBIL»

Patrimoniul devine autentic atunci când pornește dintr-un bun concret și ajunge la un public.

MIȘCARE	PRODUS
identific și documentez	fișă scurtă / fotografie proprie / hartă
observ și analizez vizual	detaliu adnotat / schiță
contextualizez	notă de context
stabilesc valoarea pentru comunitate	argument de 3–4 enunțuri
aleg publicul	profil de public
comunic	poster / pliant / mini-campanie / hartă vizuală
testez și revizuiesc	V2 după feedback

OPORTUNITATE

Programa recomandă valorificarea patrimoniului regional și local. Chiar și acolo unde accesul fizic este dificil, o clădire, un monument, o fotografie de arhivă sau o colecție digitală pot deveni surse pentru investigație.

20

MARKETING CULTURAL: PUBLIC, MESAJ, RESPONSABILITATE

Nu «vindem» patrimoniul; învățăm să comunicăm valoarea lui către un public.

ÎNTREBARE	CE URMĂRESC
Ce promovez?	identificarea corectă a bunului/elementului cultural
De ce are valoare?	argument vizual și contextual
Cui mă adresez?	public definit
Ce mesaj aleg?	claritate și respect pentru specific
Ce imagine folosesc?	relevanță și sursă
Ce suport?	afiș, pliant, serie foto, hartă, video scurt
Cum știu că funcționează?	feedback de la public și revizuire

INTERDISCIPLINARITATE

Aici se întâlnesc firesc Educația vizuală, Istoria, Geografia, Limba română/maternă și TIC. Conexiunea este reală dacă fiecare disciplină contribuie la același produs și la aceeași problemă de comunicare.

21

PROCESUL CREATOR FACE ÎNVĂȚAREA VIZIBILĂ

Schița, alegerea și revizuirea sunt dovezi, nu resturi ale produsului final.

PROCESUL CREATOR ESTE ȘI PROCES DE ÎNVĂȚARE



O lucrare finală nu spune singură tot ce a învățat elevul. Schițele, alegerile, argumentele și revizuirile fac progresul vizibil.

PRINCIPIU

În evaluare, procesul poate compensa diferențele de experiență tehnică inițială: doi elevi pot ajunge la produse foarte diferite, dar ambii pot demonstra progres, intenție, experiment, justificare și capacitate de revizuire.

22

DINCOLO DE DEMONSTRAȚIE ȘI «FACEȚI ȘI VOI»

Demonstrația tehnică este utilă; problema apare când ea dictează și produsul, și soluția.

PROFESORUL...	ELEVUL...	CE VERIFIC
demonstrează un gest/tehnică	îl testează în două variante	a înțeles efectul?
arată 2–3 soluții vizuale	alege sau produce o alternativă	poate justifica alegerea?
Oferă/ construiește criterii	aplică criteriile pe propriul produs și pe al unui coleg	criteriul devine instrument de judecată?
modelează feedbackul	revizuieste o versiune intermediară	feedbackul produce o schimbare observabilă?

PRINCIPIU

O metodă este activă nu pentru că elevii «**lucrează cu mâinile/ realizează practic lucrările**», ci pentru că deciziile vizuale le aparțin: ce observă, ce încercă, ce aleg, ce păstrează și ce schimbă **în respectiva lucrare**.

23

STRATEGII: CÂND, CUM ȘI PRIN CE VERIFIC

Metoda este o cheie de acces la competență, nu o modă.

STRATEGIE	CÂND	PRIN CE VERIFIC
atelier de explorare	material, tehnică, sintaxă	compară efecte și justifică alegerea
studiu de caz vizual	operă, fotografie, afiș, patrimoniu	interpretarea are dovezi vizuale și context
turul galeriei	produse intermediare/finale	feedbackul este specific și urmat de V2
proiect	design, patrimoniu, comunicare	există public, scop, criterii și testare
clasa inversată	context istoric/tehnic accesibil	ora folosește informația pentru analiză/atelier
învățare cooperativă	expoziție, proiect de comunitate	fiecare poate explica decizia comună
analiza erorii / revizuirea	perspectivă, compoziție, ierarhie	elevul explică efectul schimbării

24

TEHNOLOGIE ȘI IA

Imaginea generată rapid cere și mai multă judecată vizuală.

UTILIZARE	CE FACE ELEVUL	LIMITĂ
IA generează variante pentru o idee	compară compoziția, semnele, stereotipurile și adecvarea la intenție	generarea nu este echivalentă cu procesul creator propriu
IA transformă stilistic o imagine	discută ce s-a schimbat formal și ce s-a pierdut din context	nu tratăm «stilul» ca simplu filtru
editor digital	produce V1–V3 schimbând deliberat un parametru	efectele automate nu substituie decizia
căutare de imagini	selectează surse și contextualizează	imaginea fără autor/context poate induce lecturi greșite
fotografie/video	controlează cadru, lumină, succesiune și montaj	telefonul este instrument, nu obiectiv curricular

PRINCIPIU IA

IA poate produce o imagine; elevul trebuie să producă o intenție, o selecție și o judecată vizuală.

25

INTERDISCIPLINARITATE REALĂ ȘI TEME TRANSVERSALE

Arta poate conecta disciplinele fără să devină ilustrație pentru ele.

PARTENER	ÎNTREBARE COMUNĂ
istorie	cum exprimă imaginea mentalitatea unei epoci?
literatură	cum transpun vizual o atmosferă, un simbol sau un curent literar / o voce narativă ?
muzică	cum se traduc ritmul, tensiunea sau dinamica între medii?
matematică	cum susțin geometria și proporția compoziția/perspectiva?
fizică	cum explică lumina, culoarea și optica efectele vizuale?
geografie	cum documentăm și comunicăm patrimoniul local?
TIC	cum construim, edităm și comunicăm responsabil imaginea digitală?
educație socială	cum poate o campanie / imagine vizuală susține o problemă comunitară?

TEME TRANSVERSALE

Patrimoniul, mediul, comunitatea, comunicarea digitală și responsabilitatea pot fi integrate când schimbă tema, publicul, materialul sau criteriile produsului vizual — nu doar când sunt menționate în titlu.

EVALUAREA ÎN EDUCAȚIA VIZUALĂ



Evaluăm alegeri vizuale, proces, intenție, justificare și progres — nu «talentul» ca etichetă.

Evaluarea se încheie nu cu nota, ci cu o decizie: ce păstrez, ce refac, ce încerc diferit, ce pot explica mai bine.

MAI PUȚIN UTIL	MAI UTIL
„Foarte frumos.”	„Dominanta cromatică susține atmosfera de neliniște; centrul de interes secundar însă concurează cu mesajul principal al lucrării . Încearcă o variantă în care reduci contrastul din dreapta.”
„Nu e suficient de creativ.”	„Ai o soluție coerentă, dar prima schiță și produsul final sunt aproape identice. Propune încă o variantă care schimbă compoziția, nu doar detaliile.”
„Afiș reușit.”	„Titlul se citește clar, dar publicul nu știe ce trebuie să facă după ce îl vede. Adaugă o informație-acțiune și verifică ierarhia.”

EVALUAREA SE ÎNCHEIE...

...nu cu nota, ci cu o decizie: ce păstrez, ce refac, ce material încerc, ce criteriu aplic, ce sursă verific sau ce variantă dezvolt.

27

PORTOFOLIUL ȘI TURUL GALERIEI

Două instrumente foarte potrivite unei discipline cu timp redus și produse diverse.

INSTRUMENT	CUM ÎL FOLOSESC	CE EVIT
portofoliu	3–4 dovezi selectate: analiză, mostre /exemple, produs, V1/V2 + reflecție	mapă cu toate lucrările fără selecție
turul galeriei	criterii scurte, feedback specific, alegerea unei sugestii pentru V2	comentarii «frumos / îmi place»
notă de intenție	2–4 enunțuri: ce comunic, ce am ales și de ce	text lung care explică în locul imaginii
autoevaluare	criterii + o dovadă + următorul pas	autonotare fără argument
evaluare colegială	identifică elementul, efectul și sugestia	note între elevi

CHEIE

Portofoliul este valoros pentru că permite să vedem progresul și deciziile, nu pentru că adună multe produse.

28

DIFERENȚIERE FĂRĂ A ETICHETA «TALENTUL»

Aceași intenție, sprijin și autonomie diferite.

DIMENSIUNE	MAI MULT SPRIJIN	MAI MULTĂ AUTONOMIE
analiză	întrebări ghidate și termeni oferiți	alege singur dovezile și criteriile
tehnică	1–2 materiale indicate	alege mediul după intenție
compoziție	grilă / exemple contrastive	construiește și justifică propria soluție
proiect	public și format date	definește publicul și suportul
digital	aplicație simplă și pași indicați	alege instrumentul și justifică
patrimoniu	bun/sursă propusă	identifică și documentează un exemplu local
feedback	șablon de formulare	formulează criterii și priorități de revizuire

IMPORTANT

Nu confundăm nivelul tehnic inițial cu potențialul de învățare. Elevul care desenează mai puțin sigur poate demonstra competență prin observație, experiment, alegeri, analiză, justificare și progres.

29

DE LA PROGRAMĂ LA CLASĂ: TREI MICROSECVENȚE

Intenție → experiență → dovadă → feedback → transfer.

A. Același semn, trei contexte

MOMENT	ACTIVITATE	DOVADĂ
1	elevii primesc un semn simplu	descriu denotația
2	îl plasează în trei contexte vizuale diferite	3 schițe
3	compară cum se schimbă sensul	notă de interpretare
4	colegul decodifică fără explicația autorului	feedback
5	autorul revizuieste contextul pentru a clarifica mesajul	V2

B. Fotografie: poveste în trei cadre

MOMENT	ACTIVITATE	DOVADĂ
1	alege o stare/idee simplă	3 cuvinte-cheie
2	realizează 5–7 fotografii	set de lucru
3	selectează 3 și justifică ordinea	mini-serie
4	colegii descriu mesajul perceput	feedback
5	revizuieste cadrul/ordinea/contrastul	serie V2

C. Patrimoniu local: fă-l vizibil pentru cineva care nu-l cunoaște

MOMENT	ACTIVITATE	DOVADĂ
1	selectează un bun de patrimoniu local/regional	fișă de documentare
2	identifică 2–3 caracteristici vizuale importante	fotografie/schiță adnotată
3	definește publicul	profil scurt
4	creează poster/pliant/hartă vizuală	V1
5	testează cu 2 colegi și revizuieste	V2 + explicație

CE ILUSTREAZĂ

În toate cele trei secvențe, elevul nu execută doar o cerință: ia decizii vizuale, primește o reacție din partea unui public și își revizuieste produsul.

30

CUM CONSTRUIESC PARCURSUL ANUAL?

Șase unități integrate + portofoliul, pentru aproximativ 18 ore.

UNITATE	ÎNTREBARE	ORE
U0	Cum citim o imagine înainte să o judecăm?	2
U1	Cum construiește planul impresia de spațiu și sens?	2
U2	Materialul schimbă mesajul?	3
U3	Cum se schimbă imaginea odată cu mentalitățile?	3
U4	Imaginea contemporană: fotografie, video și design	3
U5	Ce păstrăm și cum facem patrimoniul vizibil?	3
U6	Ce spune portofoliul despre felul în care văd și creez?	2

PLANIFICAREA CU SENS

Anexa Excel dezvoltă acest model și păstrează integral CG–CS–EAI, conținuturile, standardele clasei a VIII-a și instrumentele de proiectare. Ordinea este orientativă și se adaptează calendarului, resurselor și contextului local.

31

CE MAI FOLOSIM DIN REPERELE 2021?

Un text scurt, foarte legat de pandemie, dar cu câteva intuiții care au rămas actuale.

ELEMENT 2021	STATUT 2026-2027
imaginea ca principal instrument al comunicării cotidiene	rămâne foarte relevantă; se extinde la ecosistemul / contextul actual al imaginilor generate/editate digital
resurse culturale online, tururi virtuale, colecții	rămân foarte utile pentru acces și patrimoniu
dialog între cultura vizuală artistică și imaginea de pe rețele	devine o miză centrală a educației vizuale
paralele portret-selfie, peisaj-scenă de joc	ideea este transferabilă în analiza critică a culturii vizuale
recuperarea decalajelor pandemice	nu mai este reper contextual actual; păstrăm doar principiul diagnozei și accesului diferențiat

DE APROFUNDAT ÎN REPERELE 2021

Documentul are doar 4 pagini. Poate fi recitit integral, dar cu această cheie: păstrăm relația dintre artă și cultura vizuală cotidiană; nu preluăm cadrul conjunctural al predării de urgență din perioada pandemiei.

- Ce CS urmăresc și ce dovadă vizuală o face vizibilă?
- Ce ancoră din clasa a VIII-a este necesară și ce nivel real observ la elevi?
- Ce parte a activității este receptare, ce parte creație și ce parte analiză critică?
- Elevul știe ce vrea să comunice înainte de a alege tehnica?
- Termenii de limbaj plastic îl ajută să vadă mai bine sau doar îi reproduce?
- Ce alegere vizuală îi aparține efectiv elevului?
- Ce variantă sau mostră poate realiza înaintea produsului final?
- Cum fac vizibilă relația dintre tehnică și intenție?
- Istoria artei este folosită pentru comparație și context sau devine inventar?
- Ce public are produsul de design/patrimoniu și ce trebuie să înțeleagă?
- Tehnologia/IA extinde posibilitățile de analiză și creație sau doar produce efecte?
- Ce criterii cunoaște elevul înainte de a lucra?
- Feedbackul poate fi aplicat într-o versiune revizuită?
- Evaluarea surprinde procesul și progresul sau doar produsul final?
- Am confundat vreun criteriu de învățare cu preferința mea estetică?
- Ce decizie iau după evaluare?

33

DOCUMENTE DE REFERINȚĂ ȘI ANEXA
EXCEL

Sursele curriculare utilizate.

- Ministerul Educației și Cercetării. (2025). Programa școlară pentru disciplina Educație vizuală, clasele a IX-a și a X-a, trunchi comun / curriculum de specialitate, Anexa nr. 41 la OMEC nr. 6930/19.12.2025.
- Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului. (2004). Programa școlară pentru clasa a IX-a – Educație plastică, aprobată prin O.M.E.C.T. nr. 3458/09.03.2004.
- Ministerul Educației Naționale. (2017). Programa școlară pentru disciplina Educație plastică, clasele a V-a–a VIII-a, aprobată prin OMEN nr. 3393/28.02.2017.
- Ministerul Educației și Cercetării – Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare. (2026). Standarde naționale de evaluare asociate disciplinei Educație plastică, clasele a V-a–a VIII-a, Anexa nr. 10.
- Ministerul Educației – Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație. (2021). Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a IX-a – Educație plastică.

ANEXĂ

PLANIFICAREA CU SENS – EDUCAȚIE VIZUALĂ, CLASA a IX-a, TC, 2026–2027. Registrul include CG–CS–EAI integral, conținuturile integrale, corespondența CS–conținuturi, planificarea pentru aproximativ 18 ore, standardele clasei a VIII-a integral, ancore VIII–IX, citirea imaginii, procesul creator, portofoliu–feedback, strategii, digital/IA, patrimoniu și trimiteri la Reperele 2021.

34

NOTĂ PRIVIND REALIZAREA DOCUMENTULUI

Transparență privind utilizarea IA și drepturile asupra produsului.

TRANSPARENȚĂ

Prezentul material a fost elaborat cu sprijinul unui asistent bazat pe inteligență artificială, utilizat ca instrument de documentare, structurare, redactare și revizuire, cu respectarea cadrului legal aplicabil și a regulilor privind elaborarea materialelor educaționale. Conținutul final a fost analizat, selectat, adaptat și validat în cadrul procesului de elaborare, constituind un produs original. Drepturile asupra formei finale a materialului aparțin Ministerului Educației și Cercetării – Centrului Național pentru Curriculum și Evaluare (MEC–CNCE).

NOTĂ CURRICULARĂ

Reperetele au caracter orientativ și nu limitează autonomia profesională. Programa școlară este documentul de referință obligatoriu. Standardele gimnaziale sunt utilizate doar pentru diagnoza achizițiilor de intrare; pentru clasa a IX-a nu sunt inventate standarde.

Educația vizuală își atinge miza atunci când elevul nu doar produce imagini, ci învață să le citească, să le aleagă, să le construiască, să le pună în context și să răspundă responsabil pentru ceea ce comunică vizual.