

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

Notă de prezentare

Programa școlară de Arte vizuale și abilități practice este elaborată pentru a oferi cadrul de proiectare curriculară, cuprins pe componente. Orientarea curriculară didactică prezintă în componența sa accentul pe dezvoltarea gândirii și pe evidențierea performanțelor de cunoaștere, înțelegere și înțelegere. Învățarea este activă și contribuie astfel la realizarea obiectivelor de învățare și dezvoltarea de competențe practice.

Structura programelor prezintă include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Exemple metodologice

Competențele sunt descrieri studiate de cunoaștere, înțelegere și abilități dezvoltate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în situații particulare diferite.

Competențele generale vizează la nivelul disciplinei Arte vizuale și abilități practice și promovează atitudinile de curiozitate și de comportament ale elevului pentru învățare prin activitate.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezentând etape în dezvoltarea abilităților și se formează pe durata unui an școlar.

Pentru realizarea competențelor specifice, se recomandă utilizarea următoarelor exemple de activități de învățare care valorifică și dezvoltă abilitățile de învățare vizuale. Exemplele sunt doar sugestii orientative. Pentru formarea competențelor specifice, profesorii este necesar să proiecteze activități de învățare în funcție de specificul disciplinei, de particularitățile de vârstă ale elevilor și de interesele fiecărui copil. De asemenea, se recomandă pe cât posibil să se demonstreze toate activitățile propuse personal și în numărul necesar.

Competențele specifice de învățare de la nivelul disciplinei Arte vizuale și abilități practice sunt grupate pe unități de învățare și elemente de bază ale celor două domenii învățate. Astfel, ele sunt grupate pe unități de învățare.

Programa școlară pentru ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

- Titlul
- Tematică și obiecte
- Conținuturi
- Exemple metodologice

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr. 3418/19.03.2013

Documentul este elaborat în scopul de a oferi cadrul de proiectare a activității didactice, pentru a asigura o învățare de calitate.

Învățarea este activă și implică în învățarea generală și obligatorie înțelegere și participare activă în procesul de învățare. Este necesară o abordare nouă a învățării, care să se bazeze pe activitate, învățare și joc, pe individualizarea învățării, pe învățare prin activitate și pe dezvoltarea gândirii în sine.

Programa școlară de Arte vizuale și abilități practice este un cadru de învățare în raport cu competențele de învățare și abilități practice, care să ofere un cadru de învățare, dezvoltare și înțelegere. Programul de învățare, dezvoltare și înțelegere este elaborat în funcție de competențele de învățare și abilități practice, care să ofere un cadru de învățare, dezvoltare și înțelegere.

Programul de învățare este elaborat în funcție de competențele de învățare și abilități practice, care să ofere un cadru de învățare, dezvoltare și înțelegere.

Programul de învățare este elaborat în funcție de competențele de învățare și abilități practice, care să ofere un cadru de învățare, dezvoltare și înțelegere. Programul de învățare este elaborat în funcție de competențele de învățare și abilități practice, care să ofere un cadru de învățare, dezvoltare și înțelegere.

București, 2013

Documentul este elaborat în scopul de a oferi cadrul de proiectare a activității didactice, pentru a asigura o învățare de calitate.

Notă de prezentare

Programa disciplinei **Arte vizuale și abilități practice** este elaborată potrivit unui nou **model de proiectare curriculară, centrat pe competențe**. Orientarea demersului didactic pornind de la **competențe** pune accentul pe dezvoltarea gândirii și pe extinderea posibilităților de comunicare interumană prin imagine, folosind trăirea artistică și contribuind astfel la conturarea profilului de formare al absolventului de învățământ primar.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice.

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 **Arte vizuale și abilități practice** jalonează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului pentru întregul ciclu primar.

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 competenței specifice, profesorul este cel care își alege și proiectează activitățile de învățare în funcție de specificul disciplinei, de particularitățile de vârstă ale elevilor și de interesele fiecărui copil, de mijloacele și materialele pe care le are la dispoziție. Toate acestea presupun personalizarea demersului didactic, prin implicarea activă și creativă a profesorului.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor necesare elevului pentru familiarizarea cu elemente de bază ale celor două domenii integrate. Astfel, ele sunt grupate pe următoarele domenii:

- Desen
- Pictură
- Modelaj
- Textile și hârtie
- Construcții
- Foto-video

Sugestiile metodologice includ elemente de proiectare a activității didactice, precum și elemente de evaluare continuă.

Includerea clasei pregătitoare în învățământul general și obligatoriu implică o perspectivă nuanțată a curriculumului la acest nivel de vârstă. Este necesară o abordare specifică educației timpurii, bazată în esență pe *stimularea învățării prin joc*, pe *individualizarea învățării*, pe *trezirea curiozității* copilului și pe *dezvoltarea încrederii* în sine.

Disciplina **Arte vizuale și abilități practice** are un caracter de noutate în raport cu disciplinele studiate până în prezent în învățământul primar, fiind o disciplină integrată, situată la intersecția ariilor curriculare **Arte și Tehnologii**. În Planul-cadru de învățământ, disciplina **Arte vizuale și abilități practice** are alocate 2 ore pe săptămână la clasa pregătitoare, clasele I, a II-a, a III-a și 1 oră pe săptămână la clasa a IV-a.

Principalele motive care au determinat abordarea integrată a **artelor vizuale și a abilităților practice** în cadrul aceleiași discipline de studiu sunt următoarele:

- Domeniul artelor vizuale acoperă: pictură, desen, grafică, artă decorativă (tapiserie, scenografie, ceramică, vestimentație, design, arta bijuteriilor etc.), fotografie artistică, arta tiparului, sculptură, arhitectură, artă monumentală, artele spectacolului etc. Toate acestea sunt prezente în cotidian și omul contemporan se raportează la ele. Abordarea doar a artelor plastice limitează sfera preocupărilor și intereselor copiilor. În secolul pe care îl traversăm, aceștia sunt expuși unei multitudini de informații și influențe, cele mai

multe venind pe cale vizuală. Cu cât se realizează mai devreme explorarea în adâncime a unor concepte-cheie specifice limbajului vizual, cu atât sunt șanse mai mari ca elevii să facă alegeri pertinente și corecte.

- Mutarea accentului de pe însușirea diverselor tehnici și dezvoltarea unor abilități practice, pe formarea caracterului. Reprezentanții Școlii Active considerau că practicarea îndelungată a lucrărilor manuale este o adevărată școală de cultură morală, întrucât realizarea manuală a unor produse presupune combinarea armonioasă de priceperi și deprinderi, responsabilitate și inteligență.
- Expunerea copilului la o mare varietate de domenii artistice și culturale, precum și îmbinarea acestora cu experiența concretă a realizării unor produse, au drept consecință creșterea sensibilității pentru frumos, sporirea îndemânării și încrederii în variate posibilități de exprimare a sinelui, consolidând respectul pentru valori, tradiții și semeni.
- Activitățile de învățare propuse pentru fiecare domeniu al acestei discipline integrate ajută la dezvoltarea mușchilor mici ai mâinii, având implicații importante în formarea deprinderilor corecte de scris și de executare a diverselor tehnici specifice artelor vizuale.
- Integrarea acestor domenii ajută la înțelegerea concomitentă a două realități esențiale pentru dezvoltarea la elevi a spiritului estetic și practic: utilitatea produsului artistic și valoarea estetică a lucrurilor utile.

Studiul disciplinei **Arte vizuale și abilități practice** urmărește dezvoltarea progresivă a competențelor specifice, prin valorificarea experiențelor de învățare ale elevilor și prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitudinale și acționale ale formării personalității acestora.

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

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
1.1. Sesizarea semnificației unui mesaj vizual simplu, exprimat prin desen/ pictură/ modelaj/ colaj/ film/ desen animat, care reflectă un context familiar - formularea de răspunsuri la întrebări simple - formularea de răspunsuri ce presupun alegere duală/ multiplă: „În desen este cățelul tău sau pisica ta?” - povestirea unui eveniment sau a unui lanț scurt de evenimente personale, cu ajutorul desenului, picturii, modelajului, colajului etc. - identificarea unor momente din activitatea zilnică, când se prezintă imagini corespunzătoare - punerea în corespondență a desenelor, picturilor, modelajului, colajului cu mesaje orale indicate	1.1. Sesizarea elementelor de detaliu ale unui mesaj vizual simplu, exprimat printr-o varietate de forme artistice - formularea de răspunsuri la întrebări despre elemente de detaliu dintr-un desen, dintr-o pictură, dintr-un modelaj, colaj sau film de desene animate - formularea de răspunsuri orale și/sau scrise în jocuri de tipul "De două ori cinci" – Exemplu: „Numește/scrie cinci lucruri pe care le observi în reproducerea Pomi înfloriți a lui I. Andreescu..... Privește din nou și închipuie-ți că ești în livadă, alături de pictor. Numește/ scrie alte cinci lucruri pe care le observi.” - identificarea dintr-o suită de imagini a aceleia care conține un detaliu dat - jocuri tip puzzle sau loto cu imagini/fotografii - rezolvarea de jocuri pe teme diverse, de tipul Găsește diferențele/ intrusul; Ghicește ce s-a schimbat etc. - observarea diferențelor dintre formele plane și cele spațiale (aceeași temă în pictură versus sculptură, colaje, felicitări bidimensionale și tridimensionale etc.) - numirea materialelor, instrumentelor și tehnicilor utilizate	1.1. Sesizarea diferenței dintre informația practică transmisă prin limbaj vizual și mesajul artistic - 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 – Exemplu: anunțul de la metrou, compus din imagine și text: Nu vă sprijiniți de uși și Ciobănaș cu câine al lui N. Grigorescu sau culoarea roșie de la semafor și Macii lui Ș. Luchian - sesizarea efectelor sugestive ale unei culori folosite într-o reproducere, prin comparația cu zone alăturate, colorate diferit
1.2. Identificarea liniei, a punctului, a culorii și a formei în ipostaze familiare, în spațiul înconjurător - precizarea culorilor obiectelor personale - realizarea de grafice cu postituri sau bucățele de	1.2. Identificarea liniei, a punctului, a culorii și a formei în contexte cunoscute - participarea la jocuri de tipul Săculețul fermecat (elevii introduc mâna într-un săculeț cu obiecte, le pipăie și recunosc obiectul doar după formă)	1.2. Identificarea semnificației liniei, punctului, culorii și formei în opere de artă - participarea la jocuri de identificare a semnificației liniilor frânte/ curbe/orizontale/verticale în desene - participarea la jocuri de identificare a semnificației

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
hârtie colorată, în care să surprindă: „Culoarea preferată”, „Culorile preferate ale membrilor familiei (frați, surori, mama, tata, bunicul, bunica etc.)” - recunoașterea diferitelor tipuri de linii și puncte întâlnite în mediul familiar - jocuri de recunoaștere, descoperire, sortare, diferențiere etc.- Exemple: joc de tipul „Săculețul fermecat” (copiii introduc mâna într-un săculeț cu obiecte, le pipăie și recunosc obiectul doar după formă); joc de tipul „Obiectul surpriză” (ghicirea obiectului după caracteristici aflate prin întrebări; fiecare elev va aduce pe rând, de acasă un obiect cu semnificație personală, o jucărie etc.); jocuri pe teme diverse, de tipul Găsește diferențele/ intrusul; Ghicește ce s-a schimbat etc.; jocuri de jocuri de sortare după formă, culoare, valoare estetică, utilitate etc. - marcarea elementelor unei mulțimi după formă, culoare, textură, claritate etc.- Exemple: „Marchează obiectele roșii”, „Marchează fotografiile clare”, „Alege materialele netede”, „Marchează obiectele rotunde”; - gruparea produselor în funcție de materialele din care au fost confecționate - Exemplu: jocuri de tip puzzle, Loto - descrierea materialelor folosind drept criteriu proprietățile lor	- participarea la jocuri de asociere formă și/sau culoare-obiect - jocuri de tip Obiectul surpriză (ghicirea obiectului după caracteristici aflate prin întrebări; fiecare elev va aduce, pe rând, de acasă, un obiect cu semnificație personală, o jucărie etc.) - observarea diferențelor dintre formele plane și cele spațiale (aceeași temă în pictură versus sculptură, colaje, felicitări bidimensionale și tridimensionale etc.)	punctului în funcție de domeniul în care este utilizat (pictură, grafică, sculptură etc.) - identificarea efectului spațial al punctului, în funcție de mărimea, distanța sau luminozitatea acestuia - identificarea semnificației culorilor folosite în reproduceri/ desene - compararea metaforică a culorilor, formelor, materialelor, perspectivelor în funcție de trăirea proprie - Exemplu: Copilul poate vedea unele culori reci ca apa, unele forme rele pentru că sunt ascuțite, unele obiecte mai mari pentru că sunt mai importante etc.
1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual - explorarea mediului înconjurător pentru a identifica forme, culori, materiale, obiecte artistice Exemplu: Joc „Cine observă ceva... (roșu, rotund, neted, frumos etc.)” - expunerea, observarea și analizarea unor lucrări	1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual - explorarea mediului cultural-artistice pentru a identifica forme, culori, materiale, tehnici, obiecte artistice; discutarea mesajului și a impresiilor Exemplu: vizionarea unui film artistic, analiza unor albume foto; răsfoirea unor albume de artă;	1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual - analiza liberă și personală a mesajului unei realizări artistice (exemplu: „Vă recomand... filmul, expoziția etc., deoarece...”) - discuții în care se explică preferințele artistice ale fiecăruia

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
artistice și meșteșugărești, pentru a stimula curiozitatea copiilor (ce reprezintă, cine le-a realizat, când, cum, în ce scop?) - exerciții de identificare a valorilor estetice și etice din mediul înconjurător (mediul natural, social, construit, cultural, religios) - expunerea, observarea și analizarea unor lucrări valoroase ale culturii românești tradiționale și contemporane, precum și ale culturii universale, redată pe suport electronic sau în albume - vizionarea unor expoziții de artă, ateliere meșteșugărești, filme documentare - joc: Mie îmi place să ... (pictez, modelez, cos, desenez, construiesc), pentru că... - participarea cu lucrări proprii la diverse expoziții organizate în mediul școlar sau extrașcolar - observarea modului diferit de ilustrare a aceluiași subiect – Exemplu: „Autoportret” – prin desen, pictură, modelaj, colaj etc. - vizionarea unor fragmente din filme de desene animate, cu caracter educativ și formularea de răspunsuri simple la întrebări legate de mesaj - vizionarea de spectacole de teatru și teatru de păpuși, adecvate vârstei - participarea la ateliere de lucru comune părinți-copii, în care se demonstrează îndeletniciri casnice actuale: amenajarea unei mesei festive, ornarea platourilor, aranjamente florale, ornamente de iarnă, împodobirea bradului etc.	vizită la muzee de artă; participare la expoziții, analiza unor obiecte de cult și de port popular etc. - identificarea elementelor cu valoare estetică în diferite reproduceri de artă, în fotografii, filme, costume, construcții etc. - realizarea unor lucrări individuale și colective (grup de elevi, grup de elevi și părinți) - realizarea de scurte descrieri ale formelor obiectelor din mediul cunoscut - identificarea diferitelor forme pe reproduceri de artă, în fotografii sau în sculpturi - participarea la expoziții cu caracter artistic organizate în comunitate - vizionarea unor fragmente din filme de desene animate, cu caracter educativ și formularea de răspunsuri la întrebări legate de mesaj - vizionarea de spectacole de teatru și teatru de păpuși, adecvate vârstei - participarea la ateliere de lucru comune părinți-copii, în care se confecționează obiecte utile și estetice pentru diferite sărbători - jocuri de rol: Primesc oaspeți, Este ziua mea, Este ziua ta etc.	- observarea și analizarea unor lucrări de artă tradițională și modernă românească și identificarea mijloacelor de expresie folosite - audierea de povestiri sau vizionarea 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

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
2.1. Observarea unor caracteristici simple ale materialelor întâlnite în mediul familiar - exprimarea de mesaje orale simple despre: textura, culoarea, dimensiunea, forma, grosimea și utilitatea unor obiecte, strânse într-o colecție sau la Colțul de Artă amenajat special în clasă - gruparea materialelor după criterii date – Exemplu: jocul „Cenușăreasa”: „Ajut-o pe Cenușăreasa să pună în coșulețe diferite, materiale de același fel; Grupează materialele care pot fi tăiate cu foarfecele; Grupează materialele roșii; Grupează materialele care se pot rupe, care sunt transparente” etc. - enumerarea unor caracteristici observabile ale materialelor și instrumentelor întâlnite în mediul familiar – Exemplu: jocul „Eu spun ceva, tu spui altceva” despre creioanele tale, uniforma ta, penarul tău etc. - sortarea materialelor de lucru și a instrumentelor în funcție de proprietăți/utilizări etc.; depozitarea în spații special amenajate și etichetarea lor – Exemplu: „Borcanul cu pietricele”, „Gălețușa cu scoici”, „Coșulețul cu fire”, „Cutia cu ghinde” etc.	2.1. Identificarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor întâlnite în mediul cunoscut - descrierea materialelor folosind drept criteriu proprietățile lor - identificarea materialelor cu care au fost confecționate diferite produse - gruparea produselor în funcție de materialele din care au fost confecționate - familiarizarea cu modul în care iau naștere obiectele din jurul nostru: Povestea hârtiei, Povestea unui nasture, Povestea unui caiet etc. - organizarea de interviuri în perechi: Ce se poate face cu...? La ce este util...? etc. - compararea obiectelor în funcție de culoare, formă, textură, claritate etc. - Exemplu: dintre două obiecte care are culoarea mai intensă, forma mai evidentă, care e mai moale, care are conturul mai clar etc. - identificarea mai multor texturi, a formelor în mișcare, a formelor ce au suferit deformări minore etc. - gruparea unor instrumente și materiale în funcție de domeniu (aceasta folosește la desen, pictură, modelaj, construcții, confecții, foto-video)	2.1. Explorarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor în diverse contexte - 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.) - exersarea modului de îngrijire / păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru - compararea diferitelor tehnici de lucru - Exemplu: Joc „Ce se întâmplă dacă fac așa...” (copiii sunt încurajați să experimenteze diferite tehnici și să observe ce au descoperit)
2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale, în aplicații simple, specifice artelor vizuale - realizarea de aplicații ce au la bază inițiative spontane, atunci când li se pun la dispoziție materiale și instrumente diverse, într-un mini-atelier amenajat în sala de clasă sau în Colțul de Artă - realizarea unor compoziții, individual/în perechi/în grup, folosind culori la alegere și tehnici improvizate – Exemplu: stropire, suflare,	2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și forme - 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 - realizarea de benzi desenate prin care să redea etapele unei întâmplări trăite - participarea la lucrări colective – Exemplu: „Mai multe mâini, un singur portret” etc.	2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și forme - 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 – Exemplu: „Mai multe mâini, un singur portret” etc. - exerciții de autoanaliză a propriilor creații (motivarea alegerii subiectului, timpul alocat,

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
ștampilare, tragere și zgâriere, amprentare cu frunze, fructe, legume, obținerea formelor spontane prin presarea hârtiei, dactilopictură, modelaj, decolorare cu pic etc. - folosirea liniei cu scop de contur și cu scop decorativ în aplicații/compoziții liber alese - explorarea modalităților de exprimare a ideilor și sentimentelor prin mijloacele artei vizuale și ale tehnologiei- Exemple: Pictez o imagine dintr-un vis, Desenez ce-mi doresc, Autoportretul, Am o idee de construcție, de joc etc.; Mă desenez pe mine când sunt plictisit, construiesc o casă pe care mi-o doresc, pictez școala, modelez supărarea etc. - realizarea unor cadouri, felicitări pentru cei dragi și explicarea alegerilor făcute (exemplu: Decorez un globuleț pentru prietenul meu deoarece...)	- explicarea semnificațiilor propriilor lucrări/creații - realizarea unor compoziții, individual/în perechi/în grup, folosind tehnici variate – Exemplu: stropire, suflare, ștampilare, tragere și zgâriere, amprentare cu frunze, fructe, legume, obținerea formelor spontane prin presarea hârtiei, dactilopictură, modelaj, decolorare cu pic etc. - folosirea liniei cu scop de contur și cu scop decorativ în aplicații/compoziții liber alese - realizarea unor cadouri, felicitări pentru ocazii speciale și explicarea alegerilor făcute	mijloacele și tehnicile utilizate, sentimente) Exemplu: „Am confecționat păpușa pe care mi-o doream. Am realizat-o din cârpă. Vreau să mă joc cu ea/ Vreau să o dăruiesc... etc.”)
2.3. Realizarea de aplicații/compoziții/obiecte/construcții simple, pe baza interesului direct - realizarea de construcții libere, spontane, atunci când li se pun la dispoziție materiale și instrumente diverse, într-un miniatelier amenajat în sala de clasă sau în Colțul de Artă - utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, înșirare, răsucire, lipire, rupere, tăiere, decupare după contur, modelaj, în funcție de nevoile/opțiunile copiilor - confecționarea de jocuri și jucării simple – Exemplu: „Morișca”, „Bărcuța”, „Cubul”, „Puzzle”, „Cărți de joc”, „Loto cu imagini”	2.3. Realizarea de obiecte/construcții/folosind materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile - realizarea de colaje bidimensionale și tridimensionale din hârtie de diferite tipuri - utilizarea unor tehnici accesibile de decupare după contur, rularea hârtiei, origami, modelaj etc., în funcție de nevoile/opțiunile copiilor - confecționarea de jocuri și jucării din diverse materiale, prin tehnici accesibile – Exemplu: „Omida”, „Albina”, „Țintar”, „Puzzle”, „Cărți de joc” etc. - confecționarea de păpuși pe băț sau pe mână precum și decoruri simple pentru o minipiesă de teatru de păpuși - realizarea de picturi pe folie de plastic pentru decoruri utile în serbări	2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile - 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	2.4. Transformarea unui material folosind o	2.4. Transformarea unui material prin tehnici

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
simple - utilizarea corectă a instrumentelor de lucru: copilul ține corect creionul, pensula, aparatul foto etc. <i>Exemplu:</i> Joc: „Eu sunt profesorul de ... fotografie, pictură, modelaj etc.” (fiecare copil e „profesor” într-un domeniu, iar copiii învață, pe rând, unii de la alții) - exersarea mușchilor mici ai mâinii prin operații de frământare, coasere, înșirare, împletire etc. - exersarea modului de îngrijire / păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru - mototolirea, ruperea și tăierea hârtiei cu texturi diferite; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - modelarea plastilinei, a lutului etc.; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - tăierea firelor și a materialului textil; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - înșirarea mărgelilor; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - lipirea diverselor materiale pe suporturi diferite; formularea de întrebări simple și răspunsuri despre cele observate - identificarea unei operații simple la care a fost supus un material, prin comparare cu starea inițială a acestuia – <i>Exemplu:</i> jocul „Spune ce observi” (hârtie-hârtie ruptă, hârtie-hârtie tăiată, hârtie mototolită, hârtie îndoită, hârtie lipită; fire lungi-fire scurte etc.) - jocuri de rol: „La croitorie”, „La cizmărie”, „La brutărie” - confecționarea de obiecte prin tehnici simple: „Rochița păpușii”, „Pălăria”, „Cizmulița”, „Batista” etc.	tehnică simplă - vizionarea de scurte documentare despre obiectele familiare, având ca subiect „Cum se fabrică?” - vizite la fabrica de mobilă, la moară, la covrigărie - 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. - participarea la jocuri de rol: „La croitorie”, „La cizmărie”, „La brutărie” - exersarea utilizării corecte a instrumentelor de lucru: creionul, pensula, foarfeca, aparatul foto, camera video, acul etc. (copilul este ajutat să-și formeze deprinderi corecte) - exersarea modului de îngrijire / păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru - exersarea mușchilor mici ai mâinii prin operații de frământare, coasere, înșirare, împletire, caligrafie cu degetul pe tabletă etc.	variate - 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.

Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a —Arte vizuale și abilități practice

Clasa pregătitoare	Clasa I	Clasa a II-a
2.5. Exprimarea utilității obiectelor realizate prin efort propriu - formularea de întrebări și răspunsuri la întrebări despre utilitatea și aspectul obiectelor întâlnite în mediul familiar – Exemplu: „Ajut-o pe Furni să înțeleagă de ce avem nevoie de șireturi? De ce avem nevoie de fular și căciulă iarna? De ce avem nevoie de suporturi pentru creioane?” etc. - decorarea sălii de clasă cu obiectele realizate prin efort propriu; - participarea cu obiectele realizate prin efort propriu la expoziții și târguri organizate în școală și în comunitate cu diferite ocazii: „Zilele școlii, Zilele orașului/comunei/satului”, „Mărțișor”, „Paști”, „Crăciun”	2.5. Explorarea de utilizări în contexte variate a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu - realizarea de miniscenete în care se utilizează obiecte realizate individual sau în grup - participarea la jocuri de rol cu jucării și obiecte confecționate - participarea la expoziții cu vânzare sau târguri organizate în școală sau în comunitate, cu prilejul diferitelor sărbători	2.5. Explorarea de utilizări în contexte utile și sau estetice a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu - identificarea unor dorințe/ nevoi simple, care pot fi îndeplinite prin realizarea de obiecte/lucrări utile și sau estetice - identificarea a cel puțin două soluții pentru a îndeplini o dorință - participarea la conversații despre posibile utilizări ale produselor realizate individual sau în grup - discuții pentru acordarea de semnificații neuzuale unor obiecte uzuale și de semnificații uzuale unor obiecte artistice; remarcarea neconcordanțelor și inovarea
2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică - realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică – Exemplu: ilustrarea unei povești cunoscute prin desen sau prin cântec, ilustrarea mișcării sugerate într-un tablou etc. - realizarea de scurte dramatizări (fragmente din povești) cu ajutorul păpușilor pe băț, pe deget sau pe mână - realizarea unor decoruri pentru diverse evenimente din viața școlii - punerea în scenă a serbărilor tematice specifice anotimpurilor	2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică - realizarea de lucrări în care se asociază elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică – Exemplu: ilustrarea versurilor unui cântec prin desen etc. - realizarea de scurte dramatizări (fragmente din povești) prin teatru de umbre - realizarea unor decoruri pentru diverse evenimente din viața școlii - punerea în scenă a serbărilor tematice legate de viața comunității	2.6. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică - realizarea de machete, colaje, desene, pentru a ilustra o scenă dintr-o poveste – Exemplu: căsuțele celor trei purceluși, fasolea fermecată din „Jack și vrejul de fasole” etc. - inventarea unui ritm sau a unei 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 îndrăgit

CONȚINUTURI

Domenii	CP	CLASA I	CLASA a II-a
Desen	Materiale și instrumente hârtie, diverse obiecte creion grafit, creioane colorate (opțional: PC, tabletă)	Materiale și instrumente hârtie liniată și neliniată, diverse obiecte creion grafit, creioane colorate, creioane cerate, peniță, radieră (opțional: PC, tabletă)	Materiale și instrumente hârtie liniată și neliniată, diverse obiecte creion grafit, creioane colorate, creioane cerate, peniță, radieră (opțional: PC, tabletă)
	Tehnici de lucru Linie modulată, repetiție	Tehnici de lucru hașurare, linie modulată, repetiție, caligrafie	Tehnici de lucru hașurare, linie modulată, repetiție, caligrafie, stilizare, gravură
	Elemente de limbaj plastic linia, punctul, forma (fără terminologie)	Elemente de limbaj plastic linia, punctul, forme regulate și neregulate (fără terminologie)	Elemente de limbaj plastic linia, punctul, forme regulate și neregulate
	Sugestii de creații/ produse ale activității desen liber, decorații simple	Sugestii de creații/ produse ale activității desen liber, decorații (ce pregătesc scrisul), decorații simple	Sugestii de creații/ produse ale activității desen liber, decorații
Pictură	Materiale și instrumente acuarele, tempera, hârtie, hârtie colorată, burete pensulă, deget, ștampilă, creioane colorate, PC, tabletă	Materiale și instrumente acuarele, tușuri, guașe, tempera, hârtie, folie de plastic, hârtie colorată, cretă, pigmenti, burete pensulă, deget, ștampilă, creioane colorate, PC, tabletă	Materiale și instrumente acuarele, tușuri, guașe, tempera, acrilice, ulei, hârtie, hârtie colorată, pânză, sticlă, lemn, ceramică, cretă, pigmenti, burete pensulă, deget, ștampilă, creioane colorate, PC, tabletă
	Tehnici de lucru pensulație, colaj, amprentare, ștampilare, tamponare, pulverizare	Tehnici de lucru pensulație, colaj, amprentare, ștampilare, tamponare, pulverizare	Tehnici de lucru pensulație, colaj, amprentare, ștampilare, tamponare, pulverizare
	Elemente de limbaj plastic pata	Elemente de limbaj plastic pata	Elemente de limbaj plastic pata plată, pata vibrată
	Sugestii de creații/ produse ale activității compoziții	Sugestii de creații/ produse ale activității compoziții	Sugestii de creații/ produse ale activității compoziții
Confecții și jucării	Materiale și instrumente hârtie, materiale textile, folii de plastic, ac, foarfece, ramă de țesut, cretă, materiale din natură (frunze/petale uscate, ghinde)	Materiale și instrumente hârtie, materiale textile, folii de plastic, ac, foarfece, ramă de țesut, cretă, tipar, materiale din natură (frunze/petale uscate, ghinde, fructe, legume)	Materiale și instrumente hârtie, materiale textile, folii de plastic, ac, foarfece, croșetă, ramă de țesut, cretă, tipar, materiale din natură (frunze/petale uscate, ghinde, castane, fructe, legume)

	Tehnici de lucru origami, tangram, croit, cusut	Tehnici de lucru origami, tangram, croit, cusut (cusutul nasturelui, cusutul înaintea și în urma acului), țesut cu benzi de hârtie/fire	Tehnici de lucru origami, tangram, croit, cusut (puncte de coasere), țesut cu benzi de hârtie/fire
	Elemente de limbaj plastic punct, linie, nod, formă	Elemente de limbaj plastic punct, linie, nod, pată, formă, volum	Elemente de limbaj plastic punct, linie, nod, pată, formă, volum
	Sugestii de creații/ produse ale activității Obiecte decorative și de îmbrăcăminte pentru păpuși	Sugestii de creații/ produse ale activității Obiecte decorative și de îmbrăcăminte pentru păpuși	Sugestii de creații/ produse ale activității Obiecte decorative și de îmbrăcăminte pentru păpuși
Modelaj	Materiale și instrumente plastilină	Materiale și instrumente plastilină	Materiale și instrumente plastilină, cocă
	presare, modelare liberă	presare, modelare liberă	presare, modelare liberă, incizie, armături, gravură
	Elemente de limbaj plastic formă	Elemente de limbaj plastic formă, volum	Elemente de limbaj plastic formă, volum (gol/ plin)
	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, figurine etc.
Colaj	Materiale și instrumente foarfece, lipici fire, mărgelă, cuburi, hârtie, diferite obiecte	Materiale și instrumente foarfece, lipici fire, mărgelă, cuburi, hârtie, diferite obiecte	Materiale și instrumente foarfece, lipici fire, mărgelă, cuburi, hârtie, diferite obiecte
	Tehnici de lucru mototolire, rupere, tăiere, decupare după contur, îndoire, răsucire, lipire	Tehnici de lucru mototolire, rupere, tăiere, decupare după contur, îndoire, împletire	Tehnici de lucru îndoirea, împletirea, origami, tangram
	Elemente de limbaj plastic formă, volum	Elemente de limbaj plastic formă, volum (gol/ plin)	Elemente de limbaj plastic formă, volum (gol/ plin)
	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, bijuterii, spații, jucării, instalații, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, bijuterii, spații, jucării, instalații, figurine etc.	Sugestii de creații/ produse ale activității obiecte decorative, bijuterii, spații, jucării, instalații, figurine etc.
Foto-film	Materiale și instrumente aparate de redare și înregistrare (telefon, aparate foto, PC, tabletă) filme, fotografii	Materiale și instrumente aparate de redare și înregistrare (telefon, aparate foto, PC, tabletă) filme, fotografii	Materiale și instrumente aparate de redare și înregistrare (telefon, aparate foto, PC, tabletă) filme, fotografii
	Sugestii de creații/ produse ale activității vizionarea unor filme și fotografii; realizarea unor fotografii	Sugestii de creații/ produse ale activității vizionarea unor filme și fotografii; realizarea unor fotografii și filme scurte, neprelucrate tehnic	Sugestii de creații/ produse ale activității vizionarea unor filme și fotografii; realizarea unor fotografii și filme scurte, neprelucrate tehnic

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei școlare pentru proiectarea și derularea la clasă a activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei **Arte vizuale și abilități practice**.

Cadrul didactic va urmări sistematic realizarea de conexiuni între toate disciplinele prevăzute în schema orară a clasei respective, creând contexte semnificative de învățare pentru viața reală. Astfel, disciplina **Artele vizuale și abilitățile practice** poate sprijini consistent **achiziționarea scrisului**, prin dezvoltarea mușchilor mici ai mâinii și coordonarea mână-ochi, prin exercițiile de caligrafie și gravură, prin liniatura etaminei. Această disciplină poate sprijini și **Matematica**, prin deprinderea de sesizare a formelor și volumului diverselor obiecte; poate fi utilă disciplinei **Dezvoltare personală** prin exersarea exprimării în contexte variate, prin sensibilizarea în fața frumosului și a obiectelor cu valoare artistică, prin exersarea cunoașterii de sine și a celorlalți, din mediul apropiat. Astfel, copilul va învăța, prin metode adecvate vârstei, ceea ce îi este necesar pentru dezvoltarea sa armonioasă în această etapă și pentru a face față cu succes cerințelor școlare.

Strategii didactice

Programa permite o **abordare didactică flexibilă**, care lasă loc adaptării la particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor, din perspectiva opțiunilor metodologice ale fiecărui profesor.

În abordarea integrată a acestei discipline, se recomandă utilizarea unor strategii didactice prin care se încurajează inițiativa și libertatea de exprimare prin limbaj vizual. La această vârstă este foarte important accentul pus pe elementul ludic, prin care se cultivă spontaneitatea constructivă și creatoare a copiilor. Mediul educațional ar trebui să permită o explorare activă și interacțiuni variate cu resursele materiale, cu ceilalți copii și cu adulții.

Abordarea integrată permite cadrului didactic să propună teme și subiecte interesante, dorite de elevi la această vârstă, organizând cunoașterea ca un tot unitar, încheiat. Se recomandă realizarea de secvențe didactice în care copiii să-și poată manifesta libertatea de alegere atât în ceea ce privește instrumentele, cât și în ceea ce privește subiectele realizate. Un Colț de Artă amenajat în sala de clasă, în care materialele și instrumentele sunt la îndemâna copiilor, ar facilita atingerea acestui obiectiv.

Evaluarea reprezintă o componentă intrinsecă a predării și învățării. Se recomandă cu prioritate abordarea modernă a evaluării ca activitate de învățare. În acest context, sunt adecvate metode precum: observarea sistematică a comportamentului elevilor, urmărind progresul personal, autoevaluarea, realizarea unor proiecte care să valorifice achizițiile copiilor și să stimuleze în același timp dezvoltarea de valori și atitudini, în contexte firești, sincetice, adaptate vârstei. Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte nonformale sau informale. Evoluția copilului va fi înregistrată, comunicată și discutată cu părinții. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul fiecărui copil.



Exemplu de abordare integrată la clasa pregătitoare
TEMA: Meșteșuguri populare – olărit și panificație

Ce urmărim? - competența specifică -	Cum procedăm?
1.3.	✓ vizionare film desen animat „Turtița fermecată” ✓ discuții libere: Ce imagini v-au impresionat? De ce? (revenire la imaginile din film indicate de copii); Ce amintiri vă trezesc aceste imagini? ✓ realizarea de descrieri scurte ale persoanelor familiare, ale locurilor, ale lucrurilor și ale evenimentelor din viața copiilor care au legătură cu imagini din film (bunici, covată, coacerea pâinii, cuptorul bunicilor, portul țărănesc, tricotatul ciorapilor etc.) Notă: diferite imagini din film pot fi folosite ca puncte de plecare în abordarea unor teme variate: Povestea bobului de grâu, Povestea unei linguri de lemn, Motive tradiționale ✓ întâlnire cu părinți/bunici/reprezentanți ai comunității; prezentarea unor obiecte confecționate manual și utilizate odinioară pentru frământarea aluatului (covată, lingură de lemn, strachină de lut) ✓ observarea ornamentelor/motivelor populare desenate pe vase/linguri ✓ discuții despre materialele și tehnicile prin care au fost realizate, despre aspectul și utilitatea acestor obiecte, despre meșteșuguri populare 
2.2. 2.3.	✓ modelarea unui obiect (farfurie, strachină, cană etc.) din plastilină, pastă de modelaj sau lut ✓ formularea de întrebări simple și răspunsuri despre fenomenele observate ✓ decorarea vaselor modelate cu puncte și linii utilizând tehnici simple: amprentarea cu diferite instrumente puse la dispoziție (pix, riglă, furculiță de plastic, cuțit de plastic etc.) ✓ pictura pe vase din lut 
2.6.	✓ desenarea pe saci de rafie a chipului vesel/trist/furios/uimit (în funcție de starea fiecărui copil) ✓ scurtă dramatizare –interpretarea unor imagini din film prin redarea mișcărilor turtiței (copiii folosesc sacii desenați drept recuzită) 
2.1.	✓ sortarea unor materiale de lucru naturale (diferite semințe) în funcție de proprietăți –mărime, formă, culoare- Exemplu: „Ajut-o pe mama/bunica să facă ordine pe raft!” ✓ depozitarea materialelor sortate în spațiul special amenajat (Colțul de artă); etichetarea lor - „Castronul cu boabe de grâu”, „Strachina cu boabe de porumb”, „Săculețul cu boabe de orez” etc. ✓ persoana invitată la activitate (mama/bunica unui elev/o persoană resursă din comunitate) le va explica/demonstra copiilor cum se frământă aluatul (drept recompensă pentru sprijinul acordat) ✓ discuții despre caracteristicile/proprietățile făinii 

2.4.

- ✓ realizarea de predicții orale: Ce crezi că s-ar întâmpla dacă amestecăm făina cu sare?...cu apă? ...cu tempera?
- ✓ identificarea unei operații simple la care a fost supusă făina (amestecul cu apă și sare), prin comparare cu starea inițială a acesteia
- ✓ copiii primesc o turtiță din aluat pe care o modelează utilizând diferite instrumente alese de ei –sucitor, ciocan, cuțit de plastic, podul palmei, forme de plastic folosite pentru prăjituri etc.
- ✓ observarea diferitelor forme obținute (prin tehnici alese de copii), din cantități aproximativ egale de aluat



Exemplu de abordare integrată la clasa I
TEMA: Lanul de grâu

	CE URMĂRIM?	CUM PROCEDĂM?	REPERE/RESURSE
1.	1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual	✓ Observarea modului diferit de ilustrare a aceluiași subiect „Lan de grâu” – prin desen, grafică, pictură, fotografie ✓ Observarea spicelor de grâu naturale	Desen Fotografie  Tablou Van Gogh  Tablou Andreescu  
2.	1.2 Identificarea elementelor de limbaj plastic, în ipostaze familiare, în spațiul înconjurător.	✓ Realizarea de corespondențe: culori ale obiectelor din mediul apropiat/trăsături fizice -culori din natură (Penarul meu este roșu ca...macii, Părul meu este galben ca...spicul de grâu, Ochii mei sunt negri ca...pana corbului, albaștri ca...cerul etc)	
3.	2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale prin utilizarea liniei, punctului, culorii și formei	✓ Realizarea de aplicații/compoziții cu tema „Lanul de grâu”, din materiale și instrumente diverse (fâină, acuarele, pânză, spice de grâu, hârtie colorată, hârtie de mototolit etc) ✓ Deschiderea unor ateliere de lucru în care se utilizează tehnici variate, în contexte diferite (curtea școlii, sala de clasă, holul școlii), în funcție de materialele folosite: ✓ Dactilopictură, amprentare –pe pânză; ✓ Desen pe fâină; ✓ Colaj ✓ Lucru cu materiale din natură Copiii optează pentru participarea la unul dintre ateliere. La activitate participă cel puțin 2 părinți sau voluntari pentru a sprijini cadrul didactic.	 Dactilopictură/amprentare  Desen pe fâină  Lucru cu materiale din natură 

Exemplu de abordare integrată la clasa a II-a
TEMA: Atelier cu spice de grâu

	CE URMĂRIM?	CUM PROCEDĂM?	REPERE/RESURSE
1.	2.4. Transformarea unui material prin tehnici variate	✓ 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.	Dacă nu există persoană resursă în comunitate poate fi vizionat filmul „Crișeni- Muzeul pălărilor din paie” http://www.youtube.com/watch?v=YWHDv41RaVg
2.	2.1. Explorarea unor caracteristici/ proprietăți ale materialelor în diverse contexte	✓ 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.	2.4. Transformarea unui material prin tehnici variate 2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile	✓ 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 părinți/voluntari prezenți la activitate, copiii pot realiza coronițe din spice de grâu, pentru completarea de tablouri realizate pe pânză ✓ 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.	