

Cristina
Rizea

Daniela
Stoicescu

Ioana
Stoicescu

Arte vizuale și abilități practice

Clasa a III-a



Manual realizat în conformitate cu programa școlară
pentru disciplina *Arte vizuale și abilități practice*,
clasele a III-a – a IV-a,
aprobată prin OMEN nr. 5003/02.12.2014

Asociația
Telefonul Copilului
116 111
TELEFONUL COPILULUI



www.telefonulcopilului.ro



Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării Științifice.

Manualul școlar a fost aprobat prin Ordinul ministrului Educației și Cercetării Științifice nr. 5046/25.08.2015 și este realizat în conformitate cu programa școlară aprobată prin OMEN nr. 5003/02.12.2014.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și digital, și este transmisibil timp de patru ani școlari, începând cu anul școlar 2015–2016.

Inspectoratul școlar

Școala/Colegiul/Liceul

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT:

Anul	Numele elevului	Clasa	Anul școlar	Aspectul manualului*			
				format tipărit		format digital	
				la primire	la predare	la primire	la predare
1							
2							
3							
4							

* Pentru precizarea aspectului manualului se va folosi unul dintre următorii termeni: nou, bun, îngrijit, neîngrijit, deteriorat.

- Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.
- Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.

Arte vizuale și abilități practice. Manual pentru clasa a III-a.

Semestrul I

Cristina Rizea, Daniela Stoicescu, Ioana Stoicescu

Referent științific: prof. dr. Adriana Brăileanu

Copyright © 2015 Grup Media Litera

Toate drepturile rezervate



Editura Litera

O.P. 53; C.P. 212, sector 4, București, România

tel.: 021 319 63 90; 031 425 16 19; 0752 548 372

e-mail: comenzi@litera.ro

Ne puteți vizita pe



Editor: Vidrașcu și fiii

Redactori: Gabriela Niță, Mihaela Spurcaci

Corector: Georgiana Enache

Ilustrații: Dreamstime, Wikimedia Commons, STScl, Hubblesite

Desene realizate de: autoarele manualului,

Laurențiu Dumitru, Sidonia Maria Călin, Sabina Popescu

și de eleva Anisia Smaranda Tătăranu

Copertă: Vlad Panfilov

Tehnoredactare și prepress: Ioana Stoicescu

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

RIZEA, CRISTINA

Arte vizuale și abilități practice: clasa a III-a/Cristina Rizea,
Daniela Stoicescu, Ioana Stoicescu. - București: Litera, 2015.

2 vol.

ISBN 978-606-33-0118-6

Semestrul 1. - 2015. - ISBN 978-606-33-0116-2

I. Stoicescu, Daniela

II. Stoicescu, Ioana

372.874

371.381

Structura unei unități tematice

Pagina de deschidere



Fotografii cu produse realizate de către copii

Titlul unității

Subiecte aplicative

Conținuturi (tema plastică/ proiect pentru abilități practice etc.)

Competențe

Leții desen/ pictură/ abilități practice/ fotografie

Evaluare

4. Harta anotimpurilor
Subiect aplicativ:
Cele patru anotimpuri
Tema plastică:
Amestecuri cromatice

Desenele și picturile pe care le facem sunt cu atât mai interesante și mai valoroase, cu cât folosim culorile în amestec.
Ai învățat până acum să obții griuri, nuanțe și tonuri. Gândește-te la cele patru anotimpuri. Cum ai putea să le reprezinti și ce fel de amestecuri ai folosi? Poți pleca de la ideile prezentate în exemplul alăturat.

Gândește în afara cutiei!

Ion Andreescu (1850-1982)
A fost un pictor român contemporan cu Nicolae Grigorescu. În portretul și peisajele pictate a folosit culori **sobrie** (nuanțe și tonuri ale cailor închise).

Pădure defrântă, de Ion Andreescu

1. Ce vezi în tabloul de mai sus?
2. Ce anotimp crezi că este? De unde știi?
3. Ce culori a folosit pictorul?
4. Ce obiecte în planul apropiat? Dar în cel depărtat?
5. Ce crezi că fac personajele din planul îndepărtat?
6. Ce fel de sunete ai putea auzi în pădure? Ce te face să te gândești la aceste sunete?
7. De ce crezi că Andreescu a realizat un tablou cu acest subiect?
8. Ai vrea să schimbi ceva în tablou?
9. Realizează un desen sau o pictură cu cele patru anotimpuri sau cu anotimpul preferat, folosind cât mai multe amestecuri de culori (amestecuri cromatice).

Subiect aplicativ:
Cele patru anotimpuri
Tehnici de lucru combinate pentru obținerea unui colaj

Amintește-ți tehnicile învățate: rupere și mototolire, decupare după contur, tăiere etc. Alege-le pe cele preferate și realizează elemente cu care poți umple un carton decupat în formă de copac (imagina alăturată).

Pom înflorit, școala Altheasa, București

În funcție de anotimpul preferat, poți opta pentru: flori, frunze, fructe, fulgi de zăpadă etc. Lucrând cu colegii, în echipă, puteți face copaci dintr-o dimensiune foarte mare (precum copacul din figura de mai sus, cu înălțimea de 1,8 m). În el, poți pune elemente, puteți stucea zilele voastre de naștere.

Evaluare

Învăță să îți spui părerea despre lucrările realizate de colegii tăi, folosind tehnica numită sandwich (fig. A). Formează pereche cu unul dintre colegi: el este **Artistul**, iar tu ești **Criticul**. Încercă să îți arate una dintre lucrările lui, din unitatea **Harta anotimpurilor**.

Priveste-o cu atenție și începe prin a formula o apreciere despre ea. **Îmi place cum ai pictat pomul înflorit, pentru că ai folosit multe amestecuri.**

Continuă cu un lucru pe care îl recomanzi: **Mi-ar fi plăcut mai mult, dacă pe lângă nu ai fi lăsat niciun loc neocupat de culoare.**

Încheie tot cu o apreciere: **Și cerul îmi place mult, pentru că ai folosit fuziunea.**

Schimbăți apoi rolurile: tu ești **Artistul** și el **Criticul**. Spune ce simți când comentează despre ceea ce ai realizat și prezintă sub formă de sandwich.

Exemplu

Contele de Sandwich
Contele sandwich vine de la numele englezului John Montague, conte de Sandwich (1718-1792). Cu să nu se murdărească pe mâini de mâncare când participa la un joc de cărți, obșnuia să caadă gustarea (ame, buclucă) aprată între două bucluci de pâine. Cel din jur au preluat acest obicei.

Gândește în afara cutiei!

Amestec: _____
Culori: _____

Simboluri și casete



Activități de pictură și desen



Activități pentru abilități practice



Activități de fotografiere



Aplicații (pune-ți mintea la contribuție!)



Gândește în afara cutiei!



Materiale necesare



Simbol ECO (reutilizare de materiale)

Explicații
(îndrumări pentru învățare)



Evaluare/ autoevaluare
(verifici ce ai învățat)



Informații pentru profesori

Competențe generale și specifice, conform programei școlare pentru disciplina *Arte vizuale și abilități practice*, clasele a III-a - a IV-a, aprobată prin OMEN nr. 5003/ 02.12.2014:

1. Explorarea de mesaje exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte

- 1.1. Recunoașterea unor mesaje comunicate prin imagini în contexte familiare
- 1.2. Diferențierea caracteristicilor expresive ale elementelor de limbaj plastic în compoziții și în mediul înconjurător
- 1.3. Manifestarea receptivității față de mesajele exprimate prin limbaj vizual

2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici adecvate

- 2.1. Utilizarea în contexte variate a materialelor în funcție de proprietăți ale acestora și de tehnici de lucru adecvate
- 2.2. Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc.)
- 2.3. Valorificarea elementelor de limbaj plastic în compoziții tematice
- 2.4. Modificarea expresiei plastice inițiale prin remodelare
- 2.5. Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică

Materiale și instrumente

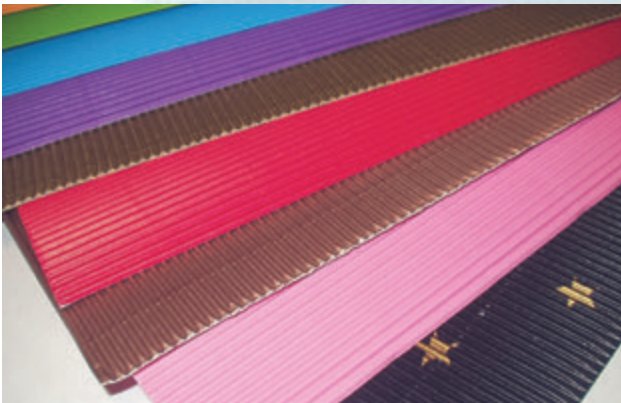
La disciplina *Arte vizuale și abilități practice* vei avea nevoie de mai multe materiale și instrumente. Privește fotografiile de mai jos și amintește-ți ce ai folosit în clasa a II-a.



Creioane, gumă, ascuțitoare, creioane și pixuri colorate, creioane cerate, riglă, carioca, capsator și capse, perforator, riglă, markere, foarfecă, lipici etc.



Acuarele, tempera, guașe, pasteluri, pensule de diferite grosimi, suport pentru culori, șorț sau halat de protecție pentru pictură și modelaj etc.



Coală albă de desen, hârtie și carton colorat, hârtie cerată, hârtie de motolit, hârtie glasă sau creponată, carton cu model, carton ondulat, calc, mucava etc.



Materiale din natură: frunze și flori presate, crenguțe sau alte bucăți de lemn, pănuși de porumb, argilă, scoici, melci, pietre etc.



Resturi de material textil, ac, ață, fire de diferite grosimi, panglici, ciucuri etc.



Materiale reciclabile (capace, cutii, suluri de hârtie igienică, cofraje de ouă, sticle de PET etc.)



Aparat foto, tabletă, calculator.



1. Școlile povestesc

Subiecte aplicative:

Drumul către școală
Oamenii școlii, mici și mari
Pagini din viața școlii

În această unitate îți vei aminti:

- cum să comunici cu cei din jurul tău, folosind elementele de limbaj plastic: punctul, linia și pata de culoare;
- cum să folosești tehnici de lucru învățate în clasa a II-a pentru a realiza produse utile în viața de zi cu zi.

Vei descoperi:

- cum să obții și să folosești griuri, prin amestecuri dintre alb și negru, în cantități diferite;
- cum să faci o machetă.



Competențe:
1.2; 1.3; 2.3

Recapitulare



Elemente de limbaj plastic:
punctul, linia și pata de culoare

Îți amintești?

Pentru a arăta celor din jurul nostru cum gândim și ce simțim, putem folosi mai multe căi:

- vorbim (și atunci spunem că folosim **limbajul oral**);
- scriem (și atunci spunem că folosim **limbajul scris**);
- prin semnale vizuale sau imagini (și atunci spunem că folosim **limbajul vizual**).

De exemplu, cuvântul STOP (fig. A) înseamnă să te oprești. Același mesaj poate fi transmis și doar prin folosirea culorii roșii a semaforului (fig. B). Acestea sunt **semnale vizuale**.

Când desenăm sau pictăm, transmitem celorlalți mult mai multe lucruri decât prin semnalele vizuale (transmitem gânduri, emoții sau sentimente). În acest caz, folosim **elemente de limbaj plastic**.

În clasa a II-a, ai învățat să folosești următoarele elemente de limbaj plastic: **punctul**, **linia** și **pata de culoare**. Ai mai învățat și despre faptul că, într-o **formă**, pot să apară, în același timp, toate elementele.



1. Privește cu atenție lucrările C, D, E și spune unde au fost folosite punctul, linia și pata de culoare.

2. Ce mesaj crezi că a vrut să comunice autorul lucrărilor în fiecare caz?





Tehnici de lucru pentru realizarea de produse utile

Îți amintești?

Pentru a crea produse utile și frumoase, ai învățat să folosești mai multe **tehnici de lucru**: tăiere, decupare după contur, lipire, mototolire, răsucire, rupere, țesere cu benzi de hârtie, îndoire, împletire, origami, tangram, modelare, presare, croit, cusut etc.



A



B



C



1. Privește cu atenție produsele **A, B, C, D** și spune ce tehnici s-au folosit pentru realizarea lor.
2. Ce tehnică îți place mai mult și de ce?
3. În ce scop pot fi folosite produsele date ca exemplu?



D

1. Școlile povestesc



Subiect aplicativ:
Drumul către școală
Tema plastică: **Linia**

Privește cu atenție fotografia alăturată.
Ce crezi că reprezintă? Poate fi un drum care
duce către o școală?

Gândește-te la drumul pe care îl faci tu
până la școală. Ce poți spune despre el?
Ce vezi de o parte și de alta a drumului?

Dacă ai dori să le povestești colegilor
despre el, printr-un desen cu linii, ce fel
de linii ai folosi?

Știi că în artele plastice sunt foarte
apreciate lucrările în care linia nu este clară,
perfectă și corectă, asemenea celei trasate
cu rigla? Se preferă linia imperfectă, cu grosimi
diferite pe lungimea ei, numită
linie modulată.



Scara școlărilor



Gândește în afara cutiei!

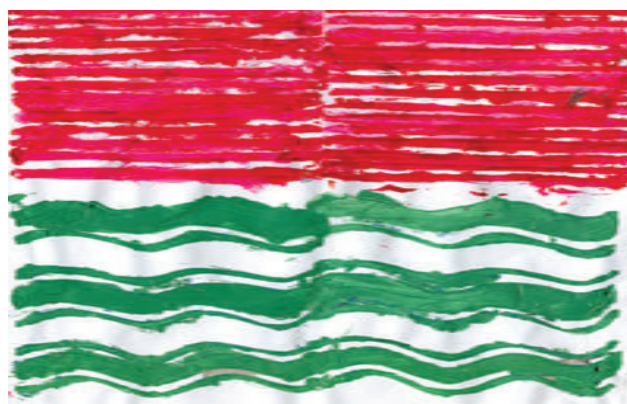
Scara acoperită din Sighișoara

Scara a fost construită pentru a ușura accesul elevilor,
în timpul iernilor grele sau ploii, la școala situată
lângă Biserica din Deal. De aceea, se numește **Scara
Școlărilor**.



1. Joacă-te, trasând linii diferite ca
grosime, cu creioane colorate, cu pensula,
cu creta, cu piatra, cu bățul pe nisip etc.

2. Realizează un desen care să reprezinte **Drumul către
școala ta**. Folosește jocuri de linii, diferite ca mărime
și grosime (linii modulate). Imaginează-ți că acest drum
este o persoană dragă, alături de care îți petreci timp
aproape în fiecare zi. Poți arăta și cum i se schimbă
înfățișarea în funcție de anotimp sau în funcție de
oamenii care trec pe acolo. Poate fi un drum liniștit sau
neliniștit, vesel sau trist, îngrijit sau neîngrijit etc.





Subiect aplicativ: Drumul către școală Macheta

Poți vorbi despre **Drumul către școala ta**, realizând o machetă, un model redus ca dimensiune, în care, pe lângă drum, se pot vedea și alte părți ale orașului, cartierului sau satului tău.



Realizează o machetă în care să arăți cel puțin o bucată din **drumul tău către școală**. Vei avea mai mult spor dacă lucrezi în echipă, cu colegii care au același drum cu tine. Poți folosi materialele pe care le ai la îndemână și tehnici variate.



Pentru clădirile care se află de o parte și de alta a drumului, poți alege una dintre variantele prezentate pe această pagină.

Varianta 1: Case făcute din tuburi de hârtie igienică, cu acoperiș realizat prin tehnica Origami (fig. A, B).

Varianta 2: Case făcute din cutii de ambalaj, acoperite cu hârtie colorată, chibrituri sau CD-uri vechi (fig. C).



Machete realizate de elevii școlii Aletheea, București

1. Școlile povestesc



Subiect aplicativ: **Oamenii școlii, mici și mari**

Tema plastică: **Linii și puncte**

Privește cu atenție desenul din figura **A**. Ce observi? Cine pot fi personajele?

Ce elemente de limbaj plastic a folosit desenatorul? Ce crezi că a vrut să ne spună prin acest desen?

Unde observi folosirea punctului?

Amintește-ți că punctul plastic este o suprafață cu dimensiuni reduse față de suprafețele învecinate.

El se poate prezenta sub forme:

- **ordonate** – ca în exemplul **B**;
- **spontane** (adică obținute la întâmplare, prin stropire) – ca în exemplul **C**.



A



B



C



Privește în jurul tău. Observă-ți colegii și profesorii. Realizează un desen în care să-i surprinzi pe aceștia în activitățile care îți plac cel mai mult.

Folosește linia și punctul pentru a arăta cum sunt colegii și profesorii: veseli, triști, preocupați de ceea ce învață sau predau, atenți la cei din jur etc.



Subiect aplicativ: Oamenii școlii, mici și mari Colajul

Îți amintești?

Colajul constă în compunerea unui tablou, prin lipirea unor materiale de același fel sau diferite (hârtie colorată, ziar, reviste vechi etc.), cu scopul de a obține un efect special.

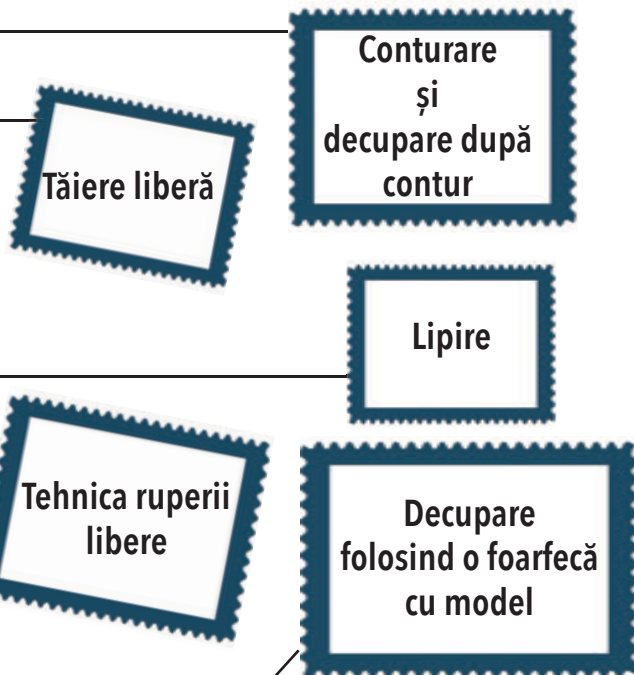
Bucățile de material pot fi obținute prin tehnici diferite, ca în exemplele **A**, **B** și **C**.



A



B



C



Realizează un colaj potrivit pentru subiectul **Oamenii școlii, mici și mari**, folosind materiale și tehnici la alegere.

1. Școlile povestesc



Subiect aplicativ: **Pagini din viața școlii**

Tema plastică: **Obținerea de griuri prin amestecuri dintre alb și negru, în cantități diferite**

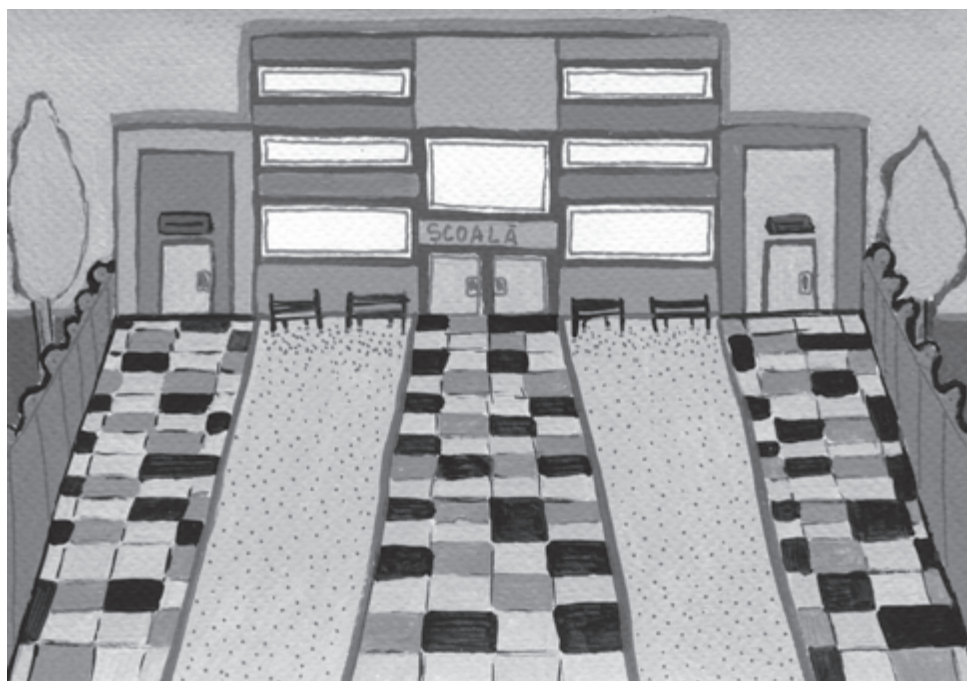
Îți amintești că alb și negru nu sunt culori? Amestecându-le în cantități diferite, vom obține griuri. Ai astfel de exemple în figura de mai jos.

Observă cu atenție căsuțele cu amestecuri dintre alb și negru și spune care este ordinea corectă, dacă plecăm de la alb și adăugăm puțin câte puțin negru.

Griurile se folosesc, de obicei, pentru a atrage atenția asupra culorilor (pentru a le pune în valoare), așa cum un instrument acompaniază o voce frumoasă.



Desenează școala ta și împrejurimile ei, folosind alb, negru și cât mai multe griuri obținute prin amestecul acestora.





Subiectul aplicativ: **Pagini din viața școlii** Tema plastică: **Pata de culoare și forma**

Îți amintești?

Privește cu atenție exemplele **A** și **B** de mai jos. Elementele de limbaj plastic – punctul, linia și pata de culoare – sunt asemeni celor mai mici componente ale fețelor personajelor (străduțele care vin la școală): ochii, nasul, gura, sprâncenele etc. Personajele în întregime reprezintă **forma**.



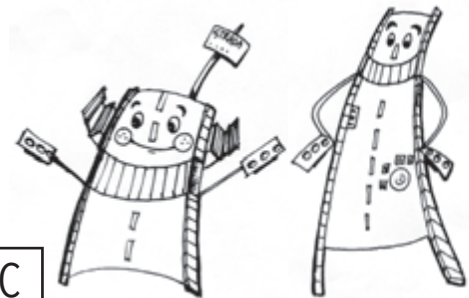
A



B

Uneori, tot desenele pe care îl facem reprezintă o formă la care ne-am gândit mai mult timp și pentru care am făcut înainte multe schițe, ca în fig. **C**; spunem că sunt forme **elaborate**.

Alteori, putem obține forme la întâmplare, fără să le planificăm înainte, cum este exemplul din figura **D**; spunem că sunt forme **spontane**.



C



D



1. Privește personajele create pe această pagină. Cine pot fi? Ce poveste crezi că spune Strada Ghiocel?

2. Creează un personaj cu ajutorul căruia poți spune o poveste despre școala ta. Poate fi chiar **Drumul către școală**. Spune povestea folosind un desen în care să folosești linia, punctul, pata de culoare și forma.



Evaluare

Este momentul să privești produsele pe care le-ai lucrat până acum! Le-ai înrămat (pe cele care permit acest lucru)? Ai pus etichetă cu numele autorului și cu titlul lucrării? (fig. A).

Găsește modalități cât mai ingenioase pentru a le expune în sala de clasă.

Pe această pagină vei găsi câteva idei de expunere (fig. B, C).



Ana Popa,
Portretul colegei de bancă



Autoevaluare

Completează pe o coală albă sau în jurnalul tău de învățare răspunsul la următoarele întrebări:

1. În timpul orelor de Arte vizuale și abilități practice de până acum,

- mi s-a părut dificil

.....

- mi s-a părut ușor

.....

- mi s-a părut plictisitor

.....

- mi s-a părut interesant

2. Lucrul cel mai valoros pe care l-am învățat parcurgând unitatea **Școlile povestesc** este:

.....



Un jurnal de învățare este un caiet de orice formă sau dimensiune, în care îți notezi: ce ai făcut, ce ai învățat și cum te-ai simțit în timpul activităților din ziua respectivă.



2. Eu între ceilalți

Subiecte aplicative:

Un copil obișnuit
Totul despre mine
Ceilalți
Amprenta clasei mele

În această unitate vei descoperi:

- lucruri noi despre culori (principale, binare, calde, reci, nuanțe, tonuri);
- cum să folosești elementele de limbaj plastic pentru a comunica celor din jur idei și sentimente;
- cum să combini diferite tehnici și materiale pentru a crea produse utile în viața de zi cu zi.



2. Eu între ceilalți



Subiect aplicativ:
Un copil obișnuit
Tema plastică: **Culoarea**

Pentru a comunica celor din jur ceea ce gândim și simțim, putem folosi cu succes un alt element de limbaj plastic, **culoarea**.

Mulți fizicieni și pictori au făcut cercetări pentru a descoperi misterul culorilor. Rezultatele acestor cercetări au fost reprezentate prin machete sau diagrame, care însă nu reprezintă întocmai realitatea (deoarece culorile luminii nu sunt la fel cu cele ale coloranților și ale vopselurilor).

Persoanele care lucrează cu culorile folosesc **Cercul culorilor** (Roata culorilor, Steaua culorilor sau Cercul cromatic) creat de **Johannes Itten** (fig. A).

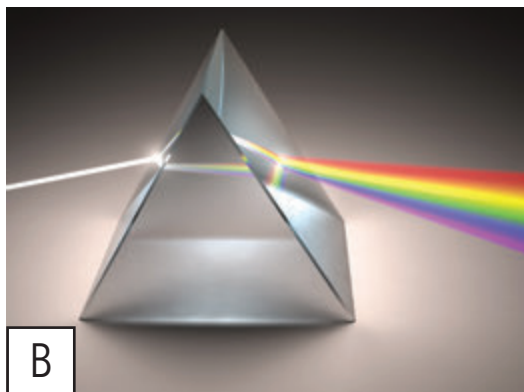


A



Gândește în afara cutiei!

Sir Isaac Newton, om de știință englez, fizician, matematician și astronom (1643-1727), a demonstrat că o prismă de sticlă poate descompune lumina albă în mai multe culori: **ROGVAIV** (fig. B).



B



1. Privește cu atenție Cercul culorilor creat de Itten. Ce observi? Ce înseamnă ROGVAIV?

2. Realizează un desen despre tine și colegii tăi, folosind culorile preferate.



Subiect aplicativ: **Un copil obișnuit** Tema plastică: **Culori principale și culori binare**

Privește în interiorul Cercului cromatic.
Ce culori observi, unite ca într-un triunghi?

Dacă ți s-ar termina tuburile sau acuarelele cu **roșu, galben și albastru**, le-ai putea obține amestecând alte culori?

Roșu, galben și albastru se numesc **culori principale** sau **primare**.

Faptul că în steagul României regăsim aceste culori este doar o coincidență.



A R G



Realizează-ți autoportretul sau portretul unui coleg, folosind culori primare sau culori binare.



Vi O Ve



Ce s-ar întâmpla dacă ți s-ar termina tuburile sau acuarelele cu **oranj, verde și violet**?

Așa cum îți arată Cercul lui Itten, le poți obține prin **amestecul** culorilor principale, două câte două, astfel:

Roșu + Galben = Oranj
Roșu + Albastru = Violet
Albastru + Galben = Verde

Oranj, violet și verde se numesc **culori secundare** sau **binare**.



2. Eu între ceilalți



Subiect aplicativ: **Totul despre mine**

Tehnica Origami folosită pentru obținerea unei rame foto

Origami este arta de a împături hârtia, pentru a realiza diferite forme utile. Cuvântul *origami* vine din limba japoneză și înseamnă *hârtie pliată*.

În Origami nu se folosește foarfeca, decât pentru a obține forma de început a hârtiei (de exemplu, pentru a obține un pătrat dintr-un dreptunghi).



Material necesare

- o coală A4 (hârtie/ carton subțire)
- o riglă, pentru a presa cartonul



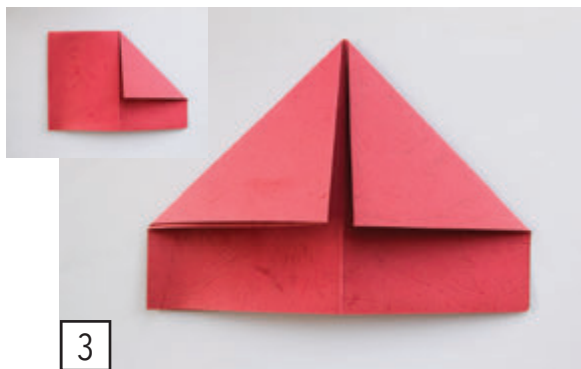
1

Pasul 1. Se îndoaie coala A4 în jumătate, pe lungime.



2

Pasul 2. Se despătorește coala și se îndoaie pe cealaltă jumătate.



3

Pasul 3. Se ține hârtia cu partea îndoită în sus. Se aduc colțurile către centru, de-a lungul îndoiturii.



4

Pasul 4. Se despătorește complet hârtia și se așază în poziție orizontală. Triunghiul de sus și cel de jos se îndoaie către interior, apropiind triunghiurile laterale, până se suprapun.



5

Pasul 5. Vârful triunghiului obținut se îndoaie în jos, fără a depăși aproximativ 5 cm de la bază.



7

Pasul 7. Se potrivește fotografia peste figura de la pasul 6, fără a se lipi.



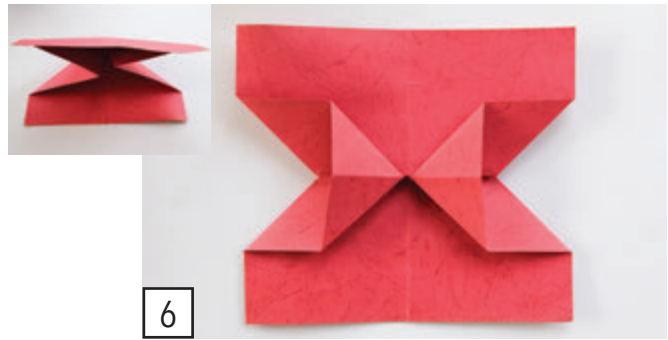
9

Pasul 9. Se îndoaie și marginile laterale, conform dimensiunii fotografiei. Atenție, fotografia trebuie să rămână centrată.



11

Pasul 11. Se introduc colțurile fotografiei în orificiile ramei, ca în imaginea de mai sus.



6

Pasul 6. Se desface figura obținută la pasul 5 și se apasă cele două triunghiuri din interior, astfel încât să rezulte figura din imaginea de mai sus.



8

Pasul 8. Marginile de sus și de jos se îndoaie peste fotografie, astfel încât să se potrivească cu dimensiunea acesteia.



10

Pasul 10. Se scoate fotografia.



12

Pasul 12. Triunghiul de pe spatele ramei servește ca suport. Se potrivește astfel încât rama să stea în picioare. Rama este gata!

2. Eu între ceilalți



Subiect aplicativ: **Ceilalți**
Tema plastică: **Culori calde**

Privește cu atenție figurile **A** și **B**.
Ce asemănări și ce deosebiri observi? Ce culori
au fost folosite?

Culorile care dau senzația de căldură sunt
roșu, galben și oranj.

Cea mai caldă culoare este oranj, pentru
că se obține prin amestecul a două culori calde,
roșu și galben ($O = R + G$).



A



R



O



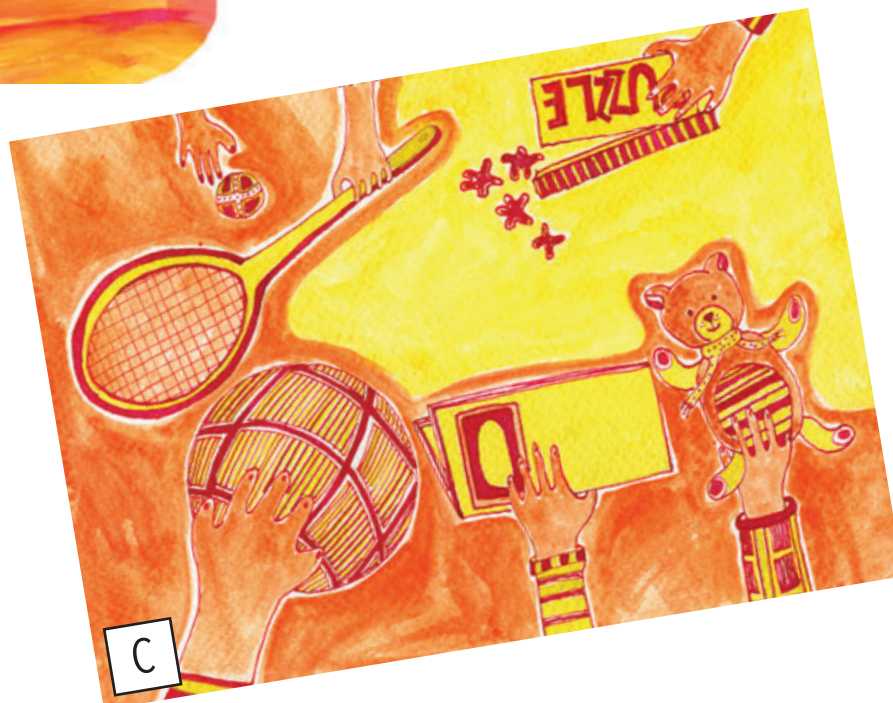
G



B



Realizează un tablou prin care să comunic
lucruri observate la cei din jurul tău: cartea
preferată, animalul preferat, hainele pe care
le poartă, mâncarea preferată, jucăria preferată
(vezi exemplul **C**). Folosește doar culori calde.



C



Subiect aplicativ: Ceilalți

Tema plastică: Culori reci

Privește cu atenție figurile **A** și **B**.
Ce culori au fost folosite?

Culorile care dau senzația de răceală sunt **albastru, verde și violet**.

Cea mai rece culoare este albastru.
În componența culorilor verde și violet intră o culoare caldă ($V_i = R + A$; $V_e = G + A$).

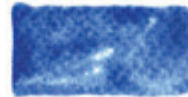
Folosind culorile calde sau reci în planuri diferite ale picturii, putem crea **efectul de apropiere** sau **depărtare**: culorile calde dau senzația de apropiere și mărire, iar cele reci dau senzația de distanțare și micșorare.



A



Vi



A



Ve



Gândește în afara cutiei!

Știi că unele becuri dau lumină caldă, iar altele dau lumină rece? Atunci când cumperi becuri, ar trebui să știi ce fel de lumină preferi în camera ta.



Realizează un tablou prin care să comunic lucruri observate la cei din jurul tău: pasiuni, locul preferat din natură, sportul preferat, obiecte pe care le folosești (vezi exemplul **B**). Folosește doar culori reci.



B

2. Eu între ceilalți



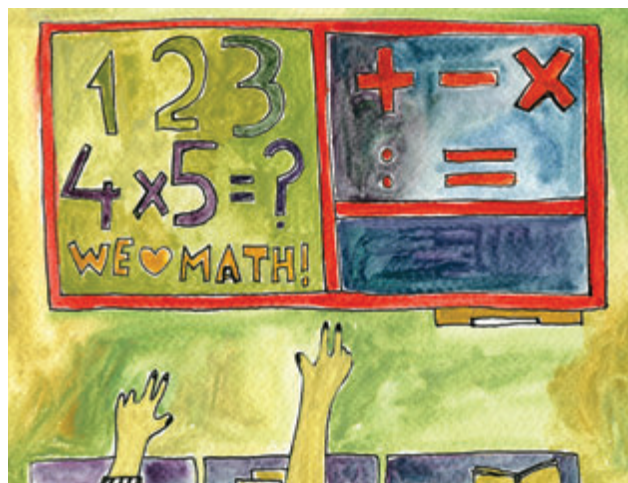
Subiect aplicativ: **Amprenta clasei mele**
Tema plastică: **Nuanțe și tonuri**

Întoarce-te la pagina nr. 18 și privește culorile de pe cercul lui Itten. Dacă plecăm, de exemplu, de la roșu spre galben, toate combinațiile posibile aflate între acestea se numesc **nuanțe**.

Ca să înțelegi mai bine, observă cu atenție și fig. A de mai jos.

Prin amestecul de culori (primare sau binare) vecine pe cerc, se pot obține foarte multe nuanțe.

Amestecurile culorilor la care se adaugă alb și/ sau negru poartă denumirea de **tonuri** (fig. B).



roșu ← *nuanțe* → galben



← *tonuri* →
negru + roșu + alb



1. Realizează o pictură despre activitățile pe care le desfășori împreună cu colegii tăi, folosind nuanțe obținute prin amestecuri între două culori vecine, la alegere.
2. Realizează o pictură cu lucruri din clasa ta, folosind tonuri ale unei culori, la alegere.



Nicolae Tonitza (1886–1940)

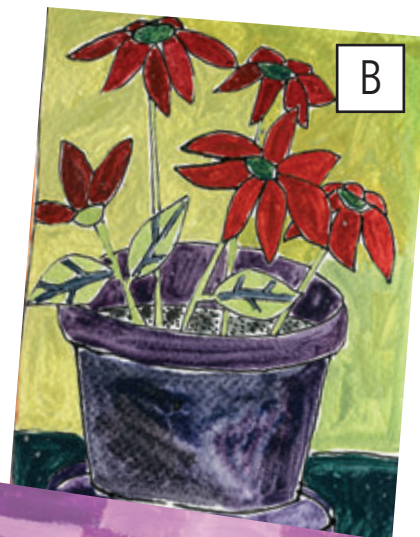
A fost un pictor român foarte apreciat. Tablourile sale surprind subiecte precum: natură statică, peisaje și portrete. Cele mai populare opere ale sale sunt portretele de copii, datorită stilului inedit în care le-a desenat ochii (sub formă de mărgelă). Acest semn distinctiv poartă numele de **Ochii lui Tonitza**.



Fiul pădurarului, de Nicolae Tonitza



1. Privește portretul de copil realizat de Nicolae Tonitza. Ce poți spune despre culorile folosite? Ce simți privind această pictură?



2. Privește picturile **A**, **B** și **C**. Spune ce nuanțe și ce tonuri observi.

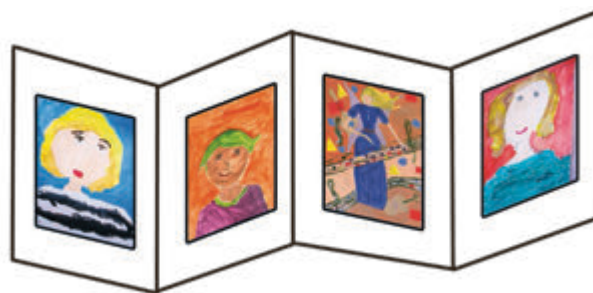
3. Ce reprezintă fiecare lucrare? Pot avea vreo legătură cu ceea ce se întâmplă la școală? Găsește un titlu potrivit pentru fiecare.



Evaluare



Ai expus în clasa ta lucrările realizate? Privește-le și apreciază-ți munca, discutând cu ceilalți colegi. Te poți ajuta de ideile de mai jos.



1. Ai respectat de fiecare dată tema plastică și subiectul aplicativ?

În mică măsură

Moderat

În mare măsură

2. Ai reușit să comunici ceva prin ceea ce ai creat?

În mică măsură

Moderat

În mare măsură

3. Lucrările tale sunt terminate?

În mică măsură

Moderat

În mare măsură

4. Ai lucrat îngrijit?

În mică măsură

Moderat

În mare măsură

5. Ai fost original?

În mică măsură

Moderat

În mare măsură



Eu și colega mea de bancă



3. Jocuri și jucării

Subiecte aplicative:
Noi și lucrurile
Povestea din spatele unei jucării
Jocurile generațiilor

În această unitate vei învăța:

- cum să-ți faci păpuși pe mână, din materiale textile;
- cum să crezi o jucărie, modelând plastilina;
- cum se realizează *Jocul memoriei* din materiale reciclabile și cum se joacă acest joc.



Competențe:
1.1; 2.1;
2.2; 2.4

3. Jocuri și jucării



Subiect aplicativ: **Noi și lucrurile**

Tehnici de lucru cu **materiale textile: păpuși pe mână**

Dacă ai povesti colegilor despre jucăriile tale, ce le-ai spune?

Ai printre ele și animale de pluș? Când și cum te joci cu ele? Din ce material sunt făcute? Cum crezi că sunt făcute?

Te-ai gândit vreodată că poți folosi jucăriile de pluș și altfel? Îți propunem să faci o încercare și să le transformi în păpuși pe mână, urmând pașii de mai jos.



Materiale necesare

- o jucărie de pluș de care te-ai plictisit
- foarfecă



1. Alege, dintre toate jucăriile de pluș pe care le ai, pe aceea cu care te-ai jucat cel mai puțin sau de care te-ai plictisit.

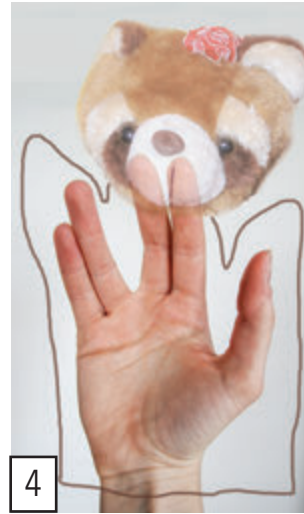


2. Descoperă cusătura făcută în partea de jos a jucăriei. Cu ajutorul unei foarfeci, descoase cu grijă, fără să te tai și fără să tai materialul. Mergi pe cusătură până când vei obține un orificiu prin care îți încape mâna.



3

3. Scoate umplutura jucăriei, astfel încât aceasta să rămână goală și să-ți permită introducerea întregii mâini.



4

4. Folosește degetele mâinii, pentru mânuire, astfel: degetul arătător pentru mânuirea capului, degetul mare pentru manevrarea mâinii stângi a păpușii (dacă ești dreptaci) și degetul mic pentru manevrarea mâinii drepte. Dacă păpușa este mai mare și mai grea, poți lipi degetul mijlociu și arătător pentru cap, și inelarul și degetul mic pentru mâna dreaptă.



5

5. Păpușa pe mână este gata de joacă. Tot ce trebuie să faci este să găsești replicile potrivite și să creezi o mică piesă de teatru.



Gândește în afara cutiei!

Teatrul de păpuși

Una dintre primele păpuși care au jucat în România pe scenă a fost Vasilache. Astăzi, un teatru din Botoșani îi poartă numele.

Personajul râdea de leneși, de mincinoși, de bățauși și de lăudăroși. O avea ca parteneră de dialog pe Mărioara.



1. Găsește cel puțin două modalități prin care îți poți crea o scenă pentru teatrul de păpuși, dacă ai la îndemână mai multe resturi de material textil.

2. În afară de piesa de teatru, ce ai mai putea face cu noul tău partener de joacă, păpușa pe mână?

3. Jocuri și jucării



Subiect aplicativ: **Povestea din spatele unei jucării**

Tehnică de lucru: **Modelare liberă**

Hai să-ți facem cunoștință cu șase jucării, create de copii: Zâmbărici, Fetița cu Lipici, Roșu Inimosul, Albăstrică fără Frică, Bubulina Frunzoasă și Forțosul!



Cum în spatele fiecărei jucării se ascunde o poveste, te invităm:

1. să descoperi povestea;
2. să descoperi materialul și tehnica prin care au fost făcute personajele;
3. să mai creezi din plastilină un personaj care ar putea face parte din poveste.



Fetița cu Lipici



Modelarea este o tehnică îndrăgită de mari și mici. Cei mari preferă să modeleze cu ajutorul lutului, iar cei mici îndrăgesc plastilina (un fel de lut colorat și nontoxic).

Înainte de a fi modelată, plastilina trebuie frământată. În felul acesta, devine moale și ia mai ușor forma dorită. Ea se poate întinde, rupe, răsuci, rula, presa, lipi și refolosi.

Cu ajutorul plastilinei, se pot crea forme care pot sta în picioare (în spațiu), cum sunt jucăriile de pe această pagină, sau forme culcate pe un suport (planșetă, carton etc.). Modelarea plastilinei se face cu grijă, pe o planșetă cu ajutorul căreia protejăm masa de lucru.

Forțosul



Există două tipuri de plastilină:

- plastilina pe bază de ulei, care nu se întărește și nu crapă în timpul modelării sau în timpul uscării;
- plastilina pe bază de făină, care se usucă la aer, iar formele modelate au crăpături după uscare.



Gândește în afara cutiei!

Plastilina a fost inventată din nevoia de a modela fără ca materialul să se usuce în contact cu aerul, așa cum se întâmplă cu lutul (argila). Spre deosebire de acesta, plastilina poate fi remodelată în orice moment.

Bubulina Frunzoasă



Roșu Inimosul



Albăstrică fără Frică



1. Creează-ți o jucărie din plastilină. Dă-i un nume potrivit și spune-le colegilor povestea ei.
2. Poți să spui povestea unei jucării dragi, presând, întinzând și modelând plastilina pe un suport (carton, coală de bloc de desen etc.).

3. Jocuri și jucării



Subiect aplicativ: **Jocurile generațiilor**

Tehnici de lucru combinate:

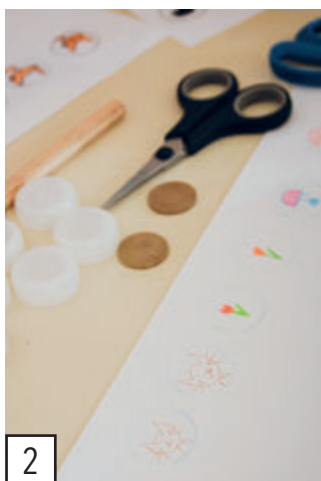
Jocul memoriei

Materiale necesare

- un număr par de capace de plastic, identice
- ciorne (hârtii tipărite pe o parte, care nu mai folosesc)
- o monedă de 50 de bani
- foarfecă, lipici, creioane/ carioci colorate



Pasul 1. Pe o porțiune nescrișă a ciornei, cu ajutorul monedei de 50 de bani, se conturează atâtea **cercuri** câte capace ai.



Pasul 2. În fiecare două cercuri se desenează o imagine identică, astfel încât să se obțină **cercuri-perechi**.



Pasul 3. Se decupează după contur cercurile obținute.



Pasul 4. Cercurile decupate se lipesc în interiorul capacelor de plastic. Piese pentru *Jocul memoriei* sunt gata! Mai este nevoie doar de jucători!

Faceți ordine la masă și chemați-vă colegii la joc!



A



B



C

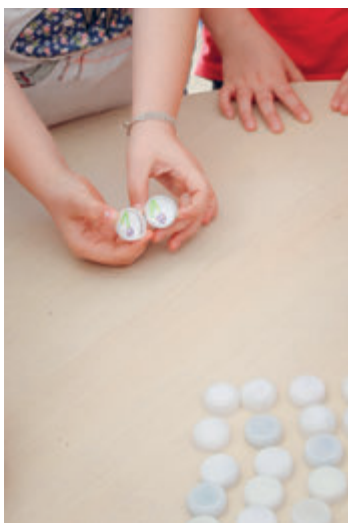


Privește imaginile **A, B și C**.
Ce desene/ cuvinte observi în interiorul capacelor?
Poți identifica, oare, cercuri-pereche?

Să jucăm Jocul memoriei!



1. **Începutul jocului:** capacele se amestecă și se așază într-o formă ordonată (careu) cu desenul orientat în jos (vezi imaginea de mai sus). Apoi, pe rând, fiecare concurent are dreptul să întoarcă **două capace** și să verifice desenul din interior (**arătându-le și celorlalți concurenți**).



2. Dacă **desenele coincid**, participantul câștigă perechea de capace respectivă, care se scoate din joc.



3. Dacă **desenele nu coincid**, capacele se pun înapoi în careu, **în poziția inițială**, iar alt concurent întoarce două capace pentru a găsi imagini pereche.



4. Jocul se termină când nu mai sunt capace de întors. **Câștigă cine a strâns cele mai multe perechi!**

Puteți mări gradul de dificultate al jocului, adăugând mai multe capace sau prin schimbarea cerinței. De exemplu, o pereche poate fi constituită dintr-o întrebare și răspunsul ei, dintr-o operație matematică și rezultatul ei, dintr-un obiect și denumirea sa în limba engleză etc.

Jocul se păstrează într-o cutie veche, pentru a putea fi jucat de oricine dorește.



Evaluare

Gândește-te la produsele create în unitatea **Jocuri și jucării**. Sunt utile? Când și cum le poți folosi?

Privește fotografia **A**. Copiii au confecționat jucării, dar le-au adunat și pe cele cu care nu se mai jucău și au venit cu ele la târg. Găsește cel puțin trei motive pentru care crezi că și-au scos jucăriile la vânzare. Cine pot fi cumpărătorii?

Privește jucăria pictată din exemplul **B**. Ce poți spune despre culorile folosite?

Dacă ți-ai dori să-ți confecționezi un telefon de jucărie, ce materiale și ce tehnici ai folosi?



A

Autoevaluare

Completează pe o coală albă sau în jurnalul tău de învățare răspunsul la următoarele întrebări.

1. În timpul orelor de Arte vizuale și abilități practice din această unitate,

- mi s-a părut dificil
.....
- mi s-a părut ușor
.....
- mi s-a părut plictisitor
.....
- mi s-a părut interesant
.....

2. Lucrul cel mai valoros pe care l-am învățat parcurgând unitatea **Jocuri și jucării** este:

.....



B



4. Harta anotimpurilor

Subiecte aplicative:
Cele patru anotimpuri
Anotimpul preferat
Obiceiuri de iarnă

În această unitate vei descoperi:

- cum să obții amestecuri de culoare prin stropire, curgere liberă, fuzionare și dirijând culoarea cu ajutorul jetului de aer;
- cum să-ți confecționezi singur podoabe pentru sărbătorile de iarnă;
- cum să fotografiezi momente din evenimentele clasei tale și să realizezi un album sau o expoziție foto.



Competențe:
1.1; 1.2;
1.3; 2.2

4. Harta anotimpurilor



Subiect aplicativ:

Cele patru anotimpuri

Tema plastică:

Amestecuri cromatice

Desenele și picturile pe care le facem sunt cu atât mai interesante și mai valoroase, cu cât folosim culorile în **amestec**.

Ai învățat până acum să obții griuri, nuanțe și tonuri. Gândește-te la cele patru anotimpuri. Cum ai putea să le reprezinți și ce fel de amestecuri ai folosi? Poți pleca de la ideile prezentate în exemplul alăturat.



Gândește în afara cutiei!



Pădure desfrunzită, de Ion Andreescu



1. Ce vezi în tabloul de mai sus?
2. Ce anotimp crezi că este? De unde știi?
3. Ce culori a folosit pictorul?
4. Ce observi în planul apropiat? Dar în cel depărtat?
5. Ce crezi că fac personajele din planul îndepărtat?
6. Ce fel de sunete ai putea auzi în pădure? Ce te face să te gândești la aceste sunete?
7. De ce crezi că Andreescu a realizat un tablou cu acest subiect?
8. Ai vrea să schimbi ceva în tablou?
9. Realizează un desen sau o pictură cu cele patru anotimpuri sau cu anotimpul preferat, folosind cât mai multe amestecuri de culori (amestecuri cromatice).





Subiect aplicativ:
Cele patru anotimpuri
Tehnici de lucru combinate
pentru obținerea unui **colaj**



Amintește-ți tehnicile învățate: rupere și mototolire, decupare după contur, răsucire etc. Alege-le pe cele preferate și realizează elemente cu care poți umple un carton decupat în formă de copac (imaginea alăturată).



Pom înflorit, școala Aletheea, București



În funcție de anotimpul preferat, poți opta pentru: flori, frunze, fructe, fulgi de zăpadă etc. Lucrând cu colegii, în echipă, puteți face copacul clasei voastre, la dimensiune foarte mare (precum copacul din figura de mai sus, cu înălțimea de 1,8 m). În el, printre elemente, puteți strecura zilele voastre de naștere.

4. Harta anotimpurilor



Subiect aplicativ: **Anotimpul preferat**

Tema plastică: **Obținere de forme spontane prin stropire și curgere liberă**

Ce anotimp preferi și de ce?

În fiecare anotimp, apa se găsește sub diferite forme. Ca să o reprezinți, te ajutăm să descoperi un procedeu interesant. Se numește **stropire**.

- Închipuie-ți că ești asemenea elefantului din exemplul **A**, doar tu și umbrela ta, în ploaie. Desenează-te astfel.
- Decupează o bucată de ciornă (ziar, revistă, coală scrisă etc.) și acoperă doar ceea ce ai desenat, lăsând liber restul foii.
- Cu pensula înmuiată în culoare, stropește cu grijă foaia, fără a depăși marginea acesteia. Poți folosi una sau mai multe culori.
- Când ești mulțumit de ploaia creată, îndepărtează ciorna de pe desen. Arată-le colegilor produsul obținut și spune-le povestea din spatele zilei minunate de primăvară/ vară/ toamnă/ iarnă.



A



B

Te-ai uitat vreodată cu atenție la bălțile făcute după ploaie? Ce forme au? De ce depinde forma lor? Te poți juca și tu cu formele pictate, folosind procedeul **curgerii libere**.

- Privește cu atenție exemplul **B**. Pune pe foaia de desen pete de culoare, folosind pensula nescursă, încărcată cu apă.
- Ridică foaia și înclin-o în așa fel încât surplusul de apă colorată să curgă în direcții diferite.
- Cu ce seamănă formele pe care le-ai obținut?



Joacă-te cu culorile, folosind stropirea și curgerea liberă.



Subiect aplicativ: Anotimpul preferat

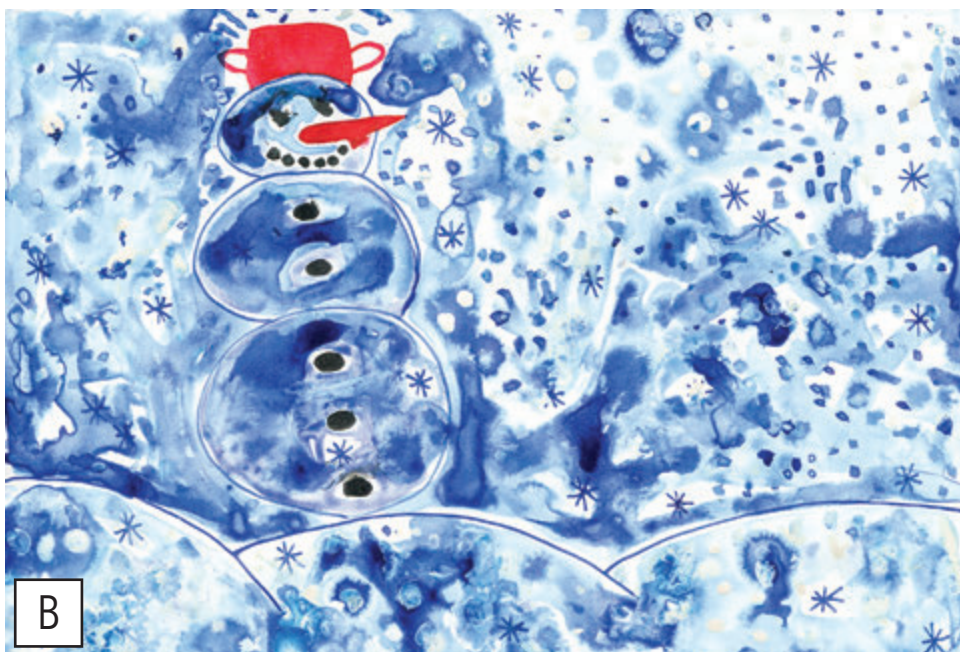
Tema plastică: Amestecuri obținute prin fuzionare și prin dirijarea jetului de aer

Până acum, ai obținut amestecuri ale culorilor folosind paleta ca suport; acest lucru se poate face și direct, pe coala de desen, prin procedeul numit **fuzionare**. Observă exemplele **A** și **B**.

De jur împrejurul bradului și al omului de zăpadă, culorile s-au întrepătruns (au intrat una în cealaltă).

Coala a fost umezită foarte bine cu apă curată, iar culorile diluate au fost puse pe suportul umed foarte repede, înainte să se usuce foaia.

Pentru realizarea globurilor din brad (fig. **A**), s-a folosit un alt procedeu, **dirijarea jetului de aer**. Picăturile de culoare, cu multă apă, au fost suflate cu paiul sau cu tubul gol de la un instrument de scris (pix, creion metallic etc.). În felul acesta, s-au întins și suprapus, creând senzația de beteală aruncată întâmplător în brad.



Gândește-te la anotimpul preferat și desenează un tablou, folosind amestecuri obținute prin fuzionare și prin dirijarea jetului de aer.

4. Harta anotimpurilor



Subiect aplicativ:
Obiceiuri de iarnă
Tehnici de lucru
combinat

Îți plac sărbătorile de iarnă?

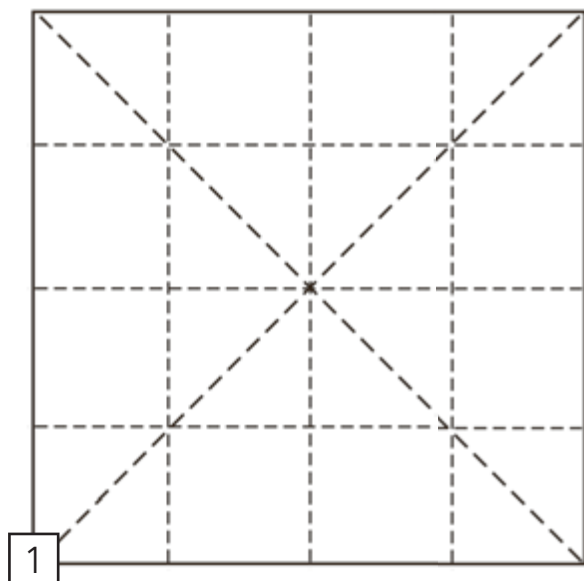
Ce preferi: un brad împodobit cu podoabe cumpărate (globuri, beteală, ghirlande colorate etc.) sau unul împodobit cu podoabe create de tine? De ce?

Ce podoabe pentru sărbătorile de iarnă știi să faci? Ce materiale și ce tehnici folosești?

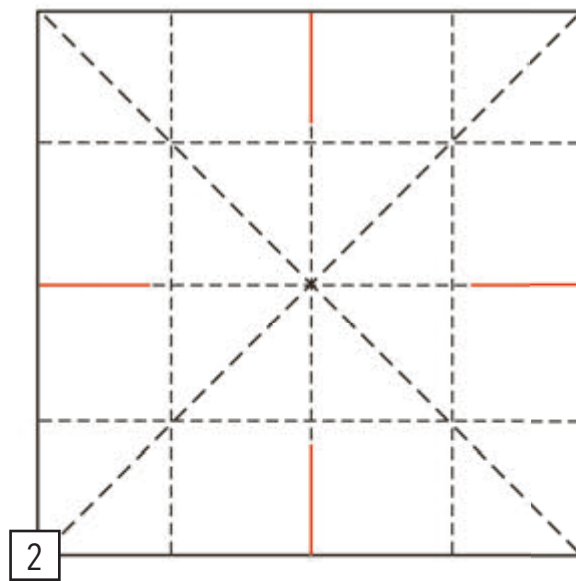
Îți propunem să descoperi cum se poate face o stea, folosind tăierea și îndoirea.

Materiale necesare

- două bucăți de hârtie în formă de pătrat
- foarfecă, lipici



Pasul 1. Îndoia diagonalele, jumătățile și sferturile pătratului de hârtie, astfel încât să obții îndoitori, ca în imaginea de mai sus.



Pasul 2. Realizează câte o tăietură de-a lungul fiecărei îndoitori care marchează jumătatea laturilor pătratului, ca în imaginea de mai sus (vezi liniile roșii). Tăieturile nu trebuie să depășească îndoitura.



Pasul 3. Suprapune jumătățile laturilor pătratului peste diagonale, ca în imaginea alăturată. Vei obține astfel o stea cu patru vârfuri.



Pasul 4. Observă că fiecare vârf este format din perechi de triunghiuri mai mici. Suprapune și lipește triunghiurile fiecărui vârf al stelei, ca în imaginea alăturată. Pune deoparte steaua rezultată.



Pasul 5. Repetă pașii 1 – 4, astfel încât să obții încă o stea cu patru vârfuri.



Pasul 6. Lipește între ele cele două stele. Poți trece un ac cu ață printr-unul dintre vârfuri, astfel încât să obții o agățătoare cu ajutorul căreia poți prinde podoaba în brad.

4. Harta anotimpurilor



Subiect aplicativ: **Obiceiuri de iarnă**

Tehnică fotografică: **Forma, lumina și culoarea**

Numită și oglinda memoriei, fotografia este o imagine ce surprinde un moment din timpul real.

Prin unele fotografii comunicăm mesaje utile pentru viața de zi cu zi (fig. **A**), iar prin alte fotografii transmitem mesaje artistice (fig. **B**).

Pentru ca o fotografie să intre în categoria *artă*, fotograful ar trebui să urmărească o idee și să surprindă cel mai bun moment încărcat de emoție.



Gândește în afara cutiei!

Desenează cu ajutorul luminii!

Cuvântul *fotografie* provine din limba greacă, de la cuvintele *fotos* (lumină) și *grafi* (a desena). Astfel, a *fotografia* înseamnă a desena cu lumină!



Fotografie cu un bec, folosită pentru a exemplifica lumina caldă.



Imagine artistică

Obiectul sau persoana asupra căreia se concentrează o fotografie pentru a transmite mesajul se numește **subiectul fotografiei**. De exemplu, în imaginile **A** și **B** de pe această pagină, subiectul este reprezentat de globul de sticlă.

Privește cu atenție cele două imagini de mai jos. Ce diferențe observi? Unde este situată fereastra?

Când fotografiem un subiect, sursa de lumină (fereastra) trebuie să fie de obicei în spatele fotografului, și nu în spatele subiectului.



1. Realizează perechi de fotografii la diferite obiecte, având fereastra situată în spatele tău, apoi în spatele subiectului. Care variante îți plac mai mult? De ce?

2. Realizează o colecție de fotografii cu tema Crăciunului. Iată un exemplu:

Târg de Crăciun în orașul Budapesta





Evaluare

Învață să-ți spui părerea despre lucrările realizate de colegii tăi, folosind tehnica numită sandvici (fig. A). Formează pereche cu unul dintre colegi: el este **Artistul**, iar tu ești **Criticul**. Roagă-l să-ți arate una dintre lucrările lui, din unitatea **Harta anotimpurilor**.

Privește-o cu atenție și începe prin a formula o apreciere despre ea: **Îmi place cum ai pictat pomul înflorit, pentru că ai folosit multe amestecuri.**

Continuă cu un lucru pe care i-l recomanzi: **Mi-ar fi plăcut mai mult, dacă pe planșă nu ai fi lăsat niciun loc neacoperit de culoare.**

Încheie tot cu o apreciere: **Și cerul îmi place mult, pentru că ai folosit fuzionarea.**

Schimbați apoi rolurile: tu ești Artistul și el Criticul.

Spune ce simți când comentariile despre ceea ce ai realizat se prezintă sub formă de sandvici.



Copacul anotimpurilor, școala Aletheea, București



Exemplu



A

Artistul: _____
Criticul: _____



Gândește în afara cutiei!

Contele de Sandwich

Cuvântul *sandvici* vine de la numele englezului John Montague, conte de Sandwich (1718-1792). Ca să nu se murdărească pe mâini de mâncare când participa la un joc de cărți, obișnuia să ceară gustarea (carne, brânză) așezată între două bucăți de pâine. Cei din jur au preluat acest obicei.

Artistul: Mihnea

Criticul: Ștefan



5. Pământul, planeta vie

Subiecte aplicative:

Universul
Planeta Albastră
Inimă verde

În această unitate vei descoperi:

- cum să-ți faci un mobil cu planete;
- cum să obții forme spontane prin stropire și decolorare cu pic;
- cum să aplici culorile, astfel încât să obții efectul de transparență;
- cum să realizezi un monoclu.



Competențe:
1.2; 1.3; 2.3

5. Pământul, planeta vie



Subiect aplicativ: **Universul**
Tehnici de realizare a unui **mobil**

La *Abilități practice*, atunci când vorbim despre **mobil**, ne referim la un produs ale cărui componente se mișcă sau pot fi mișcate. Cu siguranță ai văzut o astfel de jucărie, fie la tine, când ai fost bebeluș, fie la alți copii mici.

Mai jos, îți prezentăm pașii necesari pentru realizarea unui mobil cu planetele Sistemului Solar.



Materiale necesare

- sfere din polistiren/ plastilină/ globuri
- sârmă ușor de modelat
- sfoară/ ață rezistentă, agrafe de birou
- acuarele, foarfecă, aracet

Pasul 1. Adună informații despre planetele Sistemului Solar. Poți folosi cărți în care se vorbește despre acestea sau poți căuta pe internet. Notează în Jurnalul de învățare caracteristicile pe care le-ai aflat. Un exemplu poate fi **ordinea planetelor, în funcție de mărime**: Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun, Pământ, Venus, Marte, Mercur.



Pasul 2. Pictează cele opt sfere de polistiren sau modelează-le, dacă folosești plastilina, respectând informațiile adunate.

Nu vei putea respecta scara (dimensiunea planetelor una față de cealaltă). Citește rubrica **Gândește în afara cutiei.**



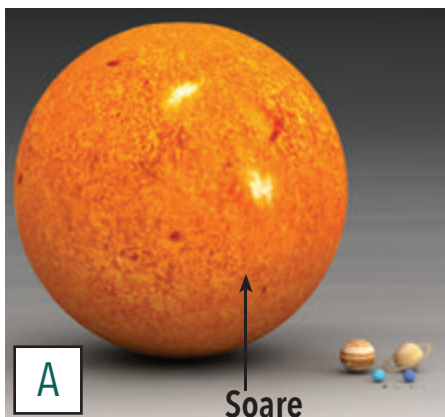
Pasul 3. În funcție de materialele pe care le ai, gândește-te la un sistem prin care poți atârna planetele, astfel încât să se miște. În exemplele **A, B și C** de la pag. 46, ai trei variante. **Varianta A**, cu cerc din sârmă, se realizează cel mai ușor. Modelează din sârmă un cerc. Prinde de acesta alte două bucăți de sârmă, răsucite la mijloc, ca în figura de alături. Agață planetele de cercul de sârmă, folosind un fir de pescuit (gută).



Pasul 4. În camera ta sau în alt loc, găsește o posibilitate de a atârna acest mobil, astfel încât planetele să se miște în funcție de curenții de aer.



Creează-ți un alt mobil, folosind elemente care îți plac.



A

Soare

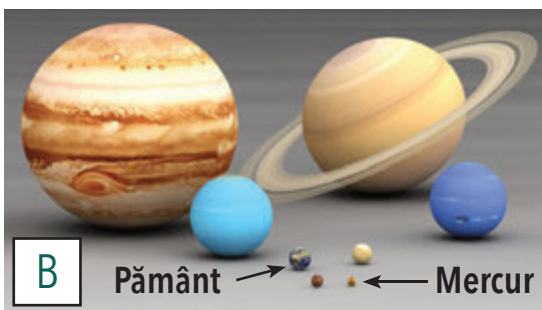


Gândește în afara cutiei!

În artă, **scara** se referă la dimensiunea unui întreg obiect în relație cu alt obiect.

De exemplu, în lumea reală, Soarele este de aproximativ 109 ori mai mare decât Pământul și de 285 de ori mai mare decât Mercur (fig. **A, B**).

Astfel, pentru a realiza un mobil care **respectă scara** Sistemului Solar, ar trebui ca sfera prin care reprezintă Soarele să fie de 109 ori mai mare decât cea folosită pentru a reprezenta Pământul și de 285 de ori mai mare decât sfera folosită pentru a reprezenta planeta Mercur, ceea ce este imposibil!



B

Pământ

Mercur

5. Pământul, planeta vie



Subiect aplicativ: **Universul**
O altfel de fotografie



Te-ai întrebat vreodată cum se realizează fotografiile în spațiul cosmic?

Cel mai faimos mijloc prin care oamenii obțin imagini din afara spațiului terestru este **Telescopul Spațial Hubble**, lansat de către NASA (Administrația Națională Aeronautică și Spațială din Statele Unite), în aprilie 1990. Acest instrument deosebit poartă numele astronomului american Edwin Hubble și a permis observarea unor stele și galaxii extrem de îndepărtate de noi, dar și a planetelor din Sistemul Solar.

Hubble este unul dintre cele mai de succes proiecte NASA. A trimis către Pământ **sute de mii de fotografii**, ajutându-i pe oamenii de știință să descopere din misterele cosmosului, oferindu-ne posibilitatea de a ne minuna de culorile acestuia.



Gândește în afara cutiei!

Cum funcționează Telescopul Hubble?

Telescopul Hubble se învârtește în jurul Pământului cu o viteză foarte mare. Pe măsură ce înaintază, el captează lumina și o transmite instrumentelor sale pentru a o „înregistra”. Cele mai importante componente ale telescopului sunt oglinzile.



Telescopul spațial Hubble



Intră pe site-ul Telescopului Hubble și accesează galeria de fotografii din spațiul cosmic. Care dintre imagini îți place cel mai mult? De ce?



Subiect aplicativ: **Universul**

Tema plastică: Obținerea de forme prin **decolorare cu pic**

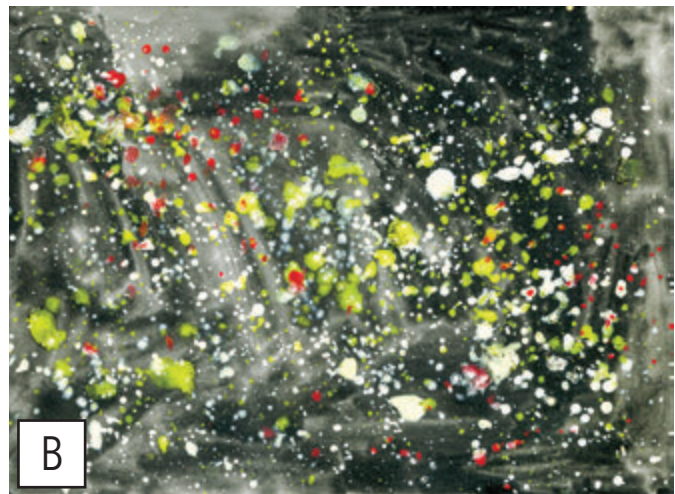
Pentru a obține o lucrare cât mai aproape de imaginea Universului (fig. **A**), poți folosi **tehnica decolorării cu pic**.

Procedează astfel:

- întinde cerneala albastră cu pensula, pe toată coala de desen;
- după ce s-a uscat bine, folosește picul pentru decolorare; punctele mici și mari, dispuse ordonat sau dezordonat, vor reprezenta stelele.

Poți folosi și cerneală neagră (fig. **B**).

- După decolorarea cu pic, poți stropi cu acuarele o parte din punctele albe.



Realizează o lucrare cu titlul **Universul**, folosind tehnica decolorării cu pic.



Gândește în afara cutiei!

Cerneala simpatică este o cerneală incoloră, care devine vizibilă numai la căldură sau prin tratarea cu diferite soluții speciale. Ea se folosește pentru a scrie mesaje secrete. Iată cum o poți prepara:

1. Într-un castron mic, stoarce puțină zeamă de lămâie.
2. Adaugă câteva picături de apă și amestecă bine.
3. Bețișorul de ureche se înmoaie în lichidul obținut, devenind instrument de scris! Scrie ceva cu el pe o foaie albă.
4. Pentru ca textul tău să devină complet invizibil, trebuie să aștepti să se usuce cerneala simpatică.
5. Acum arată hârtia unui coleg. Oare va reuși să citească textul pe care l-ai scris?
6. Pentru a putea descifra mesajul, hârtia trebuie așezată la lumina unei lămpi. Ce observi?

Materiale necesare

- o jumătate de lămâie, apă
- o lingură, un castron mic
- un bețișor igienic pentru ureche
- o hârtie albă
- o lampă micuță care funcționează

5. Pământul, planeta vie



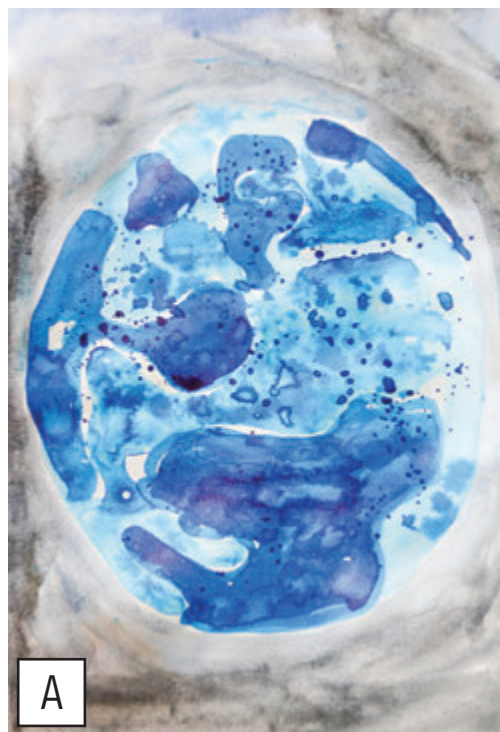
Subiect aplicativ: **Planeta Albastră**

Tema plastică: **Efectul de transparență/ opacitate**

Picturile pe care le realizăm devin mult mai expresive dacă suprapunem straturi de culoare, astfel încât cele de dedesubt să se vadă prin cele de deasupra. Efectul obținut se caracterizează prin **transparență**.

Transparența este o calitate specifică acuarelei, de a nu avea putere de acoperire. Tempera și guașele sunt **opace**, adică lipsite de transparență.

Privește cu atenție pictura **A**. După uscarea primului strat de culoare, s-a aplicat un al doilea, în care acuarelele au fost diluate cu multă apă. Din loc în loc, poți observa albul hârtiei de desen. În mod intenționat, au fost lăsate micile spații albe, ca și cum au fost scăpate din întâmplare. Acest procedeu pune mai mult în valoare culorile și dă o anumită prospețime lucrării.



1. Observă tablourile **B** și **C**. Există vreo diferență între ele? Pe ce fel de suport crezi că au fost realizate? Ce te face să crezi asta? În care dintre ele observi efectul de transparență?

2. Titlul *Planeta Albastră* se potrivește lucrărilor **B** și **C**? Explică răspunsul tău.

3. Realizează un tablou cu subiectul *Planeta Albastră*, în care să folosești efectul de transparență.

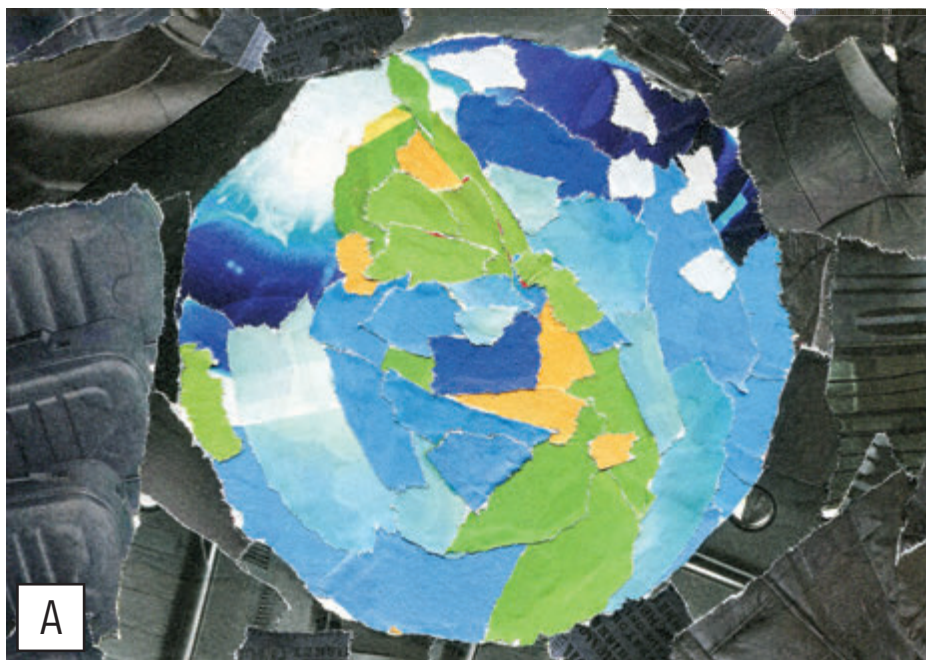


Subiect aplicativ: **Planeta Albastră** Colajul prin rupere

Așa cum ai aflat până acum, colajul este o tehnică ce se poate realiza din materiale diferite și prin procedee diferite. Cele mai expresive colaje sunt cele obținute prin **rupere**.

Privește colajul din fig. **A** și observă cu atenție marginile bucățelelor de hârtie ruptă. Sunt neregulate, spontane, variate, lucru care aduce o frumusețe aparte lucrării.

Deși, la prima vedere, pare un procedeu simplu, ruperea nu se face la întâmplare. Ca să obținem acea bordură albă de jur împrejurul formei, când rupem, forma care va fi lipită se trage în jos, iar cealaltă, în sus. Albul e foarte util mai ales atunci când formele se lipesc peste fonduri colorate, pentru că pun în valoare culorile și forma.



1. Realizează un colaj prin rupere, cu subiectul **Planeta Albastră**, folosind resturi de hârtie colorată, ziare și reviste vechi.
2. Peste colajul realizat prin rupere, poți să adaugi și alte elemente, folosind decuparea după contur trasat, astfel încât mesajul pe care dorești să-l transmiți să fie mai ușor de înțeles.
3. Ce mesaj crezi că a vrut să transmită autorul colajului din fig. **B**? Ce titlu ar putea avea lucrarea?



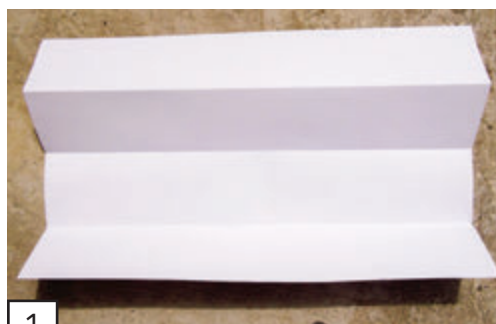
5. Pământul, planeta vie



Subiect aplicativ: **Inimă verde**
Tehnici combinate pentru realizarea
unui **monoclu**

Materiale necesare

- un tub de hârtie igienică
- un capac mare de plastic, de la un bidon de 5 litri
- coperta transparentă de la un dosar vechi, o coală A4
- foarfecă, lipici, creioane colorate



1

Pasul 1. Îndoaie coala de hârtie pe jumătate și apoi pe sfert, în poziție orizontală, astfel încât să obții patru fâșii lungi.



2

Pasul 2. Cele patru fâșii se decupează sau se rup de-a lungul îndoiturilor.



3

Pasul 3. Desenează fâșiile cu elemente prin care să arăți cum îți închipui lumea de deasupra norilor.



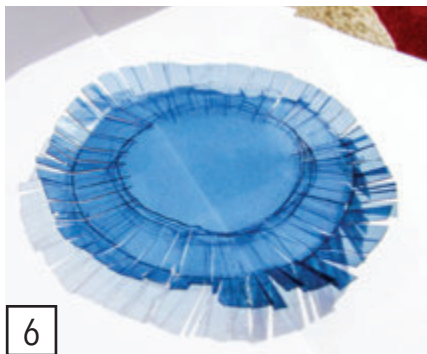
4

Pasul 4. Aplică lipici pe latura mică a fâșiilor și lipește-le între ele, astfel încât să obții o singură fâșie lungă. Aceasta va fi corpul monocluului.



5

Pasul 5. Din coperta transparentă de plastic, decupează un cerc mai mare decât orificiul tubului de carton. Acesta va fi lentila monocului.



6

Pasul 6. În interiorul cercului obținut, desenează cu carioca un cerc mai mic decât orificiul tubului de carton.



7

Pasul 7. Taie cu foarfeca franjuri care să nu depășească conturul cercului mic.



8a



8b

Pasul 8. Aplică lipici pe franjurile cercului și înfășoară fâșia obținută la pasul 4, cu partea desenată orientată spre exterior. Rulează fâșia până la capăt, ca în imaginea 8b, fără să lipești.



9



10

Pasul 9. Decorează exteriorul tubului de la hârtia igienică.

Pasul 10. Aplică lipici în interiorul tubului de carton și apoi introdu fâșia rulată de la pasul 8. Capătul opus al sulului se acoperă cu un capac de plastic.



Monocul este gata!

Imaginea de la pasul 10 ilustrează monocul rulat, pentru a putea fi transportat, iar imaginea de alături prezintă monocul desfăcut!

Recapitulare

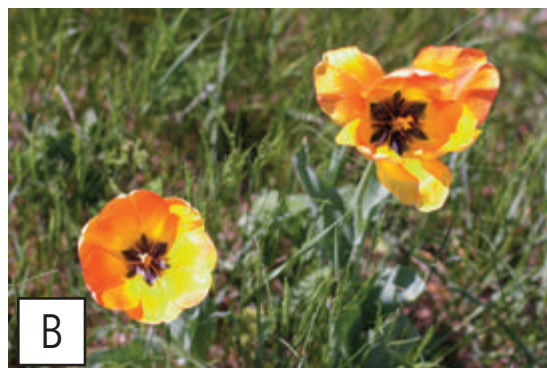


1. Amintește-ți toate lucrurile învățate în acest semestru la *Arte vizuale*.
Ca să-ți fie mai ușor, privește pictura din fig. **A** și formulează răspunsuri la întrebările date.
2. Spune ce asemănări și ce deosebiri există între figurile **A** și **B**.

Unde observi folosirea amestecurilor cromatice (nuanțe și tonuri)?
Dar a griurilor?

Ce tehnici speciale de aplicare a culorilor observi?

Ce elemente de limbaj plastic au fost folosite în lucrare?



Ce culori principale au fost folosite?
Dar binare?

Cum s-ar putea numi tabloul?
Ce mesaj a vrut să transmită artista?

Ce culori calde apar în tablou?
Dar reci?

Amintește-ți ce ai învățat să faci în acest semestru la *Abilități practice*.
Ca să-ți fie mai ușor, privește imaginile **A**, **B** și **C** și răspunde la întrebări.



Ce produse
observi în figurile
de mai jos?

Prin ce tehnici
au fost realizate
produsele?

În ce scop pot fi
folosite aceste
obiecte?

Ce materiale au
fost folosite în
fiecare caz?



Amintește-ți luna septembrie, când am început împreună călătoria printre idei, forme și culori.
Cum te simți după ce ai învățat să faci atâtea lucruri?

Cuprins

1. Școlile povestesc	7
Subiect aplicativ: Drumul către școală	
Tema plastică: Linia	10
Macheta	11
Subiect aplicativ: Oamenii școlii, mici și mari	
Tema plastică: Linii și puncte	12
Colajul	13
Subiectul aplicativ: Pagini din viața școlii	
Tema plastică: Obținerea de griuri prin amestecuri dintre alb și negru, în cantități diferite	14
Tema plastică: Pata de culoare și forma	15
Evaluare	16
2. Eu între ceilalți	17
Subiect aplicativ: Un copil obișnuit	
Tema plastică: Culoarea	18
Tema plastică: Culori principale și culori binare	19
Subiect aplicativ: Totul despre mine	
Tehnica Origami folosită pentru obținerea unei rame foto	20
Subiect aplicativ: Ceilalți	
Tema plastică: Culori calde	22
Tema plastică: Culori reci	23
Subiect aplicativ: Amprenta clasei mele	
Tema plastică: Nuanțe și tonuri	24
Evaluare	26
3. Jocuri și jucării	27
Subiect aplicativ: Noi și lucrurile	
Tehnici de lucru cu materiale textile: păpuși pe mână	28
Subiect aplicativ: Povestea din spatele unei jucării	
Tehnică de lucru: Modelare liberă	30
Subiect aplicativ: Jocurile generațiilor	
Tehnici de lucru combinate: Jocul memoriei	32
Evaluare	34
4. Harta anotimpurilor	35
Subiect aplicativ: Cele patru anotimpuri	
Tema plastică: Amestecuri cromatice	36
Tehnici de lucru combinate pentru obținerea unui colaj	37
Subiect aplicativ: Anotimpul preferat	
Tema plastică: Obținere de forme spontane prin stropire și curgere liberă	38
Tema plastică: Amestecuri obținute prin fuzionare și prin dirijarea jetului de aer	39
Subiect aplicativ: Obiceiuri de iarnă	
Tehnici de lucru combinate	40
Tehnică fotografică: Forma, lumina și culoarea	42
Evaluare	44
5. Pământul, planeta vie	45
Subiect aplicativ: Universul	
Tehnici de realizare a unui mobil	46
O altfel de fotografie	48
Tema plastică: Obținerea de forme prin decolorare cu pic	49
Subiect aplicativ: Planeta Albastră	
Tema plastică: Efectul de transparență/ opacitate	50
Colajul prin rupere	51
Subiect aplicativ: Inimă verde	
Tehnici combinate pentru realizarea unui monoclu	52
Recapitulare	54