

Acest manual școlar este proprietatea Ministerului Educației.

Acest manual școlar este realizat în conformitate cu Programa școlară aprobată prin OM Nr. 5003 / 02.12.2014.

116.111 - numărul de telefon de asistență pentru copii

# ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE

clasa a III-a

Gheorghe Roșet  
Emilia Roșet

Manualul școlar a fost aprobat de Ministerul Educației prin Ordinul de Ministru nr. 4200 / 07.07.2021.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și în format digital, și este transmisibil timp de patru ani școlari, începând din anul școlar \_\_\_\_\_.

Inspectoratul Școlar \_\_\_\_\_

Școala/Colegiul/Liceul \_\_\_\_\_

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT DE:

Anul	Numele elevului	Clasa	Anul școlar	Aspectul manualului*	
1.				la primire	la predare
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.

#### Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

ROȘET, GHEORGHE

Arte vizuale și abilități practice : clasa a III-a / Gheorghe Roșet, Emilia Roșet. -

București : Booklet, 2021

ISBN 978-606-590-921-2

I. Roșet, Emilia

372

Referenți științifici: Lect. univ. dr. Alexandru Rădvan, Universitatea Națională de Arte București  
Prof. gr. didactic I Oana Isar, Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza” București  
Prof. gr. didactic I Marilena Nedelcu, Școala Gimnazială nr. 169 București

Redactori: Anda Diana Marin, Maria Fiera

Design interior și copertă: Andreea Chele

Ilustrații: Raluca Guraliuc

Tehnoredactare: Mihaela Coțirnea

Video: Quartz Film Studio

Digital: MyKoolio

Credite foto: Adobe Stock, Shutterstock

Voci/ interpretare: Ramona Hilohe

#### Editura Booklet

Pentru comenzi:

tel: 021 430.3095

e-mail: comenzi@booklet.ro

Comenzi online:

www.booklet.ro

© Editura Booklet










Toate drepturile asupra lucrării aparțin editurii.

Recapitulare clasa a II-a	7	<b>UNITATEA 6</b>	<b>51</b>
Evaluare inițială	8	1. Felicitarea	52
<b>UNITATEA 1</b>	<b>9</b>	2. Compoziția plastică	53
1. Comunicarea prin imagini	10	3. Compoziția decorativă	54
2. Reprezentare grafică. Punctul. Linia	11	Proiect – Perușă pentru ace	55
3. Forma ca element plastic	12	4. Arta decorativă	56
4. Despre modelaj	14	Proiect – Pepenele evantai	57
Proiect – Atelier de modelaj	15	Recapitulare. Evaluare	58
Recapitulare. Evaluare	16	<b>UNITATEA 7</b>	<b>59</b>
<b>UNITATEA 2</b>	<b>17</b>	1. Arta populară. Meșteșuguri populare	60
1. Culori primare	18	2. Arta textilelor	62
2. Culori binare. Nonculori	19	3. Forma spontană. Alte tehnici de lucru	64
3. Culori calde. Culori reci	20	Recapitulare. Evaluare	66
4. Pata de culoare	21	<b>UNITATEA 8</b>	<b>67</b>
5. Nuanțe. Tonuri	24	1. Tehnici de lucru combinate	68
6. Texturi	27	2. Compoziții plastice la diferite ocazii	69
Recapitulare. Evaluare	28	3. Prelucrarea și recondiționarea materialelor vechi	70
<b>UNITATEA 3</b>	<b>29</b>	4. Jucării și costume din materiale reciclabile	71
1. Amestecul cromatic/ acromatic	30	Proiect – Oceanul căpitanului	73
2. Efectul de transparență/ opacitate	31	Recapitulare. Evaluare	74
3. Modelaj din lut	33	<b>UNITATEA 9</b>	<b>75</b>
Recapitulare. Evaluare	34	1. Arta picturii decorative	76
<b>UNITATEA 4</b>	<b>35</b>	2. Arta sculpturii. Arhitectura	77
1. Punctul	36	3. Fotografie	79
2. Linia	37	Recapitulare. Evaluare	81
3. Tehnica origami	39	Recapitulare finală	82
4. Forme plane și spațiale	40	Evaluare finală	83
5. Quilling	41	Expoziția mea	84
Proiect – Felicitare decorată cu tehnica quilling	42	Anexa 1 – Autoevaluarea proiectelor mele	86
6. Colajul de frunze, hârtie, textile și alte materiale	43	Anexa 2 – Sugestii pentru observarea sistematică a activității elevilor	87
Recapitulare. Evaluare	44	<b>UNITATEA 5</b>	<b>45</b>
<b>UNITATEA 5</b>	<b>45</b>	1. Forma spontană. Tehnici de lucru	46
1. Forma spontană. Tehnici de lucru	46	2. Forma elaborată	48
2. Forma elaborată	48	Recapitulare. Evaluare	50
Recapitulare. Evaluare	50		





## Cum se folosește manualul digital?



## 1. Meniul superior

-  **Mărire/ micșorare** – se mărește sau se micșorează fereastra, pentru o vizualizare adecvată a elementelor de interes.
-  **Căutare** – pot fi efectuate căutări în manualul digital după cuvinte-cheie.
-  **Cuprins** – deschide cuprinsul manualului digital.
-  **Înapoi la prima pagină** – se revine la prima pagină a manualului digital.
-  **Pagina anterioară** – se accesează pagina anterioară paginii curente.
-  **Pagina următoare** – se accesează pagina următoare paginii curente.
-  **Salt la ultima pagină** – se accesează ultima pagină a manualului digital.
-  **Adnotări** – deschide o galerie de instrumente, cu funcții diferite, ce permit operații în timp real: sublinieri, adnotări, încercuiri, demarcări, mascări, evidențieri etc.
-  **Indicații** – se accesează ecranul cu indicații.



## 2. Ajutor în utilizarea AMII interactiv:

Deschide interacțiunea dând click cu mouse-ul pe exercițiu. Pentru exercițiile de completare, utilizează mouse-ul pentru a poziționa cursorul pe spațiul în care dorești să completezi. Pentru exercițiile de alegere, urmărește cerința, apoi utilizează mouse-ul pentru alegerea variantei de răspuns, prin apăsare pe varianta pe care o consideri corectă. Apasă butonul **Verifică** pentru a vedea dacă ai ales corect. Pentru ambele tipuri de exerciții, apare  pentru răspunsul corect și  pentru răspunsul greșit. Pentru a relua rezolvarea exercițiului, apasă butonul **Reia/ Reîncearcă**. Poți vedea răspunsurile corecte și apăsând butonul **Arată/ Afișează soluția**.

## 3. Ajutor în utilizarea AMII animat:

Apasă pe butonul  pentru a deschide aplicația. Butonul **Play** este localizat pe bara de jos a ferestrei, alături de **Volu** și opțiunea de afișare completă pe ecran. Pentru a opri temporar aplicația, apasă butonul de **Pauză**, de pe bara de jos a ferestrei. Pentru a ieși din aplicație, apasă pe butonul  din colțul din dreapta sus al ferestrei.

## 4. Ajutor în utilizarea AMII static:

Apasă pe butonul  Imaginea se va deschide mărită. Apasă pe butonul  din colțul din dreapta sus, pentru a închide aplicația.

## NE AMINTIM

Să ne amintim câteva tehnici de lucru învățate în cadrul orelor de Arte vizuale și abilități practice:

- desen liber
- pictură cu acuarele, tempera, guașe, acrilice
- modelaj
- origami, tangram
- țesut cu benzi de hârtie/ fire
- decupare, lipire și colaj din diferite materiale
- cusut, croit
- decorare bijuterii/ figurine

1. Sesizarea semnificațiilor mesajelor vizuale simple (desen, pictură, modelaj, colaj, desen animat)

A) Răspunsuri la întrebări simple/ discuții:

- Ce materiale ai utilizat la pictură?
  - Participarea la discuții privind desenele animate urmărite.
  - Povestește un eveniment din vacanță prin desen, pictură, modelaj din plastilină sau realizează un colaj din materialele pe care le ai la îndemână.
  - Realizează un anunț (desen și text) pentru transmiterea unui mesaj la intrarea în clasă.
- B) Caracteristici/ proprietăți ale materialelor de lucru:
- selectare de materiale de lucru în funcție de scopul activității
  - realizarea inventarului de materiale și necesarul pentru perioada următoare
  - instrucțiuni pentru utilizarea uneltelor pentru activități viitoare

C) Identifică elementele care s-au folosit în desene/ picturi/ sculpturi.

2. Realizează corespondența:

1. lucrări din hârtie

2. materiale pentru modelaj

3. materiale pentru sculptură

4. materiale pentru pictură

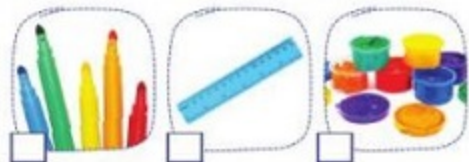


- 1 – B  
2 –  
3 –  
4 –

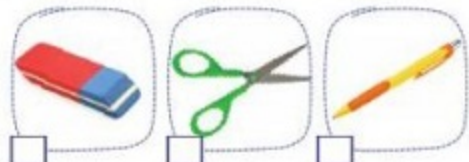
## NE AMINTIM

1. Marchează materialele folosite în clasa a II-a pentru:

• desen



• pictură



• abilități practice



2. Stabilește corespondența între cifrele scrise în dreptul tehnicii de lucru și literele din dreptul imaginilor.

1. tăiere

2. decupare după contur

3. lipire

4. mototolire-lipire

6. rupere

5. răsucire

8. împletire

7. modelare

9. origami



3. Folosind materiale și tehnici de lucru la alegere, realizează o planșă sau un desen cu tema *Acum e toamnă, da!*





Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

## OBSERVĂM

Privește pozele de mai jos. Ce mesaj transmit?



## REȚINEM

Cu cei din jurul nostru putem comunica:

- **oral:** vorbind sau făcând diferite semne, gesturi pentru a ne înțelege
- **scris:** folosind alfabetul limbii respective
- **vizual:** prin desen, grafică, pictură, sculptură sau arte decorative.

## DEȘCOPERIM

Arta este activitatea omului care are drept scop cunoașterea și producerea unor valori estetice și care folosește mijloace de exprimare cu caracter specific.

Un exemplu întâlnit în jurul nostru este **arta decorativă**, care se ocupă de împodobirea (decorarea) obiectelor pe care le folosim (case, mobilier, ceramică, costume, bijuterii etc.).

Arta decorativă se definește prin:

- piese de mobilier (fig. 1)
- obiecte din ceramică și sticlă (fig. 2)
- obiecte din metal (medalii, bijuterii, obiecte de uz casnic etc.) (fig. 3)
- textile (fig. 4).

## APLICĂM

1. Găsește în clasa ta obiecte care se încadrează la artă decorativă.

Ex.: tablou, perdele etc.

## OBSERVĂM

Privește imaginile din figurile 1-5 și spune ce instrumente crezi că s-au folosit în realizarea lor.

## REȚINEM

Reprezentarea grafică a unui obiect – desenul – se realizează, în general, prin: **linii, puncte, pete, simboluri** etc.

Instrumentele cu care se realizează un desen sunt:

- creion (creioane colorate, ceracolor) (fig. 1, 2)
- cărbune (fig. 3)
- cariocă (fig. 4)
- pix cu gel
- penițe pentru tuș și cerneală etc. (fig. 5).

Desenul poate fi **monocrom** (realizat într-o singură culoare) sau **colorat**.

## DEȘCOPERIM

Ca elemente de limbaj plastic folosim: **punctul, linia și forma**.

**Punctul** este urma lăsată de un obiect pe o suprafață (foaie).

Expresivitatea punctului este dată de mărimea, culoarea și poziția lui într-o lucrare.

**Linia** este obținută printr-un punct în mișcare, în diferite direcții.

Expresivitatea liniei se obține în funcție de lungime, grosime, poziție, culoare.

## APLICĂM

1. Foaia va fi împărțită în două cadrane, în urma stabilirii unei teme la alegere. Pe fiecare cadran va fi realizat același desen, dar folosind câte un element de limbaj plastic diferit pe care l-ai învățat. Poți folosi instrumente diverse.

Ex.: creion, pix etc.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

## ȘFATURİ

- Desenul nu înseamnă să copiezi identic un motiv din realitate sau un alt desen.
- Lasă-ți imaginația să pună stăpânire pe lucrarea ta și concentrează-te pe aspectul final al lucrării.
- Identifică elementele principale din desenul original și pune-le pe hârtie, într-un mod personalizat.
- Este important să-ți găsești un stil propriu, care să îți caracterizeze desenele.
- Nu fi supărat dacă desenul nu iese așa cum ți-ai propus după primul contur. Ai răbdare și, în timp, capătă cât mai multă experiență, iar desenul tău se va îmbunătăți.

## OBSERVĂM

Privește imaginile din figurile 1-3.  
Ce crezi că au ele în comun?

## REȚINEM

Orice obiect din natură are o **formă**: munții, apele, copacii, rocile, casele (blocurile) (fig. 1, 2), animalele, omul etc.

Lucrurile se deosebesc între ele prin diverse **forme** (fig. 3).

Însemnarea pe o suprafață a formei sau a desenului unui obiect se numește **trasare**.



Fig. 1



Fig. 2

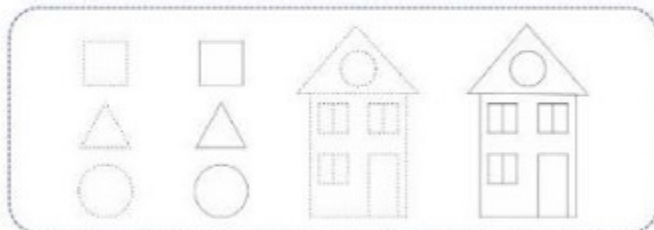


Fig. 3

## APLICĂM

1. Enumeră patru figuri geometrice studiate la matematică și explorarea mediului. *Ex.: pătrat etc.*
2. Ce elemente de limbaj plastic s-au folosit în figurile 2 și 3 de mai sus? *Ex.: punctul etc.*
3. Cu un creion ascuțit, trasează pe o foaie de hârtie o linie continuă, plecând de la un punct ales. Fără să ridici creionul de pe foaie, vei trasa spre stânga, spre dreapta, în jos, în sus, apoi spre fiecare colț al foii, de mai multe ori, liniile putând fi și suprapuse. Discută apoi în clasă ce ai obținut! *Ex.: vezi figura 3.*

## APLICĂM

4. Realizează prin trasare trei figuri geometrice de diferite mărimi. *Ex.: vezi figura 3.*
5. Folosind doar figuri geometrice cunoscute, realizează etapele unui desen asemănător cu cel din figura 4. Explică modul de realizare și ce reprezintă.

## CUM SĂ DEȘENEZI UN URȘULEȚ

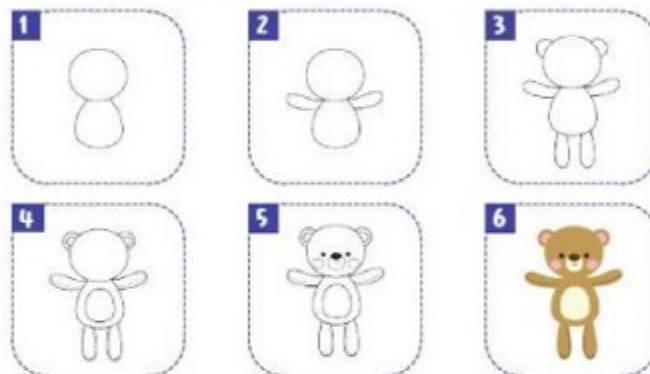


Fig. 4

## REȚINEM

**Hașurarea** se referă la aplicarea unei serii de puncte și linii în interiorul sau în exteriorul unei forme desenate (fig. 5, 6), cu scopul de a reda forme, contururi, umbre etc.

6. Privește ilustrațiile de mai jos și desenează cât mai fidel folosind hașurarea.



Fig. 5

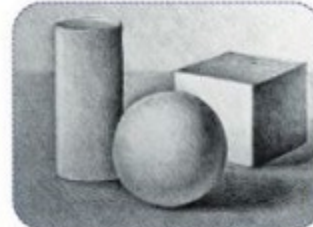


Fig. 6

## PORTOFOLIUL

1. Realizează pentru portofoliu un desen în creion, cu titlul *Casa bunicilor de la țară*, și altul, în culori, cu titlul *Coș cu fructe de toamnă*.

Folosește punctul, linia, hașura și forma.

2. Alege un obiect din natură sau din universul imediat apropiat și identifică-i forma sau formele componente. Desenează-le.

*Ex.: Te poți ajuta de figura 3 de la pagina 12.*

## SFATURI

• Activitatea de modelaj te ajută să identifici materialele de lucru, să le cunoști proprietățile, să utilizezi instrumentele potrivite, în funcție de scopul urmărit.

• Pentru modelaj se folosesc tehnici diferite precum:

- amestecul/ frământarea de materiale
- modelarea/ realizarea diverselor forme
- rularea/ turtirea
- turnarea în matrițe (ceară, ipsos etc.)
- asamblarea diferitelor părți componente
- colorarea/ pictarea/ lăcuirea produselor.
- Modelajul favorizează dezvoltarea imaginației, a creativității, a îndemănării și educă gustul artistic și simțul culorii.

## OBSERVĂM

Privește imaginea din figura 2. Din ce material crezi că sunt confecționate vasele?

Ai văzut vreodată cum sunt realizate aceste vase?

Ai folosi astfel de vase acasă?

## REȚINEM

Modelajul este o formă a artei plastice, prin care se reproduc obiecte.

Cele mai practicate tipuri de modelaj sunt:

- din plastilină (fig. 1)
- în lut (fig. 2)
- în ceară (fig. 3)
- din hârtie (fig. 4)
- din ipsos.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

## APLICĂM

1. Realizează un modelaj din plastilină cu tema *Bogățiile toamnei*.

## PROIECT - ATELIER DE MODELAJ

## Materiale necesare:

- plastilină
- forme pentru plastilină
- magneți

## Etapă de realizare:



## Pregătirea plastilinei

a. alege culoarea potrivită.

Ai mai multe posibilități:

- să folosești o culoare de plastilină • să mixezi două culori de plastilină până când obții o nouă culoare
- să obții un degradé cu două sau mai multe culori
- b. modelează o biluță perfectă, pe care să nu se vadă linii
- c. întinde plastilina cu mâna

## Cum obții un degradé din plastilină

- rupe o bucată din plastilina pe care o vrei și întinde-o cu mâna
- din celelalte culori modelează fire cât mai subțiri pe care le așezi pe o față a plastilinei întinse deja
- după ce ai adăugat culorile dorite, strânge plastilina într-o biluță având grijă ca în exteriorul biluței să fie partea pe care ai pus celelalte culori
- modelează biluța până când nu se mai văd linii
- întinde plastilina până când consideri că a ajuns la mărimea potrivită



## Decuparea plastilinei

După ce ai stabilit care este culoarea:

- decupează cu forma aleasă bucată de plastilină
- strânge surplusul de plastilină din exteriorul forme și finalizează marginile figurinei decupate



## Decorarea lucrării

Decorarea figurinelor din plastilină este măsura îndemănării, imaginației și creativității.

Pentru a da utilitate lucrării, poți:

- fie să îi atașezi un magnet,
- fie să îi faci o gaură, astfel încât, după uscare, să poată fi atașat un șnur.