

## POVESTEA UNUI TABLOU

**Grupul țintă:** elevii claselor II-IV (8-11 ani)

**Durata activității educative:** 60 de minute

**Argument:** Modul în care se descifrează o imagine nu constituie o preocupare semnificativă a educației formale, deși în societatea contemporană suntem asaltați permanent de o avalanșă de imagini. Din acest motiv, este important ca elevii să învețe să „citească” o imagine încă din primii ani de școală.

Este esențial ca elevii

**Scop:** Dezvoltarea capacității de observație, descriere, analiză și înțelegere a unei imagini și stimularea creativității.

### **Obiective specifice ale activității:**

- ✓ Stimularea capacității de observare și exprimare
- ✓ Dezvoltarea creativității
- ✓ Dezvoltarea abilității de a exprima opinii personale referitoare la o creație proprie

### **Desfășurarea activității:**

1. **Analiza imaginii:** Prezentarea tabloului *Maramureș* de Vasile Baboie și desfășurarea unei discuții dirijate prin intermediul unor întrebări specifice pe marginea acestei lucrări de pictură. Astfel, elevii își vor exercita abilitatea de a descrie și de a interpreta o imagine la nivel elementar. **(15 minute)**
2. **Activitate practică:** Elevii vor desena o scenă la alegere din basmul preferat sau una care să înfățișeze continuarea narativă a basmului înfățișat de pictorul Vasile Baboie. **(20 minute)**
3. **Feedback:** Fiecare elev își va prezenta desenul, iar colegii vor încerca să ghicească ce basm este reprezentat în imagine. Apoi elevul va explica pe scurt ce a înfățișat în desenul său. **(25 minute)**

**Metode didactice:** observația, învățarea prin descoperire, explicația

**Materiale:** coli de desen, creioane colorate