


Numele profesorului		Fatma Merve YILDIRIM	
Titlu:	Cum să crezi artă Ebru	Timp:	2 ore
Disciplina:		Artă	
Scopuri		Competență generală ¹ : Conștientizarea conceptelor gândirii computaționale pentru a crea Ebru Art. Competență specifică ² : Permite eleviilor să-și aprofundeze înțelegerea aspectului cultural al artei Ebru și al artei computaționale. Scopul activității : Cum să faci Ebru Art prin gândire computațională.	
Elemente cheie gândire computațională:		Descompunere; Recunoașterea modelelor; Abstractizarea; Proiectarea algoritmului.	
Grupa de vârstă:		8-10 ani	
Locul de învățare:	Centrul de Știință și Artă Çetin Şen	Tip activitate:	extracurriculare
Materiale:  <ul style="list-style-type: none"> - Tava Ebru sau un recipient de mică adâncime umplut cu apă amestecată cu caragenan (un agent de îngroșare) - Vopsele Ebru (pe bază de ulei sau pe bază de apă cu un surfactant) - Pensule sau picuratori pentru aplicarea vopselei - Pungi, piepteni și bețișoare pentru crearea de modele - Hârtie absorbantă (pentru transferul desenului) - șorțuri și mănuși (opțional) - Hârtie și creioane pentru realizarea modelului 		Resurse: <ol style="list-style-type: none"> 1. Site-uri web sau aplicații despre arta otomană. 2. Computer/telefoane mobile cu acces la internet. 	
Desfășurare:			

Definirea problemei:

Crearea pașilor potriviți pentru a crea Ebru Art folosind principii de gândire computațională.

Introducere

- Explicați istoria și semnificația culturală a artei Ebru.
- Demonstrați cu exemple sau un scurt videoclip despre tehnicile de artă Ebru.
- Explicați că elevii își vor crea propria artă Ebru folosind metode de gândire computațională.

Patru principii ale gândirii computaționale:

- 1) Descompunere: Împărțirea procesului de realizare a artei Ebru în pași mai mici și ușor de gestionat.
- 2) Recunoașterea modelelor: identificarea modelelor în cadrul procesului de marmorare.
- 3) Abstractizarea: Concentrarea pe caracteristicile esențiale ale designului Ebru, simplificând în același timp detaliile.
- 4) Proiectare algoritm: Crearea unui plan pas cu pas pentru realizarea artei Ebru.

I. Descompunere:

Rugați elevii să facă brainstorming despre pașii necesari în crearea artei Ebru. Împărțiți procesul în sarcini (de exemplu, pregătirea tăvii cu apă, alegerea culorilor, aplicarea vopselei, crearea de modele etc.). Enumerați acești pași pe tablă.

II. Recunoașterea modelelor

Discutați despre modelele și tehnicile comune folosite în arta Ebru, cum ar fi florile, spiralele și valurile. Cereți elevilor să identifice modele pe care doresc să le creeze în propria lor lucrare de artă.

III. Abstractizarea

Concentrați-vă pe elementele cheie ale artei Ebru (aplicarea vopselei, crearea de modele și transferul pe hârtie). Cereți elevilor să decidă ce instrumente și tehnici vor folosi pentru a atinge tiparele dorite .

IV. Proiectarea algoritmului:

- Elevii își notează algoritmul (planul pas cu pas) pentru crearea artei lor Ebru.

Pasul 1: Pregătiți tava cu apă cu caragenan.

Pasul 2: Alegeți culorile vopselei.

Pasul 3: Folosiți o pensulă sau un picurător pentru a aplica picături de vopsea pe suprafața apei.

Pasul 4: Folosiți un băț pentru a învârti vopseaua și crea modele.

Pasul 5: Așezați ușor hârtie absorbantă deasupra apei pentru a transfera designul.

Pasul 6: Scoateți cu grijă hârtia și lăsați-o să se usuce.

Reflecție și discuție

- Rugați elevii să observe tiparele lor transferate și să le compare cu planul lor inițial.
- Discutați dacă modelele lor au ieșit conform așteptărilor și cum au funcționat algoritmi.
- Încurajați elevii să împărtășească provocările cu care s-au confruntat și cum le-au depășit.
- Discutați cum se procesează CT ajutat ei în crearea arta lor Ebru.

Concluzie

- Rezumați lecția subliniind importanța gândirii computaționale atât în artă, cât și în alte scenarii de rezolvare a problemelor.
- Încurajați elevii să se gândească la modul în care ar putea aplica principiile gândirii computaționale în alte proiecte artistice sau creative.

Temă/Extensie:

- Elevii pot experimenta crearea diferitelor tipuri de modele de marmorare, folosind aceeași abordare computațională pentru a-și rafina tehnicile și rezultatele.

Evaluare:

- Observarea angajamentului elevilor în timpul procesului de planificare și creare.
- Evaluarea reflecțiilor elevilor cu privire la modul în care procesul CT le-a influențat experiența de a crea artă.

Rezultate așteptate:

Elevii vor fi dobândit o înțelegere a semnificației culturale a artei Ebru și a rădăcinilor sale istorice. Ei vor aplica gândirea computațională, împărțind procesul în pași mai mici, gestionați și recunoscând tiparele recurente în tehnici. Elevii vor simplifica procesul de creație concentrându-se pe elemente cheie precum apa, vopseaua și modelele și vor folosi o abordare algoritmică pentru a-și proiecta propria lucrare de artă Ebru.

Note: Elevii vor învăța, de asemenea, importanța istorică a artei Ebru.