


Cognome dell'insegnante	Yildirim	Nome:	Fatma Merve
Titolo:	Realizzare l'arte Ebru	Tempo:	2 ore
Soggetto:	Arte		
Obiettivi	<p>Competenza generale¹: Consapevolezza dei concetti di pensiero computazionale per creare Arte Ebru .</p> <p>Competenza specifica²: Permettere agli studenti di approfondire la loro comprensione dell'aspetto culturale dell'arte Ebru e dell'arte computazionale.</p> <p>Scopo dell'attività: Come realizzare Ebru Art attraverso il pensiero computazionale</p>		
Elementi chiave del CS:	Scomposizione; Generalizzazione; Astrazione; Progettazione di algoritmi		
Gruppo d'età:	8-10 anni		
Luogo di apprendimento	Centro di scienza e arte Çetin Şen	Tipo di attività	extrascolastico
Materiali:	 <ul style="list-style-type: none"> - Vassoio Ebru o una bacinella poco profonda riempita con acqua mescolata con carragenina (un agente addensante) - Vernici Ebru (a base di olio o acqua con tensioattivo) - Pennelli o contagocce per applicare la vernice - Punteruoli, pettini e bastoncini per creare motivi - Carta assorbente (per trasferire il disegno) - Grembiuli e guanti (facoltativi) - Carta e matite per la pianificazione 		
Sviluppo dell'unità di apprendimento			
<p>Definizione del problema: Creare i passaggi giusti per realizzare l'Ebru Art (marmorizzazione della carta turca) utilizzando i principi del pensiero computazionale.</p> <p>Introduzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiegare la storia e il significato culturale dell'arte Ebru. - Mostra esempi o un breve video che mostra le tecniche artistiche Ebru. 			

1

2

- Spiegare che gli studenti creeranno la propria arte Ebru utilizzando metodi di pensiero computazionale.

Quattro principi del pensiero computazionale:

- 1) Scomposizione: scomporre il processo di creazione artistica di Ebru in passaggi più piccoli e gestibili.
- 2) Generalizzazione: identificazione dei modelli all'interno del processo di marmorizzazione.
- 3) Astrazione: concentrarsi sulle caratteristiche essenziali del design Ebru semplificando i dettagli.
- 4) Progettazione di algoritmi: creare passaggi per realizzare l'arte Ebru.

I. Scomposizione:

Chiedere agli studenti di fare un brainstorming sui passaggi necessari per creare l'arte Ebru.

Suddividere il processo in attività (ad esempio, preparare la vaschetta dell'acqua scelta dei colori, applicazione della vernice, creazione di motivi, ecc.).

Elencare questi passaggi alla lavagna con il contributo degli studenti.

II. Generalizzazione

Discutere i modelli e le tecniche comuni utilizzati nell'arte Ebru, come fiori, spirali e onde.

Chiedere agli studenti di identificare i modelli che desiderano creare nella propria opera d'arte.

III. Astrazione

Concentrarsi sugli elementi chiave dell'arte Ebru (applicazione della vernice, creazione del modello e trasferimento della carta)

Chiedere agli studenti di decidere quali strumenti e tecniche utilizzeranno per ottenere i modelli desiderati.

IV. Progettazione dell'algoritmo:

- Gli studenti scrivono il loro algoritmo (passo dopo passo) per creare la loro arte Ebru.

Passaggio 1: preparare il vassoio dell'acqua con la carragenina.

Passaggio 2: scegliere i colori della vernice.

Passaggio 3: utilizzare un pennello o un contagocce per applicare gocce di vernice sulla superficie dell'acqua.

Passaggio 4: utilizzare un punteruolo o un bastoncino per creare dei motivi con la vernice.

Passaggio 5: adagiare delicatamente la carta assorbente sull'acqua per trasferire il disegno.

Passaggio 6: rimuovere con attenzione la carta e lasciarla asciugare.

Riflessione e discussione

Test

- Chiedere agli studenti di osservare i modelli trasferiti e di confrontarli con il loro piano originale.

- Discutere se i loro modelli si sono rivelati come previsto e come hanno funzionato i loro algoritmi.

Riflessione

- Incoraggiare gli studenti a condividere le sfide che hanno dovuto affrontare e il modo in cui le hanno superate.

- Discutere su come il processo CT li ha aiutati a creare la loro arte Ebru.

Conclusioni

- Riassumere la lezione evidenziando l'importanza del pensiero computazionale sia nell'arte che in altri scenari di risoluzione dei problemi.

- Incoraggiare gli studenti a pensare a come potrebbero applicare i principi CT ad altri progetti artistici o creativi.

Compiti a casa/Estensione:

- Gli studenti possono sperimentare la creazione di diversi tipi di modelli di marmorizzazione, utilizzando lo stesso approccio CT per perfezionare le tecniche e i risultati.

Valutazione:	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare il coinvolgimento degli studenti durante il processo di pianificazione e creazione. - Revisione degli algoritmi scritti e delle opere finali di Ebru per creatività e aderenza al piano. - Valutare le riflessioni degli studenti su come il processo CT ha influenzato la loro esperienza di creazione artistica.
Risultati attesi:	<p>Gli studenti avranno acquisito una comprensione del significato culturale dell'arte Ebru e delle sue radici storiche. Applicheranno il pensiero computazionale suddividendo il processo in passaggi più piccoli e gestibili e riconoscendo modelli ricorrenti nelle tecniche. Gli studenti semplificheranno il processo di creazione concentrandosi su elementi chiave come acqua, vernice e motivi e utilizzeranno un approccio algoritmico per progettare la propria opera d'arte Ebru.</p>
Note:	
<p>Gli studenti impareranno anche l'importanza dell'importanza storica dell'arte Ebru.</p>	