

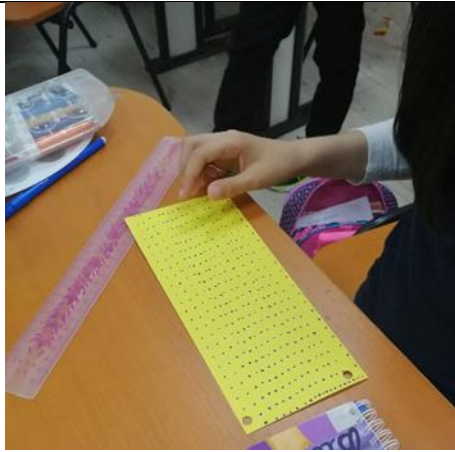
Tema	Obiecte utilitare	Timp necesar	2 ore de curs
Subject: Semnul de carte		Puncte de coasere în arta tradițională gorjencească	
Obiective majore:		<p>Competență generală¹: 2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse</p> <p>Competența specifică²: 2.3. Realizarea de produse utile și/sau estetice combinând materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile</p> <p>Scopul activității: Descoperirea și exersarea unor puncte de coasere utilizate în arta tradițională: linia, „brăduțul”, „musca”. Construirea de modele repetitive cu aceste semne de coasere</p>	
Elemente-cheie de gândire computațională:		Decomposition; Pattern recognition; Algorithm design; Debugging;	
Grup-țintă		Elevi de 8-9 ani /Clasa a II-a (Romania)	
Mediu de învățare	Sala de clasă	Tipul activității	curricular
Resurse tehnologice		Videoproiector, offline; altele: carton, etamină, ace de cusut, ață și foarfecă	
Activitatea de învățare:			
<p>Problem definition: Cum realizăm un semn de carte utilizând semne de coasere din arta tradițională gorjencească.</p> <p>I. Decomposition:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Profesorul arată două semne de carte cu semne de coasere, atât pe carton³ cât și pe pânză (etamina⁴). 2. Cere elevilor să spună cum cred ei că au fost create. Vor descoperi că e nevoie ca să se perforzeze cartonul/pânza în anumite puncte și că e nevoie să respecte un model (regulă de lucru). 3. Profesorul le spune că obiectele utile, cum sunt semnele de carte și alte obiecte de carton sau pânză, piele tăbăcită de animal, pot fi decorate prin coasere de puncte, iar pentru asta, fiecare creator de obiecte are nevoie de un plan de lucru, ca să poată obține un produs așa cum dorește: Mai întâi, va obține un șablon perforat: https://adlm.ro/product/semn-de-carte-motive-traditionale/#lightbox sau va realiza el însuși un șablon cu puncte marcate cu carioca, așezate la distanțe egale: 			

¹ Conform programei școlare pentru arte vizuale și abilități practice, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului educației naționale, nr. 3418/19.03.2013

² Idem

³ Sursa: <https://talentednazdravani.eu/concursul-flori-de-mai-27-3/andreea-ecaterina-t3/#main>

⁴ Sursa: <https://www.invietraditia.ro/semn-de-carte-cusut-manual-cu-motive-traditionale-romanesti-model-1/>



Apoi, cu ac și ață, va perfora cartonul în două puncte succesive, astfel încât să se formeze deasupra cartonului o linie. În funcție de direcția liniei și de succesiunea perforărilor, obținem diferite puncte de coasere (metoda învățare prin descoperire):



II. Pattern Recognition:

Prin succesiunea de puncte de cusătură, obținem modele repetitive, decorative, care se folosesc în arta tradițională:



III. Algorithm design:

Elevul poate crea succesiuni simple:



IV. Debugging.

Elevul află repede că se pot întâmpla erori: direcția greșită a liniei obținute sau lungimea nepotrivită a liniei, distanțe inegale între punctele din modelul repetitiv urmărit. Elevul se poate confrunta frecvent cu erorile și află că trebuie să descopere punctul în care a greșit, să scoată ața din ac, să învețe cum să descoase, trăgând ața în sens invers, anulând pașii realizați până la punctul greșit, după care trebuie creat mental algoritmul corect și reluată coaserea.



Prin exersarea pașilor din algoritmul de coasere se cultivă perseverența, se micșorează numărul de erori și crește calitatea produsului obținut: un semn de carte pe carton sau pe etamină.

Assessment:	Monitoring the students' activity
Expected results:	Elevii pot recunoaște punctele de coasere pe alte creații și pot crea un mic produs utilitar cu aceste puncte.
Notes:	

Profesor pentru învățământul primar: Șurcă Adriana
Disciplina: Arte vizuale și abilități practice

- Subiectul lecției va fi reluat în anul școlar următor, când elevii vor învăța să transfere un model repetitiv văzut la o anumită sursă, către o rețea de puncte și să creeze un model cu semnificație, pe hârtie.