

INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN DOLJ
LICEUL „MATEI BASARAB” CRAIOVA

Programa școlară pentru disciplina opțională

LIMBAJUL GRAFIC

Curriculum la decizia școlii pentru clasa a VI -a

PROF. ANUȘCA MARCELA

DURATA: 1 an școlar
NR. ORE / SĂPTĂMÂNĂ: 1 oră
ANUL ȘCOLAR: 2018-2019



ARGUMENT

Conform definiției din Wikipedia, Enciclopedia liberă „**grafica** (de la *graphikos γραφικός* greacă, "ceva scris") este o imagine (sau o colecție de imagini) sau un desen pe unele suprafețe, cum ar fi un perete, pânză, ecran, hârtie sau piatră, cu scopul de-a informa, ilustra, sau amuza.

În utilizarea contemporană poate include chiar o reprezentare grafică a datelor, cum ar fi în proiectarea asistată de calculator. Imaginile care sunt generate de un calculator sunt numite acum: grafica pe calculator. Exemple sunt fotografiile, desenele, grafice, diagrame, numere, simboluri, desene geometrice, hărți, desene tehnice sau alte imagini, etc.

Grafica poate să conțină o combinație de text, ilustrate, și culoare. Design-ul grafic poate consta în premeditarea unei selecții, crearea sau aranjarea unei tipărituri, ca într-o broșură, pliant, poster, pagină web, sau o carte fără nici un alt element. Claritate sau o comunicare eficientă poate fi obiectiv, asocierea cu alte elemente culturale pot fi căutate, sau pur și simplu, crearea unui stil distinctiv. Grafica poate fi funcțională sau artistică (de ex. pastelul și acuarela). Aceasta din urmă poate fi o versiune înregistrată, cum ar fi o fotografie, sau o interpretare de către un om de știință pentru a evidenția caracteristicile esențiale, sau un artist, caz în care distincția cu o grafică imaginară poate deveni ambiguă - de ex. pastelul și acuarela.”

Opționalul ***Limbajul grafic*** este o introducere în arta decorativă care are astăzi multiple aplicații: în ornamentarea obiectelor utilitare din lemn, ceramică, la imprimarea țesăturilor, în construcții la montarea plăcilor de gresie și faianță, la încondeierea ouălor, etc.

Compozițiile grafice structurate după regulile repetiției, ale alternanței și ritmului sunt utilizate pe scară largă ca elemente decorative.

Elevii vor putea realiza ornamente rafinate, pentru a impresiona în mod plăcut privirea și pentru a aduce impresia de armonie în viața noastră.

Totodată progresul științific și tehnologic, precum și necesitatea ridicării calității și competitivității produselor a impus exprimarea și reprezentarea concepțiilor și a ideilor tehnice sau științifice pe o bază unitară. Proiectarea cât și execuția se desfășoară în colective ce pot fi în localități sau țări diferite. De aceea, desenul a devenit un limbaj tehnic internațional. Desenul exprimă concepția tehnică așa cum limbajul exprimă gândirea.

COMPETENȚE GENERALE

1. Realizarea practică de produse utile și/sau de lucrări creative pentru activități curente și valorificarea acestora.
2. Promovarea unui mediu tehnologic favorabil dezvoltării durabile.
3. Explorarea intereselor și aptitudinilor pentru ocupații/profesii, domenii profesionale și antreprenariat în vederea alegerii parcursului școlar și profesional

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI CONȚINUTURI

Competențe specifice	Conținuturi
1.1 Executarea unor produse simple/machete pornind de la o fișă tehnologică realizată cu sprijin din partea profesorului	1. Grafică și comunicare 2. Simbolurile și semnele convenționale, un limbaj grafic internațional 3. Materiale și instrumente de desen 4. Linii utilizate în desen
1.2 Utilizarea achizițiilor de bază din matematică și științe pentru realizarea unui produs, în condiții de eficiență	5. Scrierea standardizată 6. Formate utilizate în desen Evaluare Construcții grafice
1.3 Aprecierea calității produselor realizate din perspectiva reinvestirii beneficiilor obținute	7. Împărțirea segmentelor 8. Construcția unghiurilor 9. Împărțirea cercului în părți egale și înscrierea poligonului regulat
2.1 Selectarea măsurilor de securitate în muncă, de prevenire și stingere a incendiilor aplicabile în diverse contexte de activitate	11. Racordări 12. Construcția curbelor plane Evaluare
3.2 Realizarea unor activități/produse	13. Compoziții de elemente grafice

inovative, pe baza descompunerii/ recompunerii/reutilizării creative a elementelor unor produse inițiale date	14. Produse grafice specifice 15. Reprezentări grafice Evaluare
---	---

VALORI ȘI ATITUDINI

1. Exprimarea unui mod de gândire creativ în structurarea și rezolvarea problemelor.
2. Conștientizarea impactului social, economic și moral al dezvoltării științei și tehnologiei.
3. Manifestarea unor atitudini favorabile față de știință și cunoaștere în general.
4. Manifestarea inițiativei și disponibilității de a aborda sarcini variate.
5. Manifestarea disponibilității de a evalua/ autoevalua activități practice.
6. Formarea capacității de a utiliza instrumente geometrice.

SUGESTII METODOLOGICE

Conținutul fiecărei lecții va avea în vedere formarea competențelor specifice.

Metodele de învățare folosite vor fi: descoperirea prin explorare, studiul de caz, dezbateri pe teme date, etc.

Obiectivele care trebuie atinse până la sfârșitul lecției vor fi comunicate elevilor de la început; se propune pentru fiecare oră un număr limitat de obiective care pot fi realizate în mod sigur.

După anunțarea temei și a obiectivelor, o mică secvență din timpul orei trebuie să fie folosită pentru a reactualiza acele cunoștințe deja însușite de elevi și care vor fi folosite în lecția prezentă.

Elevii vor fi mereu chestionați, antrenați în realizarea lecției.

Lecția se va desfășura în laboratorul de Educație tehnologică și după prezentarea noțiunilor teoretice se vor realiza aplicațiile practice.

MODALITĂȚI DE EVALUARE

- Observare sistematică
- Realizarea de proiecte
- Fișe de lucru
- Aplicații practice

BIBLIOGRAFIE

1. *** Programa școlară pentru disciplina Educație tehnologică și aplicații practice, București, 2017
2. Wikipedia, Enciclopedia liberă, internet
3. www.didactic.ro
4. Lichiardopol G., Ghiță A., Ghiță V., - Educație tehnologică - manual pentru clasa a-VII-a, Editura Corint, București 2001
5. Tănăsescu M., Gheorghiu M., – „Desen Tehnic”, Editura Aramis, București 2004