

Εικαστικές τέχνες: Γνώσεις για την Παγκόσμια Ιστορία της Τέχνης και το Προοπτικό Σχέδιο

– Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: Απόκτηση γνώσεων για τις εικαστικές τέχνες και συγκεκριμένα για την παγκόσμια ιστορία της τέχνης «μπαίνοντας μέσα» σε διάφορους διάσημους πίνακες που χρονολογούνται από την Αναγέννηση και μετά, καθώς και για την προοπτική του σχεδίου μέσα από την «βύθιση» σε ένα σαλόνι (με την βοήθεια της τεχνολογίας) για τη δημιουργία τρισδιάστατων σχημάτων.

Θέματα: Εικαστικές Τέχνες: Παγκόσμια Ιστορία της Τέχνης (Αναγέννηση έως τον 21ο αιώνα) και Προοπτική Σχεδίου

Ηλικία/Τάξη: 16-18 ετών (2^η και 3^η τάξη γυμνασίου)

Σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού VR :

1) «Do Not Touch!» (Μην αγγίζετε!) στο Within:

Η εφαρμογή Within έχει δημιουργηθεί για να μοιράζει καθηλωτικές εμπειρίες που ενεργοποιούν τη φαντασία των ανθρώπων και είναι διαθέσιμη για ακουστικά VR και κινητές συσκευές (επίσης χρησιμοποιώντας Google Cardboards). Στο πλαίσιο αυτό, παρουσιάζονται διάφορα σύντομα κλιπς, εστιάζοντας σε διαφορετικές θεματικές, όπως μουσική, κινούμενα σχέδια, ταξιδιωτικές εξερευνήσεις, τέχνη κλπ. Ένα παράδειγμα τέτοιου κλιπ είναι το «Do Not Touch!» όπου ο Eric, ο πρωταγωνιστής, απορροφάται σε έναν πίνακα που αγγίζει και συμμετέχει σε μια καταδίωξη με τους φύλακες του μουσείου, καθώς οι θεατές βιώνουν μια ποικιλία έργων τέχνης.

(Διάρκεια κλιπ: 3:01')

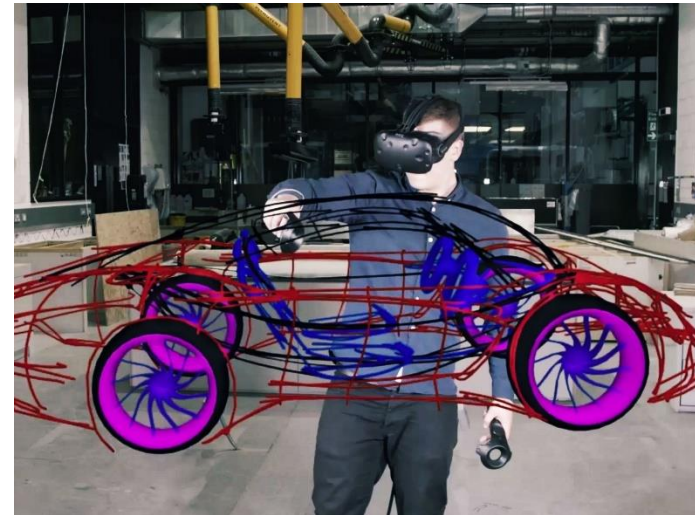


(Πηγή: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shakingearthdigital.vrsecardboard>)

2) Gravity Sketch:

Το Gravity Sketch είναι μια πλατφόρμα σχεδιασμού 3D που επιτρέπει το σχεδιασμό μιας σειράς ιδεών, από σκίτσα ελεύθερου σχεδιασμού (στο χέρι) έως περίτεχνα μοντέλα 3D και σχέδια προοπτικής. Αυτή είναι μια αυτόνομη εφαρμογή που μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με την εφαρμογή Gravity Sketch VR.

**gravity
sketch**
EXPRESSIVE 3D DESIGN



- (Πηγές: 1) <https://i0.wp.com/www.ogplay.com/wp-content/uploads/2019/07/Gravity-Sketch-Promo.jpg?fit=1440%2C810&ssl=1>
2) https://media.wired.com/photos/5926b6cbf3e2356fd800a34e/master/w_2560%2Cc_limit/GravitySketch_TA.jpg)

Εισαγωγή στο σενάριο:

Στο σενάριο οι μαθητές θα έχουν, αφενός, μια επισκόπηση των σημαντικότερων περιόδων τέχνης και κινήσεων από την Αναγέννηση μέχρι τον 20ο αιώνα, μέσα από «καταδύσεις» σε διάφορους πίνακες σε μια απαγορευμένη αποστολή, ενώ από την άλλη, θα βιώνουν τον πρακτικό σχεδιασμό αντικειμένων από 2D έως 3D και αντίστροφα.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- Να τοποθετήσουν ένα καλλιτεχνικό κίνημα/περίοδο σε ένα ιστορικό χρονοδιάγραμμα και να αναγνωρίσουν τα χαρακτηριστικά του και τους κύριους εκπροσώπους του.
- Να αναλύσουν ιστορικά ένα έργο τέχνης.

- Να έχουν επίγνωση της σημασίας του πολιτικού και κοινωνικοοικονομικού υπόβαθρου για τη δημιουργία και την ανάπτυξη της τέχνης.
- Να αξιολογήσουν και να συγκρίνουν έργα από διαφορετικές εποχές, καθώς και να προσδιορίσουν ομοιότητες και διαφορές.
- Να αναλύσουν το περιεχόμενο ενός έργου τέχνης και να περιγράψουν τα ιστορικά και δομικά χαρακτηριστικά του χρησιμοποιώντας τη σωστή ορολογία.
- Να αναγνωρίσουν το βάθος σε ένα χώρο και το ρόλο της προοπτικής κατά τη σχεδίαση του.
- Να διακρίνουν τα διαφορετικά στοιχεία του σχεδίου προοπτικής.
- Να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία σχεδίασης.
- Να κατανοήσουν και να εφαρμόσουν τα σύμβολα και τις κλίμακες σχεδιασμού.
- Να εντοπίζουν τις βασικές αρχές των ορθογραφικών, ισομετρικών και πλευρικών προβολών και να είναι σε θέση να τις εφαρμόζουν στα σχέδιά τους.
- Να αναγνωρίζουν τις βασικές αρχές του σχεδιασμού προοπτικής και να τις εφαρμόζουν στα σχέδιά τους, τόσο μέσω γεωμετρικών εργαλείων, όσο και ελεύθερα (με το χέρι).
- Να κατανοήσουν έναν τρισδιάστατο χώρο και να το εφαρμόσουν στα σχέδιά τους.

Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το Κυπριακό Πρόγραμμα Σπουδών:

- Γνωριμία και κατανόηση των Εικαστικών Τεχνών μέσα από την Ιστορία της Τέχνης, καθώς και μέσα από ισορροπημένες, βιωματικές δραστηριότητες έρευνας και δημιουργίας έργων .
- Διεξαγωγή έρευνας και συλλογής υλικών που σχετίζονται με την αντίστοιχη θεματική τέχνης.
- Αλληλεπίδραση με περιβαλλοντικά ερεθίσματα και άντληση ιδεών από αυτά.
- Αναγνώριση και αξιοποίηση των αρχών της σύνθεσης.
- Έκφραση διαφορετικών ιδεών και ερμηνειών που σχετίζονται με κάθε αντίστοιχη θεματική τέχνη (π.χ. ιστορικό, πολιτικό και κοινωνικό υπόβαθρο, τρόποι αξιοποίησης της έρευνας κ.λπ.).
- Αναγνώριση ενός καλλιτεχνικού κινήματος/περιόδου σε ιστορικό χρονοδιάγραμμα και αναγνώριση των χαρακτηριστικών του και των κύριων εκπροσώπων του.
- Ιστορική ανάλυση ενός έργου τέχνης.

- Καλλιέργεια οπτικής έκφρασης και οπτικής σκέψης, καθώς και να έρθουν σε επαφή με τον εαυτό τους και το περιβάλλον τους.
- Αναγνώριση του Σχεδίου Προοπτικής ως συστήματος απεικόνισης του τρισδιάστατου χώρου με εφαρμογή σε θέματα όπως η Αρχιτεκτονική, η Διακόσμηση χώρου κλπ.
- Ικανότητα δημιουργίας γεωμετρικών σχημάτων, τόμων και τοπίων με αρχιτεκτονικό αντικείμενο.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων για την εφαρμογή της θεωρίας της διδαχής στην πράξη.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και προσαρμογής.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων στη χρήση υλικών, τεχνικών, μέσων και πόρων.
- Καλλιέργεια του μαθητή ως ένα κριτικά σκεπτόμενο άτομο, συνειδητός θεατής που είναι εξοικειωμένος με την καλλιτεχνική ορολογία και ασχολείται ενεργά με την κοινωνική ζωή μέσω της Τέχνης.

Διαμορφωτική αξιολόγηση

Αριθμός μαθητών: 15-20 (3 μαθητές ανά ομάδα)

Διάρκεια: 8 μαθήματα των 40-45 λεπτών το καθένα

Προαπαιτούμενα:

1. Έξυπνα τηλέφωνα με σύνδεση στο διαδίκτυο με την εφαρμογή «Within» ή έχοντας κατεβάσει το βίντεο κλιπ «Do Not Touch».
2. Cardboard VR
3. Γυαλιά VR με την εφαρμογή VR «Gravity Sketch».
4. Δημιουργία λογαριασμού στο «Landing Pad».
5. Ελέγξτε ότι το διαδίκτυο λειτουργεί.
6. Συγκεντρώστε πληροφορίες για να εισαγάγετε τους μαθητές στο θέμα και συνοδευτικό υλικό (βίντεο, εικόνες κ.λπ.) :
 - Χαρακτηριστικά διαφόρων καλλιτεχνικών περιόδων και κινημάτων που παρουσιάζονται από την Αναγέννηση έως τον 20ο αιώνα (π.χ. μπαρόκ, ιμπρεσιονισμός, κυβισμός, εξπρεσιονισμός, ποπ τέχνη κ.ά.)

- Σημαντικές προσωπικότητες που αντιπροσωπεύουν περιόδους τέχνης και κινήσεις από την Αναγέννηση έως τον 20ο αιώνα
 - Προβολές σε σχέδιο προοπτικής (ορθογραφικό, αξονομετρικό, ισομετρικό)
7. Φύλλο άσκησης στο βίντεο «Do Not Touch!» και στο «Projections».
 8. Υπολογιστής και προβολέας.
 9. Μαρκαδόροι και πίνακας.

Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):

- Παρακολουθήστε το βίντεο κλιπ «Do Not Touch!» στην εφαρμογή Within από το VR CardBoard και διαβάστε τις διαφορετικές περιόδους τέχνης και κινήσεις που παρουσιάζονται από την Αναγέννηση μέχρι τον 20ο αιώνα (π.χ. Μπαρόκ, Ιμπρεσιονισμός, Κυβισμός, Εξπρεσιονισμός, Ποπ κ.α.)
Προτεινόμενο υλικό ανάγνωσης: <https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renaissance-through-the-20th-century>
- Αφού αναγνωρίσετε την πλειοψηφία των έργων ζωγραφικής στο βίντεο «Do Not Touch!», ετοιμάστε ένα φύλλο με τις εικόνες των έργων ζωγραφικής και πληροφορίες για το όνομα κάθε έργου, το όνομα του καλλιτέχνη και τη σχετική τέχνη/ιστορική εποχή. Ως άσκηση, οι μαθητές μπορούν να ταιριάξουν την εικόνα του πίνακα με τις αντίστοιχες πληροφορίες.
- Επιλέξτε από το «Triviaplaza» ποια έργα τέχνης θα θέλατε να ολοκληρώσετε με τους μαθητές στην τάξη:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>
- Εξοικειωθείτε με την εφαρμογή «Gravity Sketch» και μάθετε πώς να χειρίζεστε τους μοχλούς.
Παρακολουθήστε το τρέιλερ VR: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Παρακολουθήστε το βίντεο:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Δημιουργήστε το λογαριασμό σας στο χώρο «Landing Pad» για να αποθηκεύσετε τις δημιουργίες σας:
<https://landingpad.me/>
- Βεβαιωθείτε ότι τα γυαλιά VR και τα τηλεχειριστήρια είναι πλήρως φορτισμένα.
- Δημιουργήστε το φύλλο άσκησης στο βίντεο "Do Not Touch!" και εκτυπώστε επαρκή αριθμό αντιγράφων και των δύο φύλλων άσκησης για να τα μοιράσετε στους μαθητές.
- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες εργασίας (με εξοπλισμό, έως 3) και ομάδες συζήτησης (έως 5 άτομα).

Το κύριο μέρος του σεναρίου:

Πρώτο μέρος (3 μαθήματα των 40-45 λεπτών):

Μαθήματα 1-3:

Προετοιμασία:

- Παρακολουθήστε το βίντεο κλιπ "Do Not Touch" στην εφαρμογή Within από το VR CardBoard και διαβάστε τις διαφορετικές περιόδους τέχνης και κινήσεις που παρουσιάζονται από την Αναγέννηση μέχρι τον 20ο αιώνα (π.χ. Μπαρόκ, Ιμπρεσιονισμός, Κυβισμός, Εξπρεσιονισμός, Ποπ κ.α.)
Προτεινόμενο υλικό ανάγνωσης: <https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renaissance-through-the-20th-century>
- Αφού αναγνωρίσετε την πλειοψηφία των έργων ζωγραφικής στο βίντεο «Do Not Touch!», ετοιμάστε ένα φύλλο με τις εικόνες των έργων ζωγραφικής και πληροφορίες για το όνομα κάθε έργου, το όνομα του καλλιτέχνη και τη σχετική τέχνη/ιστορική εποχή. Ως άσκηση, οι μαθητές μπορούν να ταιριάξουν την εικόνα του πίνακα με τις αντίστοιχες πληροφορίες.
- Φέρτε μαρκαδόρους για καταγραφή ιδεών μέσα από λέξεις.
- Επιλέξτε από το «Triviaplaza» ποια έργα τέχνης θα θέλατε να ολοκληρώσετε με τους μαθητές στην τάξη:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>

Εκπαιδευτικές συνεδρίες:

- Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να δουν ξεχωριστά το βίντεο κλιπ «Do Not Touch!» στην εφαρμογή Within από το VR CardBoard. Μετά την πρώτη προβολή, ο εκπαιδευτικός μαθαίνει τις αρχικές εντυπώσεις των μαθητών για περίπου 5 λεπτά.

- Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός δίνει εντολή στους μαθητές να συμμετέχουν σε ομάδες εργασίας των 3. Ενώ ένα άτομο παρακολουθεί ξανά το βίντεο κλιπ και παρατηρεί τους πίνακες που εμφανίζονται, τα άλλα άτομα είναι υπεύθυνα να κρατούν σημειώσεις για:
 - 1) Το όνομα του ζωγράφου
 - 2) Το όνομα του πίνακα
 - 3) Τη σχετική καλλιτεχνική περίοδο (όνομα εποχής και αιώνας/δεκαετία)
 Οι μαθητές μπορούν να παρακολουθήσουν με τη σειρά το βίντεο μέχρι να αναγνωρίσουν τουλάχιστον 5 έργα τέχνης. Η ομάδα εργασίας που το επιτυγχάνει αυτό πρώτα είναι και ο νικητής αυτής της μικρής πρόκλησης.
- Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός διανέμει το φύλλο άσκησης για να ταιριάξουν οι μαθητές τους πίνακες με τις αντίστοιχες πληροφορίες.
- Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές τί γνωρίζουν για τους διάσημους πίνακες ζωγραφικής και τις περιόδους τέχνης που παρουσιάζονται στο βίντεο κλιπ. Διεξάγεται συζήτηση 30 λεπτών σχετικά με αυτό και ο εκπαιδευτικός διατηρεί σημειώσεις με τη μορφή «wordcloud» (σημειώνει λέξεις γύρω από το θέμα στο χαρτί).

Ερωτήσεις που μπορεί να κάνει ο εκπαιδευτικός στους μαθητές:

1. Ποιους πίνακες μπόρεσες να αναγνωρίσεις στο βίντεο;
 2. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά των εποχών της τέχνης που προσδιορίζονται στο βίντεο;
 3. Ποια ιστορικά, κοινωνικά και πολιτικά γεγονότα επηρέασαν την τέχνη κατά τη διάρκεια αυτών των περιόδων;
 4. Γνωρίζετε άλλα έργα τέχνης (όχι πίνακες ζωγραφικής) από αυτές τις εποχές τέχνης;
- Για να ελέγξει τί συγκράτησαν οι μαθητές, ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει στους μαθητές μερικά κουίζ για διάφορες καλλιτεχνικές περιόδους και κινήσεις από την Αναγέννηση έως τον 20ο αιώνα μέσω της ιστοσελίδας «Triviarplaza». Ο μαθητής που βρίσκει τις πιο σωστές απαντήσεις θα μπορούσε να κερδίσει ένα μικρό βραβείο.
 - Ως άσκηση για το επόμενο μάθημα, οι μαθητές πρέπει να εμπνευστούν από έναν από τους πίνακες του βίντεο και να χρησιμοποιήσουν τη μεθοδολογία του για να δημιουργήσουν έναν δικό τους πίνακα με σύγχρονη σημασία. Για το θέμα μπορούν να αντλήσουν έμπνευση από το σχολικό τους περιβάλλον, τα τρέχοντα κοινωνικοπολιτικά ή ιστορικά γεγονότα. Οι εργασίες θα παρουσιαστούν στο τέλος του μαθήματος.

Περίληψη:

- Πώς σας φαίνεται η αποστολή και η συνεργασία;
- Καταλαβαίνουν όλοι την αποστολή και ξέρουν τι να κάνουν;
- Πώς αισθάνονται όταν βιώνουν το βίντεο «Do Not Touch!»;
- Τι σας έρχεται στο μυαλό τώρα όταν σκέφτεσαι για την ιστορία της τέχνης;
- Είχαν όλοι οι μαθητές την ευκαιρία να βιώσουν το βίντεο και να λάβουν μέρος στις δραστηριότητες;

Δεύτερο μέρος (5 μαθήματα των 40-45 λεπτών):

Μαθήματα 4-8:

Προετοιμασία:

- Πριν από την τάξη, ζητήστε από τους μαθητές να εγγραφούν στο [Landing Pad](#), προκειμένου να αποθηκευτούν τα σχέδιά τους.
- Φέρτε τα γυαλιά VR και ελέγξτε ότι είναι φορτισμένα.
- Ενώστε τα γυαλιά VR σε έναν υπολογιστή και τον προβολέα σε περίπτωση που δεν υπάρχουν αρκετά γυαλιά VR για όλες τις ομάδες.
- Εξοικειωθείτε με την εφαρμογή «Gravity Sketch» και μάθετε πώς να χειρίζεστε τους μοχλούς.
Παρακολουθήστε το τρέιλερ VR: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlWZxzow>
Παρακολουθήστε το βίντεο:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Έχετε το τρέιλερ της εφαρμογής «Gravity Sketch» διαθέσιμο για προβολή.
- Εκτυπώστε επαρκή αριθμό αντιγράφων του φύλλου άσκησης «Projections» για να τα διανείμετε στους μαθητές.

Εκπαιδευτικές συνεδρίες:

- Ο εκπαιδευτικός εισάγει τους μαθητές στις διαφορετικές διαστάσεις και σύμβολα που χρησιμοποιούνται στο Σχέδιο Προοπτικής, καθώς και στις διάφορες κλίμακες. Για την καλύτερη κατανόηση του μαθήματος, πριν από το τέλος του, οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν τις ασκήσεις στο αντίστοιχο σχολικό βιβλίο.
- Κατά τη διάρκεια των ακόλουθων δύο μαθημάτων, ο εκπαιδευτικός παραδίδει τη θεωρία για τρεις τύπους προβολών που χρησιμοποιούνται στο Σχέδιο Προοπτικής, δηλαδή το ορθογραφικό, το αξονομετρικό και τις ισομετρικές προβολές (π.χ. τί είναι η καθεμιά, ποιος είναι ο σκοπός που εξυπηρετεί κ.λπ.) .
- Για να εξασκηθούν στις εφαρμογές αυτών των προβολών, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή «Gravity Sketch VR». Ως πρώτο βήμα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει το τρέιλερ της εφαρμογής και να επιβεβαιώσει ότι όλοι οι μαθητές έχουν εγγραφεί στο «Landing Pad». Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δείξει το βίντεο σχετικά με τον τρόπο χρήσης των μοχλών VR στην εφαρμογή «Gravity Sketch».
- Στη συνέχεια, δουλεύοντας σε ομάδες των 3, οι μαθητές θα πρέπει να ολοκληρώσουν το Φύλλο Άσκησης για τις Προβολές, δουλεύοντας με τη σειρά, με τα ακουστικά VR και το ανάλογο υλικό. Για καλύτερη «περιήγηση» κατά τη διάρκεια της χρήσης της εφαρμογής VR, το τρίτο άτομο στην ομάδα μπορεί να βοηθήσει τον μαθητή που χρησιμοποιεί το «Gravity Sketch» δίνοντας διαστάσεις.
- Αφού κάθε ομάδα έχει τουλάχιστον 2 αντίγραφα κάθε άσκησης σε ψηφιακή και έντυπη μορφή, οι μαθητές στέλνουν τα ψηφιακά τους σχέδια στον εκπαιδευτικό μέσω του «Landing Pad» και παραδίδουν τα φύλλα άσκησης για αξιολόγηση.
- Το μάθημα ολοκληρώνεται με τις ερωτήσεις κατά την περίληψη.

Περίληψη:

- Πώς βρήκατε την εφαρμογή «Gravity Sketch VR»; Τί σας άρεσε περισσότερο και τί λιγότερο;
- Ήταν εύκολη η πλοήγηση στην εφαρμογή VR ή αντιμετωπίσατε προβλήματα;
- Πώς βρήκατε τη συνεργασία μεταξύ της ομάδας σας;
- Μπορείτε να αναφέρετε κάτι που μάθατε μέσα από αυτή την εμπειρία;
- Υπάρχει κάτι που θα αλλάξατε σε αυτά τα μαθήματα;
- Παρατηρείτε κάποια αλλαγή σε σύγκριση με την αρχική σας κατανόηση και μετά το πέρας των μαθημάτων όσον αφορά τις ορθογραφικές, αξονομετρικές και ισομετρικές προβολές;