

Visuaalinen taide: näkemyksiä globaalista taidehistoriasta ja perspektiivipiirrokset

– VEGA Teaching Scenario

Aihe: Tietojen hankkiminen kuvataiteesta ja erityisesti globaalista taidehistoriasta "hyppäämällä" sisään ja ulos erilaisista kuuluisista maalauksista, jotka ovat peräisin renessanssista lähtien, sekä perspektiivipiirrokset ja virtuaalikuvaus mukana menossa 3D-muotojen luomiseksi.

Aihe(t): Visuaalinen taide: Globaali taidehistoria (renessanssista 2000-luvulle) ja perspektiivipiirustus

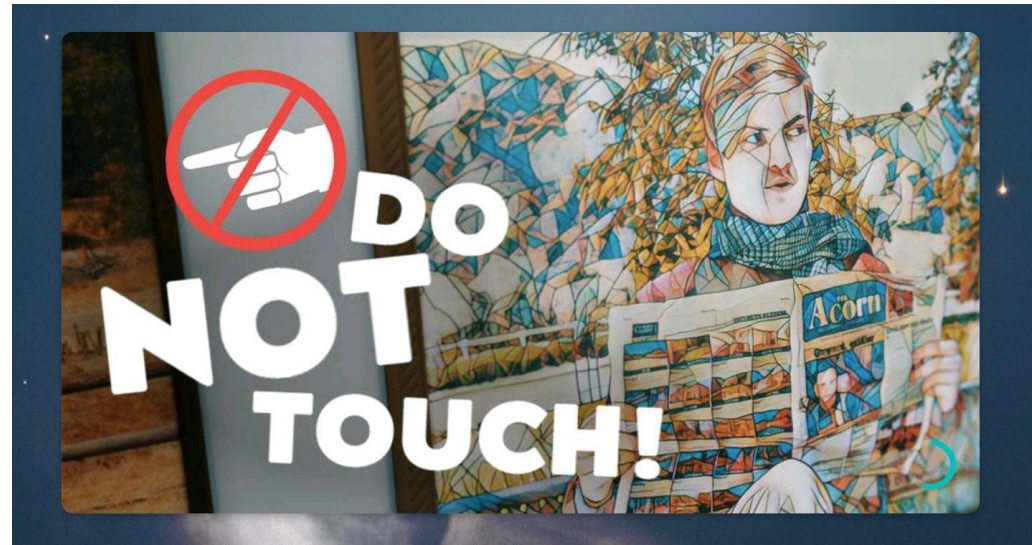
Ikä/luokka: 16-18 vuotta (lukion 2. ja 3. luokka)

Lyhyt kuvaus VR-pelistä:

1) "Do Not Touch!" on Within:

Within-sovellus on luotu jakamaan mukaansatempaavia kokemuksia, jotka aktivoivat ihmisten mielikuvitusta, ja se on saatavilla VR-kuulokkeille ja mobiililaitteille (myös Google Cardboardsia käyttämällä). Osana tätä esitetään erilaisia lyhyitä pätkiä, jotka keskittyvät eri aiheisiin, kuten musiikkiin, animaatioon, matkusteluun, taiteeseen jne. Esimerkki tällaisesta klipistä on "Do Not Touch!", jossa päähenkilö Eric imeytyy maalaukseen jota hän koskettaa, ja ryhtyy takaa-ajoon museon vartijoiden kanssa, kun katsojat kokevat erilaisia taideteoksia.

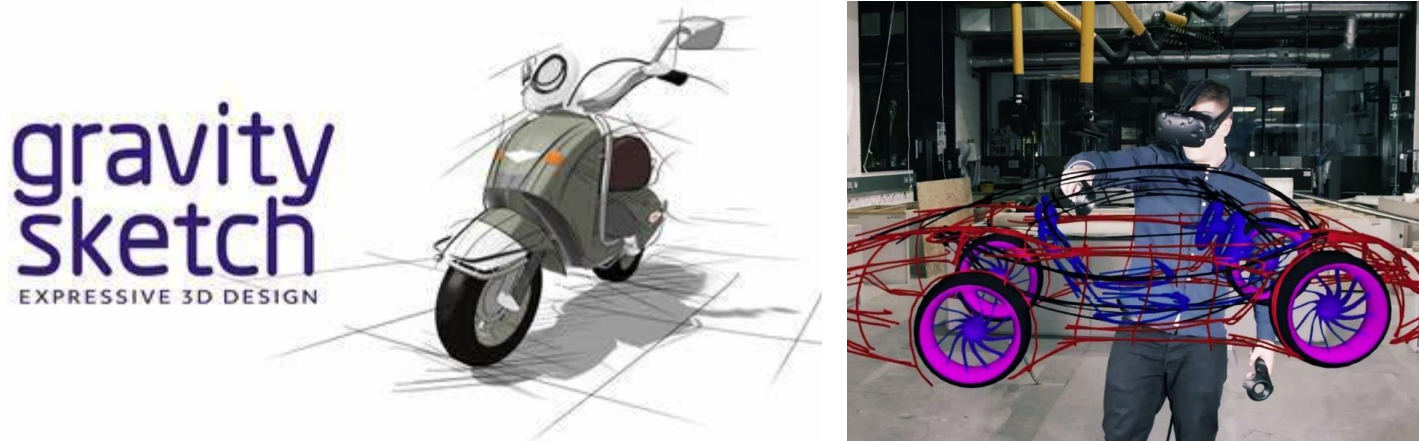
(Videon kesto: 3:01')



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

2) Gravity Sketch:

Gravity Sketch on 3D-suunnittelualusta, jonka avulla voit suunnitella erilaisia ideoita vapaalla kädellä piirrettävistä luonnoksista kehittää 3D-malleja ja perspektiivipiirustuksia. Tämä on erillinen sovellus, jota voidaan käyttää myös yhdessä Gravity Sketch VR -sovelluksen kanssa.



- (Lähteet: 1) <https://i0.wp.com/www.oqplay.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)

Johdatus skenaarioon:

Skenaariossa opiskelijat saavat toisaalta taiteen yleiskatsauksen tärkeimmistä aikakausia ja liikkeitä renessanssista 1900-luvulle, sukeltamalla erilaisiin maalauksiin kielletyssä tehtävässä, ja toisaalta kokea esineiden käytännön suunnittelua 2D:stä 3D:hen ja päinvastoin.

Osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- Asettaa taiteen liikkeen/ajanjakson historialliselle aikajanelle ja tunnistaa sen ominaispiirteet ja tärkeimmät edustajat;
- Analysoida taideteosta historiallisesti;
- Olla tietoinen poliittisen ja sosioekonomisen taustan tärkeydestä taiteen luomisessa ja kehittämisessä;
- Arvioida ja vertailla eri aikakausien teoksia sekä tunnistaa yhtäläisyyksiä ja eroja;
- Analysoida taideteoksen sisältöä ja kuvata sen historiallisia ja rakenteellisia ominaisuuksia oikeaa terminologiaa käyttäen;
- Tunnistaa tilan syvyys ja perspektiivin rooli piirtäessä sitä.
- Erotella perspektiivipiirustuksen eri elementit
- Käyttää piirustusvälineitä
- Ymmärtää ja soveltaa suunnittelusymbolit ja mittakaavat
- Tunnistaa ortografisten, isometristen ja sivuprojektoiden peruseriaatteet ja osaa soveltaa niitä suunnitelmissaan
- Tunnistaa perspektiivipiirustuksen peruseriaatteet ja soveltaa niitä suunnitelmiaan sekä geometristen työkalujen avulla että vapaasti
- Ymmärtää kolmiulotteinen tila ja soveltaa sitä suunnitelmiinsa.

Valikoima oppimistuloksia Kyproksen opetussuunnitelmasta:

- Visuaalisen taiteen tuntemus ja ymmärtäminen taiteen historian kautta sekä tasapainoisen, kokemuksellisen tutkimuksen ja teosten luomisen kautta;
- Taideteemaan liittyvän tutkimuksen ja materiaalinkeruun suorittaminen;
- Vuorovaikutus ympäristön ärsykkeiden kanssa ja ideoiden hakeminen niistä;
- Sävellyseriaatteiden tunnistaminen ja hyödyntäminen;
- Kuhunkin taideteemaan liittyvien erilaisten ajatusten ja tulkintojen ilmaisu (esim. historiallinen, poliittinen ja sosiaalinen tausta; tutkimuksen hyödyntämistavat jne.);
- Taiteen liikkeen/ajanjakson sijoittaminen historialliseen aikajanaan ja sen ominaispiirteiden ja tärkeimpien edustajien tunnistaminen;
- Taideteoksen historiallinen analyysi;

- Visuaalisen ilmaisun ja visuaalisen ajattelun sekä itseensä ja ympäristöön yhteyden kasvatus;
- Perspektiivipiirustuksen tunnistaminen järjestelmänä kolmiulotteisen tilan visualisoimiseksi sovelluksilla sellaisiin aiheisiin kuin arkkitehtuuri, tilan koristelu jne.;
- Kyky luoda geometrisia muotoja, tilavuuksia ja maisemia arkkitehtonisella aiheella;
- Taitojen kehittäminen oppitun teorian soveltamiseksi käytäntöön;
- Kriittisen ajattelun ja sopeutumistaitojen kehittäminen;
- Materiaalien, tekniikoiden, välineiden ja resurssien hyödyntämisen taitojen kehittäminen;
- Opiskelijan kasvattaminen kriittisesti ajattelevaksi yksilöksi, tietoiseksi katsojaksi/luomiseksi, joka tuntee taiteellisen terminologian ja osallistuu aktiivisesti yhteiskunnalliseen elämään taiteen kautta.

Formatiivinen arviointi

Opiskelijamäärä: 15-20 (3 opiskelijaa per ryhmä)

Kesto: 8 oppituntia, jokainen 40-45 min.

Esitiedot:

1. Älypuhelimet, joissa on Internet-yhteys Within-sovellukseen tai ladannut videoleikkeen "Do Not Touch!"
2. Cardboard VR.
3. VR-lasit VR-sovelluksella "Gravity Sketch".
4. Tilin luominen Landing Padilla.
5. Tarkista, että Internet toimii.
6. Kerää tietoa opiskelijoille aiheen esittelemiseksi ja oheismateriaalit (videot, kuvat jne.):
 - Eri taiteen aikakausien ja liikkeiden piirteitä esiteltynä renessanssista 1900-luvulle (esim. barokki, impressionismi, kubismi, ekspressionismi, poptaide jne.)
 - Avainhahmot, jotka edustavat taiteen aikakausia ja liikkeitä renessanssista 1900-luvulle
 - Projisointi perspektiivipiirustuksessa (ortografinen, aksonometrinen, isometrinen)
7. Harjoituslomake "Do Not Touch!!" videolla ja ennusteilla.
8. Tietokone ja projektori.
9. Tussit ja taulu.

Ennen ohjelman alkua (opettajan valmennustyö):

- Katso "Do Not Touch" -videoleike sovelluksen sisällä VR CardBoardin kautta ja lue eri taiteen aikakausista ja liikkeistä renessanssista 1900-luvulle (esim. barokki, impressionismi). kubismi, ekspressionismi, pop-taide jne.)
Suositeltua luettavaa:
<https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renaissance-through-the-20th-century>
- Kun olet tunnistanut suurimman osan maalauksista "Do Not Touch!" videossa, luo arkki, jossa on maalausten kuvat ja tiedot kunkin maalauksen nimestä, taiteilijan nimestä ja asiaankuuluvasta taiteen/historian aikakaudesta. Harjoituksena opiskelija osaa sovittaa kuvan maalauksesta vastaavaan tietoon.
- Valitse Triviaplazasta, mitkä taidetietokilpailut haluat suorittaa luokan oppilaiden kanssa:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>
- Tutustu "Gravity Sketch" -sovellukseen ja opettele ohjaimien käyttöä;
Katso VR-traileri: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Katso video:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Luo tilisi laskeutumisalustalle tallentaaksesi luomuksesi: <https://landingpad.me/>
- Varmista, että VR-lasit ja kaukosäätimet on ladattu täyteen.
- Luo harjoituslomake "Älä koske!" video ja tulosta riittävä määrä molempia harjoituslappuja jaettavaksi opiskelijoille;
- Jaa opiskelijat työryhmiin (varusteineen; enintään 3) ja keskusteluryhmiin (enintään 5 henkilöä);

Pääosa skenaariosta:

Osa 1 (3 oppituntia 40-45 minuuttia):

Oppitunnit 1-3:

Valmistelut:

- Katso videoleike "Älä koske" sovelluksen sisällä VR CardBoardin kautta ja lue eri taiteen aikakausista ja liikkeet renessanssista 1900-luvulle (esim. barokki, impressionismi, kubismi, ekspressionismi, poptaide jne.)
Suositeltua luettavaa: <https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renessanssista-1900-luvulle>
- Kun olet tunnistanut suurimman osan maalauksista "Do Not Touch!" videossa, luo arkki, jossa on maalausten kuvat ja tiedot kunkin maalauksen nimestä, taiteilijan nimestä ja asiaankuuluvasta taiteen/historian aikakaudesta. Harjoituksena opiskelija osaa sovittaa kuvan maalauksesta vastaavaan tietoon.
- Tuo sanapilveen merkit.
- Valitse Triviaplazasta, mitkä taidetietokilpailut haluat suorittaa luokan oppilaiden kanssa:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>

Oppitunnit:

- Opettaja pyytää oppilaita katsomaan yksitellen videoleikkeen "Do Not Touch!" VR CardBoardin kautta sovelluksen sisällä. Ensimmäisen esityksen jälkeen opettaja tiedustelee oppilaiden ensivaikutelmia noin 5 minuutin ajan.
- Tämän jälkeen opettaja ohjaa oppilaita istumaan kolmen hengen työryhmiin. Kun yksi henkilö katselee videoleikkeen uudelleen ja tarkkailee näytettyjä maalauksia, muut ovat vastuussa tehdä muistiinpanoja:
 - 1) maalarin nimi;
 - 2) maalauksen nimi;

3) Asiaankuuluva taidekausi (ajan nimi ja vuosisata/vuosikymmen).

Oppilaat voivat katsoa videota vuorotellen, kunnes he ovat tunnistaneet vähintään 5 taideteosta. Työryhmä, joka suorittaa tämän ensimmäisenä, on tämän pienen haasteen voittaja.

- Tämän jälkeen opettaja jakaa harjoituslomakkeen opiskelijoille, jotta ne sopivat maalauksiin vastaaviin tietoihin.
- Tämän jälkeen opettaja kysyy opiskelijoilta, mitä he tietävät videoleikkeen kuuluisista maalauksista ja taiteen aikakausista. Tästä käydään 30 minuutin keskustelua ja opettaja tekee muistiinpanoja sanapilven muodossa (offline).

Kysymyksiä, joita opettaja voi esittää opiskelijoille:

1. Mitkä maalaukset tunnistit videolta?
 2. Mitkä ovat videossa tunnistettujen taiteen aikakausien pääpiirteet?
 3. Mitkä historialliset, yhteiskunnalliset ja poliittiset tapahtumat vaikuttivat taiteeseen näinä ajanjaksoina?
 4. Onko sinulle tuttuja muita taideteoksia (ei maalauksia) näiltä taiteen aikakausilta?
- Opittujen tietojen lujittamiseksi opettaja voi esittää opiskelijoille pari tietokilpailua eri taiteen aikakausista ja liikkeistä renessanssista 1900-luvulle Triviaplaza-verkkosivuston kautta. Eniten oikeita vastauksia löytänyt opiskelija voi voittaa pienen palkinnon.
 - Seuraavan istunnon harjoituksena opiskelijoiden tulee ottaa inspiraatiota yhdestä videon maalauksesta ja luoda sen metodologialla oma maalauksensa, jolla on nykyaikainen merkitys. Aihetta varten he voivat saada inspiraatiota kouluympäristöstään, ajankohtaisista yhteiskuntapoliittisista tai historiallisista tapahtumista. Työ esitellään istunnon lopussa.

Loppukeskustelu:

- Miten toimeksianto ja yhteistyö sujuu?
- Ymmärtävätkö kaikki tehtävän ja tietävätkö mitä tehdä?
- Miltä sinusta tuntui, kun koit ”Do Not Touch!” videon?
- Mitä nyt tulee mieleen, kun ajattelet taidehistoriaa?
- Oliko kaikilla oppilailla mahdollisuus kokea video ja osallistua toimintaan?

Osa kaksi (5 oppituntia 40-45 minuuttia):

Oppitunnit 4-8:

Valmistautuminen:

- Pyydä oppilaita rekisteröitymään ennen luokkaa [Landing Padille](#), jotta heidän suunnitelmansa tallentuvat.
- Tuo VR-lasit ja tarkista, että ne ovat ladattuja.
- Heitä VR-lasit tietokoneelle ja projektoriin, jos VR-laseja ei ole tarpeeksi kaikille ryhmille.
- Tutustu ”Gravity Sketch” -sovellukseen ja opettele ohjaimien käyttöä;
Katso VR-traileri: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Katso video:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Gravity Sketch -sovelluksen traileri on saatavilla esittelyyn.
- Tulosta riittävä määrä harjoitusarkkia Projisointiin jaettavaksi opiskelijoille.

Oppitunnit:

- Opettaja esittelee opiskelijoille perspektiivipiirustuksen eri ulottuvuuksia ja symboleja sekä mittakaavavalikoimaa. Saatujen tietojen lujittamiseksi paremmin opiskelijat voivat ennen tämän tunnin loppua suorittaa tehtävät vastaavassa oppikirjassa.
- Seuraavilla kahdella oppitunnilla opettaja esittelee teoriaa kolmesta perspektiivipiirustuksessa käytetystä projektiotyypistä, eli ortografisista, aksonometrisista ja isometrisista projektiosta (esim. mikä kukin on, mitä tarkoitusta ne palvelevat jne.).
- Näiden projektioiden sovellusten harjoittelemiseksi opiskelijat käyttävät Gravity Sketch VR -sovellusta. Ensimmäisenä askeleena opettaja voi esitellä sovelluksen trailerin ja vahvistaa, että kaikki opiskelijat ovat rekisteröityneet Landing Padille. Sitten opettaja voi näyttää videon VR-ohjaimien käytöstä Gravity Sketch -sovelluksessa.
- Sitten kolmen hengen ryhmissä opiskelijoiden on suoritettava Projisointiharjoitus työstämällä vuorotellen VR-kuulokkeiden ja analogisen materiaalin kanssa. VR-sovelluksen käytön aikana syventymisen tehostamiseksi ryhmän kolmas henkilö voi auttaa Gravity Sketchiä käyttävää opiskelijaa mittojen antamisessa.
- Kun jokaisella joukkueella on vähintään 2 kopiota jokaisesta harjoituksesta digitaalisessa ja analogisessa muodossa, opiskelijat lähettävät digitaaliset suunnitelmansa opettajalle Landing Padin kautta ja luovuttavat harjoituslomakkeet arvioitavaksi.
- Oppitunti päättyy selvityskysymyksiin.

Selvitys:

- Miten löysit Gravity Sketch VR -sovelluksen? Mistä pidit eniten ja mistä vähiten?
- Oliko VR-sovelluksessa helppo navigoida vai oliko sinulla ongelmia?
- Miten löysit yhteistyön ryhmäsi välillä?
- Voitko mainita yhden opetuksen, jonka olet oppinut tämän kokemuksen kautta?
- Onko jotain, mitä muuttaisit näiden istuntojen jälkeen?
- Huomaatko mitään muutosta alkuperäisessä ymmärryksessäsi ortografisista, aksonometrisista ja isometrisista projektiosta?