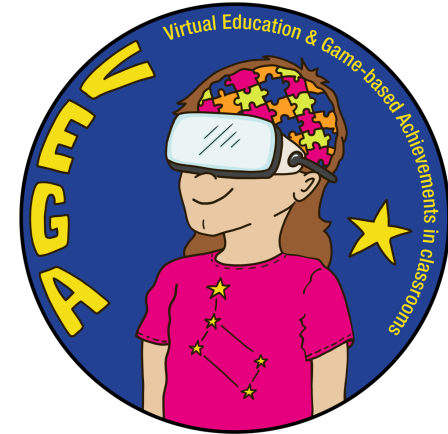




Erasmus+

***Bildkonst: Insikter i konsthistoria och perspektivteckning
– VEGA undervisningssekvens***



Ämne: Att få kunskap om bildkonst och specifikt om konsthistoria genom att "hoppa" in och ut ur olika berömda målningar från renässansen och framåt, samt om perspektivritning genom att virtuellt få besöka en salong för att skapa 3D-former.

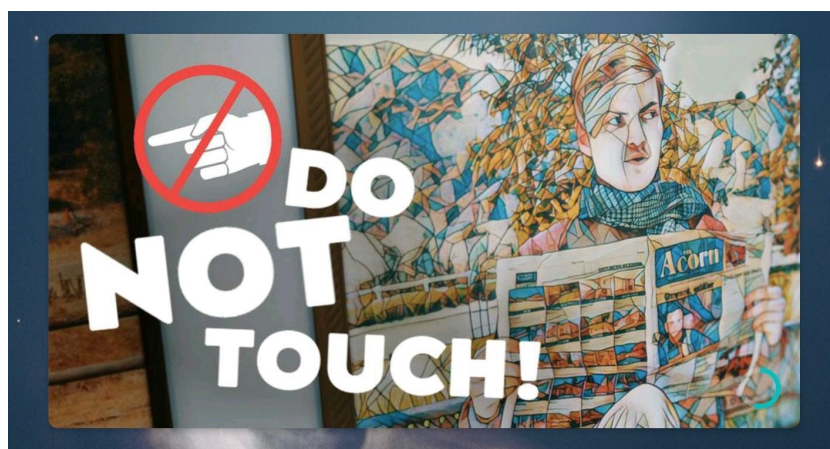
Ämne(n): Bildkonst: konsthistoria (från renässans till 2000-talet) och perspektivritning

Ålder / Åskurs: 16-18 år (2^a och 3^e klass på gymnasiet)

Kort beskrivning av VR-spelet:

1) "Do Not Touch!" on Within:

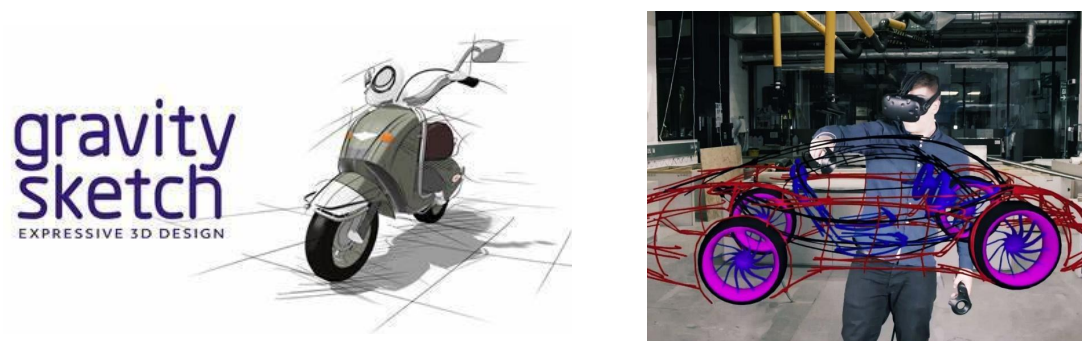
Within-applikationen har skapats för att ge verklighetstroga upplevelser som aktiverar människors fantasi och är tillgänglig för VR-glasögon och mobila enheter (även Google Cardboards). Olika korta klipp presenteras. Klippen har fokus på olika teman, såsom musik, animation, resande upptäckter, konst osv. Ett exempel på ett sådant klipp är "Rör inte!", där huvudpersonen Eric, blir sugen in i en målning som han rör. Det utvecklar sig till en jakt med museivakterna och åskådarna får då uppleva en mängd olika konstverk.



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

2) Gravity Sketch:

Gravity Sketch är en 3D-designplattform som tillåter design av en rad idéer, från frihandsritningskisser till genomarbetade 3D-modeller och perspektivritningar. Detta är en fristående applikation som också kan användas i kombination med Gravity Sketch VR-appen.



(Källor: 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)

Introduktion till undervisningssekvensen:

I sekvensen får eleverna å ena sidan en översikt över de viktigaste konststilarna och konströrelser från renässans till 1900-talet, genom att dyka in i olika målningar i ett förbjudet uppdrag samt få prova på och skapa egen design från 2D till 3D och vice versa.

Lärandemål:

Eleverna ska:

- Placera en konstriktning/period i en historisk tidslinje och veta vad som kännetecknar konstriktningen
- Analysera ett konstverk historiskt
- Vara medveten om betydelsen av den politiska och socioekonomiska bakgrunden för konstens skapande och utveckling
- Utvärdera och jämföra verk från olika tidsepoker, samt identifiera likheter och skillnader
- Analysera innehållet i ett konstverk och beskrivning av dess historiska och strukturella egenskaper genom att använda rätt terminologi
- Känn igen djupet i ett utrymme och perspektivets roll när du ritar det.
- Urskilja de olika delarna av perspektivritning
- Kunna använda ritverktygen
- Kunna tillämpa designsymbolerna och skalorna
- Upptäck de grundläggande principerna för ortografiska, isometriska och sidoprojektioner och kunna applicera dem på deras design
- Känna igen de grundläggande principerna för perspektivritning och tillämpa dem på sin design, både genom geometriska verktyg, såväl som fritt
- Förstå ett tredimensionellt utrymme och tillämpa det på deras design.

Ett urval av lärandemål från den cypriotiska läroplanen:

- Bekantskap med och förståelse av bildkonst genom konsthistorien, såväl genom balanserad, upplevelsebaserad forskning och aktiviteter för att skapa verk;
- Genomförande av forskning och materialinsamling som är relevant för respektive konsttema;
- Interaktion med miljöstimuli och att få idéer från dem;
- Erkännande och användning av kompositionsprinciperna;

- Uttryck av olika idéer och tolkningar relaterade till respektive konsttema (ex. historisk, politisk och social bakgrund; sätt att utnyttja forskningen osv);
- Placering av en konströrelse/period i en historisk tidslinje och kunskap om dess kännetecken och huvudrepresentanter;
- Historisk analys av ett konstverk;
- Träna visuellt uttryck och visuellt tänkande, samt koppling till sig själv och miljön;
- Kunskap om perspektivritning som ett system för visualisering av tredimensionelltarum med tillämpning på ämnen som t ex arkitektur
- Förmåga att skapa geometriska former, volymer och landskap
- Utveckling av färdigheter för att tillämpa lärd teori i praktiken;
- Utveckling av kritiskt tänkande och anpassningsförmåga;
- Utveckling av färdigheter i att använda material, tekniker, medel och resurser;
- Utveckling av eleven som en kritiskt tänkande individ, medveten betraktare/skapare som är bekant med den konstnärliga terminologin och aktivt engagerad i det sociala livet genom konst.

Formativ bedömning

Elevantal och omfattning (uppskattad tid / antal lektioner)

- 15-20 elever (3 elever per grupp)
- 8 x 45 minuter lektioner

Förberedelser (nödvändigt material och uppkopplingar):

1. Smarttelefoner med internetuppkoppling till Within-appen eller enheten som du har laddat ner videoklippen "Rör inte! på"
2. Cardboard VR
3. VR-glasögon med VR-applikationen "Gravity Sketch"
4. Skapa konto på Landing Pad
5. Kontrollera att internet fungerar
6. Samla information, för att introducera ämnet, och tillhörande material (videor, bilder osv.):

- Kännetecken för olika konstperioder och rörelser som presenteras från renässansen till 1900-talet (ex. barock, impressionism, kubism, expressionism,, popkonst osv.)
 - Nyckelpersoner som representerar konstperioder och rörelser från renässansen till 1900-talet
 - Projektioner i perspektivteckning (ortografisk, axonometrisk, isometrisk)
7. Övningsblad om "Rör inte!" video och på projektioner.
 8. Dator och projektor.
 9. Tuschpennor och en whiteboard.

Innan sekvensen börjar (förberedande arbete för läraren):

- Se videoklipppet "Do Not Touch" på Within appen genom VR CardBoard och läs om de olika konstperioder och rörelser som presenteras från renässansen till 1900-talet (ex. barock, impressionism, kubism, expressionism, popkonst osv.)
Föreslaget läsmaterial:
<https://sites.google.com/site/completearthistory/art-progress-from-the-renaissance-through-the-20th-century>
- Efter att ha identifierat majoriteten av målningarna i "Do Not Touch" videon, skapa ett ark med bilderna på målningarna, där det finns information om målningens namn, konstnärens namn och den relevanta konst/historiska eran. Som en övning kan eleverna matcha bilden av tavlan med motsvarande information.
- Välj från Triviaplaza vilka konstfrågesporter du vill genomföra med eleverna i klassen:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>
- Bekanta dig med appen "Gravity Sketch" och lär dig hur man använder kontrollerna;
Se VR-trailern: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Se videon:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Skapa ett konto på landing pad för att spara dina skapelser: <https://landingpad.me/>
- Se till att VR-glasögonen och fjärrkontrollerna är fulladdade
- Gör ett övningsblad på "Do Not Touch" video och skriv ut ett tillräckligt antal kopior av båda övningsbladen för att dela ut till eleverna
- Dela in eleverna i arbetsgrupper (med utrustning; upp till 3) och diskussionsgrupper (upp till 5 personer);

Undervisningssekvensen (antal lektioner):

Del 1 (tre lektioner, 3 x 45 min)

Lektion 1-3

Förberedelser för läraren:

- Se videoklipppet "Do Not Touch" på Within appen genom VR CardBoard och läs om de olika konstperioderna och rörelser från renässansen till 1900-talet (ex. barock, impressionism, kubism, expressionism, popkonst osv.)
Föreslaget läsmaterial (engelska):
<https://sites.google.com/site/completearthhistory/art-progress-from-the-renassansen-till-1900-talet>
- Efter att ha identifierat majoriteten av målningarna i "Do Not Touch!" videon, gör ett ark med bilderna på målningarna och information om namnet på varje målning, namnet på konstnären och den relevanta konst/historiska eran. Som en övning kan eleverna matcha bilden av tavlan med motsvarande information.
- Ta med tuschpennor för skapandet av tankekartan
- Välj från Triviaplaza vilka konstfrågesporter du vill genomföra med eleverna i klassen:
<https://www.triviaplaza.com/miscellaneous-art-quizzes/>

Lektion 1-3:

- Läraren ber eleverna att individuellt se videoklipppet "Do Not Touch" på Within-appen genom VR CardBoard. Efter att alla har sett klippet får eleverna berätta om sitt första intryck.
- Sedan instruerar pedagogen eleverna att sitta i arbetsgrupper om 3. Medan en person tittar på videoklipppet igen och observerar de visade målningarna, är de andra ansvariga att göra anteckningar om:
 - 1) Konstnärens namn
 - 2) Målningens namn

3) Den relevanta konstperioden (Epokens namn och århundrade/decennium).

Eleverna kan turas om medan de tittar på videon igen tills de har identifierat minst 5 konstverk. Efteråt delar läraren ut övningsbladet så att eleverna matchar målningarna med motsvarande information.

- Efter detta frågar läraren eleverna vad de vet om de berömda målningarna och konstperioderna som visas i videoklippet. En 30 minuters diskussion hålls om detta och pedagogen för anteckningar i form av ett ordmoln (offline).

Frågor som pedagogen kan ställa till eleverna:

1. Vilka målningar kunde du identifiera i videon?
 2. Vilka är de huvudsakliga kännetecknen för de konstepoker som identifieras i videon?
 3. Vilka historiska, sociala och politiska händelser påverkade konsten under dessa perioder?
 4. Är du bekant med andra konstverk (inte målningar) från dessa konstepoker?
- För att befästa de erhållna kunskaperna kan läraren hålla frågesporter om olika konstperioder och rörelser från renässansen till 1900-talet med hjälp av Triviaplazas webbplats.
 - Som övning inför nästa undervisningsdel ska eleverna hämta inspiration från en av målningarna i videon och använda dess metodik för att skapa en egen tavla med samtida betydelse. Inspiration för arbetet kan hämtas från skolmiljön, aktuella sociopolitiska eller historiska händelser. Arbetet kommer att presenteras i slutet av undervisningsdelen.

Sammanfattning och utvärdering med eleverna efter första delen:

- Hur går uppdraget och samarbetet?
- Förstår alla uppdraget och vet vad de ska göra?

- Hur kände du när du såg "Do Not Touch!" videon?
- Vad tänker du på nu när du hör ordet konsthistoria?
- Fick alla elever möjlighet att se videon och ta del av aktiviteterna?

Del 2 (tre lektioner, 3 x 45 min)

Lektion 4-8:

Förberedelser för läraren:

- Be eleverna att registrera sig på [Landing Pad](#), innan lektionen, för att deras design ska kunna sparas.
- Ta med VR-glasögonen och kontrollera att de är laddade.
- Sänd VR-glasögonen till en dator och projektorn ifall det inte finns tillräckligt med VR-glasögon för alla grupper.
- Bekanta dig med appen "Gravity Sketch" och lär dig hur man använder kontrollerna;
Se VR-trailern: <https://www.youtube.com/watch?v=0aoUlwZxzow>
Se videon:
<https://www.youtube.com/watch?v=FPA1YZI4m0I&list=PLdcetkoP2x8Q8U71Zm92zhUJLYV0k3nbH&index=14>
- Ha trailern för Gravity Sketch-appen tillgänglig för visning.
- Skriv ut ett tillräckligt antal kopior av övningsbladet om projektioner att dela ut till eleverna.

Lektion 4-8:

- Läraren introducerar för eleverna perspektivlagarna och olika avbildningsmetoder och användningen av olika skalor. Eleverna kan i slutet av denna lektion få träna på de olika avbildningsmetoderna.
- Under de följande två lektioner får eleverna undervisning om de tre typer av projektioner som används i perspektivritning, nämligen den ortografiska, den axonometriska och de isometriska projektionerna (ex. vad var och en är, vilket syfte de tjänar osv.).
- För att öva på dessa projektioner kommer eleverna att få använda Gravity Sketch VR-applikationen. Som ett första steg kan läraren presentera trailern för appen och kontrollera att alla elever har registrerat sig på Landing Pad. Sedan kan läraren visa videon om hur man använder VR-kontrollerna i Gravity Sketch-appen.
- Sedan, i grupper om 3, kommer eleverna att få arbeta med övningsbladet om projektioner, genom att arbeta i turordning med VR-headseten och det analoga materialet. Den tredje personen i gruppen kan hjälpa eleven att använda Gravity Sketch med att ange måtten.
- Efter att varje grupp har gjort minst 2 exempel av varje övning både digitalt och analogt skickar eleverna sina designertill läraren via Landing Pad och lämnar in övningsbladen för utvärdering.
- Lektionen avslutas med utvärderingsfrågorna.

Sammanfattning och utvärdering med eleverna:

- Vad tyckte du om Gravity Sketch VR-appen? Vad gillade du mest och vad minst?
- Var VR-appen lätt att använda eller stötte du på några problem?
- Hur upplevde du samarbetet i din grupp?
- Kan du nämna något som du har lärt dig genom denna undervisningssekvens?
- Finns det något du skulle vilja förändra i undervisningssekvensen??
- Ser du någon förändring i din initiala förståelse av ortografiska, axonometriska och isometriska projektioner?