



## ***Tworzenie logo marki za pomocą narzędzia Tilt Brush - Scenariusz zajęć VEGA***

**Temat:** Stworzenie logo marki dla fikcyjnej firmy za pomocą Tilt Brush

**Przedmiot(y):** Sztuka i wiedza o społeczeństwie

**Wiek / klasa:** 12+ / klasa 6+

### **Wprowadzenie do scenariusza**

W tym zadaniu uczniowie pracują w małych grupach nad pomysłami na własną firmę i tworzą markę wraz z logo. Pracują z rysunkami 2D i 3D oraz projektują. Uczniowie uczą się, jak przejść od pomysłu na biznes do stworzenia marki, stworzenia logo i ćwiczą współpracę. W programie Tilt Brush wykorzystują swój dwuwymiarowy szkic i tworzą logo w trzech wymiarach. Tilt Brush to aplikacja VR do malowania 3D. Uczniowie mają okazję nauczyć się, jak korzystać z gogli VR w programie o nieograniczonych możliwościach, a także stworzyć logo, biorąc pod uwagę wiedzę o cechach dobrego logo. Na koniec dzielą się rezultatami swojej pracy z innymi uczniami w klasie. Zadanie to można łatwo dostosować do potrzeb wszystkich uczniów.

### **Krótki opis gry VR w tym scenariuszu:**

Tilt Brush to narzędzie do rysowania i malowania w VR. Umożliwia ono dostęp do niezliczonych narzędzi i pędzli, dzięki którym można tworzyć przestrzenne projekty w rzeczywistości wirtualnej.

## **Efekty uczenia się:**

Uczeń potrafi:

- Zrozumieć, jak ważne jest logo dla firmy. Musi ono wywierać silne pierwsze wrażenie i odróżniać się od konkurencji.
- Dowiedzieć się, jak kolor jest potężnym narzędziem komunikacji, jak kolory wpływają na użytkownika i jak kombinacje kolorów wpływają na siebie nawzajem, na przykład poprzez użycie różnych kolorów dla różnych znaczeń.
- Zdobyć wiedzę o tym, jak ważna jest kompozycja i równowaga wizualna, aby przyciągnąć uwagę widza.
- Zaplanować i narysować logo dwuwymiarowe.
- Sprawić, by dwuwymiarowe logo stało się trójwymiarowe. Tilt Brush umożliwia uczniom rysowanie w przestrzeni trójwymiarowej.
- Nauczyć się podstaw malowania za pomocą Tilt Brush.
- Zaprezentować pracę kolegom z klasy.

## **Wybór efektów uczenia się z fińskiej podstawy programowej**

- M1 zachęcanie ucznia do obserwowania sztuki, otoczenia i innych elementów kultury wizualnej za pomocą różnych zmysłów i przy użyciu różnych obrazów
- M2 zachęcanie ucznia do omawiania swoich obserwacji i przemyśleń oraz umotywowania swoich opinii
- M3 inspirowanie ucznia do wyrażania swoich spostrzeżeń i myśli za pomocą obrazu i innych sposobów ekspresji
- M4 ułatwienie uczniowi korzystania z różnorodnych materiałów, technik i środków wyrazu oraz do ćwiczenia umiejętności tworzenia obrazów
- M5 ułatwienie uczniowi celowego rozwijania swoich umiejętności plastycznych samodzielnie i wspólnie z innymi
- M6 ułatwienie uczniowi zapoznania się z różnymi formami komunikacji wizualnej oraz do stosowania różnych form ekspresji wizualnej
- M7 zachęcanie ucznia do obserwowania obrazów z różnych perspektyw i w różnych kontekstach oraz do zastanowienia się nad związkiem między faktem a fikcją
- Uczeń powinien mieć możliwość zdobycia wiedzy i umiejętności projektowania zarówno w dwu-, jak i trójwymiarowej przestrzeni.
- Uczeń powinien opanować podstawy teorii koloru.

- Uczeń powinien uświadomić sobie znaczenie mediów w społeczeństwie; jak można wpływać na obrazy w różnych mediach i być pod ich wpływem.
- Współpracować z innymi w dążeniu do celu.

**Liczba uczniów: Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji):**

- 20 uczniów (3 uczniów w każdej grupie)
- lekcje po 45 minut każda

**Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):**

- Komputery z połączeniem internetowym
- Zestaw słuchawkowy VR z aplikacją Tilt Brush
- Sprawny Internet
- Informacje o tematyce, która ma być przekazana uczniom (filmy, zdjęcia itp.)

**Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):**

- Wyszukaj i zbierz informacje i materiały dotyczące tematu (różne zdjęcia logo, fakty na temat analizy logo itp.)
- Przygotuj i zbierz wszystkie rzeczy potrzebne do realizacji scenariusza
- Dowiedz się, jak działają podstawowe funkcje Tilt Brush
- Obejrzyj wideo [Podstawy obsługi narzędzia Tilt Brush dla Oculus Quest! Film instruktażowy krok po kroku](#)
- Utwórz zadanie w Google Classroom z opisem projektu
- Podziel uczniów na grupy składające się maksymalnie z trzech osób

## Główna część scenariusza (liczba lekcji):

### Część pierwsza (dwie lekcje, 2 x 45 minut)

#### Lekcja 1 i 2

- Nauczyciel przedstawia i wyjaśnia uczniom zadanie
- Co to jest logo? Dyskusja (na podstawie wiedzy uczniów) i dyskusja dydaktyczna
  - Logo:*
    - jest symbolem, znakiem lub godłem
    - jest używany do przekazania zwięzłej wiadomości
    - ma zazwyczaj formę graficzną i jest zaprojektowany tak, aby był łatwo rozpoznawalny
    - jest narzędziem budowania tożsamości firmy jako części marki w celu generowania pozytywnych myśli i odczuć na temat firmy
    - **musi być prosty, oryginalny i zapadać w pamięć, aby wywrzeć jak największy wpływ.**
- Nauczyciel pokazuje przykład
- Co sprawia, że logo jest dobre? Dyskusja (w oparciu o wiedzę uczniów) i nauczanie
  - Dobre logo:*
    - jest interesujące i ma ładne połączenie kształtów i kolorów
    - jest proste
    - opisuje firmę w prosty sposób.
    - może być oparte na kroju pisma lub ikonie
    - używa kolorów, które wyrażają znaczenie i pasują do charakteru firmy
    - (**żółty** - optymizm/ciepło, **pomarańczowy** - przyjazny/pogodny, **czerwony** - podniecenie/młodość, **fioletowy** - kreatywność/mądrość,
    - niebieski** - zaufanie/siła, **zielony** - spokój/zdrowie, **szary** - równowaga/spokój
    - jest skierowane do mas
    - używa abstrakcyjnych obrazów

- Nauczyciel pokazuje przykłady.
- Uczniowie (w grupach trzyosobowych) wyszukują, opisują i analizują logotypy w Internecie.
- Zadanie:
  - Wyszukaj w Internecie dwa logotypy, opisz je i przeanalizuj.
    - ★ Przyjrzyj się logo i zapisz cechy, które możesz zaobserwować
    - ★ Wyjaśnij, jaki wpływ na obserwatora ma dana cecha logo.
    - ★ Zaprezentuj jedno z wybranych przez siebie logo kolegom z klasy.
  
- The teacher shows a few different business logos/ icons and analyzes them.  
(If you want to read more: <https://bizfluent.com/how-8420202-analyze-logos.html>)
  
- Zadanie dla uczniów:
  - ★ Stwórz logo - ikonę (bez kroju pisma) dla firmy, dla której została stworzona grupa lub też uczeń tworzy własną fikcyjną firmę i wymyśla dla niej nazwę.
  - ★ Przekaż konkretną informację, zachowując prostotę, zwrócić się do właściwej grupy odbiorców, użyj kolorów, które wyrażają znaczenie.
  - ★ Jako osoby indywidualne naszkicujcie przez 5 minut jak najwięcej pomysłów (bez omówienia).
  - ★ Zróbcie burzę mózgów jako grupa przez 5 minut.
  - ★ Poszczególne osoby szkicują i poprawiają pomysły (bez omówienia) przez 5 minut.
  - ★ Podzielcie się poprawionymi pomysłami i współpracujcie w celu stworzenia ostatecznej wersji.
  - ★ Narysujcie ostateczną wersję, we właściwych kolorach, w dużym formacie.

### **Dyskusja z uczniami po dwóch pierwszych lekcjach**

- Jaka jest nazwa Twojej firmy?
- W jaki sposób Twoje logo wykorzystuje grafikę?
- W jaki sposób kolory wyrażają znaczenie?
- Jak przebiega współpraca?
- Czy miałeś wystarczająco dużo czasu na pracę nad projektem w ramach tych dwóch lekcji?

## **Część druga (dwie lekcje, 2 x 45 min)**

### **Przygotowanie nauczyciela:**

- Przynieś zestaw VR i sprawdź, czy jest naładowany.
- Podłączyć zestaw VR do komputera i projektora.

### **Lekcje 3 & 4**

- Przedstawienie zestawu VR i wyjaśnienie, czym jest program do rysowania 3D Tilt Brush.
- Uczniowie zapoznają się z działaniem gogli VR i kontrolerów.
- Oglądają film o tym, jak działają kontrolery w programie [Tilt Brush Nauczanie Tilt Brush: Kontrolery](#) - YouTube (9:58)
- Pozwól uczniom po kolei wypróbować funkcje kontrolerów (Przenieś VR na komputery, aby inni uczniowie mogli to obserwować).
- Kiedy uczniowie zorientują się, jak działają podstawowe funkcje, zaczynają po kolei rysować zaplanowane przez siebie logo. Gdy jeden uczeń rysuje, pozostali śledzą jego pracę na komputerze.
- Podczas pracy uczniowie poznają wiele funkcji, a nauczyciel prowadzi ich przez cały czas pracy.
- Gdy logo jest gotowe, uczniowie pobierają je.

### **Dyskusja z uczniami po lekcji trzeciej i czwartej**

- Jak przebiega realizacja zadania?
- Ile jeszcze czasu potrzebujecie, aby ukończyć logo?
- Jak przebiega współpraca?
- Czy macie pytania dotyczące funkcji lub problemów z działaniem Tilt Brush?

### **Część 3 (dwie lekcje, 2 x 45 min)**

#### **Przygotowanie nauczyciela:**

- Zapewnij dostęp do sieci, komputera i projektora w celu przeprowadzenia prezentacji.
- Przygotuj listę zadań do oceny pracy uczniów. (Nauczyciel ocenia: Uczestnictwo uczniów i ich umiejętność współpracy, pomysł na logo firmy, projekt logo, zarówno tego wykonanego na plakacie, jak i tego wykonanego w programie Tilt Brush oraz prezentacja)
- Przygotuj ankietę ewaluacyjną dla uczniów w Google Forms.

#### **Lekcje 5 & 6**

- Jeśli nauczyciel otrzymał pytania od uczniów na dwóch wcześniejszych lekcjach, lekcja rozpoczyna się od ich wyjaśnienia lub omówienia.
- Uczniowie przygotowują prezentację zadania lub kontynuują rysowanie logo w Tilt Brush, jeśli nie są jeszcze gotowi.

#### **W prezentacji należy podać:**

- Ideę/przeznaczenie działalności i nazwę
- Prezentację logo 2D, narysowanego na plakacie
- Uczniowie mają za zadanie wyjaśnić: w jaki sposób logo wykorzystuje grafikę, jak kolory wyrażają znaczenie, jak dobrze ich zdaniem logo symbolizuje nazwę i cel działalności firmy.
- Prezentacja logo 3D wykonanego w programie Tilt Brush (jak wyglądałoby ono w mediach społecznościowych lub na stronie internetowej).
- Jak dobrze grupa pracowała jako zespół?
- Uczniowie oceniają zadanie, produkt, swoją pracę i współpracę w grupie w ankiecie ewaluacyjnej w Google Forms.

**Ocena/kryteria:**

Klasy 5 - 10	5	6	7	8	9	10
Aktywność i zaangażowanie	Uczeń miał problemy z wykonaniem tego zadania. Uczeń nie wykazuje oznak zaangażowania.	Uczeń tylko sporadycznie wykazywał zainteresowanie pracą i miał trudności ze znalezieniem motywacji.	Uczeń w większości przypadków wykazuje zainteresowanie zadaniem.	Uczeń wykazał zainteresowanie zadaniem i zaangażowanie w jego realizację.	Uczeń wykazał się dużym zainteresowaniem i zaangażowaniem w wykonanie zadania.	Uczeń wykazał się dużym zainteresowaniem, odpowiedzialnością i zaangażowaniem w wykonanie zadania.
Ogólny obraz pracy po jej zakończeniu.	Uczeń opuszcza kilka części zadania i nie bierze w nich udziału.	Uczeń ma braki w kilku elementach zadania i w uczestnictwie w zajęciach.	Uczeń nie wykonuje części zadań i nie bierze udziału w zajęciach.	Uczeń uczestniczył w zajęciach i wykonał wszystkie zadania.	Uczeń wykonał wszystkie zadania i widać, że włożył wysiłek, aby uczestniczyć we wszystkich częściach.	Uczeń uczestniczył i wykonał wszystkie zadania w sposób wzorowy i widać, że przerobił treści.



Tworzenie logo 2D	Uczeń nie wnosił żadnych propozycji rysunkowych i w ogóle nie brał udziału w weryfikacji pomysłów.	Uczeń miał problemy z narysowaniem propozycji logo firmy. Uczeń nie rozumiał, że logo musi w prosty sposób opisywać firmę, ani nie rozumiał zastosowania i znaczenia kolorów. Uczeń nie był w pełni zaangażowany w weryfikację pomysłów grupy oraz w tworzenie ostatecznej wersji.	Uczeń uwzględnił podstawowe informacje o tym, jak powinno wyglądać dobre logo, ale zabrakło mu kilku ważnych elementów. Uczeń był częściowo zaangażowany w weryfikację pomysłów grupy oraz w tworzenie ostatecznej wersji.	Uczeń wykazał się zrozumieniem, czym charakteryzuje się dobre logo, i przedstawił dobre propozycje. Brał udział w modyfikowaniu pomysłów i tworzeniu ostatecznej wersji.	Propozycje logo firmy były kompletne. Uczeń był bardzo zaangażowany w weryfikację pomysłów grupy oraz w tworzenie ostatecznej wersji.	Propozycje rysunków logo marki zawierały wszystkie wymagane elementy i świadczyły o tym, że uczeń opanował temat. Uczeń odgrywał ważną rolę w poprawianiu i tworzeniu ostatecznej wersji.
Wykazanie się odpowiedzialnością za wykonanie pracy. Umiejętność współpracy.	Uczeń nie wykazał się odpowiedzialnością i miał trudności ze współpracą w	Uczeń miał pewne trudności z przyjęciem odpowiedzialności, współpracą w grupie i	Uczeń wziął na siebie pewną odpowiedzialność i dobrze współpracował z grupą.	Uczeń wykazał się odpowiedzialnością i w większości dobrą	Uczeń wykazał się odpowiedzialnością i umiejętnością współpracy.	Uczeń wykazał się dużą odpowiedzialnością i doskonałą umiejętnością współpracy.

	grupie. Uczeń nie słuchał swoich kolegów z klasy.	słuchaniem kolegów.		umiejętnością współpracy.		Uczeń podjął wysiłek, aby pomóc swojej grupie w dalszej części zadania.
Umiejętności	Uczeń wykazuje oczywiste braki w zrozumieniu przedmiotu.	Uczeń wykazał pewne braki w zrozumieniu przedmiotu.	Uczeń wykazał się pewnym zrozumieniem i pewną wyuczoną wiedzą na dany temat.	Uczeń wykazał się dobrym zrozumieniem i przyswoił najważniejsze treści z danego przedmiotu.	Uczeń wykazał się doskonałym zrozumieniem i przyswoił najważniejsze treści z danego przedmiotu, ale brakuje mu pewnej wiedzy.	Uczeń wykazał się doskonałym zrozumieniem i w pełni opanował omawiane treści.
Część VR i korzystanie z aplikacji	Uczeń ma wyraźne trudności ze zrozumieniem działania aplikacji Tilt Brush i w ogóle nie wykonuje poleceń nauczyciela. Nie jest w stanie przekształcić	Uczeń miał pewne trudności ze zrozumieniem, jak działa aplikacja Tilt Brush. Starał się postępować zgodnie z instrukcjami, ale nie potrafił utrzymać	Uczeń rozumiał główne cechy działania aplikacji Tilt Brush. Przeważnie postępował zgodnie z instrukcjami, ale czasami brakowało mu wytrwałości.	Uczeń dobrze rozumiał, jak działa aplikacja Tilt Brush. Zawsze postępował zgodnie z instrukcjami nauczyciela i przyczynił się do stworzenia logo 2D w 3D.	Uczeń doskonale rozumiał, jak działa aplikacja Tilt Brush. Zawsze postępował zgodnie z instrukcjami nauczyciela. Ważną częścią zadania było	Uczeń opanował postępowanie się aplikacją Tilt Brush. Zawsze stosował się do poleceń nauczyciela i pomagał kolegom z klasy. Polecenie wykonania

	logo 2D w 3D. Wykazuje brak zainteresowania i nieuważnie korzysta z potrzebnych urządzeń.	zainteresowania przez cały czas. Próbował, ale nie potrafił przekształcić logo 2D w 3D. Uczeń był czasami nieuważny w korzystaniu z potrzebnego sprzętu.	Potrafił wykonać części zadania, aby przekształcić logo 2D w 3D. Zazwyczaj ostrożnie obchodził się z urządzeniami.	Zachowywał ostrożność przy posługiwaniu się sprzętem.	przekształcenie logo 2D w 3D. Bardzo ostrożnie posługiwał się technologią.	zadania polegającego na przekształceniu logo 2D w 3D. Zawsze ostrożnie posługiwał się technologią.
--	---	--	--	---	--	--