



Street Art - scenariusz zajęć dydaktycznych VEGA

Temat: W ramach przedmiotu Visual Arts, w tym scenariuszu uczniowie będą pracować z dwoma platformami cyfrowymi: Canva i ArtSteps. Poprzez wystawienie własnych prac obok tych z domeny publicznej, uczniowie współpracują z innymi w obrębie danej dziedziny lub sektora. Uczniowie są odpowiedzialni za narrację z wystawy: poprzez opisywanie przedmiotów i oprowadzanie, uczniowie nie tylko angażują się w wiedzę historyczną i polityczną, którą zdobyli podczas zajęć i badań, ale także rozwijają ją, aby włączyć swój głos i osobisty akcent. Łącząc te dwa programy, uczniowie spersonalizują swoją naukę, pogłębiają swoją krytyczną analizę oraz rozwijają kreatywność.

Przedmiot(y): Sztuki wizualne, Historia sztuki

Wiek / klasa: 17-18 lat (3 klasa liceum)

Krótki opis gry w tym scenariuszu:

W tym scenariuszu uczniowie będą wykorzystywać dwie platformy cyfrowe: [Canva](#) i [ArtSteps](#). Canva to darmowa platforma do projektowania graficznego online, która może być używana na wszystkich urządzeniach, w tym na komputerze stacjonarnym, laptopie, iPadzie i telefonie. Została zaprojektowana tak, aby była przyjazna i dostępna dla wszystkich poziomów użytkowników. Platforma ta rozwija umiejętności cyfrowe uczniów, ułatwia im naukę i promuje kreatywność.

ArtSteps jest narzędziem do tworzenia wirtualnych ekspozycji osobistych i publicznych dzieł sztuki wybranych przez użytkownika.



artsteps

Wprowadzenie do scenariusza:

W ramach tego kursu uczniowie zapoznają się ze sztuką uliczną, kulturą otaczającą ten rodzaj sztuki, wybitnymi artystami działającymi w tym sektorze, w tym Keithem Haringiem, Banksym i Basquiatem, a także z dyskusją na temat konsekwencji tworzenia kontrowersyjnych dzieł sztuki. Uczniowie zapoznają się z historią tego ruchu, aby uczestniczyć w dyskusji na temat siły sztuki. Innym tematem, który się pojawi, będzie użycie różnych symboli i słów z natarczywymi przesłaniami, podsycanymi przez polityczny lub społeczny protest. Bazując na wiedzy zdobytej na poprzednich lekcjach, uczniowie stworzą swoje przykłady street artu za pomocą programu *Canva* i zaprezentują je w kontekście podobnych prac aktywnych artystów demonstrujących na rzecz podobnych spraw za pomocą programu *Art Steps*. W ten sposób uczniowie spersonalizują swoją naukę i zademonstrują środowiskowe, polityczne i społeczne znaczenie tego gatunku w swoim środowisku.

Efekty kształcenia:

Uczniowie:

- rozwiną krytyczną świadomość tego, jak obraz może być potężnym narzędziem dla określonego celu lub programu
- będą potrafili omówić różnice między wandalizmem a sztuką uliczną
- będą potrafili umiejscowić ruch/okres street artu na osi czasu historycznego oraz rozpoznać jego cechy i głównych przedstawicieli
- będą potrafili analizować historycznie i strukturalnie dzieła sztuki, używając właściwej terminologii
- będą świadomi znaczenia politycznego i społeczno-gospodarczego tła twórczości artystycznej
- będą potrafili zaprezentować zdobytą wiedzę praktycznie, tworząc swój przykład cyfrowego street artu

Wybór efektów kształcenia z cypryjskiego programu nauczania:

- poznanie i zrozumienie sztuk wizualnych poprzez historię sztuki, jak również poprzez zrównoważone, doświadczalne badania i działania związane z tworzeniem dzieł
- badania i gromadzenie materiałów związanych z daną tematyką sztuki
- interakcja z bodźcami środowiskowymi i czerpanie z nich pomysłów
- rozpoznawanie i wykorzystywanie zasad kompozycji
- wyrażanie różnych idei i interpretacji związanych z poszczególnymi tematami sztuki (np. tło historyczne, polityczne i społeczne; sposoby wykorzystania badań itp.)
- umiejscowienie ruchu/okresu artystycznego na osi czasu oraz rozpoznanie jego cech charakterystycznych i głównych przedstawicieli
- analiza historyczna dzieł sztuki
- kultywowanie ekspresji wizualnej i myślenia wizualnego w relacji z samym sobą i otoczeniem
- rozwój umiejętności zastosowania poznanej teorii w praktyce
- rozwój umiejętności krytycznego myślenia i adaptacji

- rozwój umiejętności wykorzystania materiałów, technik, środków i zasobów
- rozwijanie ucznia jako krytycznie myślącej jednostki, świadomego widza/twórcy, który zna terminologię artystyczną i aktywnie angażuje się w życie społeczne poprzez sztukę

Ocena formatywna

Liczba uczniów: 20-25 uczniów (4-5 uczniów w grupie)

Czas trwania: 5 lekcji po 40-45 min

Wymagania wstępne:

- Komputery/laptopy z silnym połączeniem internetowym (najlepiej jeden komputer na ucznia lub co najmniej jeden na grupę)
- Rejestracja w *Canva* (www.canva.com)
- Rejestracja w *ArtSteps* (<https://www.artsteps.com>)
- Zeszyty i długopisy/ołówki
- Tablica interaktywna (jeśli nauczyciel nie ma dostępu do tablicy, może zastąpić tę opcję udostępniając treści na ekranie swojego laptopa)
- Zwykła tablica

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji.
- Upewnij się, że komputery, z których będą korzystać uczniowie, są sprawne i mają dostęp do internetu.
- Upewnij się, że *Canva* i *ArtSteps* działają na wszystkich komputerach.
- Omów materiał z zakresu teorii i historii sztuki z lekcji.
- Stwórz prezentację z przykładami lokalnej sztuki ulicznej, jak również przykładami Banksy'ego, Basquiata, Keitha Haringa i plakatów politycznych
- Przejrzyj zasoby ułatwiające korzystanie z *Canva* i *ArtSteps*:

- Canva: https://www.youtube.com/watch?v=KmNgnM_RGYg
- ArtSteps: <https://youtu.be/B1GtoRmW4xo>
- Utwórz konta dla grup uczniów na ArtSteps (4-5 w zależności od liczebności grup). Wydrukuj dane uwierzytelniające do logowania dla każdej grupy uczniów.

Główna część scenariusza:

Część pierwsza (3 lekcje po 40-45 minut)

Lekcja 1-3:

Przygotowania:

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji.
- Upewnij się, że komputery działają i mają dostęp do Internetu.
- Omów materiał z zakresu teorii i historii sztuki z lekcji.
- Stwórz prezentację z przykładami lokalnego street artu, a także przykładami Banksy'ego, Christo, Basquiata, Keitha Haringa, Plakatów Politycznych.

Sesje edukacyjne:

- Nauczyciel rozpoczyna zajęcia od pokazu slajdów. Pierwszy obraz prezentacji to przykład dzieła sztuki Banksy'ego: "Czy to jest sztuka?" (Tak - dlaczego? Nie - dlaczego?). Nauczyciel prosi uczniów o przeprowadzenie burzy mózgów, dlaczego sztuka jest publiczna lub prywatna. Nauczyciel stawia pytanie: jakie rodzaje sztuki są publiczne (rzeźba, sztuka na dużą skalę, np. murale, reklamy, graffiti)? Nauczyciel pokazuje zasób "Historie z całego świata" w "Google Arts and Culture: Street Art", aby zaprezentować sztukę uliczną z całego świata: <https://streetart.withgoogle.com/en-gb/world-collection>
- Nauczyciel omawia krótką historię ruchu street artu, korzystając z poniższego źródła: <https://artsandculture.google.com/entity/street-art/m07vwy6?hl=en-GB&categoryid=art-movement>

- Nauczyciel odtwarza ten film obok powyższego zasobu (z greckimi napisami): <https://youtu.be/4GNoUYZhrT0>
- Następnie pokazuje prace Basquiata i Keitha Haringa z metra oraz sztukę partyzancką Banksy'ego. Pytania, które należy zadać: co mogło wpłynąć na tych artystów; jak myślisz, dlaczego zdecydowali się stworzyć dzieło w taki sposób, w jaki to zrobili; jakie przesłanie społeczno-polityczne jest dominujące w pracy?
- Wychowawca dzieli klasę na trzy grupy. Każdej grupie zostaje przydzielony jeden artysta: Banksy, Basquiat lub Keith Haring. Uczniowie mają za zadanie zbadać historyczny i społeczny kontekst każdego artysty, jak również jego biografię i główne dzieła oraz stworzyć prezentację opartą na swoich ustaleniach. Nauczyciel zachęca uczniów do korzystania z zasobów Google Arts and Culture, które można znaleźć pod poniższym linkiem: <https://streetart.withgoogle.com/en-gb/>
- Każda grupa będzie miała możliwość zaprezentowania swojej pracy na koniec zajęć.

Debriefing:

- Jakie było Wasze pierwsze wrażenie na temat street artu?
- Czy uważacie street art za "prawdziwą sztukę"? Dlaczego lub dlaczego nie?
- Jak wykorzystaliście Google Arts and Culture do zdobycia informacji? Czy było/jest tam wystarczająco dużo informacji o danym artyście?
- Jak pracowało się Wam w grupie nad badaniem artysty? Czy napotkaliście jakieś wyzwania? Jeśli tak, to jak je pokonaliście?

Zadanie domowe

- Nauczyciel prosi uczniów o przyniesienie zdjęć/obrazów sztuki ulicznej z ich lokalnych społeczności wraz z notatką dotyczącą lokalizacji dzieła, artystów i informacji o nich, jeśli są dostępne, a także komentarzem ucznia na temat dzieła. Zdjęcie może być w formie cyfrowej lub drukowanej.

Część druga (3 lekcje po 40-45 minut):

Lekcje 4-6:

Przygotowania:

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji.
- Upewnij się, że komputery, z których będą korzystać uczniowie są sprawne i mają dostęp do internetu.
- Upewnij się, że *Canva* i *ArtSteps* działają na wszystkich komputerach.
- Przejrzyj zasoby wspomagające korzystanie z *Canva* i *ArtSteps*:
 - Canva: https://www.youtube.com/watch?v=KmNgnM_RGYg
 - ArtSteps: <https://youtu.be/B1GtoRmW4xo>
- Utwórz konta dla grup uczniów na ArtSteps (4-5 w zależności od liczebności grup). Wydrukuj dane uwierzytelniające do logowania dla każdej grupy uczniów.

Sesje edukacyjne:

- Nauczyciel dokonuje przeglądu materiału z poprzednich lekcji.
- Nauczyciel zaprasza uczniów na ochotnika do podzielenia się sztuką uliczną, którą znaleźli w swojej lokalnej społeczności. Pytania, które należy zadać podczas tych sesji to: jaką stylistyczną praxis stosuje artysta, jakie przesłanie próbuje przekazać, czy obraz/ przesłanie jest skuteczne, czy opisałbyś obraz jako mocny i dlaczego/ dlaczego nie?
- Nauczyciel dzieli klasę na grupy. W swoich grupach uczniowie tworzą listę problemów politycznych i społecznych, które są dziś dominujące w kontekście lokalnym i na całym świecie. Mogą to być np. kryzys klimatyczny, rozmowy pokojowe, kryzys migracyjny itp.
- Po zakończeniu dyskusji uczniowie proszeni są o podzielenie się swoimi spostrzeżeniami. Nauczyciel zapisuje każde ustalenie na tablicy.
- Nauczyciel prosi każdą z grup o wybranie sprawy, która ich pasjonuje. Ich zadaniem jest stworzyć cyfrowe dzieło sztuki ulicznej oparte na tym zagadnieniu. Zanim jednak to zrobią, są zachęceni do zapoznania się z pracami artystów ulicznych, którzy również są pasjonatami tego zagadnienia. Uczniowie zapisują swoje ulubione zdjęcia dzieł sztuki z wybranego obszaru wraz z krótkimi biografiami/opisami każdego dzieła. W sumie można zebrać 5 prac.

- Po przeprowadzeniu tych badań, nauczyciel zapoznaje uczniów z internetową platformą projektową: Canva. Pomocnym źródłem, aby uczniowie zaczęli, jest następujący film: https://www.youtube.com/watch?v=KmNgnM_RGYg
- Następnie nauczyciel prosi każdego ucznia (lub grupę w zależności od dostępności komputerów) o stworzenie swojego przykładu street artu na *Canvie* w oparciu o zagadnienie, które wybrali jako grupa.
- Kiedy uczniowie stworzą już swoje prace, nauczyciel wprowadza ich do programu *ArtSteps*, gdzie każda grupa stworzy internetową galerię swoich prac (<https://www.artsteps.com/>). Pomocne źródło można znaleźć w poniższym linku: <https://youtu.be/B1GtoRmW4xo>
- Nauczyciel daje każdej grupie czas na stworzenie swojej galerii internetowej i przesłanie do niej swoich prac. Kolekcja powinna zawierać 5 prac, które zapisali wcześniej w swoich badaniach nad sztuką uliczną, która dotyczy interesującego ich zagadnienia, prace streetartowe każdego z członków ich grupy oraz opisy każdej pracy, którą zamieszczają, w tym prace uczniów z ich grupy.

Debriefing:

- Jakie są Wasze wrażenia z użytkowania *Canvy*? Jak wyglądał proces dostosowywania i uczenia się?
- Jakie są Wasze wrażenia z użytkowania *StreetArt*? Jak wyglądał proces dostosowywania i uczenia się?
- Jakie są zalety i wady wykorzystania galerii cyfrowej do prezentacji dzieł sztuki, zwłaszcza street artu?

Część trzecia (1 lekcja 40-45 minut):

Lekcja 7:

Przygotowania:

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji.
- Upewnij się, że komputery, z których będą korzystać uczniowie są sprawne i mają dostęp do internetu.
- Upewnij się, że *Canva* i *ArtSteps* działają na wszystkich komputerach.

Sesja edukacyjna:

- Nauczyciel prosi każdą grupę o zaprezentowanie swojej galerii podczas spaceru na stronie internetowej Art Steps. Na koniec każdej wycieczki nauczyciel zachęca innych uczniów do zadawania pytań i komentowania prac, ich przesłania i problemu, z którym uczniowie się zmierzili.
- Na zakończenie zajęć nauczyciel dokonuje przeglądu materiału z poprzednich lekcji.

Debriefing:

- Jak się czujesz prezentując swoje prace? Indywidualnie i jako grupa?
- Czy uważasz, że galeria to przydatne narzędzie do prezentacji street artu? Dlaczego lub dlaczego nie?
- Autorefleksja: czy przekaz Twojej pracy ulicznej był skuteczny w przekazywaniu zamierzonego przez Ciebie znaczenia? Jak zmieniłbyś/abyś dzieło, aby lepiej odpowiadało przesłaniu/odbiorcom?
- Czy uważasz *ArtSteps* za przydatną/efektywną platformę? Czy napotkałeś jakieś trudności w korzystaniu z jej interfejsu?

Ocena podsumowująca:

- Nauczyciel jest odpowiedzialny za stworzenie Oceny Sumatywnej związanej z materiałem poruszonym w ostatnich 7 sesjach.