

Insikter om den visuella konsten



Bildtexter: Mellan det förflutna och framtiden - utforska det visuella konstverket i ljuset av ny teknik. Parisiska museet Louvren markerar 500-årsjubileet för Leonardo da Vincis död genom att skapa en virtual reality-upplevelse om hans mest berömda verk, Mona Lisa. Louvres kuratorgrupp arbetade tillsammans med HTC Vive Arts för att skapa upplevelsen, som gör det möjligt för publik över hela världen att få ny inblick i målningen, som en del av en bredare retrospektiv utställning som täcker da Vincis liv och arbete, som är öppen för allmänheten på 24 oktober 2019.

Fotokälla: https://arts.vive.com/us/articles/projects/art-photography/mona_lisa_beyond_the_glass/

INNEHÅLL

Allmän presentation	3
Titta närmare på den visuella konsten. Verksamhetsöversikt	4
1: a aktiviteten "Former i den visuella konsten"	5
2: a aktiviteten "Titta runt"	9
Andra anställda	11

Allmän presentation

Mästerverk "Mona Lisa" av Leonardo da Vinci är ett av de mest kända exemplen på konkreta kulturarv i ett visuellt konstområde. Namnet på det används ibland som en etikett som beskriver museets mest populära utställning (t.ex.

<https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>,

<https://www.princessehof.nl/collectie/topstukken/mingvaas/>). Samtidigt är det ett av de tusentals exemplen från kulturarvsobjekt som listas i UNESCO: s världsarvslista (finns här: <https://whc.unesco.org/en/list/>) eller lista över kulturella fastigheter med

[enskilt land](#). Till exempel har Litauen mer än 7000 tusentals registrerade rörliga objekt med kulturell egendom (lista kan hittas här: <https://kvr.kpd.lt/#/heritage-search>). Vad får våra ögon att stanna nära några av dem eller passera andra? Vad ligger bakom dem: detaljer, kontakter, berättelser? Hur kan man lära sig att skapa skapelsen inte artikeln? Övningen inspirerades av publikationen "How to look at art" av Jane Norman, författaren till en populär föreläsningsserie på Metropolitan museum "The art of seeing".

Vi förväntar oss att genomförandet av övningen kommer att uppmuntra eleverna att titta närmare på de världskända kulturarvsobjekten och samtidigt lära sig mer om kulturegenskapen kring dem.

Titta närmare på den visuella konsten. Verksamhetsöversikt

I den moderna dagens värld - full av snabbt föränderliga bilder, som är tillgängliga med en knapptryckning, kan lärare ha svårt att hitta sätt att presentera eleverna de visuella konstföremålen som är obrukbara, oföränderliga och unikt utspelade genom att utforska själva verket, dess individuella symboler och deras kodade berättelser. Vi erbjuder denna övning som ett verktyg som lärare kan använda för att uppmuntra eleverna att utforska och titta djupare, analysera och diskutera de välkända konstverken.

Historiskt sett har matematik spelat en viktig roll i visuell konst, särskilt i perspektivritning; det vill säga de medel genom vilka en tredimensionell scen återges övertygande på en plan duk eller pappersark. Matematik och konst är två till synes olikartade fält beroende på samtida åsikter, det första betraktas ofta som analytiskt och det andra emotionellt. I den första delen av övningen kommer eleverna att kunna tävla genom att analysera konstverk med hjälp av geometriska former. Olika geometriska former omger oss också i vår vardagliga miljö. Med denna övning kommer eleverna att ha möjlighet att titta närmare på den. Denna övning inbjuder eleverna att reflektera över vilka figurer vi identifierar lättare än andra, hur dessa figurer passar in i konstverket eller hur de påverkar våra känslor. I den andra delen av övningen kommer den föreslagna aktiviteten att bjuda in eleverna att undersöka de visuella konstverkens objekt i ett lokalt eller regionalt område. Hur kan det bli intressant och uppmuntra intresset att avslöja det närmare inte bara för konstlärare, utan för oss alla? Hur kan digitala program hjälpa till att göra det på ett engagerande sätt? I denna övning kommer eleverna att ha möjlighet att förbättra sina analytiska färdigheter, färdigheter för att hantera komplexitet, identifiera individuella detaljer och reflektera över deras anknytning, samt hur de kan berika presentationen av det valda ämnet.

Aktiviteten kan tillämpas för yrkesutbildningsstudenter på olika program under ämnet/ämnet relaterat till # historia, # kultur, #ICT, #art, #math och engineering.

Allmänna mål:

- För att öka kunskapen och medvetenheten om det världsomspännande kända bildkonstobjektet också en lokal (regional) student.
- Att främja deras nyfikenhet kring världen och en vilja att delta i kulturupplevelser;
- Att utforska sätten för kompetensutveckling av visuell kompetens.

Beskrivande aktivitetsblad

1: a aktiviteten "Former i den visuella konsten"

Resurser för aktivitetsimplementering: nätverk, dator, projektor, mobiltelefon/kamera.

Övningen börjar med presentationen och diskussionen för att utforska de viktigaste definitionerna och resurserna relaterade till det visuella konstämnet.

- Vad är visuell konst?
- Vilken är den visuella konstens roll?
- Vilken roll tar det i kulturarvslistan?
- Vilka exempel på visuell konst kan vi relatera till kulturarvsplatsen?
- Vad får oss att tänka på det visuella konstobjektet som kulturarv?

Källorna för att uppmuntra till diskussionen finns på internet, t.ex. :

<https://www.youtube.com/watch?v=QZQyV9BB50E> eller [förberedd av läraren.](#)

Presentationen och diskussionen hjälper dig att definiera träningens inträdesnivå (förkunskap om visuell konst, kulturarv) för eleverna och fortsätta med följande aktivitet. Bjud in eleverna att söka på internet och välja ett av de välkända exemplen på visuell konst, definierade som ett objekt för kulturarvet: t.ex. 20 av världens mest berömda konstverk:

<https://historylists.org/art/20-of-the-world's-most-famous-art-pieces.html>;

<https://en.unesco.org/galleries/unesco-works-art-collection>

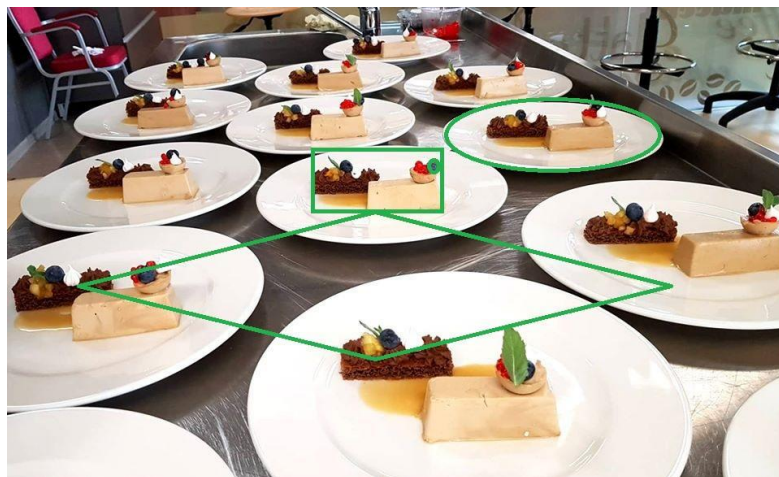
Studenterna måste analysera konstverket och försöka identifiera konkreta detaljer - grundläggande former av det: torg, trianglar och cirklar, oregelbundna former. Vilka (er) är de mest märkbara?

Eleverna måste spara bilden av det valda konstexemplet som en jpg- eller pdf-fil och peka ut den identifierade formen med hjälp av verktygsfältet i programmet (eller Paint, Gimp och etc. program

Dvs.



Efter det måste eleverna leta efter liknande former i miljön relaterade till deras träningsprogram. De måste hitta och ladda upp eller göra ett foto själva (med mobiltelefoner eller kamera) och göra samma märkning för det. Presentera och diskutera resultaten med klassen - var det lätt att identifiera formerna? Samma aktivitet kan hållas för att identifiera färgerna på bilden och miljön runt oss. Exempel på elevernas foto.



Resultat av aktiviteten.

Varje grupp av eleverna måste presentera minst 2 foton - berömda visuella konstföremål och bilder relaterade till deras träningsprogram. De identifierade detaljerna - liknande former (färger) måste markeras med hjälp av de valda programmen här. Gruppen kan också uppmanas att förbereda en kort muntlig presentation av det valda visuella konstobjektet (författare, datum, plats för utställning, andra tillgängliga intressanta detaljer) och identifierade former.

Rekommendationer för läraren:

1. Vi rekommenderar att organisera denna aktivitet som ett teamarbete för att täcka kompetenser som listas nedan, men den kan också organiseras som ett individuellt arbete efter behov.
2. Leda gruppen att välja olika konstverk och försöka identifiera så många former som möjligt - detta hjälper din klass att bekanta sig med ett större utbud av visuella konstobjekt.
3. Uppmuntra eleverna att resonera och diskutera varför några av dem innehåller mer vinklade eller runda detaljer, små eller stora, ljusa eller bleka och utveckla sin visuella kunskaper.

Denna aktivitet bör hjälpa studenter att bredda sina kunskaper om lokala, nationella, regionala, europeiska och globala kulturer uttryck genom visuell konst också utveckla dessa nyckelkompetenser:

Kulturell medvetenhet och uttryckskompetens genom att utveckla sina färdigheter:

- att känna igen de olika sätten att kommunicera idéer mellan skapare och publik inom konst och design;
- att erkänna kulturarv inom en värld av kulturell mångfald och visuell konst kan vara ett sätt att både se och forma världen;

Digital kompetens genom att utveckla sina färdigheter:

- att använda digital teknik för att stödja sin kreativitet mot inlärningsmål;
- att använda, skapa och dela digitalt innehåll.

Utvärderingen av aktiviteterna i detta steg:

Baserat på uppgifterna för denna aktivitet föreslår vi ett antal bedömningskriterier som kan vara tillämpliga under detta skede.

1. Bedömning i förhållande till kraven för det aktuella ämnet (IKT-ämne: korrekt användning av de angivna programmen. Konstämne: förmåga att identifiera de specificerade detaljerna och andra särdrag i bilden, presentation av det visuella konstobjektet, visat kunskap om konst).
2. Hela uppgiften kan utvärderas inom ramen för grupparbetsflödet - är eleverna involverade i aktiviteten, förstår de uppgiften och kan presentera sina resultat under den.

3. Användning/förfining av färdigheter som tillskrivs specifika nyckelkompetensområden under denna övning, också förmåga att tillämpa för- och förvärvad kunskap om olika ämnen.

Rekommenderad utvärdering av färdigheter relaterade till kulturell medvetenhet och uttryckskompetens:

- Idén, sammanhanget och/eller detaljerna för objektet med visuell konst presenteras på ett korrekt sätt.

Rekommenderad utvärdering av färdigheterna relaterade till den digitala kompetensen:

- De nödvändiga formerna identifieras och markeras på rätt sätt.

2: a aktiviteten "Titta runt"

Resurser för genomförandet av aktiviteten. Nätverk, dator, projektor, mobiltelefon/kamera.

Be eleverna att tänka på visuella konstföremål, som finns i området nära dem (skulptur, målning i museet och ect.). Be dem att hitta så mycket som möjligt information om det på internet, kontakta det lokala turistkontoret. Studenter måste planera besöket och ta ett foto och avslöja detaljerna i utställningen, som vanligtvis inte kan märkas från första anblicken. Studenternas resultat och besök måste presenteras i den förberedda presentationen (av programmen Canva, PowerPoint eller liknande).

Resultat av aktiviteten.

Muntlig presentation illustrerad av det digitala innehållet.

Rekommendationer för läraren:

- Hjälp eleverna att kartlägga det område de kan leta efter och invända och kontakta turistkontoret;
- Lägg dem på ett kanal med några exempel, som kan implementeras av alla klasser med hjälp av läraren. Du kan hitta några inspirationsidéer på en webbplats för Google Arts & Culture: <https://artsandculture.google.com/>;
- Tidsramarna för genomförandet av uppgifterna bör överenskommas enligt elevernas inträdesnivå.

Denna aktivitet bör hjälpa studenter att bredda sina kunskaper om lokala, nationella, regionala, europeiska och globala kulturer uttryck genom visuell konst också utveckla dessa nyckelkompetenser:

Kulturell medvetenhet och uttryckskompetens genom att utveckla sina färdigheter:

- att få och tillämpa kunskapen om de lokala (regionala) visuella konstföremålen;
- att kommunicera idéer med publikens muntliga och digitala innehåll;
- att erkänna kulturarv inom en värld av kulturell mångfald och visuell konst kan vara ett sätt att både se och forma världen.

Digital kompetens genom att utveckla sina färdigheter:

- att använda digital teknik för att stödja sin kreativitet mot inlärningsmål;
- att använda, skapa och dela digitalt innehåll.

Personligt, socialt och lärande för att lära sig kompetens:

- att kommunicera konstruktivt i olika miljöer, samarbeta i team och förhandla;

- att identifiera individuella (grupp) kapaciteter, fokusera på uppgiften, hantera komplexitet, kritiskt reflektera och fatta beslut som krävs för att genomföra uppgiften.

Utvärderingen av aktiviteterna i detta steg:

Baserat på uppgifterna för denna aktivitet föreslår vi ett antal bedömningskriterier som kan vara tillämpliga under detta skede.

1. Bedömning i förhållande till kraven för det aktuella ämnet (IKT-ämne: kvaliteten på den digitala presentationen. Kultur/historikrelaterat ämne: förmåga att identifiera/sammanfatta och presentera informationen om det kulturella objektet).

2. Hela uppgiften kan utvärderas inom ramen för grupparbetsflödet - är eleverna involverade i aktiviteten, förstår de uppgiften och kan presentera sina resultat under den. Huvudkriterierna för en sådan uppgiftsutvärdering bör presenteras för klassen:

- identifiering av obligatorisk info;
- kvalitet på strukturerad presentation;
- förmåga att arbeta i grupp, organisera och presentera grupparbetet;
- kreativitet i presentationen av fynd;
- förmåga att uttrycka sin åsikt, kunskap och uppfattningar på respektive sätt.

3. Användning/förfining av färdigheter som tillskrivs specifika nyckelkompetensområden under denna övning också förmåga att tillämpa för- och förvärvad kunskap om olika ämnen.

Rekommenderad utvärdering av färdigheter relaterade till kulturell medvetenhet och uttryckskompetens:

- informationen om det lokala (regionala) visuella konstobjektet är omfattande, olika tillgängliga källor används;
- muntlig presentation är kopplad till och tydligt illustrerad av förberedd digital presentation;
- visuell konstmål presenteras med en öppen inställning och respekt för det kulturella uttrycket;
- kunskap om lokala, nationella, regionala, europeiska och globala kulturer och uttryck tillämpas på ett korrekt sätt.

Rekommenderad utvärdering av färdigheterna relaterade till den digitala kompetensen:

- för att utvärdera denna kompetens korrekt bör läraren vara medveten om elevernas inträdesnivå för att identifiera om de använde all potentiell kunskap för att skapa ett kvalitativt digitalt innehåll på grund av deras kapacitet och nödvändiga uppgifter;

- produkten skapas och presenteras på ett kreativt och skickligt sätt.

Rekommenderad utvärdering av färdigheter relaterade till den personliga, sociala och inlärningskompetensen:

- att hantera tid och information effektivt;
- identifiera individers/gruppens kapacitet, fokusera, hantera komplexitet, kritiskt reflektera och fatta beslut;
- att samarbeta i ett team och förhandla (visa tolerans, uttrycka och förstå olika synpunkter).

Andra anställda

Visuell kompetens:

Toledo Museum of Art: <https://www.youtube.com/watch?v=O39niAzuapc>

Undervisning i visuell kompetens i klassrummet:

<https://www.läs-och-skrivkunnighetideas.com/teaching-visual-texts-in-the-classroom>

Form som ett visuellt element i konst:

https://www.artyfactory.com/art_appreciation/visual-elements/shape.html