

PROJECTE VIDEOJOC I EDUCACIÓ



ACTIVITATS EDUCATIVES

ACTIVITAT 4

“Construint un Museu d’art personal”

INTRODUCCIÓ I OBJECTIUS

En aquesta activitat els estudiants crearan el seu propi museu d’art personal. La idea és fer recerca a la xarxa sobre les obres d’art i els moviments pictòrics escollits i seleccionar la informació més important per a afegir-la com a cartells informatius al museu.

Per afegir les obres d’art usarem un programa que es diu [Spritecraft](#). Aquest programa ens permet usar una imatge qualsevol i importar-la al joc en forma d’esquema (schematics)

Aquesta activitat està pensada per a posar en contacte als estudiants amb l’art d’una manera divertida, multi competencial i que permet enfocar la temàtica d’una forma més oberta i personal.

Podem usar-la per a treballar un autor o una escola pictòrica en general, o fer-ho de forma oberta deixant a l’estudiant escollir les obres d’art en funció de la seva preferència personal. Alhora, podem centrar-la en un treball individual o crear un espai comú en grup, decidint a priori els continguts que implementarem.

INSTRUCCIONS TÈCNIQUES

Per a fer aquesta activitat descarregarem l’aplicació Spritecraft que podem descarregar de forma gratuïta de la Xarxa que ens permetrà crear esquemes importables al joc de les pintures que haguem seleccionat a priori.

Podem trobar informació sobre l’ús de SpriteCraft al mateix programa. Un cop exportem una obra amb Spritecraft les instruccions per a usar-la són les següents:

Situem l’arxiu .schematic a la carpeta següent:

.minecraft > config > worldedit > schematics

Un cop en el joc, pulsem la tecla “T” per a obrir el xat, on podem escriure commandes i escrivim el següent:

/schem load schematic [schematic name]

On substituïrem *schematic name* pel nom que haguem donat a la obra. És interessant practicar una mica el procés abans de crear les obres del museu per assegurar que les podem situar allà on volem.

INSTRUCCIONS

PRIMERA PART

1. Creem els grups o seleccionem la temàtica, escola, artista, per a cada estudiant.
2. Fem recerca a la Xarxa per a obtenir les imatges de les obres i la informació necessària per a afegir cartells informatius
3. Usem Spritecraft per a crear "schematics" que podem importar al joc per totes les obres que formin part del Museu.
4. Creem el nostre museu al món del Minecraft. Podem usar qualsevol món del Minecraft ja existent o crear-ne un de nou des de 0.
5. Un cop creem el museu, és interessant haver-lo dissenyat abans, és el moment d'importar les diferents pintures a l'edifici.
6. Afegim cartells informatius per a identificar cada obra.
7. Afegim un llibre amb la informació més important de l'autor
8. Afegim un llibre a mode de presentació i explicació del Museu. Perquè hem triat aquest pintor? Escola? Obres?

SEGONA PART

1. Fem intercanvi de museus entre companys i anem de visita. Seleccionem els museus que ens resultin més interessants i els visitem anotant la informació més important de cada obra i cada autor per a crear una llibreta pròpia amb la informació més rellevant.
2. Desenvolupem un museu en comú seleccionant cada estudiant la seva obra preferida.
3. Fem una posada en comú de les captures de pantalla dels diferents museus i comentem les diferències artístiques.

ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

En aquesta activitat podem fer un gran nombre d'activitats complementàries diferents. Començant per la posada en comú i la visita a altres museus dels companys que plantejàvem, podem generar altres activitats diferents.

Una bona forma de procedir és realitzar el mateix procediment per a diferents moviments artístics ampliant el nostre museu amb nous actors i escoles pictòriques.

L'altra és generar un document digital que ens permeti recollir les captures de pantalla de les diferents obres i la informació relacionada, per a tenir un catàleg d'art personal a mode de portafolis digital.

Per altra banda podem oferir als estudiants un museu amb algunes obres d'art fàcilment identificables i proposar que siguin ells els que omplin els cartells amb la informació rellevant sobre l'autor i les diferents pintures del museu.

Les opcions són múltiples i diverses.

PROCESSOS GENERALS APLICABLES:

- Brainstorming / Pluja d'idees a classe (activitat participativa)
- Prototipat (Creació sobre paper, dibuix, càlcul, dibuix tècnic, etc. etc.)
- Compartir (Repartició del treball, col·laboració en grup, etc.)
- Revisar i Reflexionar (anàlisi posterior i activitats complementàries si es vol)