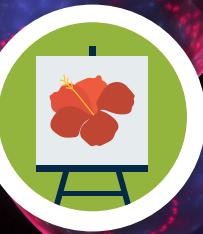


ARTE

Arte digital

EDAD 11-14



Prepárate para tu próxima excursión... ¡dentro de las obras de arte!

► **Áreas de aprendizaje**

- › Aprender sobre diferentes estilos y movimientos importantes en el arte
- › Experimentar con diferentes técnicas y medios

► **Antes de empezar:**

Discute diferentes maneras de crear arte, haciendo que los estudiantes anoten sus ideas y piensen creativamente. ¿Cómo se puede utilizar la tecnología para crear arte?

► **Experiencia inmersiva**

Dales tiempo a los estudiantes para que exploren las escenas por sí mismos primero, asegurándose de que estén en una posición segura. Después de un minuto de exploración independiente, apaga las pantallas de los auriculares usando el panel del profesor para llevar a los estudiantes de vuelta a la sala. Recoge las ideas de los estudiantes sobre los puntos importantes y luego vuelve a meterte de lleno en la tarea, asegurándote de que llamas la atención sobre:

- › Las pistas en cada experiencia se crearon digitalmente.
- › El impacto de estar totalmente rodeado por una obra de arte.

Colección de arte digital

Busca estos iconos:



Tema

Área de estudio

ARTE

ARTE DIGITAL

Informática

Crear arte digital

Historia

Artistas/era digital

Idioma

Arte moderno

Arte

Fotografía

Después de la sesión ClassVR

Discutir los diferentes medios que los estudiantes han usado para crear obras de arte antes. ¿Por qué los usaron? ¿Qué diferentes técnicas están disponibles mediante el uso de estos medios? ¿Cuál es la diferencia entre ellos y qué efectos pueden crear? El arte digital hace posibles aún más efectos nuevos. Discutir cómo se podría haber creado cada una de las obras de arte de las experiencias de realidad virtual.

Actividades de seguimiento

- › Seleccionar una de las experiencias de realidad virtual e intenta recrearla a través de un medio diferente. Evaluar las diferencias y similitudes entre ellas para entender mejor cuando las técnicas digitales pueden ser más apropiadas.
- › Concentrarse en una técnica que se muestra en una experiencia de realidad virtual, por ejemplo, pintura con luz. Los estudiantes deben crear su propia obra de arte en este estilo. Se les puede dar un enfoque o tema para inspirar esto o una obra de arte famosa para tratar de recrear en el nuevo estilo.
- › Utilizar técnicas de arte digital para producir un autorretrato. Esto podría ser en un estilo abstracto o realista, pero el estudiante debe ser capaz de justificar sus elecciones y explicar cómo las representa.

Enlaces a través del plan de estudios



INFORMÁTICA – *Crear arte digital*

Experimenta con diferentes programas para crear una variedad de obras de arte diferentes. Explora cómo integrar el conocimiento de programación para crear patrones interesantes y utilizar las habilidades de resolución de problemas para predecir y probar cambios.



HISTORIA – *Artistas/Era digital*

Crea una línea de tiempo que muestre el arte digital a través de las décadas a partir de la obra de Ben Laposky utilizando un osciloscopio. Explora estas obras de arte y el tiempo y lugar en que fueron producidas para descubrir cómo hablan sobre el viaje de la tecnología o sobre los eventos que estaban ocurriendo en ese momento.



IDIOMA – *Escritura de reseñas de arte*

Lee y analiza una selección de reseñas de arte, asegurándote de que también incluyan obras de arte abstractas. Discute el uso del lenguaje y la voz del escritor en los artículos. Pídeles a los estudiantes que elijan una obra de arte digital de la que escribir una reseña. Explora el uso de la voz pasiva en la redacción de reseñas.



ARTE – *Fotografía*

Concentra la atención de los estudiantes en la experiencia de pintar con fuego. Discute cómo se pudo haber creado esto. ¿Cómo podrían recrear este tipo de imágenes usando cámaras y antorchas? Discute el tiempo de exposición y el impacto que esto tiene en la fotografía resultante.