

کاربرد فناوری‌های جدید در آموزش هنر کوزه‌های مجازی با گل دیجیتالی



اشاره

هنرهای دیجیتالی یک واژه نوظهور در رشته هنر است که با توسعه فناوری شکل گرفته است. استفاده از کامپیوتر در خلق آثار هنری از دهه‌های ۱۹۵۰ شروع شد، اما امروزه با توسعه فناوری شکل جدیدی به خود گرفته است. لذا از دبیران هنر انتظار می‌رود دانش آموزان را با این دسته از هنرها آشنا سازند و در کلاس هنر فعالیت‌هایی در این زمینه انجام دهند. در این مقاله، ضمن معرفی هنرهای دیجیتالی، نمونه‌ای کاربردی از هنر دیجیتالی را شرح می‌دهیم.

کلیدواژه‌ها: فناوری دیجیتالی، هنر دیجیتالی، محیط‌های شبیه‌سازی شده، زیبایی‌شناسی و خلاقیت

مانند طراحی وبسایت، بازی‌های رایانه‌ای، انیمیشن‌های دیجیتالی، واقعیت مجازی و غیره. این دسته از هنرها در واقع توسعه هنرهای سنتی (غیردیجیتالی) نیستند، بلکه حوزه‌ای از هنرند که با توسعه فناوری خلق شده‌اند. طراحی بسیاری از فعالیت‌های آموزشی و تجاری مانند موزه‌های مجازی، فروشگاه‌های مجازی و بازی‌های آموزشی دیجیتالی به این دسته از هنرها وابسته است.

دسته دوم هنرهای دیجیتالی نسخه دیجیتالی هنرهای سنتی هستند. آثار این دسته از هنرها در محیط‌های شبیه‌سازی شده ساخته می‌شود. در واقع، شبیه‌سازها محیط و ابزارهای مجازی برای کاربران ایجاد می‌کنند که با آن‌ها به تمرین هنر مورد نظر خود (نقاشی، سفالگری و نجاری) بپردازند. در استفاده از این شبیه‌سازها لازم نیست کاربران از دانش و مهارت پیچیده‌ای برای کار با کامپیوتر برخوردار باشند. کار با آن‌ها بسیار ساده است.

با توسعه فناوری، واژه‌ها و مفاهیم جدیدی در علوم گوناگون شکل گرفته‌اند و رشد می‌کنند. یکی از این واژه‌ها که در حوزه هنر متداول است، «هنر دیجیتالی» است. در واقع، هنر دیجیتالی طیف گسترده‌ای از کارهای هنری است که در آن از فناوری‌های دیجیتالی استفاده می‌شود.

هنرهای دیجیتالی

استفاده از کامپیوتر برای خلق آثار هنری ایده جدیدی نیست، بلکه شروع آن به دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ برمی‌گردد. در آن زمان، از کامپیوتر در حوزه موسیقی استفاده می‌شد. به تدریج و با توسعه فناوری، هنرهای دیجیتالی رشد و توسعه پیدا کردند. به طور کلی، هنرهای دیجیتالی را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد: دسته اول هنرهای نوظهوری هستند که بدون استفاده از فناوری‌های الکترونیکی انجام آن‌ها ممکن نیست،

**تمرین و آموزش
هنرهای دیجیتال
دریچه‌های جدیدی
از زیباشناسی و
خلاقیت را
به روی فراگیرندگان
باز می‌کند**

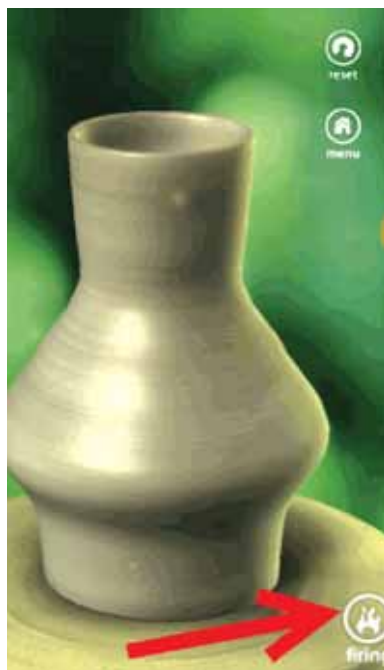
شما تعلق می‌گیرید (شکل ۷). به سفال ساخته شده در این شکل امتیاز ۱۴۴ تعلق گرفت. اگر کاربری سفال خود را نفروشد، تصویر آن در قسمت collection ذخیره می‌شود (شکل ۱).

امتیازی که برنامه به کاربر می‌دهد، بر مبنای کیفیت ساخت و طراحی سفال است. با تمرین بیشتر می‌توان امتیازات بیشتری کسب کرد.

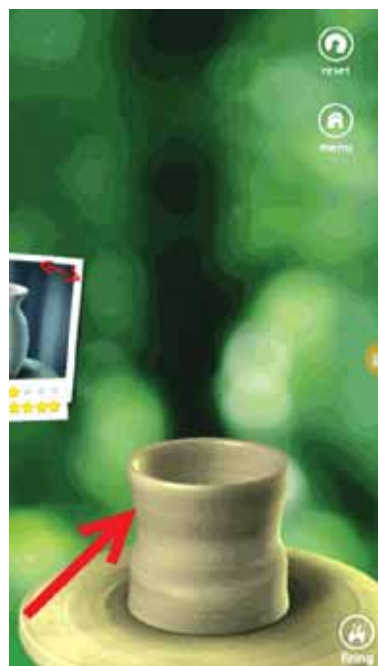
با توجه به آنکه امروزه اغلب اولیای دانش‌آموزان (و در مواردی خود دانش‌آموزان) گوشی‌های موبایل هوشمند دارند، معلم می‌تواند با هماهنگی اولیا و مدیر مدرسه از آن‌ها بخواهد این برنامه را روی گوشی نصب کنند و گوشی را به کلاس بیاورند. دانش‌آموزان را به گروه‌های ۲ یا ۳ نفره تقسیم کنید و از آن‌ها بخواهید با مشورت یکدیگر سفال‌های متنوع بسازند، آن‌ها را

در ادامه، یکی از برنامه‌های رایگان برای تمرین سفالگری مجازی را معرفی می‌کنیم. معلمان و دانش‌آموزان می‌توانند این برنامه را به صورت رایگان برای تمرین سفالگری روی گوشی موبایل نصب کنند. لذا کافی است از گوگل پلی (Google Play) برنامه potter lite را دانلود کنید (شکل ۱).

پس از نصب و باز کردن برنامه، روی دکمه create کلیک کنید (شکل ۱). چرخ سفالگری ظاهر می‌شود که کاربر می‌تواند با لمس آن سفال دلخواه خود را شکل دهد. پس از شکل دادن سفال، روی دکمه fire (شکل ۲) کلیک کنید تا سفال ساخته شده در کوره مجازی پخته شود. برای طرح دادن و رنگ‌آمیزی سفال ساخته شده می‌توانید روی دکمه‌های brushes و colours کلیک کنید (شکل ۳) و طرح یا رنگ مورد نظر را انتخاب و با



شکل ۳



شکل ۲



شکل ۱

با طرح‌ها و رنگ‌های موجود در برنامه تزئین کنند و تصاویر آن‌ها را در گوشی ذخیره کنند. پس از اتمام کار، از دانش‌آموزان بخواهید از طرح‌ها پرینت بگیرند و جلسه بعد با خود به کلاس بیاورند. در این جلسه معلم می‌تواند با کمک دانش‌آموزان طرح‌ها را نقد و بررسی کند.

لمس سفال ساخته شده روی آن قرار دهید (شکل ۴). پس از طراحی، روی دکمه Exit کلیک کنید (شکل ۴) تا شکل ۵ ظاهر شود. در این مرحله روی دکمه ready کلیک کنید تا شکل ۶ ظاهر شود. دکمه sell را بزنید. سفالی که ساختید، در بازار مجازی فروخته می‌شود و مبلغ آن در واقع امتیازی است که به سفال دست‌ساز



شکل ۶



شکل ۵



شکل ۴

جمع بندی

با توجه به آنکه هنرهای دیجیتالی به طور روزافزون توسعه می یابند، از دانش آموزان نسل جدید انتظار می رود با این قبیل هنرها آشنایی داشته باشند. تمرین و آموزش هنرهای دیجیتالی در نتیجه های جدیدی از زیباشناسی و خلاقیت به روی فراگیرندگان باز می کند و بر میزان سواد دیجیتالی آنها نیز می افزاید. به علاوه، این دسته از هنرها با فراهم کردن محیط هایی شبیه سازی شده، دانش آموزان را در تمرین و کسب مهارت بیشتر هنرهای سنتی (غیر دیجیتالی) یاری می کنند. لذا به دبیران هنر توصیه می شود، در طول سال تحصیلی حداقل دو فعالیت در زمینه هنرهای دیجیتالی انجام دهند. به برنامه ریزان آموزشی و مؤلفان کتاب های درسی هنر نیز پیشنهاد می شود مباحثی از کتاب های درسی هنر را به معرفی و آموزش «هنرهای دیجیتالی» اختصاص دهند.



شکل ۷

معلم هنر و دانش آموزان می توانند با هماهنگی مدیر مدرسه نمایشگاهی بر پا کنند و آثارشان را به نمایش بگذارند.

* منبع

1. Yin, C., Mu, S., Liu, J. and YIN, M. (2012). The Development of Software and Its Influence on Digital Arts. In Y. Wu (Ed.), Software Engineering and Knowledge Engineering: Theory and Practice. (pp. 779-785), Volume 2.