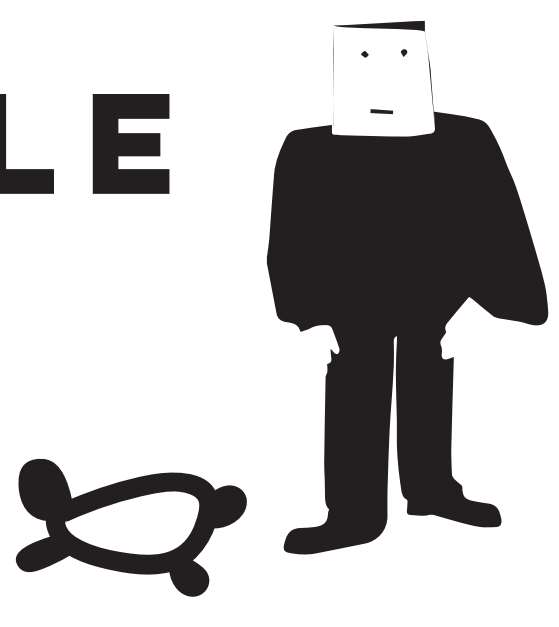


THE TURTLE WALK



“Περπάτησε με το βήμα ενός αργού περιπατητή που βγάζει βόλτα τη χελώνα του.”

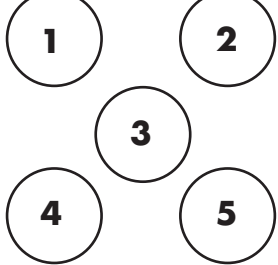
W. Benjamin

Βήμα 1



παρουσίαση θεωρίας / εισαγωγή

Βήμα 2



χωριζόμαστε σε 2-5 ομάδες

Βήμα 3



εκκίνηση του ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βήμα 4



ΕΠΙΛΟΓΗ λέξης κλειδιού, ακολουθούμε τις οδηγίες στην οθόνη

Βήμα 5



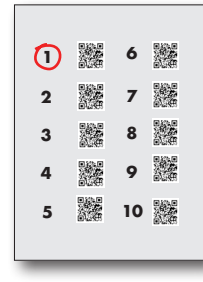
μας ανατέθηκε να περπατήσουμε για να συναντήσουμε (π.χ.) το έργο v.1

Βήμα 6



κάθε ομάδα παίρνει ένα flyer/χάρτη (map) από το kit

Βήμα 7



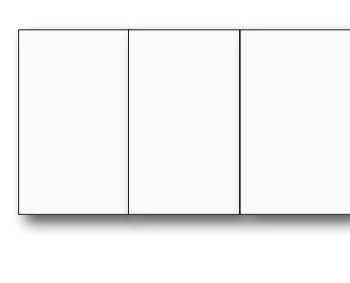
κυκλώνουμε το έργο που μας ανατέθηκε & σκανάρουμε το qr code

Βήμα 8



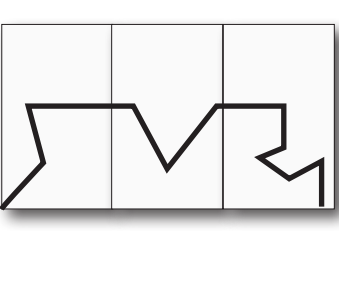
το qr μας δίνει αναλυτικές οδηγίες βημάτων και κατεύθυνση: 40 βήματα αριστερά (βόρεια), 20 βήματα ευθεία κ.λπ.

Βήμα 9



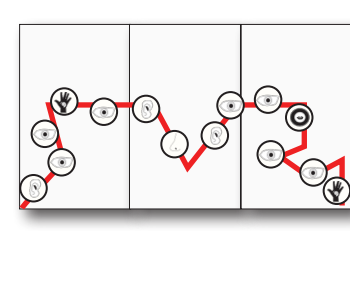
ανοίγουμε το 3πτυχο (που είναι διαμορφωμένο με grid για αντιστοίχιση των βημάτων* αυτοκόλλητα

Βήμα 10

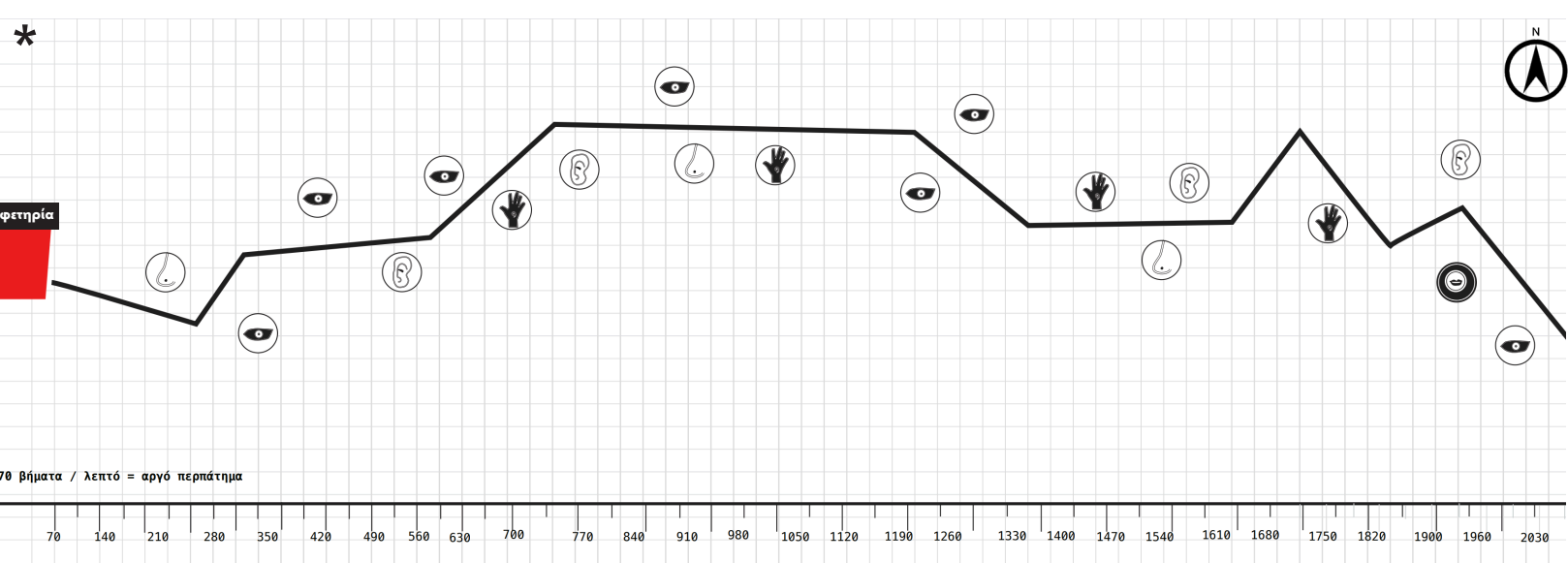


σύμφωνα με τις οδηγίες οι ομάδες “διαγράφουν” τη διαδρομή προς το έργο

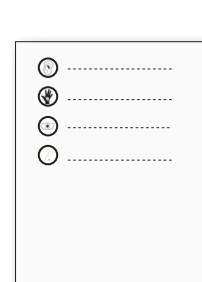
Βήμα 11



στη διαδρομή προσθέτουμε αυτοκόλλητα που αντιστοιχούν στις 5 αισθήσεις



Βήμα 12



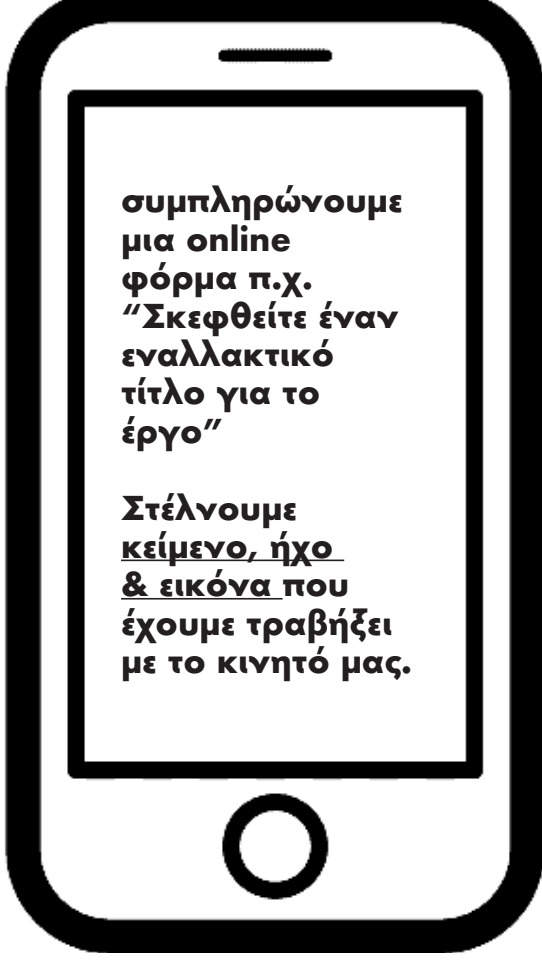
σημειώνουμε στο Υπόμνημα στον χάρτη τι είναι αυτό που είδα, άκουσα, άγγιξα, μύρισα, γεύτηκα

Βήμα 13



φτάνουμε στο έργο & ακούμε στο κινητό μας μία σύντομη ακουστική διαδραστική ξενάγηση

Βήμα 14



συμπληρώνουμε μια online φόρμα π.χ. “Σκεφθείτε έναν εναλλακτικό τίτλο για το έργο”

Στέλνουμε κείμενο, ήχο & εικόνα που έχουμε τραβήξει με το κινητό μας.

Βήμα 15



επιστρέφουμε στο σημείο ΑΦΕΤΗΡΙΑΣ και λαμβάνουμε ένα αναμνηστικό.

Βήμα 0



βλέπουμε στην οθόνη τι υλικό έκαναν tag στα έργα άλλες σχολικές ομάδες.

KIT / βαλιτσάκι



ΠΑΓΙΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ / ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

οθόνη αφής ear over ακουστικά x5 ψηφιακό βηματοόμετρο x 5 πυξίδα x 5

flyers (3folds) εκπαιδευτικό έντυπο (ασπρόμαυρο) αυτοκόλλητα εκτυπωμένα notebook (σελίδες λευκές σπирάλ) μηχανικά μολύβια & μαρκαδόροι x 5 αναμνηστικά

Σκεπτικό

Με έμπνευση τη φράση του Benjamin που κάνει λόγο για τον “αργό” παραγωγικό χρόνο που οδηγεί σε μια “κρυφή γνώση”, το πρόγραμμα προσκαλεί μαθητές/τριες Γυμνασίου και εκπαιδευτικούς να λάβουν μέρος στον “Περίπατο της Χελώνας, Turtle Walk” με σκοπό να γνωρίσουν τα έργα τέχνης στον υπαίθριο & δημόσιο χώρο του Minos Beach Art Hotel στον Άγιο Νικόλαο Λασιθίου.

Βασικός στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι η “κατασκευή” μιας συνθήκης που θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να αποκτήσουν μια προσωπική σχέση με ένα άγνωστο για αυτούς καλλιτεχνικό έργο, και στη συνέχεια να το “αναλύσουν” όχι μόνο μέσα από τη λογική αλλά και μέσα από την εμπειρία, όχι μόνο μέσα από την όραση αλλά μέσα από όλες τις αισθήσεις, ξεκινώντας μία περιπλάνηση στους κήπους του ξενοδοχείου, εφοδιασμένοι με ένα ειδικά σχεδιασμένο kit.

Αξιοποιώντας μεθόδους της “διερευνητικής αποκαλυπτικής μάθησης”, οι μαθητικές ομάδες ερμηνεύουν και αποτυπώνουν (κείμενο, εικόνα, voice-over) με ιδιοσυγκρασιακό τρόπο τα καλλιτεχνικά έργα, αφού έχουν προηγουμένως “χαράξει” μία διαδρομή με ψυχογεωγραφικά χαρακτηριστικά προκειμένου να τα εντοπίσουν μέσα στον περιβάλλοντα χώρο όπου αυτά είναι εγκατεστημένα.

Επιμέρους στόχοι του Προγράμματος:

- η συναισθηματική βίωση του έργου στον χώρο (μικροπεριβάλλον) όπου βρίσκεται,
- η καλλιέργεια των αισθήσεων (αισθάνομαι), της αντίληψης (σκέφτομαι) και της ικανότητας για δημιουργία (πράττειν),
- η σύνδεση της θεωρίας με συγκεκριμένες πρακτικές και δραστηριότητες (αποτύπωση, χρήση της τεχνολογίας),
- η γνωριμία και οικειοποίηση του φυσικού χώρου (Minos Beach Art Hotel)

Τελικός στόχος του παιχνιδιού:

Στόχος είναι να σχηματιστεί ένας ολοκληρωμένος κατάλογος με φωτογραφίες και ακουστικό υλικό για τα έργα του Minos Beach Art Hotel που έχουν επιμεληθεί έφηβοι επισκέπτες.

Τα έργα αποκτούν εναλλακτικές “φρέσκιες” αφηγήσεις, οι έφηβοι αποκτούν βήμα για να εκφράσουν προσωπικά συναισθήματα, βιώματα και σκέψεις.

Τεχνικές προδιαγραφές

* Ακουστική διαδραστική ξενάγηση

Δημιουργία ακουστικών αρχείων: συγγραφή κειμένων, εκφώνηση (σπικάζ) των κειμένων, μοντάζ & μιξάζ ήχου

* Ψηφιακό παιχνίδι

ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ

πρώτη οθόνη : welcome & λογότυπο φράσης & λογότυπο BLUE GR
CLICK next

δεύτερη οθόνη : φράση του Benjamin, και επεξήγηση του όρου ψυχογεωγραφία
επιπλέον θεωρητική πληροφορία
σύντομη αναφορά στην ιστορία του ξενοδοχείου στην υπαίθρια γλυπτοθήκη, ένα μήνυμα από την Πρόεδρο κ.α.
CLICK next

τρίτη οθόνη: έναρξη παιχνιδιού
CLICK next

τέταρτη οθόνη: λέξεις-έννοιες (συσχετισμένες με τα έργα τέχνης) σε μορφή αράχνης (ontology)
Μόλις επιλέξει ο χρήστης μία λέξη π.χ. “γυναίκα” εμφανίζεται ο αριθμός του έργου π.χ. 1
μία αφηρημένη απεικόνιση του έργου και το όνομα του/της καλλιτέχνη.
Έχει ανατεθεί στην ομάδα το αντίστοιχο έργο!!
CLICK next

πέμπτη οθόνη: Εμφανίζεται χώρος κειμένου (type) για να γράψουν τι σημαίνει για τους ίδιους η λέξη (π.χ. γυναίκα) και τι μαντεύουν ότι ο/η καλλιτέχνης θέλει να μας δείξει με το έργο του/της.

Σημαντικό!

Ανά παιχνίδι (δηλαδή ανά σχολικό πρόγραμμα) κάθε λέξη που επιλέγεται από μία ομάδα, γίνεται αυτομάτως ανενεργή για τις υπόλοιπες ομάδες.

επιστροφή BACK στο παιχνίδι, επ/ψη για τις άλλες ομάδες

ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ ΒΗΜΑ

Επιστροφή των μαθητών στο ψηφιακό παιχνίδι μετά την περιήγηση & δυνατότητα προβολής στην οθόνη πολυμεσικού υλικού για τα έργα από προηγούμενες σχολικές ομάδες (αρχείο).

Επιμέλεια/σχεδιασμός:
Very Young Contemporary Art VYCA

www.vyca.gr

03.2022

VYCA