HASHIMOTO/MINECRAFT

Inspiroidu samasta ympäristöstä kuin itse taiteilija

Tanja Meriluoto, Turun yliopisto

OPENDIGI

TIIVISTELMÄ

Jacob Hashimoto (taiteilija, joka tekee installaatioita)
Minecraft (pelimaailma, jossa luodaan rakennelmia kuutioiden avulla)

Hashimotoa on inspiroinut Minecraft-maailma

Tunnin tavoite: inspiroidu Hashimoton teoksista & tee Minecraft: Education Edition -peliympäristöön oma teos

Kesto: n. 2-3 oppituntia

Kuvataidejakson teema: Kolmiulotteisuus, askartelu + digitaaliset ympäristöt

TOTEUTUS

Projektin toteutus tapahtui alakoulussa taidepainotteisella 6. luokalla etäopetuksessa zoomin välityksellä

Opetusjärjestelyt

Alkuvalmistelut (opettaja):

Minecraft: Education Edition asennettuna oppilaiden ja opettajan iPadeille

Minecraft-pelipohjan luominen tai valmiin pohjan käyttäminen

Toteutuksen kesto: n. 2-3 oppituntia

1. **tunti - Motivointi aiheeseen (pp-esitys + padlet):** Hashimoton & hänen töiden esittely ja tarkastelu
2. **tunti - Hashimoton yhdistäminen Minecraftiin & työn tekeminen:** Jokainen oppilas tekee virtuaalisen kuutioteoksen Minecraftiin
3. **tunti – valmiiden töiden tarkasteleminen & palaute**

Huomioita: omaa pelimaailmaa luodessa oikeat asetukset (luokkahuoneasetukset) päälle

Arviointi:

opettajan suullinen sekä kirjallinen palaute, oppilaiden vertaispalaute ja oppilaan oma itsearviointi

TAVOITTEET

Tunnin tavoitteena kehittää oppilaiden:
- sosiaalisia taitoja
- automatisointiajattelua
- avaruudellista/3D-kuvioiden visualisointia
- ongelmanratkaisutaitoja
- luovaa ajattelua

Kuvataiteen aihepiirit:
- moderni taidesuuntaus, minimalismi & installaatiot, käsityö, sommittelu, värien käyttö
- installaatioiden kolmiulotteisuus vrt. virtuaalinen maailma

Skyfarm Fortress by Jacob Hashimoto, Mary Boone Gallery 2014
Lähde: jaconhashimoto.com

TEKNOLOGIA

IPadit tai tietokoneet, johon asennettuna Minecraft: Education Edition

Sovellukset ja sivustot:

Minecraft: Education Edition, Padlet, Sway, PowerPoint

Oppilaan luoma työ Minecraft-maailmassa koulukokeilussa

PÄÄTELMÄT JA SUOSITUKSET

On tutkittu, että Minecraftin käyttö opetuksessa edistää oppilaiden sosiaalisia taitoja (ryhmätyöskentely, kommunikointi), lisää oppilaiden luovuutta ja kehittää heidän ongelmanratkaisutaitojaan ja loogista ajattelukykyään (Karsenti, Bugmann & Gros 2017, 16).
Pelatessaan oppilaat tekevät esteettisiä valintoja, minkä takia pelaaminen sopii oppimisvälineenä hyvin kuvataiteeseen (Overby & Jones 2015, 22).

"Oppiminen on tehokkaampaa, jos siihen voi käyttää monia aisteja ja esittämisen tapoja." (Huotilainen & Peltonen 2020, 66)

Classroom Mode -lisäosan käyttäminen opetuksen sivussa olisi suositeltavaa

Onnistuneen koulukokeilun ansiosta tiedetään: tunnin voi järjestää sekä koulussa että etäopetuksessa

HALLITUKSEN KÄRKIHANKE

LÄHTEET:
Huotilainen, M. & Peltonen, L. Uuden ajan muistikirja. Helsinki: Otava.

Karsenti, T., Bugmann, J, and Gros, P. P. 2017. Transforming Education with Minecraft? Results of an exploratory study conducted with 118 elementary-school students. Montréal : CRIFPE.

Overby, A. & Jones, B. L. 2015. Virtual LEGOs: Incorporating Minecraft into the art education curriculum. Art Education, 68(1), 21-27.

Linkki materiaaliin
bit.ly/3m0SlAo

TURUN YLIOPISTO

Opetus- ja kulttuuriministeriö