

خلاقیت هنری

پودمان
دوم

جدول اهداف و مهارت‌ها

جدول ۳-۲- اهداف و مهارت‌ها - پودمان ۲

مهارت	هدف	
دانش‌آموز در این بخش مهارت نسبی در زمینه چگونگی تبدیل مشاهدات به اندیشه‌های خلاق در مسیر آفرینش آثار هنری را پیدا می‌کند.	هدف اصلی این قسمت آشنایی با شیوه به‌کارگیری پدیده‌های طبیعی و فیزیکی پیرامون فرد برای آفرینش خلاقانه است.	سرچشمه‌های بیرونی آفرینش
دانش‌آموز در این بخش مهارت نسبی در زمینه چگونگی بیدار کردن و تحریک قوه خلاقانه درونی برای آفرینش آثار هنری را پیدا می‌کند.	هدف اصلی این قسمت آشنایی با شیوه به‌کارگیری قوه خلاقانه درونی در آفرینش آثار هنری است.	سرچشمه‌های درونی آفرینش
دانش‌آموز با کار عملی توانایی خود را در زمینه آفرینش آثار خلاقانه هنری در رشته‌های مختلف محک می‌زند.	آشنایی عملی با فرایند آفرینش آثار خلاق هنری.	فعالیت‌های خلاقانه هنری

هدف کلی پودمان: آموزش ایده‌پردازی و تجربه خلق هنری با کمترین تأثیرات بیرونی.

روش‌های تدریس پیشنهادی

معلم می‌تواند برای تدریس هر قسمت از کتاب نسبت به تجربه، توان و مبحث مورد نظر، روش تدریس خاصی را به کار ببرد. روش‌هایی که در این قسمت ذکر می‌شود، همان‌طور که از نام آن معلوم است کاملاً پیشنهادی است و سعی شده در انتخاب روش تدریس حتی الامکان از روش‌های فعال استفاده شود تا تدریس به صورت تعاملی و پویا برگزار شود. برای این قسمت می‌توان از محتوای روش‌های پیش‌سازمان‌دهنده، حل مسئله استفاده کرد و کار را به صورت تک‌نفره یا گروهی پیش برد.

وسایل کمک آموزشی برای تدریس این مبحث

تخته، ماژیک، گچ، تصاویر

پیامدهای تدریس

خلاقیت هنری

۱ پرورش قوه خلاقیت هنری

۲ آشنایی با فرایند خلاقیت

۳ پرورش اندیشه

شناخت‌های مطلوب در این واحد درسی

۱ هر فرد در جامعه در صورت استفاده از خلاقیت برای پیشبرد اهداف خود موفق‌تر خواهد بود و جامعه را دچار تحول خواهد کرد.

۲ جامعه امروز به افراد مبتکر نیازمند است و پرورش اندیشه به تقویت قوه تخیل و بروز خلاقیت منجر خواهد شد و باعث پرورش افراد خلاق و مبتکر در جامعه خواهد شد.

۳ با پرورش خلاقیت افراد توانایی اندیشیدن به راه‌های خلاقانه را فرا می‌گیرند.

پرسش‌های ضروری

۱ خلاقیت چیست؟

۲ اندیشه‌پردازی چیست؟

۳ منشأ خلاقیت کجاست؟

۴ چگونه ایده‌پردازی کنیم؟

مهارت‌هایی که در پایان این واحد درسی دانش آموز

باید به دست بیاورد

دانش‌آموزان درباره مطالب زیر خواهند دانست :

۱ شناخت فرایند اندیشه‌پردازی (ایده‌پردازی)

۲ شناخت فرایند خلاقیت

۳ پرورش خلاقیت

۴ پرورش سرچشمه‌های بیرونی و درونی خلاقیت

واژگان کلیدی

خلاقیت، اندیشه‌پردازی، قوه خلاقیت، سرچشمه‌های درونی و بیرونی آفرینش

هدف فعالیت‌های عملکردی

فعالیت ۱

۱ خلق اثر

۲ تقویت مهارت دست‌ورزی

۳ پرورش اندیشه‌های نو

۴ تشریح مراحل اندیشه‌پردازی

فعالیت ۲

۱ دقت در تفکیک و یافتن شباهت‌ها

فعالیت ۳

۱ تقویت گوش کردن

۲ به وجود آوردن ریتم (لحن)

۳ تقویت فن بیان و کنترل صدا

۴ تقویت اعتماد به نفس

فعالیت ۴

۱ تقویت حس زیبایی‌شناسی

۲ تقویت حس طبیعت دوستی

۳ آموزش هنرهای محیطی

فعالیت ۵

۱ تقویت دقت در مشاهده

۲ تقویت دقت در طبیعت

۲ آفرینش خلاقانه

فعالیت ۶

۱ پرورش قوه تخیل

۲ تقویت مهارت

۳ تقویت اندیشه و فرایند عملی کردن آن

۴ ترغیب به ابراز بیان شخصی در هنر

فعالیت ۷

۱ تقویت تخیل

۲ تقویت احساسات

۳ تقویت مهارت

فعالیت‌های انتخابی پایانی پودمان

۱ تقویت مشاهده

۲ تقویت دقت

۳ تقویت تجسم

۴ تقویت تخیل

۵ مهارت آفرینش هنری خلاقانه

نکات تکمیلی درس خلاقیت هنری

مقدمه

در این فصل پس از ارائه کلیاتی از فرایند آفرینش، به ارائه راهکارهایی برای بارور کردن خلاقیت هنری دانش‌آموزان در زمینه آفرینش محصولات هنری می‌پردازیم. در یک تقسیم‌بندی کلی، عوامل مؤثر در بارور کردن خلاقیت هنری به دو دسته محرک‌های بیرونی و محرک‌های درونی تقسیم می‌شوند. محرک‌های بیرونی عبارت‌اند از هر آنچه که در خارج از وجود انسان می‌تواند باعث ایجاد جرقه‌ای در خلق یک اثر شود. عوامل خارجی خود به دو دسته عوامل طبیعی و عوامل دست‌ساز بشر تقسیم می‌شوند. به‌عنوان مثال یک منظره خاص طبیعی می‌تواند منجر به آفرینش یک شعر شود؛ یا مطالعه کتاب می‌تواند زمینه را برای خلق یک تابلوی نقاشی فراهم کند.

محرك‌های درونی عبارت‌اند از حالات و احساسات درونی انسان که مکاشفه آنها قادر است زمینه را برای آفرینش آثار هنری فراهم سازد. به‌عنوان مثال احساس درونی پرستش زمینه‌ای برای خلق سروده‌ای زیبا فراهم می‌کند یا مهر مادری قادر است باعث ایجاد جرقه‌ای در آفرینش یک اثر نمایشی شود. جست‌وجوگری دانش‌آموزان در موارد مرتبط به این بودمان در کنار ورود به مباحث بودمان‌های دیگر ادامه می‌یابد. به‌عنوان مثال دانش‌آموزانی که خلق آثار نمایشی و سرود را برای کار خود انتخاب کنند، قادر خواهند بود تمرینات خود را برای اجرای اثر خود تا پایان سال ادامه دهند.

آزمون: ارزشیابی این بودمان به صورت نمایشگاهی از آثار خلق‌شده دانش‌آموزان در طول دوره با اجرای آثار آنان خواهد شد.

روش‌های آموزشی خلاقیت‌محور و بداهه‌پردازانه

خلاقیت در حیات فردی و اجتماعی انسان جایگاه بسیار ویژه‌ای دارد؛ چنان‌که تمام دستاوردها و تمدن بشری از آغاز تاکنون و نیز در آینده محصول و ره‌آورد خلاقیت است. پژوهش‌ها نشان می‌دهد آموزش مؤلفه‌های شناختی و فرایشناختی خلاقیت، موجب افزایش سطح ابتکار در دانش‌آموزان می‌شود (نگاه کنید به‌عنوان مثال به شاه‌رخ‌ی و همکاران ۱۳۹۲). پرورش خلاقیت هنری و علمی مسیری مشابه را طی می‌کنند. بنابراین می‌توان انتظار داشت پیشرفت دانش‌آموزان در زمینه خلاقیت هنری تأثیر مستقیمی بر خلاقیت علمی آنها نیز داشته باشد. در سال ۱۹۴۴ گوردون با انجام مطالعه‌ای این موضوع را در یک مطالعه موردی به اثبات رساند. یافته‌های او در سال ۲۰۰۷ مجدداً توسط سلینگمن بررسی و تأیید شد. نتایج مطالعات این دو دانشمند نشان داد که آشنایی با فرایند آفرینش اثر هنری توسط هنرمند می‌تواند برای تحریک خلاقیت افراد در همه رشته‌ها مؤثر باشد. به‌عبارت دیگر با مشاهده فرایندهایی که هنرمندان طی می‌کنند، می‌توان بینش جدیدی کسب کرد و از آن در کار خود استفاده کرد. این بینش جدید منجر به «آشنایی زدایی» می‌شود که بر اساس آن فرد می‌تواند نگاهی متفاوت به پدیده‌های روزمره داشته باشد و به‌وسیله آن قوه خیال‌پردازی خود را تقویت کند. به‌عنوان مثال یک نوجوان روستایی هر روز وظیفه دارد به پرندگان آب و دانه دهد و خصوصیات هر یک از آنها را نیز به‌خوبی می‌شناسد. او با اندکی خیال‌پردازی می‌تواند آنها را در غالب یک خانواده یا فامیل ببیند و با قوه تخیل خود به آنها شخصیت انسانی دهد و با کمک مشاهده روابط بین آنها یک فیلم‌نامه بنویسد که اگرچه شخصیت‌های داستان آن انسان‌ها هستند، لیکن محرك اصلی در طراحی شخصیت‌های آن پرندگان بوده‌اند.

در سال‌های اخیر در کشور پژوهش‌هایی در زمینه تأثیر روش‌های تدریس فعال بر خلاقیت در درس‌هایی مانند انشا و علوم صورت گرفته است که همه آنها نشان‌دهنده تأثیر مثبت این روش‌ها بر افزایش خلاقیت و میزان

پیشرفت تحصیلی در این دروس است (میرشمسیری ۱۳۸۴؛ قوشلی ۱۳۸۴؛ شریفی و داوری ۱۳۸۷). در یک کار میدانی که در سال ۱۳۹۲ نتایج آن منتشر شد، این موضوع به اثبات رسید که روش بدیعه‌پردازی در پرورش خلاقیت هنری منجر به افزایش قوه‌تخیل دانش‌آموزان در هر دو جنس دختر و پسر می‌شود (نیوشا و همکاران ۱۳۹۲). این امر نشان‌دهنده ارتباط مستقیم پیشرفت تحصیلی در به کارگیری روش‌های خلاقیت‌محور است. این بدان معناست که فعالیت‌های مرتبط به خلاقیت هنری، نه تنها توانایی دانش‌آموزان را در زمینه آفرینش هنری رشد می‌دهد، بلکه توانایی آنها را در سایر زمینه‌های علمی نیز ارتقا می‌دهد.

سرچشمه‌های آفرینش ایده‌های هنری

اندیشه اولیه، نخستین گام در آفرینش‌های خلاقانه است. این اندیشه‌ها می‌تواند سرچشمه بیرونی یا درونی داشته باشد. یعنی محرک اولیه می‌تواند پدیده‌ای در بیرون شخص باشد؛ مانند نگاه خاص به محیط طبیعی یا مواجه شدن با رویدادی در زندگی روزمره. همچنین محرک اولیه می‌تواند از خیالات و تصورات درونی فرد نشأت گرفته باشد. برخی اندیشه‌ها نیز می‌توانند نتیجه هم‌زمان سرچشمه‌های درونی و بیرونی باشند. آن دسته از هنرمندانی که با محرک‌های درونی به ساخت اثر می‌پردازند، قادرند با رجوع به خیال‌انگیزی ذهن خود به آفرینش بپردازند. اما، گروه دیگر، بیشتر تحت تأثیر محرک‌های بیرونی به آفرینش هنری می‌پردازند. البته این دسته نیز معمولاً از احساسات درونی خود در زمان خلق اثر بهره‌مند می‌شوند.

■ **سرچشمه‌های بیرونی آفرینش:** منظور از سرچشمه‌های بیرونی آفرینش محرک‌هایی است که در خارج از وجود فرد باعث انگیزش او در فرایند آفرینش به‌ویژه در زمینه «اندیشه اولیه» می‌شود. محرک‌های بیرونی می‌توانند پدیده‌ها و عناصر طبیعت و هرگونه واقعه‌ای که در دنیای بیرونی ما رخ می‌دهد، باشند. به‌عنوان مثال با نگاه به صخره‌ها می‌توان از آنها شخصیت‌های نمایشی استخراج کرد و آنها را دست‌مایه نوشتن داستان و فیلم‌نامه کرد.

ذهن پویا و خلاق انسان به‌ویژه در دوران جوانی قادر است از ساده‌ترین پدیده‌ها و اتفاقات روزمره زندگی برای آفرینش آثار بهره‌برداری کند. برای این امر کافی است فرد روحیه‌ای جست‌وجوگر داشته باشد و به پدیده‌های پیرامون خود فعالانه نگاه کند. زمانی که هنرمند جوان احساس کند، برای اولین جرقه‌های اندیشه‌پرداز نیازمند منابعی بیرونی است، بهتر است به دامن طبیعت یا کوچه و بازار برود تا در معرض محرک‌های مختلف طبیعی قرار گیرد. در این زمان بهتر است ضبط صوت یا دوربینی کوچک و دفتر یادداشتی نیز به همراه داشته باشد و اتفاقات پیرامون را ضبط کند.

مناظر پیرامون نه تنها الهام‌بخش شکل‌گرافیکی است، بلکه ویژگی‌های دیگری را نیز برای استفاده در آفرینش اثر هنری به همراه دارد. اینکه آیا فضا خشن است یا نرم، از لحاظ ویژگی‌های سایه‌روشن‌ها، محیط

چه خصوصیاتی را القا می‌کند؟ آیا فضا گرفته و غمگین است یا پرنشاط و پرهیجان؟ آیا در محیط، نقاطی وجود دارد که بیشتر در مرکز توجه واقع می‌شوند؟ عناصر داخل محیط چگونه باهم ارتباط برقرار می‌کنند؟ و ده‌ها ویژگی دیگر که از محیط قابل دریافت است. اثر هنری شما می‌تواند توصیف‌هایی بی‌شمار از یک فضای خاص و محدود به دست بدهد. به‌عنوان مثال یک آهنگساز موسیقی فیلم می‌تواند از اصوات پدیده‌های طبیعی مانند غرّش رعد، آواز پرندگان، پیچیدن صدای باد در جنگل و شالیزار یا محصول ارتعاشات صنعتی در زندگی روزمره مانند صدای حرکت قطار بر روی ریل، ماشین‌آلات صنعتی در کارخانه‌ها و... به آفرینش اثر هنری بپردازد.

خلق اثر هنری در یک رشته، تحت تأثیر دیگر اثر هنری در رشته دیگر نیز از دسته همین نوع محرک‌هاست. به‌عنوان مثال فرد می‌تواند با دیدن نقش یک قالیچه زیبا طرح اولیه یک سناریوی نمایشی را بزند؛ یا تحت تأثیر یک شعر تابلویی زیبا خلق کند.

هنرمندان، چشم‌ها، گوش‌ها و سایر حواس خود را تربیت می‌کنند که پدیده‌ها را متفاوت ببینند. هر انسانی به‌صورت ذاتی این استعداد را دارد که ذهن خود را در این مسیر بارور کند. به‌عنوان نمونه به استفاده از اعداد در متن نوشته زیر دقت کنید. به تدریج که شما جملات را از بالا به پایین می‌خوانید، ذهن شما فرامی‌گیرد که چگونه به اعداد به شکل حروف نگاه کند.

ذهن انسان استعداد رشد دارد.

ذهن انسان قدرت شگفت‌انگیزی در (۱) طباق با شرایط جدید دارد.

کافی است ب‌۵ د‌۵ (۰) خود ا‌۵ ج‌۵ ی‌۵ ر‌۵ د‌۵ ب‌۵ ا‌۵ گ‌۵ از قدرت آ (۰) شگفت‌زد ۹۵ می‌شویم.

ذهن خود را از عادات آزاد ک‌۰ سید.

گذشتگ‌۱ (۰) تو ۱ (۰) ستند پس، ۹-۱ (۰) یز ۹ می‌توا (۰) یم.

ح ۷ ۹ می‌توا (۰) ید ب‌۵ د‌۵ خود افتخار ک‌۰ سید.

با بهره‌گیری از نمونه‌های زیر دانش‌آموزان را تشویق به بهره‌گیری از مشاهدات طبیعی خود برای آفرینش

اندیشه خلاقانه کنید.

راهنما :

$$ه = ۵$$

$$ا = ۱$$

$$ز = ۰$$

$$ن = (۰)$$

$$م = ۹$$

$$لا = ۷$$

بسط موضوع :

۱] بر اساس شیوه جایگزینی تدریجی اعداد به جای حروف از دانش‌آموزان بخواهید جملاتی را بنویسند که هم کلاسی‌های آنها با اندکی تلاش بتوانند آنها را بخوانند.

۲] می‌توانید تمرین را به شیوه معکوس انجام دهید؛ یعنی حروف را در برخی از مثال‌ها جایگزین اعداد کنید.

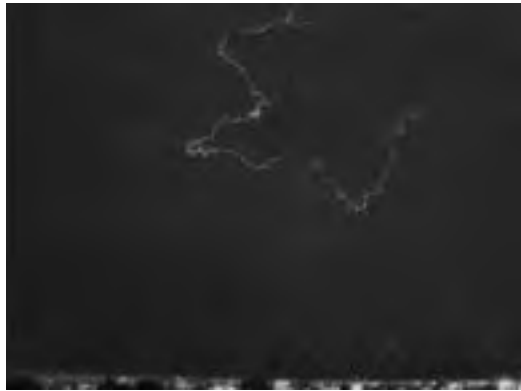
مثال :

$$۱+ه=۶$$

$$۱+ه۲=لا۸۲$$



شکل ۳-۲- مرد موسبز نام صخره‌ای است در ایبیهان فرانسه (Ebihens , France)



شکل ۴-۲- نقوش شگفت‌انگیز حاصل از رعد و برق در آسمان

۲ سرچشمه‌های درونی آفرینش: سرچشمه درونی آفرینش عبارت است از قوه‌ای خلاقانه که به واسطه آن از انسان فعالیت‌های خلاقانه سر می‌زند. شاعران این قوه را حس شاعرانگی می‌خوانند و عارفان آن را تجلی درونی خالق می‌دانند که منتسب به دمیده شدن روح الهی در نهاد بشر است. این قوه در موارد خاصی شرایط بروز بیشتری می‌یابد؛ مانند دوره عاشقی، یا کمال‌یافتگی. با شعله‌ور شدن این قوه در نهاد انسان، پدیده‌های بیرونی نیز با رنگ و بویی متفاوت دیده می‌شوند. چنان‌که مولوی می‌گوید: «در درون خود بیفزا درد را؛ تا بینی سبز و سرخ و زرد را».

با بهره‌گیری از سرچشمه‌های درونی آفرینش می‌توان بی‌شمار آثار هنری خلق کرد. سرچشمه درونی آفرینش توانایی شگفت‌آوری در خلق آثار بی‌بدیل هنری دارد. این قوه با عنصر تخیل کار می‌کند و قادر است خارج از دنیای مادی جهانی را بنا کند که در آن هر ناممکنی به ممکن بدل شود.

سرچشمه‌های درونی آفرینش کم و بیش درون همه انسان‌ها وجود دارد؛ اما در خواب زمستانی است. لازم است ما با تلاش این قوه را بیدار کنیم تا بتوانیم از مزیت آفرینندگی آن بهره‌مند شویم. در کتاب برخی توصیه‌های ساده برای بیدار کردن قوه خلاقیت درونی دانش‌آموز آمده است که می‌توان آنها را بر اساس تجربیات شخصی افزایش داد.

بسط فعالیت‌ها

بیشتر هنرمندان نقشهٔ خلاقانهٔ خود را به شیوه‌ای ترکیبی اتخاذ می‌کنند. در شیوهٔ ترکیبی به این صورت عمل می‌شود که بخشی از فرایند خلاقانه با بهره‌گیری از سرچشمه‌های درونی و بخشی دیگر به وسیلهٔ محرک‌های بیرونی به انجام می‌رسد. در شکل ترکیبی دو امکان اصلی وجود دارد :

الف) از محرکی بیرونی به‌عنوان سرچشمهٔ خلاقیت بهره‌برداری کنند، سپس قوهٔ آفرینش درونی خود را بر آن بیفزایند و آن را پرورش دهند؛

ب) به سرچشمهٔ آفرینش درونی خود رجوع کنند و برای افکار خیال‌انگیز خود در محیط بیرونی نمونه‌هایی واقعی بیابند و به وسیلهٔ آن نمونه‌ها فرایند آفرینش را تکمیل کنند.

فرایند تولید اثر هنری خلاق

تولید یک اثر هنری نیازمند مهارت‌های مختلفی همچون مهارت در استفاده از ابزار و وسایل و مواد مختلف، کاربرد تکنیک‌های مختلف، استفاده از رسانه‌ها و... است؛ اما پیش و بیش از آن لازم است هنرمند از احساسات و افکار خود مطلع باشد و دائماً آنها را واریسی کند. هنرمندان برای دستیابی به اندیشهٔ اولیه همواره با مشکل روبه‌رو هستند. آنها برای حل این مسئله لازم است راه‌حل‌های جدیدی پیدا کنند و از خطر کردن هراسی نداشته باشند و پس از تولید کار هنری اولیه آن را بازبینی و اصلاح کنند. سپس آن را ارائه کنند و در معرض مشاهده و قضاوت دیگران قرار دهند و دربارهٔ آن تأمل کرده آن را مورد ارزیابی مجدد قرار دهند. می‌توان مراحل طی شده برای خلق یک اثر هنری را به شرح زیر خلاصه کرد :

- چالش و برانگیخته شدن توسط مسئله یا موضوع
- تصور و تمرکز بر روی موضوع یا مسئله
- جست‌وجو و تجربه راه‌حل‌های مختلف
- تولید و خلق کار اولیه
- بررسی و پالایش کار اولیه
- اجرا و ارائه کار نهایی
- بررسی و ارزیابی

تحلیل آثار هنری

جدول ۴-۲- جدول اهداف و مهارت‌ها - پودمان ۳

مهارت	هدف	
	هنرهای دیداری مهم‌ترین جلوه‌های آفرینش انسانی هنر هستند. آفرینش و ادراک این گروه از هنرها در فضای دوبعدی (مانند نقاشی و عکاسی) و سه‌بعدی (مانند نقش برجسته و معماری) به وقوع می‌پیوندد. آشنایی با چگونگی شکل‌گیری ساختمان این دسته آثار هنری برای ترقی فرد و جامعه در جهت فرهنگ انسانی در حوزه تمدن ایرانی-اسلامی بسیار ضروری است.	فضا
دانش‌آموز به صورت تحلیلی با ساختار هنرهای مکان‌مند آشنا می‌شود و می‌تواند به ارزیابی این گروه از هنرها در پیرامون خود بپردازد. موضوعات طرح‌شده در این فصل به همراه نمونه‌ها ضمن فراهم آوردن ادراک از طریق تجربه عملی باعث پرورش دید هنری و خلاقانه فرد می‌شود.	همان‌گونه که برخی هنرها، به‌صورت دیداری خلق و ادراک می‌شوند، هنرهای دیگر نیز به‌صورت شنیداری آفرینش و درک می‌شوند. بالای بردن سطح آگاهی در زمینه ساختار این دسته هنرها و تحلیل عوامل اثرگذار در ادراک آنها می‌تواند به بازشناسی هنرهای صوتی ارزشمند از سایر آثار صوتی که ممکن است باعث آسیب فردی و اجتماعی شود، کمک شایانی کند.	صدا
دانش‌آموز به‌صورت تحلیلی با ساختار هنرهای این گروه آشنا می‌شود و مهارت ارزیابی این دسته از هنرها را که بخش اعظم تولیدات سینمایی و تلویزیونی را به خود اختصاص می‌دهد، به صورت نسبی می‌یابد.	بخش عمده‌ای از هنرهای مصرفی امروز جامعه، هنرهایی هستند که به صورت هم‌زمان از دو مؤلفه زمانی و مکانی در آفرینش خود استفاده می‌کنند که اصطلاحاً به آنها هنرهای حرکتی نیز گفته می‌شود. سینما و نمایش در رأس این دسته هنرها قرار دارند که با توجه به حجم بالای استفاده از آنها به صورت روزانه و تأثیرگذاری مستقیم و غیرمستقیم آنها در شکل‌گیری فرهنگ زیستی ما، کسب دانش در زمینه ساختار و شکل تأثیرگذاری آنها بسیار ضروری است.	حرکت

هدف این پودمان : پرورش توانایی انتخاب آثار ارزشمند هنری و نقد و تحلیل آنها براساس معیارهای زیباشناختی و ارزشی

روش‌های تدریس پیشنهادی

برای این قسمت می‌توان از کاوشگری، حل مسئله، پیش‌سازمان دهندهٔ بارش فکری، دریافت مفهوم، تدریس اعضای تیم استفاده کرد. در قسمت کلیات صفحات ۲۳ و ۲۰ و ۱۹ و ۱۶ به کمک روش‌های تدریس مثال‌هایی آورده شده است لطفاً مطالعه بفرمائید.

وسایل کمک آموزشی جهت تدریس این مبحث

تخته، مازیک، پخش‌کنندهٔ صوتی تصویری، عکس، فیلم

پیامدهای تدریس

تحلیل آثار هنری

۱ آشنایی با ساختار هنرهای بصری دو بعدی و سه بعدی

۲ آشنایی با هنرهای صوتی به صورت تحلیلی

۳ آشنایی با هنرهای حرکتی

شناخت‌های مطلوب در این واحد درسی

۱ پیشرفت فرهنگی و هنری هر جامعه تا حد زیادی مرهون شناخت تحلیلی آنها از آثار هنری است.

۲ باتوجه به ورود انواع سبک‌ها در هنرهای آوایی به جامعه، آشنایی و شناخت هرچه بیشتر فرد نسبت به این هنرها باعث می‌شود تا در انتخاب این موارد دقت کند و جلوی آسیب‌های فرهنگی گرفته شود.

۳ سینما و تئاتر در این عصر به صورت جدی‌تری وارد زندگی بشر شده‌اند و شناخت هرچه بیشتر این پدیده‌ها باعث بالارفتن سطح کار هنرمندان می‌شود.

پرسش‌های ضروری

۱ هنرهای دوبعدی را تعریف کنید و چند هنر دو بعدی را نام ببرید.

۲ هنرهای سه‌بعدی را تعریف کنید و چند هنر سه بعدی را نام ببرید.

۳ فضاهای باز، نیمه باز، بسته را نام ببرید.

۴ فضاهای عمومی، خصوصی و نیمه خصوصی چگونه اند؟ نمونه‌هایی از آنها را نام ببرید.

مهارت‌هایی که در پایان این واحد درسی دانش آموز باید به دست بیاورد

دانش آموزان در مورد مطالب زیر خواهند دانست :

- ۱ شناخت هنرهای دوبعدی و سه بعدی
- ۲ شناخت و تحلیل هنرهای صوتی و آوایی
- ۳ شناخت تفاوت‌های متر و ریتم
- ۴ شناخت انواع حرکت در دوربین فیلم برداری
- ۵ شناخت روش‌هایی برای ایجاد توهّم حرکت در دوربین

واژگان کلیدی

هنرهای دوبعدی، هنرهای سه بعدی، تئوری گشتالت، پرسپکتیو، واید، تله فوتو، رنگ صوتی، ریتم، هارمونی، ملودی، جمله ملودیک، موتیف، آکورد، سازآرایی، هجا، آوانگاری، موتیف، انتزاعی.

هدف فعالیت‌های عملکردی

در فعالیت‌های این بخش به نکات زیر دقت کنید :

فعالیت ۱

۱ تقویت مهارت در ترکیب بندی

۲ شناخت انواع ترکیب بندی

فعالیت ۲

۱ شناخت و تفکیک عناصر کلی در ترکیب بندی

فعالیت ۳

۱ شناخت انواع قاب بندی

۲ تقویت مهارت قاب بندی

۳ شناخت اجزای شکل دهنده تابلو

فعالیت انتخابی

- ۱ تقویت مهارت دست‌ورزی از طریق نقاشی
- ۲ تقویت مهارت نگاه کردن
- ۳ تقویت مهارت قاب‌بندی
- ۴ تقویت مهارت عکاسی
- ۵ پرورش تحلیل عناصر کلی و بیان آن

فعالیت ۴

- ۱ تقویت مهارت عکاسی
- ۲ تقویت مهارت قاب‌بندی
- ۳ شناخت بهترین حالت برای قاب‌بندی
- ۴ تحلیل انواع قاب‌بندی

فعالیت ۵

- ۱ تقویت مهارت نقاشی یا طراحی
- ۲ تقویت مهارت عکاسی
- ۳ پرورش کاربرد قاب‌بندی
- ۴ تحلیل خطوط در آثار

فعالیت ۶

- تقویت مهارت قاب‌بندی

فعالیت ۷

- ۱ شناخت کلیات تصویر
- ۲ تقویت نگاه کردن
- ۳ تحلیل عناصر تصویری

فعالیت ۸

- ۱ شناسایی عوامل جهت‌دار خطی
- ۲ افزایش مهارت دست‌ورزی

فعالیت ۹

- ۱ شناسایی جزئیات تصویر
- ۲ تحلیل عناصر تصویر
- ۳ شناخت تفاوت‌ها و شباهت‌های آثار

فعالیت ۱۰

- تقویت نگاه کردن و دسته‌بندی عناصر

فعالیت ۱۱

- ۱ فرصتی برای تفکر و دقت

- ۲ مقدمه‌ای بر مبحث رنگ

فعالیت ۱۲

- تحلیل و تفهیم تأثیر حسی رنگ

فعالیت ۱۳

- با توجه به مطالعه هنرهای دوی بعدی و سه بعدی در پایه هشتم، دانش‌آموزان آموخته‌های قبلی خود را

مرور خواهند کرد.

فعالیت ۱۴

- ۱ بالا رفتن مهارت دست‌ورزی

- ۲ کاوش در ایجاد حجم با عناصر بصری

فعالیت ۱۵

- تمرین شناخت ترکیب بندی حجم‌ها

فعالیت ۱۶

- ۱ تقویت تجسم

- ۲ شناخت فضاهای مثبت و منفی

- ۳ شناخت صحیح چیدمان اثاثیه

فعالیت ۱۷

- ۱ بالا بردن دقت در مشاهده

- ۲ توصیف فضاهای باز، بسته و نیم‌بسته

- ۳ تمرین تقسیم بندی فضاها

فعالیت ۱۸

- چالش ذهنی درباره فضاهای مختلف و فرصتی برای تفکر

فعالیت ۱۹

- ۱ شناخت و دقت در تولید اصوات با دهان

- ۲ شناخت و تأثیر تغییر زمان و کشش در اصوات

فعالیت ۲۰

■ تقویت دقت در تشخیص اصوات

فعالیت ۲۱

■ تقویت شناخت موتیف و عبارت

فعالیت ۲۲

۱ تمرین و تقویت حس شنیداری

۲ تجزیه و تحلیل اثر صوتی

فعالیت ۲۳

■ دقت و تأمل در قرائت قرآن کریم و تحلیل و بررسی زیبایی آن

فعالیت ۲۴

■ تحلیل یک اثر صوتی قرائت قرآن کریم

فعالیت ۲۵

۱ تحلیل علل زیبایی اصوات و متون

۲ ادراک تأثیر اصوات زیبا از راه مقایسه

فعالیت ۲۶

■ تقویت قدرت تجزیه و تحلیل

فعالیت ۲۷

۱ تقویت حس شنیداری، حافظه

۲ هماهنگی مغز و حنجره و زبان

۳ شناخت اصوات از طریق گوش و تکرار

۴ شناخت فاصله‌ها و کشش

۵ ایجاد پویایی و تنوع در کلاس

فعالیت ۲۸

۱ ایجاد پویایی و تنوع در کلاس

۲ پرورش حس هماهنگی با گروه

۳ تقویت حس همکاری با گروه

۴ تقویت حس شنیداری

۵ تقویت هماهنگی مغز و دست و پا

فعالیت ۲۹

- ۱ ایجاد بویایی و تنوع در کلاس
- ۲ تقویت حس هماهنگی و همکاری با گروه
- ۳ تقویت حس شنیداری
- ۴ تقویت خلاقیت
- ۵ تقویت حس شنیداری

فعالیت ۳۰

- ۱ تقویت حس شنیداری
- ۲ پرورش دقت
- ۳ پرورش تجزیه و تحلیل اصوات

فعالیت ۳۱

- ۱ تقویت حس تجسم
- ۲ مقدمه‌ای از مبحث حرکت

فعالیت ۳۲

- ۱ ایجاد تنوع و سرگرمی با تمرین ساخت انیمیشن دستی
- ۲ تقویت مهارت طراحی و دست‌ورزی

فعالیت ۳۳

- ۱ ایجاد توهم حرکت
- ۲ تقویت دست‌ورزی

فعالیت ۳۴

- ۱ ارتقای دقت در نگاه کردن
- ۲ تقویت عکاسی
- ۳ ایجاد حرکت توسط عکس
- ۴ تجربه عکاسی از زوایای مختلف

فعالیت ۳۵

- ۱ تجزیه و تحلیل حرکات
- ۲ دسته‌بندی حرکات

فعالیت ۳۶

۱ تقویت مهارت فیلم برداری و عکاسی

۲ تجزیه عکس و فیلم

۳ تحلیل حرکت در آثار

۴ تقویت بیان و تبادل افکار

فعالیت‌های انتخابی پایان پودمان

دانش‌آموزان از بین چند فعالیت زیر می‌توانند یک فعالیت را جهت پروژه پایان پودمان خود انتخاب کنند و انجام دهند. اهداف دنبال شده در این فعالیت‌ها مجموعه‌ای از اهداف فعالیت‌ها در تمرینات این پودمان است. این فعالیت به همراه فعالیت‌های کلاسی، نمره این پودمان را تشکیل می‌دهد.

نکات تکمیلی درس تحلیل آثار هنری

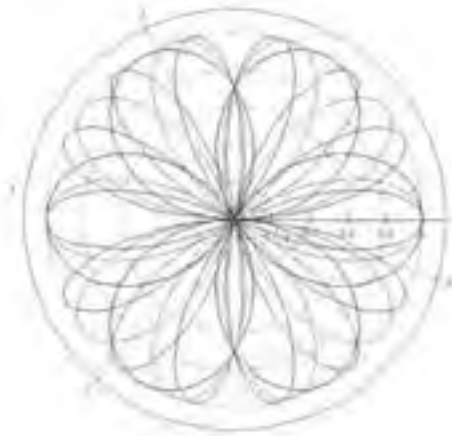
مقدمه

در این فصل دانش‌آموز با ساختار آثار هنری و چگونگی مطالعه آنها آشنا می‌شود. ساختار این فصل به گونه‌ای طراحی شده است که فرد ابتدا با هنرهایی که ساحت ساختاری آنها در فضای دوبعدی و سه‌بعدی شکل می‌گیرد - مانند نقاشی، پیکره‌سازی و معماری - آشنا می‌شود. در ادامه هنرهای صوتی و عناصر شکل دهنده آنها بررسی می‌شود. نهایتاً با ساختمان هنرهایی که هم‌زمان از فضا و صدا بهره می‌جویند آشنا می‌شود. مهم‌ترین جنبه‌هایی که در هر یک از موضوعات سه‌گانه این فصل به آنها توجه می‌شوند، عبارت‌اند از: ویژگی‌های محمل اثر هنری، عناصر شکل دهنده هنری، اصول زیبایی‌شناسی کالبد و ترکیب‌بندی عناصر، و نهایتاً نقش بستر اجتماعی و فرهنگی در ادراک زیبایی هنری.

هر یک از موضوعات سه‌گانه این پودمان با مثال‌هایی واقعی در کتاب همراه است و از دانش‌آموز خواسته خواهد شد، نمونه‌های مشابهی از آثار ارائه شده در کتاب را از میان آثار بومی منطقه خود در طول هفته بیابد و در کلاس برای دوستان خود آن اثر را از دیدگاه هنری تحلیل کند.

فضا

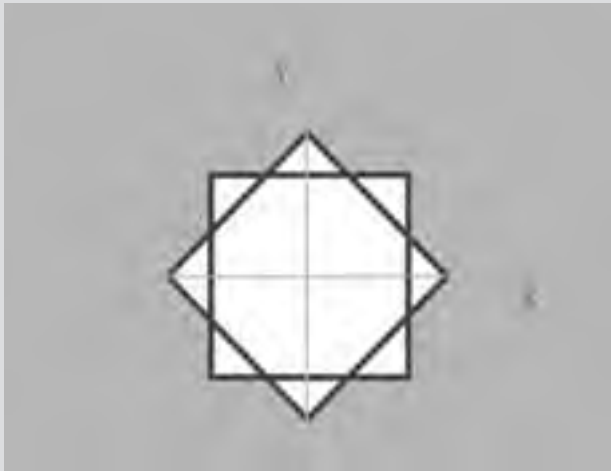
الف) فضای دو بُعدی: در این بخش به هنرهایی پرداخته می‌شود که ساختار آنها در فضای مکانی شکل می‌گیرد. همه دانش‌آموزان ریاضی خوانده‌اند و همه آنها محورهای مختصات X و Y را می‌شناسند. موضوع شکل‌گیری عناصر هنری در دو بعد به همراه مرور محورهای مختصات می‌تواند ضمن ایجاد هیجان به کارگیری مفاهیم مثلثات و هندسه در هنر، باعث فهم بهتر اینکه چرا علم ریاضی پایه همه دانش‌هاست، شود.



شکل ۲-۵- نمونه پیوند بین ریاضی و هنرهای دوبعدی

فعالیت‌های بیشتر

دانش‌آموزان می‌توانند نقوش اسلامی مثل شمسه را روی محور مختصات قرار دهند و مختصات هر یک از نقاط تلاقی اضلاع آن را معین کنند. این تمرین برای نقوش غیرهندسی پیچیدگی‌های بیشتری دارد.



شکل ۲-۶

عناصر و فضا

در مبحث عناصر و فضا می‌توان با موضوع سیاه‌چاله‌ها موضوع را بسیار جذاب کرد. ابتدا ضروری است که ما تخیلی از ناکجایی داشته باشیم، سپس فضایی را که در آن زیست می‌کنیم، همچنین کره‌خاکی، سیاره‌ها و ستاره‌ها وجود دارند احساس کنیم. قدم بعدی آن است که مادامی که در فضایی عناصری مانند اجرام آسمانی وجود داشته باشند، دیگر ما با سیاه‌چاله مواجه نخواهیم بود. سیاه‌چاله فضایی است که در آن به دلیل فشردگی جسم امکان بازتابش نور وجود ندارد؛ بنابراین دیدن رنگ‌ها و ... امکان‌پذیر نیست. مثالی که می‌تواند این موضوع را کمی ملموس کند، این است که ما مقداری تاریکی مطلق را برداریم و به وسیله آن در یک فضای تاریک مطلق مجسمه‌ای بسازیم!

هستی هنرهای دوبعدی و سه‌بعدی مرهون دو مؤلفه بنیادی است: فضا و عنصری که در آن قرار گیرد. برای ساده‌سازی چگونگی این موضوع می‌توان یک چارچوب قاب را روی دیوار قرار داد تا محدوده فضا را معین کند؛ سپس چند عنصر بصری ساخت و از دانش‌آموزان خواست تا آنها را براساس خلاقیت خود در چارچوب خالی جای دهند.



شکل ۲-۷

تمرین‌های مربوط به تشخیص عناصر اصلی شکل‌دهنده قاب برای بالابردن حساسیت دانش‌آموز در زمینه شیوه نگاه به تابلو بسیار مهم است. او در این زمینه باید فراگیرد که چگونه محتوای شکل‌دهنده قاب را به عناصر هندسی خلاصه‌سازی کند و سپس عناصر اصلی را از عناصر فرعی بازشناسی نماید. برای نمونه به چگونگی آنالیز عناصر منظره زیر نگاه کنید: