

ЧАС_5 – Простор на екрану

Трајање	1h
Материјал	За сваког ученика : <ul style="list-style-type: none">• Радни лист 12 За сваку групу ученика <ul style="list-style-type: none">• Лист формата А3
Циљеви	<ul style="list-style-type: none">• Размислити о начину представљања простора : репрезентације центриране према нашој позицији (егоцентричне) и оне центриране са аспекта виђења са стране (алоцентричне)• Упоредити перцепција простора с екрана и у реалности
Радне компетенције	<ul style="list-style-type: none">• Практиковање истраживачког приступа : посматрање, постављање питања• Слушати, аргументовати, бранити своје виђење
Кључне речи	<ul style="list-style-type: none">• Аватар, свој став, просторна репрезентација

Час је посвећен начинима репрезентације простор коришћених у видео играма и у филмовима: субјективна визија (усредсређена на тачку гледишта личности) и објективна визија (усредсређена на виђење споља, односно независна од личности). Ови типови репрезентације, на нивоу мозга, стављају у игру способности прелаза од једне форме просторне репрезентације на другу (егоцентричне и алоцентричне) али исто тако и способност постављања на место других и „виђење света својим очима“

Прелиминарна педагошка напомена

Овај час је више прилагођен ученицима циклуса 3 него оним у оквру циклуса 2.

Полазна ситуација

Наставник даје сваком ученику примерак [Радног листа 12](#) и тражи да ученици, сваки појединачно, детаљније испитају слике и забележе запажања у своју експерименталну свеску. Одељење представља своја запажања и констатује да две слике репрезентују исту сцену видео игре према два различита начина посматрања : „у првом, је виђење сцене са стране а личност се види у декору; у другом, видимо очима личности, па нам се чини да смо ми та личност у игри“.

Покреће се конверзација па ученици могу да помену примере у видео играма као и у филмовима : „код видео игара можемо променити поглед пртиском на дугме“, „код неких филмова имамо импресију да смо то ми ти који падамо или смо на руским планинама“.



Активност : репрезентовати простор

Наставник позива ученике да замисле да је учионица (или гимнастичак сала) простор у ком се одвија нека видео игра, а да клупе чине лавиринт. Пита такође : „*шта рећи другу („ирачу“, „аватару“)* да би се померио из једне у неку другу тачку учионице ? да ли постоји више стратегија за његово вођење ?“ Наставник дели ученике у групе и дефинише две тачке у учионици : тачку А (поласка) и тачку Б (доласка) које обележава према избору. Свака група развија стратегију вођења, од тачке А до тачке Б, према инструкцијама свог „аватара“, и бележи на папиру великог формата.

Прикупљање резултата експеримента

Свака група именује свог известиоца, а идеје о вођењу друга су сакупљене и представљене. Неке групе могу да предложе вођење полазећи од своје тачке виђења : „ кажемо му да направи корак у лево, а затим корак у десно, итд.“, на исти начин као што користимо стрелице на тастатури при вођењу „аватара“ у видео игри. Друге групе могу предложити да га воде на осову виђења са стране (с поља) : кажемо му да обиђе око стуба, иде од стола 1 ка столу 2, а затим према столу наставника, потом...“Ако ученици не помену неку од ових опција, онда наставник може да их потсети на анализу две слике на [Радном листу 12.](#)

Свака група, са своје стране, бира једног ученика као инкарнацију „аватара“ и неког другог који му даје савете према предвиђеним методама. Овом последњем наставник даје тајно нову позицију на коју треба да дође, и она је непозната „аватару“. „Аватар“ је постављен у тачку А и метод је тестиран. Одељење дискутује могуће друге начине, као и ограничења различитих метода.

Педагошка напомена

Наставник може да тражи од ученика да нађу друге примере ова два начина представљања простора (на пример, GPS, географске карте, туристичке карте).

Закључак и забелешке

Одељење изводи заједнички закључак који се пише на табли и у свесци за експерименте. На пример:

„Када се неко креће на екрану, ми можемо да видимо декор с тачке виђења оног ко се креће, и с тачке виђења неког посматрача. Када посматрамо с наше тачке гледишта, можемо имати утисак да се крећемо и да делујемо мада седимо испред екрана,“

Допринос „Повељи за боље коришћење екрана“

На крају овог часа одељење пише заједничку препоруку коју додаје *„Повељи за боље коришћење екрана“* и дописује је на постеру који виси на зиду у одељењу још од уводног часа. На пример : *„Током неке видео игре, могу да помислим да сам херој који делује у простору за игру; али никада не смем да заборавим да је игра само игра.“*