

طرح درس آواتارها و تصویر بدن

برای دانش آموزان کلاس ۴ تا ۶

مرور کلی

در این درس دانش آموزان با مفهوم "آواتار" آشنا می شوند و تجربیات خود را با ایجاد و بازی آواتارها ، در بازی های ویدئویی و دنیاهای مجازی به اشتراک می گذارند. آنها سپس با استفاده از برنامه ای که عمدتاً محدود به شرایط انواع بدن و نشانگرهای جنسی موجود است ، آواتارها را ایجاد می کنند ، ابتدا آواتارها را از جنس خود و سپس جنس مخالف خلق می کنند، سپس در مورد برنامه و ارتباط آن با بازنمایی جنسیت و تصویر بدن در بازی ها و جهان های مجازی و سایر رسانه ها بحث می کنند. پس از آن دانش آموزان با استفاده از نسخه بسیار انعطاف پذیر برنامه ، آواتارها را ایجاد می کنند و آن تجربه را با نسخه محدودتر مقایسه می کنند. سرانجام ، دانش آموزان از برنامه متنوع تری برای ایجاد آواتارها استفاده می کنند که بیانگر دیدن خودشان که چگونه دوست دارند دیگران آنها را به صورت آنلاین ببینند است و روی گزینه های تاثیر گذار در ایجاد آنها فکر می کنند.

نتایج مورد انتظار

- دانش آموزان تعریف اصطلاح "آواتار" در یک زمینه دیجیتالی را یاد خواهند گرفت.
- آنها تأثیر آواتارها در بازی ها و جهان های مجازی بر هویت و تصویر بدن را در نظر خواهند گرفت و درباره ی آن بحث خواهند کرد.
- یک محصول رسانه ای ایجاد می کنند که با ادراک خود و نمایش دلخواهشان ارتباط برقرار می کند.
- در رابطه بین هویت و بازنمایی آنلاین تأمل خواهند کرد.

آماده سازی و مواد آموزشی

یک آزمایشگاه رایانه رزرو کنید و یا در غیر این صورت ترتیب دسترسی به اینترنت برای همه دانش آموزان را فراهم کنید

- ترتیب دسترسی دانش آموزان به بازی آنلاین ساخت آواتار را در این آدرس بدهید :

<http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/>

اگر در بارگیری بازی مشکل دارید ، لطفاً یک مرورگر جایگزین را امتحان کنید (مانند Chrome ، Safari).

Firefox یا Internet Explorer (

- برای نمایش یا به اشتراک گذاری اسلاید آواتار به صورت آنلاین آماده شوید.
- برگه تکالیف آواتارها را کپی بگیرید.

اجرای طرح درس

آواتار چیست؟

با پرسیدن از دانش آموزان در مورد تجربیاتشان در بازی ها و دنیاهای مجازی شروع کنید. چه کسانی آنها را بازی می کنند؟ علاقه مندی های آنها چیست؟ چه چیز آنها را دوست دارند؟

از دانش آموزان بپرسید که آیا معنی اصطلاح "آواتار" را می دانند یا خیر. اطمینان حاصل کنید که دانش آموزان نکات کلیدی زیر را درک می کنند :

- آواتار یک نماد شخصیتی است که آنها در یک بازی کنترل می کنند.
- همه بازی ها دارای آواتار نیستند (به عنوان مثال ، بازی های پازل) اما بسیاری از آنها هستند.
- همه آواتارها انسان یا حتی انسان دوستانه نیستند (ماشین در یک بازی مسابقه ای را می توان آواتار نامید) اما اکثرا آواتار هستند.
- بسیاری از بازی ها و دنیای مجازی به دانشجویان اجازه می دهد تا نماد خود را در ابتدا یا بعد از آن در بازی تغییر دهند (یا هر دو).

آواتارها را به صورت نمایش اسلاید به صورت آنلاین به دانش آموزان نشان دهید و از آنها بخواهید که نشان دهند کدام بازی ها و دنیای مجازی آواتارها از آن بدست می آیند (جواب ها در یادداشت های نمایش اسلاید هستند)

ساخت آواتارها - سطح یک

اکنون دانش آموزان از بازی ساخت آواتار در سطح ۱ استفاده می کنند تا آواتار همان جنسی را برای خود ایجاد کنند. گزینه های سطح ۱ محدود است ، بنابراین برای انجام این کار تنها ۵ یا ۱۰ دقیقه زمان نیاز دارند. سپس دانش آموزان راجع به تجربه خود برای ساخت آواتارشان صحبت می کنند .

در ایجاد آواتارهایشان چه چیزی جالب بود؟ چه چیزی ناامید کننده بود؟ چگونه این شبیه یا متفاوت از آواتارهای مشابه در بازی ها و دنیای مجازی است که آنها بازی می کنند؟ از دانش آموزان بخواهید که به بازی ساخت آواتار که هنوز در سطح ۱ است ، بازگردند و نمایی از جنس مخالف ایجاد کنند. وقتی کار آنها به پایان رسید ، از آنها بخواهید دوباره در مورد تجربیات خود صحبت کنند. چگونه ایجاد آواتار با جنسیت مشابه شما متفاوت بود؟ چه چیزی جالب یا خنده دار بود؟ چرا خنده دار بود؟ آیا ناامید کننده بود؟ چرا ؟ تجربیات دختران و پسران چه تفاوتی با هم دارند ؟

آواتارها و جنسیت

حالا بپرسید: آیا تفاوت های جنسیتی آواتارها در بازی های مورد علاقه و دنیای مجازی آنها مشابه موارد موجود در سازنده آواتار است؟ آیا آنها نشان می دهند که چگونه دختران و پسران اغلب در رسانه های دیگر (کارتون ، فیلم ، کمیک ، اسباب بازی، و غیره) به تصویر کشیده می شوند؟ چگونه با کاراکترهایی که از نظر نوع جنس با هم متفاوت هستند در بازی ها و سایر رسانه ها رفتار می شود (مثلاً شخصیتهایی که با نوع جنسیتی استاندارد متفاوت هستند احتمالاً آنها را خسته کننده یا به صورت غیرمعمول نشان می دهند؟) آنها به جای اینکه شبیه به قهرمانان باشند بیشتر شبیه به آدم های شرور یا قربانیان هستند).

ساخت آواتار - سطح دو

دانش آموزان به بازی ساخت آواتار بازمی گردند اما سطح ۲ را با می کنند. کد ۹۹۹۹ است. به آنها بگویید که اکنون می توانند هر چیزی را که می خواهند انتخاب کنند - جنسیت ، هر نوع بدن و تن پوست ، انواع ترکیب بندی لباس و لوازم جانبی. از دانش آموزان بخواهید آواتارهایی را که ایجاد کرده اند به اشتراک بگذارند و در مورد تجربیات و گزینه های خود صحبت کنند .

استفاده از آن چه تفاوتی با سطح ۱ داشت؟ آیا آنها آن را بیشتر دوست داشتند؟ چه تفاوتی در مورد آواتارهایی که آنها ایجاد کردند (خارق العاده تر ، بیشتر شبیه آنها و غیره) بود ؟

توجه: بازی ساخت آواتار به دانش آموزان اجازه نمی دهد که آواتارهای خود را چاپ یا کپی کنند ، بنابراین دانش آموزان نیاز دارند که از یک صفحه عکس بگیرند و سپس آن را در یک گرافیک یا برنامه پردازش کلمه بچسبانند. برای کسب اطلاعات در مورد چگونگی انجام این کار، به www.take-a-screenshot.org مراجعه کنید).

به دانش آموزان آخرین اسلاید نمایشی آنلاین آواتار که شخصیت های زن و مرد هستند را نشان دهید:

- از دانش آموزان بپرسید که فکر می کنند چگونه تنها با داشتن این انتخابها، پسرها و دخترهایی را که دوست دارند، بسازند؟
- چگونه از سطح ۲ آواتار جهت ایجاد یا بازی با آواتار در بازی های مورد علاقه و دنیای مجازی استفاده می کنند؟
- آیا دوست دارند آزادی بیشتری در ایجاد آواتارهای آنلاین داشته باشند ؟
- چه چیز متفاوتی در بازی ها و جهان های مجازی دوست دارند بازی کنند؟

سنجش و ارزیابی

ورق تکالیف آواتارهای من را توزیع کنید و از دانش آموزان بخواهید از سازه سطح ۲ آواتارها برای ساختن دو آواتار استفاده کنند:

- یک آواتار "واقع بینانه" که بیانگر چگونگی دیدن خود است
- و یک آواتار "تخیلی" که نشان دهنده این است که چگونه دوست دارند در تماشای آنلاین دیده شوند

(این تفاوت در دانش آموزان چقدر متفاوت است.)

از آنها بخواهید که این دو آواتار را چاپ کنند (به یادداشت بالا مراجعه کنید) و انتخاب های آنها را برچسب گذاری کنید. گزینه هایی که انجام داده اند: در اولین نماد آنها مشخص می کنند که چرا این انتخاب ها نشانگر واقعی خودشان هستند و در مورد دوم بازخوردشان را نشان می دهند که چگونه در بازی ها و دنیاهای مجازی می خواهند دیده شوند. سرانجام، از آنها بخواهید که یک بند کوتاه در مورد شباهت ها و اختلافاتی که بین دو آواتار است بنویسند.

آواتارهای من

برای این تکلیف ، شما از بازی ساخت آواتار در سطح ۲ برای ایجاد دو آواتار استفاده می کنید:

- یک آواتار "واقع بینانه" که بیانگر چگونگی دیدن خود در زندگی واقعی است
- و یک آواتار "تخیلی" که نشانگر این است که دوست دارید چگونه به صورت آنلاین دیده شوید

اینها تا چه اندازه متفاوت هستند؟

پس از اتمام ساخت آواتارهای خود ، آنها را با گرفتن عکس از صفحه چاپ کرده و سپس آن را درون یک گرافیک یا یک برنامه پردازش کلمه قرار دهید و سپس آن را چاپ کنید.

در آواتارهای چاپی ، گزینه های انتخاب شده خود را برچسب بزنید:

- در اولین نماد ، مشخص کنید که چگونه انتخاب های شما روی خود واقعی شما تاثیر می گذارد.
- در مورد دوم ، نحوه انتخاب شما نشان می دهد که چگونه می خواهید در بازی ها و جهان های مجازی دیده شوید.
- سرانجام ، پاراگراف کوتاهی در مورد شباهت ها و اختلافات بین دو آواتار بنویسید. و همچنین در لیست آنها گزینه های انتخابی خود را درباره نحوه بیان خود به صورت آنلاین توضیح دهید.



"Steve" (Minecraft)

Avatars Online



Standard penguin (Club Penguin)

Avatars Online



Sheriff (Roblox)

Avatars Online



Custom avatar (Fantage)

Avatars Online



Custom avatar (Stardoll)

Avatars Online



Bony Sun (Poptropica)