

Двовзори Олега Шупляка: коди нації у цифровому вимірі

Мета Уроку:

- **Освітня:** Дослідити творчий феномен Олега Шупляка ("двовзори") як унікальний прояв українського мистецтва та навчити застосовувати цифрові технології (онлайн-платформу artsteps) для створення віртуальних виставкових просторів.
- **Розвивальна:** Розвивати навички критичного мислення, візуального аналізу, просторового проєктування та роботи в команді.
- **Виховна:** Формувати почуття гордості за національне культурне надбання та усвідомлення ролі сучасних технологій у його популяризації (єдність і патріотизм).

Міжпредметні Зв'язки:

Дисципліна	Аспекти
Мистецтво	Аналіз творчості Олега Шупляка, поняття оптичної ілюзії, символізм у живописі, жанри мистецтва (пейзаж, портрет).
Технології / Інформатика	Робота з 3D-платформою artsteps, створення віртуального простору, цифрова репрезентація мистецтва, інтерактивність.
Українська Література / Історія	Пошук та ідентифікація образів видатних українських діячів (Т. Шевченко, І. Франко, Леся Українка), національні коди та символіка.

Етапи Уроку (Сценарний План)

№	Етап	Зміст діяльності учнів та вчителів	Час (орієнтовно)
I	Організаційний	Привітання, оголошення теми та мети уроку ("Знать, єдності та патріотизму"). Налаштування на кроспредметну роботу.	5 хв
II	Мотиваційний та Теоретичний	Вчитель Мистецтва: * Вступ до теми "Оптичні ілюзії в мистецтві". * Презентація особистості та творчості Олега Шупляка. (Ключовий момент): Дослідження феномену "двовзорів". Учні аналізують репродукції, знаходять приховані портрети національних діячів (Т. Шевченко, І. Франко, Леся Українка).	20 хв
III	Практичний (Технологічний)	Вчитель Технологій:	45 хв

№	Етап	Зміст діяльності учнів та вчителів	Час (орієнтовно)
		* Інструктаж щодо роботи з онлайн-платформою artsteps (створення 3D-галерей). * Об'єднання учнів у малі групи для проєктування галереї. * <i>Створення інтерактивної 3D-галереї</i>: учні завантажують цифрові репродукції картин та додають до них свої описи/аналізи "двовзорів".	
IV	Презентаційно-Узагальнюючий	Кульмінація уроку: * Презентація створених віртуальних галерей групами (показ 3D-простору). * Обговорення: Як сучасні технології (artsteps) допомагають популяризувати українську культуру? (Синергія гуманітарних та технічних дисциплін).	15 хв
V	Рефлексія та Підсумки	Обговорення: Що нового дізналися про мистецтво та технології? Чи відчули гордість за культурне багатство країни? * Оцінювання (за знання, аналіз, технічне виконання). * Оголошення, що створена галерея є "чудовим прикладом шанування минулого, творячи майбутнє".	