

2022/2023



Ogólnopolski Projekt Edukacyjny

DAGMARA DRABIK

PRZEDSZKOLE NR 9 "POD SOSENKĄ"
W SIEMIANOWICACH ŚLĄSKICH

KILKA SŁÓW



W roku szkolnym 2019/2020 stworzyłam program własny pt. "Zabawa sztuką", który okazał się niezwykle atrakcyjny dla dzieci.

Rok później program własny przerodził się w Ogólnopolski Projekt Edukacyjny "Zabawa sztuką" i istnieje w takiej formie do dziś.

Na co dzień jestem nauczycielem wychowania przedszkolnego, a uściślając freblanką.

Projekt bazuje na założeniach Friedricha Froebela, ale bez obaw dołączyć do niego może każdy. Nawet osoba, która nigdy o freblizmie nie słyszała. W końcu jak mawiał sam Froebel "Naśladujcie myśl, nie zaś formę". Przy okazji to również możliwość poszerzenia własnego warsztatu pracy. Jedynym z podstawowych założeń pedagogiki freblowskiej jest zabawa, a jak dodamy do tego sztukę, to powstanie nam wyjątkowa "Zabawa sztuką" do udziału w której serdecznie zapraszam.

Ogólnopolski Projekt Edukacyjny "Zabawa sztuką" w sieci:



LEO I LISA



Leo i Lisa ponownie zabiorą dzieci w świat sztuki. Skąd pomysł na ich imiona? Leo nawiązuje do Leonardo da Vinci, Lisa to odwołanie do obrazu Mona Lisa.

Dzieci trzymają obraz Pieta Mondriana i to również nie jest przypadek. Piet Mondrian, Paul Klee, Wassily Kandinsky czerpali inspiracje z freblowskich darów. I co ciekawe, uczęszczali do freblowskich placówek, podobnie jak Braque, Itten czy też zajmujący się architekturą Wright.

Warto zaznaczyć, że Ogólnopolski Projekt Edukacyjny "Zabawa sztuką" odnosi się do świata sztuki, w kontekście sztuk plastycznych (tj. malarstwo, rzeźba, architektura, rysunek, fotografia, ceramika, wzornictwo itd.).

Czy sztuka to trudna i nudna tematyka dla dzieci?

Nie, pod warunkiem, że się nią bawimy.

Nie skupiamy się na tytułach czy trudnych nazwiskach, oswajamy dzieci z dziełami, otaczamy reprodukcjami, wzbudzamy ich ciekawość.

PATRONAT

PATRONAT HONOROWY



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.



Minister
Edukacji i Nauki



Województwo
Śląskie

Marszałek
Województwa Śląskiego
Jakub Chęstowski



Rzecznik
Praw Dziecka
Mikołaj Pawlak

PATRONAT MEDIALNY

bliżej
przedszkola



Froebel.pl[®]
dar zabawy

Sztuk
dla
Dzieci

HARMONOGRAM


08.07.2022-16.09.2022

ZAPISY
FORMULARZ 

19.09.2022-19.05.2023

CZAS TRWANIA PROJEKTU

19.09.2022-19.10.2022

UDOSTĘPNIENIE NA STRONIE LUB TERENIE
PLACÓWKI INFORMACJI O DZIAŁE
W PROJEKCIE (PLAKAT) 

19.09.2022-31.05.2023

UDOSTĘPNIANIE RELACJI Z ZADAŃ
W GRUPIE PROJEKTOWEJ (NIEOBLIGATORYJNE) 

01.05.2023-11.06.2023

ANKIETA EWALUACYJNA 

01.05.2023-12.06.2023

WYSYŁKA CERTYFIKATÓW NA PODSTAWIE
OTRZYMANYCH ANKIET EWALUACYJNYCH

ZAŁOŻENIA

Głównym celem Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką” jest propagowanie sztuki w korelacji z kompetencjami kluczowymi oraz zgodnie z założeniami pedagogiki freblowskiej.

Cele szczegółowe:

- tworzenie przez nauczycieli warunków do twórczej aktywności dzieci w procesie zabawy,
- wprowadzenie dzieci w świat sztuki o charakterze lokalnym, ogólnopolskim, europejskim i światowym,
- zapoznanie z wybranymi dziełami i ich twórcami,
- rozwijanie poczucia estetyki i wrażliwości na piękno,
- udział w wystawach i prezentacjach zbiorowych,
- rozwijanie postawy twórczej dzieci z jej nieodłącznymi atrybutami tj. kreatywnością, innowacyjnością,
- zapoznanie z różnorodnymi technikami plastycznymi,
- kształtowanie umiejętności rozumienia i interpretowania pojęć przy wykorzystaniu obrazów,
- doskonalenie umiejętności swobodnej wypowiedzi, w tym wyrażania odczuć związanych z odbiorem sztuki,
- przygotowanie do posługiwania się językiem obcym nowożytnym w oparciu o wykorzystywanie dzieł sztuki,
- wykorzystywania myślenia i postrzegania matematycznego do rozwiązywania problemów w codziennych w sytuacjach związanych z wykorzystaniem edukacji przez sztukę,
- kształtowanie orientacji przestrzennej,
- rozwijanie zainteresowań światem przyrody poprzez wykorzystywanie dzieł sztuki,
- doskonalenie umiejętności konstrukcyjnych,
- rozwijanie kompetencji cyfrowych dzieci oraz nauczycieli, w tym zainteresowań związanych z kodowaniem i programowaniem,

ZAŁOŻENIA

- wspomaganie rozwoju dzieci,
- odkrywanie dziecięcych talentów,
- budowanie więzi w grupie przedszkolnej,
- rozwijanie wiary we własne możliwości,
- współpraca z środowiskiem lokalnym, w tym z instytucjami kultury, artystami, branie udziału w wyjściach i wycieczkach związanych z tematyką dotyczącą projektu,
- kształtowanie wartości i umiejętności związanych z zachowaniem się w miejscach dotyczących świata sztuki,
- udział w akcjach propagujących działalność twórczą,
- rozwijanie kreatywności, krytycznego myślenia oraz umiejętności rozwiązywania sytuacji problemowych.

Projekt powstał na bazie programu własnego pt. „Zabawa sztuką”, jest zgodny z podstawą programową wychowania przedszkolnego, podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej oraz podstawowymi kierunkami realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2022/2023 tj.:

"1. Wychowanie zmierzające do osiągnięcia ludzkiej dojrzałości poprzez kształtowanie postaw ukierunkowanych na prawdę, dobro i piękno, (...).

3. Działanie na rzecz szerszego udostępnienia kanonu i założeń edukacji klasycznej oraz sięgania do dziedzictwa cywilizacyjnego Europy (...)"

REGULAMIN

1. W III edycji Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką” udział mogą wziąć:

- dzieci w wieku przedszkolnym,
- uczniowie szkół podstawowych (I-VIII),
- świetlice szkolne,
- placówki opiekuńczo-wychowawcze,
- podopieczni świetlic środowiskowych, socjoterapeutycznych,
- uczestnicy terapii zajęciowej/zajęć o charakterze arteterapeutycznym,
- biblioteki, domy, centra i ośrodki kultury
- dzieci i młodzież objęte edukacją domową.

2. Projekt realizowany jest od 19.09.2022 do 19.05.2023.

3. Każdy uczestnik zobowiązany jest do uzupełnienia formularza, który stanowi potwierdzenie wzięcia udziału w projekcie.



4. Spośród zaproponowanych zadań każdy nauczyciel wraz ze swoją grupą/klasą realizuje co najmniej 5 zadań. Zadania należy traktować jako propozycje, które dostosowujemy do możliwości dzieci. Nie ma sztywnych schematów i instrukcji, zadania realizowane są według pomysłu nauczyciela z uwzględnieniem kreatywności i możliwości dzieci. Kluczowe jest odwołanie do świata sztuki, naszym celem nie jest tworzenie tylko prac plastycznych.

5. Jeżeli do projektu dołącza kilka klas/grup lub cała placówka, to każda klasa/grupa realizuje co najmniej 5 zadań. Tylko w obrębie jednej klasy/grupy nauczyciele mogą współpracować i realizować zadania wspólnie.

6. Każda klasa/grupa dokonuje indywidualnego zgłoszenia. Jeżeli w jednej klasie/grupie pracuje kilku nauczycieli, to należy uzupełnić jedno zgłoszenie z uwzględnieniem danych wszystkich nauczycieli. Osoba podająca swój adres e-mail automatycznie staje się koordynatorem w swojej placówce.

7. W przypadku zgłoszenia indywidualnego należy uzupełnić ankietę ewaluacyjną indywidualnie, w przypadku połączonych działań w obrębie klasy/grupy ankietę ewaluacyjną uzupełnia koordynator.



REGULAMIN

8. W ankiecie ewaluacyjnej należy umieścić link(i) do fotorelacji umieszczonej na stronie placówki, grupie projektowej lub wirtualnym dysku.

9. Ankiety ewaluacyjne, które będą niekompletne będą odrzucane. Obowiązkowo należy uzupełnić każde pole, aby otrzymać certyfikaty. Nie możliwości dosyłania zdjęć drogą mailową.

10. Na podany w ankiecie ewaluacyjnej adres e-mail zostanie wysłany certyfikat do samodzielnego wydrukowania i uzupełnienia dla nauczyciela/nauczycieli, dzieci, klasy/grupy, placówki.

11. Inspiruj i dziel się własnymi pomysłami. Umieszczanie zdjęć na grupie projektowej jest dobrowolne. Przed udostępnieniem należy zadbać o formalności i uzyskanie zgód opiekunów prawnych. Zgody należy stworzyć we własnym zakresie, zgodnie z wewnętrznymi ustaleniami placówki. Wszelkie zgody przechowuje nauczyciel biorący udział w projekcie, nie są one przesyłane autorce projektu.

12. Udostępniając post na grupie projektowej należy podać numer zrealizowanego zadania.

13. Posty w grupie projektowej są akceptowane przez administratora ręcznie, więc na ich publikację należy poczekać od kilku minut do kilku godzin.

14. Dopuszcza się możliwość wykorzystania logo we własnym zakresie np. do tworzenia dyplomów, ogłoszeń, podziękowań itp.

15. Wszelkie podane terminy są terminami ostatecznymi, więc nie ma możliwości dołączenia do projektu lub otrzymania certyfikatów po upływie określonego terminu.

16. W razie pytań i wątpliwości należy kontaktować się z autorką projektu za pośrednictwem wiadomości e-mail, zabawasztuka@gmail.com

ZADANIA PROJEKTOWE

W edycji 2022/2023 żegnamy kolorowanki i odtwórcze aktywności. Niech podejmowane przez dzieci działania będą twórcze.

1. **"TWAL"** - malowanie linii/myślenie linią, to jedna z najpopularniejszych technik wykorzystywanych przez nauczycieli freblowskich.



2. **"Rzuć wyzwanie"** - znajdź grupę przedszkolną lub klasę w zbliżonym wieku do swoich przedszkolaków/uczniów. Rzućcie sobie nawzajem zadanie nawiązujące do świata sztuki. Zaproponuj wykonanie konkretnego zadania lub zachęć do przeprowadzenia zajęć w oparciu o wybrany obraz, rzeźbę itd. Określcie termin realizacji i podzielcie się efektami działań.



3. **"Taniec, ruch..."** - Edgar Degas przedstawiał w swych obrazach głównie baletnice, tancerki, ponieważ to właśnie ruch był dla niego największą inspiracją. Wybierzcie dowolny obraz i zastanówcie się do jakiej muzyki tańczą przedstawione postacie, jak taki taniec mógłby wyglądać?

4. **"Bajkowe obrazy"** - "Moje kolory", "Dobrze mieć brata", "Siostry i wróżki", "Oczywiście, że pomogę!", "Muzyka z serca", "Czas na spacer". Wybierzcie co najmniej jedną audiobajkę i poznajcie obraz na podstawie którego powstała.



5. **"Nietypowy pędzel"** - pędzel nie jest niezbędny do malowania. Czym zastąpić tradycyjny pędzel? Wacikami, pomponami, filcem, folią aluminiową lub bąbelkową, piórkami, pomponami, kawałkami papieru, włóczką, liśćmi, trawą itd. Stwórzcie niepowtarzalne prace, nie korzystajcie z kolorowanek. Wystarczy sięgnąć po farby, nietypowy pędzel i kartki.

ZADANIA PROJEKTOWE

6. **"Zakodowany obraz"** - odkoduj informację, następnie kod namaluj na podobraziu lub brystolu. Wspólnymi siłami stworzycie abstrakcyjne dzieło.



7. **"Świąteczna ozdoba"** - Picasso, Miró, Mondrian, Klee, Boccioni, Klimt, Dali, Pollock, Matisse, Kandinsky jako inspiracji do wykonania bombki lub pisanki. Wybierzcie co najmniej jednego artystę i stworzcie świąteczną dekorację nawiązującą do jego dzieł(a).

8. **"Sztuka ulicy"** - zazwyczaj ma charakter bezprawny, artyści tworzą co chcą, gdzie chcą. Jednym z najbardziej popularnych artystów street artu jest Banksy. Stwórzcie w pobliżu swojej placówki sztukę ulicy, mury budynku niech zostaną nienaruszone, ale można np. wywiesić prace na ogrodzeniu.

9. **"Przepis na farbę"** - zastąp typowe farby, farbami aromatycznymi, jadalnymi lub znikającymi. Wybierzcie co najmniej jeden przepis i sprawdźcie jaki będzie efekt.



10. **"Muzyczny obraz"** - jakie kształty, kolory i jaka muzyka ukryta się na obrazie Kandinsky'ego? Odpowiedź można znaleźć dzięki Google Art&Culture.



11. **"Działamy razem!"** - wyjdźcie poza mury placówki. Rozłóżcie sztalugi lub szary papier/brystol, kredki, pastele, ołówki. Niech plener artystyczny wywoła uśmiech na twarzach innych osób. Może do wspólnej zabawy uda zaprosić się osoby z instytucji lokalnych z którymi współpracujecie na co dzień, może znajdą się chętni rodzice, nauczyciele z innych klas czy grup.

ZADANIA PROJEKTOWE

12. "Sztuka ludowa" - odkryjcie sztukę ludową swojego regionu, zapoznajcie się z malarstwem, rzeźbą, garncarstwem, wzornictwem, architekturą etc. Poznajcie historię swoich przodków.

13. "Sztuka użytkowa" - coraz częściej nazywana również rzemiosłem artystycznym. Zaprojektujcie i przygotujcie przedmiot, który będzie nie tyle ozdobą, co faktycznie spełni się w formie użytkowej.

14. "Sensoryczny ogród" - ogród przedstawiony przez Moneta jest jednym z najpopularniejszych obrazów ukazujących motyw ogrodu. Zadanie to można zrealizować poprzez przybliżenie dzieciom książki "Linnea w ogrodzie Moneta" (Lena Anderson, Christina Björk) lub wykorzystując dary natury do stworzenia ścieżki sensorycznej w formie ułożonego obrazu. Tworząc sensoryczny ogród pamiętajmy o roślinach, ilości i miejscu zbieranych darów.

15. "Olejowe odkrywanki" - ukryty obraz można odkryć za pomocą oleju. To prosta zabawa badawcza, która zaskoczy nie tylko przedszkolaka.



16. "Kącik sztuki" - stwórzcie miejsce, w którym dzieci w trakcie czasu wolnego będą mogły swobodnie tworzyć lub odkrywać dzieła wybitnych artystów.

17. "Architekci" - każde państwo rozpoznawalne jest za sprawą jakiejś budowli. Budując z klocków stwórzcie miniaturkę wybranego symbolu architektonicznego.

18. "Monochromatyzm" - jedna barwa, wiele odcieni. Przy pomocy papieru kolorowego, kredek, farb lub innych materiałów plastycznych zachęćcie dzieci do stworzenia pracy w wybranej barwie i jej odcieniach.

19. "W pracowni artysty" - jak wygląda praca artysty? Jakie materiały i narzędzia wykorzystuje? Zorganizujcie wycieczkę do pracowni lokalnego artysty, może chętnie przyjmie was lokalny Dom Kultury, w którym funkcjonuje pracownia plastyczna.

ZADANIA PROJEKTOWE

20. "Eko (autoportret)" - z materiałów odpadowych stwórzcie dowolny portret lub autoportret ze świata sztuki. Wybór jest szeroki: autoportrety - Picasso, Vincent van Gogh, Jan van Eyck, Kahlo, Wyspiański, Monet, portret - "Dama z gronostajem", "Mona Lisa", "Dziewczyna z perłą", "Złota muza" itd.

Należy pamiętać, że prace oparte o recykling nie polegają na kupowaniu brakujących materiałów. Wykorzystajcie materiały, którym można nadać drugie życie.

21. "Ekspresjonizm abstrakcyjny" - (action painting)- nagle każdy z nas może stworzyć dzieło niczym Pollock, Kantor czy Starowieyska. Malarstwo akcji, to spontaniczne rozlewanie farb, chlapanie. Kluczowym elementem jest spontaniczność w tworzeniu.

22. "Kartonowa pomoc" - karton to materiał z którego można wyczarować prawdziwe cuda. Przygotuj dla swojej klasy/grupy kartonową pomoc dydaktyczną np. układankę nawiązującą do świata sztuki, puzzle czy też grę.

23. "Zafreblowane dzieło" - przy użyciu freblowskich darów odtwórzcie wybrane dzieło ze świata sztuki (obraz, rzeźbę itp.). Darami w ujęciu Froebela były również dary natury, więc zadanie to można wykonać nawet nie posiadając drewnianych darów freblowskich.

24. "Odpowiedź narysowana" - za pomocą rysunku odpowiedz na jedno z zadanych pytań. Wybierzcie jeden obraz i tym samym jedno pytanie lub niech każdy wybierze obraz sam i za pomocą rysunku odpowie na zadane pytanie.



25. "Sztuka w bibliotece" - poszukajcie w pobliskich bibliotekach książek dla dzieci związanych ze sztuką, zapoznajcie się z co najmniej jedną, wybraną publikacją.