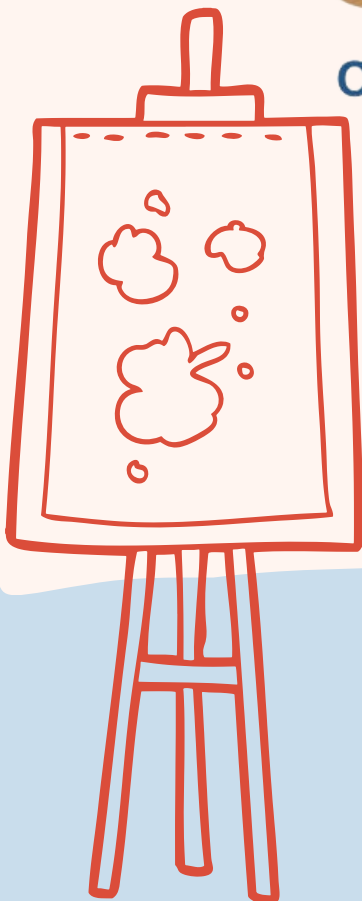


2024/2025

ZABAWA SZTUKĄ

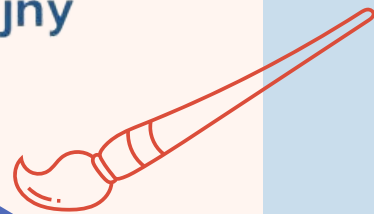


Ogólnopolski Projekt Edukacyjny



DAGMARA DRABIK

PRZEDSZKOLE NR 9
W SIEMIANOWICACH ŚLĄSKICH



PATRONAT

PATRONAT HONOROWY



Minister
Edukacji



RZECZNIK PRAW DZIECKA



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Województwo
Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Wojciecha Satugi

PATRONAT MEDIALNY



bliżej
przedszkola



Froebel.pl[®]
dar zabawy

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.

HARMONOGRAM

14.07.2024-30.04.2025



ZAPISY
FORMULARZ

02.09.2024-30.05.2025

CZAS TRWANIA PROJEKTU

02.09.2024-30.04.2025

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



02.09.2024-02.06.2025

UDOSTĘPNIANIE RELACJI Z ZADAŃ
W GRUPIE PROJEKTOWEJ (NIEOBLIGATORYJNE)



01.01.2025-13.06.2025

ANKIETA EWALUACYJNA



01.05.2025-15.06.2025

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.

W projekcie stawiamy na proces twórczy, rozwój kreatywności i kompetencji kluczowych, dlatego nie wykorzystujemy kolorowanek, szkiców nauczycieli, wydruków, kart pracy, wszelkich elementów, które powielają schematy i ograniczają twórczość dzieci i młodzieży. W ramach projektu dopuszcza się tylko i wyłącznie kolorowanki, szkice nauczycieli i wydruki związane z dziełami sztuki, artystami. Nauczyciele pracujący z osobami z niepełnosprawnościami ze względu na ograniczenia podopiecznych mogą wspierać się wydrukami, zarysami etc.

REGULAMIN

1. W V 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 02.09.2024 do 30.05.2025.

3. Obowiązkowe jest uzupełnienie formularza zgłoszeniowego.



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. W projekcie nie wykorzystujemy kolorowanek itp.

5. Jeżeli do projektu dołącza kilka klas/grup lub cała placówka, to każda klasa/grupa realizuje co najmniej 5 zadań.

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. Dopuszczalne jest zgłaszanie placówek przez jedną osobę. 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 i jest to punkt obowiązkowy.

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 lub numer wraz z literą.

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 termiami 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

Na ostatniej stronie widnieją wskazówki jak realizować zadania, a po kliknięciu w symbol ręki nastąpi przeniesie do materiałów dodatkowych.

1. **"Freblowskie przeplatanki"** - przeplatanka, nazywana również wyplatanką, to jedna z technik prac twórczych zaproponowanych przez Froebla. Aktywność polega na tworzeniu kompozycji z kolorowych pasków, które przeplatane są przez sztywną podkładkę.



2. **"Ulepione z gliny"** - lepienie z gliny wspiera postawę twórczą, to kolejna z freblowskich technik. Okazja do wyrażania emocji, uczuć. Przyczynia się do kształtowania umiejętności przekształcania, wspiera umiejętności w obrębie edukacji matematycznej.

3. **"Laboratorium koloru"** - eksperymentowanie z barwą, odkrywanie odcieni, tworzenie własnych dzieł poprzez eksperyment plastyczny.

Przykłady realizacji:

- a. zabawa abstrakcyjna dla młodszych dzieci
- b. wprowadzenie/utrwalenie pojęcia barwy podstawowe i pochodne
- c. wprowadzenie pojęcia barw kontrastujących


4. **"Słodka abstrakcja"** - bita śmietana i barwniki spożywcze to połączenie, które może posłużyć jako płótno i farby. To dobra inspiracja do poznania dzieł abstrakcyjnych takich artystów jak Wassily Kandinsky, Jackson Pollock.

5. **"Collage"** - przybliżenie techniki artystycznej polegającej na formowaniu kompozycji z różnych materiałów i tworzyw, takich jak gazety, tkaniny, fotografie czy drobne przedmioty codziennego użytku.

Przykłady realizacji:

- a. collage w nurcie kubistycznym
- b. collage kolorów
- c. collage w stylu pop art (Andy Warhol)
- d. collage zainspirowany wycinankami Henri Matisse
- e. collage przedstawiający twórczość wybranego artysty

ZADANIA PROJEKTOWE

6. "Światowy Dzień Sztuki" - zorganizujecie wydarzenie (15.04.2025), które będzie świętem sztuki.
7. "Wielka fala w Kanagawie" - stwórzcie pracę techniczną w stylu pop-up, która będzie składała się trójwymiarowych elementów. Dobrym dziełem do tej aktywności będzie drzeworyt Hokusai.
8. "Sztuka malucha" - przybliź młodszym dzieciom świat sztuki za pomocą książek.
 - a. "Licz z malarzami" M. Rejkowicz
 - b. "Licz z polskimi malarzami" M. Rejkowicz
 - c. Wiersze o artystach M. Rejkowicz
9. "Biblioteczka artysty" - zapoznaj dzieci jedną z wybranych książek:
 - a. "W muzeum" S. Verde
 - b. "Mysz Tymoteusz i jeź Fryderyk. Na tropie złodziei obrazów" D. Budzbon-Szymańska
 - c. "Mysz Tymoteusz i jeź Fryderyk. Tajemnica dzieł Leonarda da Vinci" D. Budzbon-Szymańska
 - d. "W pogoni za sztuką" Thé Tjong-Khing
 - e. "Van Dog" M. Pasiński, G. Herba
 - f. "Kolor nieba" Peter H. Reynolds
10. "Szybki obraz" - potrzebny będzie duży arkusz papieru, mazaki, kredki lub farby. Rysuj/maluj i na określony sygnał lub przerwę w muzyce podaj kredkę/mazak/pędzel dalej. Wspólnymi siłami stworzycie dzieło. Może będzie to abstrakcja?
11. "Karty ruchowe" - ruch to zdrowie, niech inspiracją będą dzieła Haringa. 
12. "Idący człowiek" - rzeźba Alberto Giacometti, spróbujcie stworzyć własne rzeźby przy pomocy drucików kreatywnych i folii spożywczej.
13. "Balonowy pies" - to kultowe, współczesne dzieło Jeffa Koonsa. A gdyby tak poznać jego historię i stworzyć balonową alternatywę?

ZADANIA PROJEKTOWE

- 14. "Sztuka prehistoryczna"** - jakich materiałów używali prehistoryczni artyści? Dlaczego tworzono malowidła naskalne?
- zachęć dzieci do tworzenia własnych malowideł naskalnych. Mogą malować zwierzęta, postacie ludzkie, różne symbole i sceny z życia codziennego prehistorycznych ludzi.
 - zaprojektujcie symbole plemienne, inspirowane sztuką prehistoryczną.
- 15. "Wędrujący album"** - stwórzcie grupy/klasowy album dzieł, który będzie wędrował od domu do domu. Księga pełna arcydzieł, będzie dobrą okazją do wspólnego spędzenia czasu dzieci z rodzicami. Może pojawi się jakiś motyw przewodni Waszego albumu? A może będziecie losować tytuł dzieła do którego przedszkolak/uczeń/podopieczny będzie miał nawiązać wraz z rodzicami?
- 16. "Wszystko wiem o..."** - przygotuj zajęcia o wybranym artyście, następnie zorganizujcie quiz wiedzy na temat tej postaci i jej twórczości. Kogo wybrać? Może Joan Miró, Georges Seurat, Henri Rousseau, Piet Mondrian, Frida Kahlo, Vincent van Gogh, Gustav Klimt, Yayoi Kusama,
- 17. "Zadanie miesiąca"** - każdego pierwszego dnia miesiąca pojawi się zadanie dodatkowe, które będzie można zrealizować w ramach wybranych minimum 5 zadań. Zadanie można zrealizować tylko w danym miesiącu.
- 18. "Znani Polacy"** - Olga Boznańska, Jan Matejko, Józef Mehoffer, Józef Chełmoński, Tadeusz Makowski, Stanisław Wyspiański. Każdy z tych polskich artystów oferuje coś unikalnego, co może przyciągnąć uwagę dzieci i pobudzić ich kreatywność, dlatego:
- stwórzcie kącik poświęcony wybranemu artyście
 - przygotujcie grę planszową nawiązującą do wybranego artysty
 - stwórzcie galerię prac zainspirowaną wybranym artystą
- 19. "Artystyczna misja"** - stwórzcie wspólną pracę (obraz, rzeźbę) nawiązującą do wybranego dzieła/artysty. Przekażcie Waszą pracę na cel charytatywny np. możecie wesprzeć lokalną licytację lub akcję na większą skalę jak WOŚP.

ZADANIE MIESIĄCA

wrzesień: "Międzynarodowy Dzień Kropki" - zorganizujcie Dzień Kropki.
Warto pamiętać, że kropka ma wymiar symboliczny i sama idea świętowania tego wydarzenia to coś więcej niż ubrania w kropki.

JAK REALIZOWAĆ ZADANIA?

1

Wybierz zadanie, jeżeli propozycji w obrębie jednego zadania jest kilka, to realizujesz wówczas jedną z propozycji np. 13 b.

Dostosuj treść i sposób realizacji do możliwości dzieci.

Pamiętaj, że kluczowa jest dobra zabawa i sztuka.



Klikając w symbol ręki przy wybranych zadaniach następuje przeniesienie do materiałów pomocniczych.

2

Przygotuj materiały: wydrukuj reprodukcję lub skorzystaj z zasobów cyfrowych.

Pamiętaj, że motywem przewodnim projektu jest **sztuka**. Jeżeli zadanie tego wymaga, to dzieci powinny obraz lub artystę poznać. W przypadku pozostałych zadań stawiamy na twórczą zabawę (bez schematów, ograniczeń).

3

Tytuł, nazwisko artysty nie są kluczowe w przypadku dzieci młodszych. Otaczaj dzieci sztuką. Realizując zadanie daj im możliwość przyjrzenia się dziełu.

Wprowadzając zadanie pamiętaj, że wszelkie kolorowanki, wydruki i prace o charakterze odtwórczym są zakazane.

Pozwól im działać!
Twoim celem nie powinna być idealna wystawka prac, a ich zaangażowanie w proces twórczy, zachęcenie do samodzielnego tworzenia i różnorodność prac.

4

Projekt jest elastyczny i otwarty na pomysły uczestników, lecz nie przekraczaj pewnej granicy. Nie próbuj podciągać przypadkowej aktywności pod zadania. Certyfikat powinien być dla Ciebie dodatkiem, a nie głównym celem.