

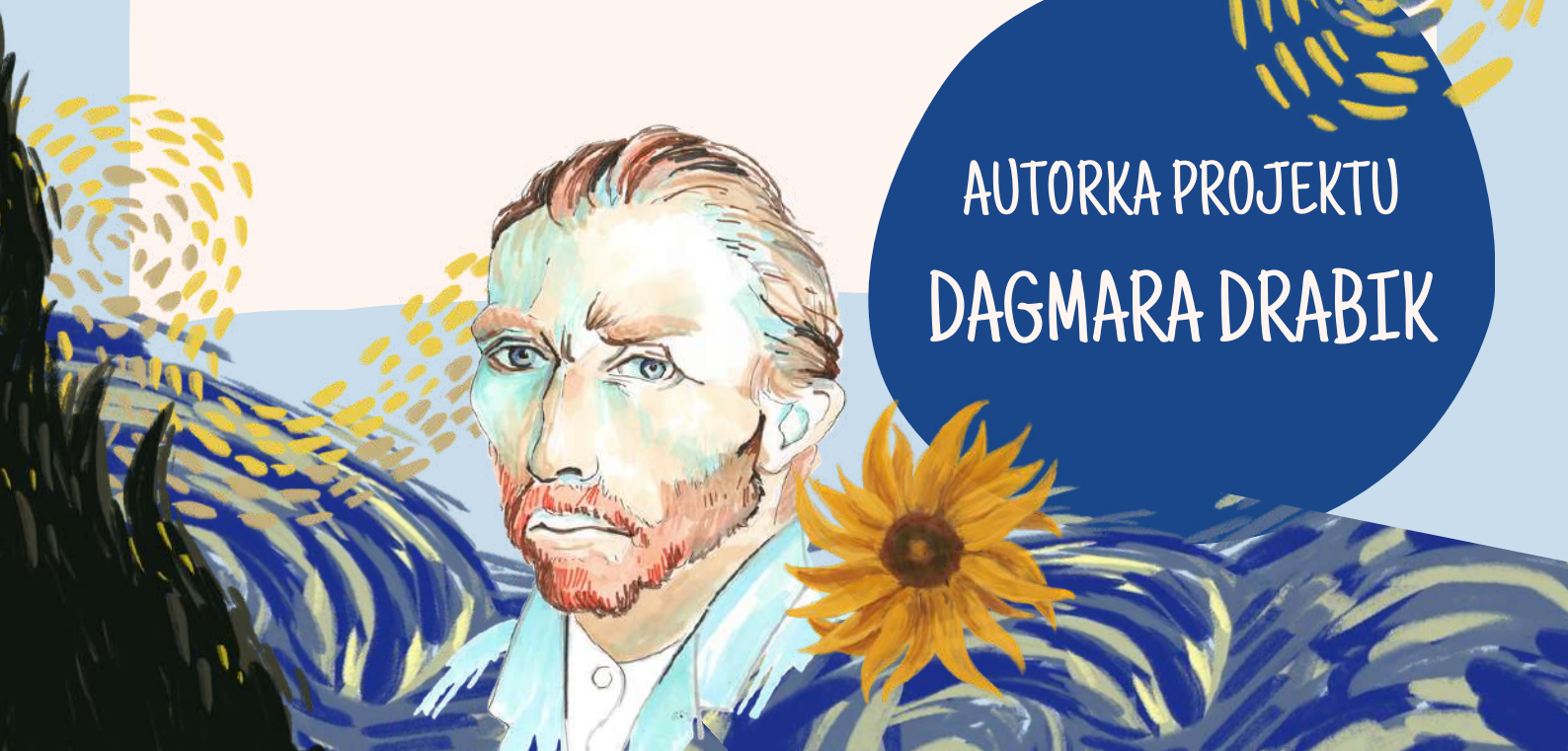
2026/2027

ZABAWA SZTUKĄ



Ogólnopolski Projekt Edukacyjny

AUTORKA PROJEKTU
DAGMARA DRABIK



PATRONAT

PATRONAT HONOROWY



Minister Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Minister
Edukacji



Województwo
Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Wojciecha Satugi

PATRONAT MEDIALNY



bliżej
przedszkola

CAŁA
POLSKA
CZYTA
DZIECIOM

SPIS TREŚCI

Patronat str. 2

Kilka słów str. 4

Leo i Lisa str. 5

Harmonogram str. 6

Założenia str. 7-8

Regulamin str. 9-11

Klauzula informacyjna str. 12

Jak realizować zadania? str. 13

Zadania str. 14-18

Zadania miesiąca str. 19-20

Certyfikat Ambasadora Sztuki str. 21

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 m.in. nauczycielem wychowania przedszkolnego, oraz pedagogiem specjalnym w Przedszkolu nr 9 w Siemianowicach Śląskich. Pracuję wg założeń pedagogiki freblowskiej.



Projekt bazuje na założeniach Friedricha Froebela, ale bez obaw dołączyć do niego może każdy. Nawet nauczyciel, który nigdy o freblizmie nie słyszał. 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, 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

03.08.2026-29.01.2027

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY



14.09.2026-28.05.2027

CZAS TRWANIA PROJEKTU

14.09.2026-28.05.2027

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



14.09.2026-31.05.2027

**UDOSTĘPNIANIE RELACJI Z ZADAŃ
W GRUPIE PROJEKTOWEJ (NIEOBLIGATORYJNE)**



01.01.2027-11.06.2027

**ANKIETA EWALUACYJNA AKTYWNA
BĘDZIE W DNIU 11.06.2027 DO GODZINY 18.00**



01.01.2027-13.06.2027

**WYSYŁKA CERTYFIKATÓW NA PODSTAWIE
OTRZYMANYCH ANKIET EWALUACYJNYCH**

ZAŁOŻENIA

Głównym celem Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką” jest propagowanie sztuki w korelacji z kompetencjami kluczowymi (w tym z założeniami „Reforma26. Kompas Jutra”) 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 VII 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,
- uczestnicy zajęć organizowanych w ramach pomocy psychologiczno-pedagogicznej, zajęć rewalidacyjnych itd.,
- biblioteki, domy, centra i ośrodki kultury,
- dzieci i młodzież uczące się w edukacji domowej,
- podopieczni domów pomocy społecznej,

2. Projekt realizowany jest od 14.09.2026 do 28.05.2027.

Autorką i organizatorką projektu jest Dagmara Drabik - nauczyciel wychowania przedszkolnego, pedagog specjalny, arteterapeuta.

Partnerem projektu jest Przedszkole nr 9 w Siemianowicach Śląskich

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.

REGULAMIN

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

8. W ankiecie ewaluacyjnej należy umieścić link(i) do fotorelacji umieszczonej na stronie placówki, grupie projektowej lub wirtualnym dysku i jest to punkt obowiązkowy. Zdjęcia udostępniane na wirtualnym dysku, grupie projektowej nie mogą zawierać wizerunku dzieci.

9. Ankiety ewaluacyjne, które będą niekompletne będą odrzucane. Obowiązkowo należy uzupełnić każde pole, aby otrzymać certyfikaty. Nie ma 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 (Facebook) jest dobrowolne. W trosce o bezpieczeństwo dzieci w grupie projektowej (Facebook) nie udostępniamy wizerunku dzieci.

Nauczyciel udostępniający post ze zdjęciami zobowiązany jest do zamazania wizerunku dzieci, odpowiedniego kadrowania podczas wykonywania zdjęć lub udostępniania prac samych wytworów.



12. Udostępniając post na grupie projektowej należy podać numer zrealizowanego zadania lub numer wraz z literą.

W ostatnich dniach trwania projektu proszę o publikowanie postów zbiorczych zawierających realizację np. dwóch i więcej zadań.

REGULAMIN

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

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

15. Symbol ręki (wzór poniżej) widoczny przy zadaniach oraz niektórych informacjach jest odnośnikiem. Po kliknięciu następuje przeniesienie do konkretnego materiału, informacji ułatwiającej realizację zadań.



16. Zadania, które będą realizowane niezgodnie z założeniami projektu będą odrzucane. Grafika na stronie 13 przedstawia zasady poprawnej realizacji zadań. Punktem wyjścia jest sztuka i to sztuka ma być widoczna w realizacji zadań.

17. Zadanie miesiąca jest zadaniem dobrowolnym. Można realizować kilka zadań miesiąca na rzecz 5 zadań, które uprawniają do otrzymania certyfikatów. W grupie projektowej (Facebook) osoby chętne publikują zadanie miesiąca w danym miesiącu.

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

19. Łamanie zasad projektu skutkuje brakiem możliwości brania udziału w kolejnych edycjach.

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

KLAUZULA INFORMACYJNA

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (zwanego dalej „RODO”) informuję Panią/Pana, że:

- administratorem zbieranych danych jest Dagmara Drabik (adres kontaktowy: zabawasztuka@gmail.com)
- celem przetwarzania danych jest: organizacja i przeprowadzenie Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”,
- podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a) i / lub art. 9 ust 2 lit. a) RODO
- dane nie będą udostępniane innym podmiotom
- dane będą przechowywane do momentu zrealizowania danej edycji projektu, a następnie przez okres wynikający z ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach
- posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem
- przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do swoich danych oraz z uwzględnieniem przepisów – prawa do sprostowania danych, ich usunięcia, ograniczenia przetwarzania i do wniesienia sprzeciwu
- przysługuje Pani/Panu również prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uważa Pani/Pan, że przetwarzanie narusza powyższe prawa lub RODO

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/uczniów. 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 przewodnik 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.

ZADANIA PROJEKTOWE

W przypadku zadań dotyczących konkretnych dzieł, kierunków w sztuce etc. realizacja zadania musi być poprzedzona odpowiednim wprowadzeniem. Należy pokazać uczestnikom projektu reprodukcje dzieł w formie wydruku lub zasobów cyfrowych.

1. **"Geometryczne obrazy"** - jedna z technik prac twórczych według założeń Froebela polegała na tworzeniu kształtów i wzorów z wykorzystaniem przegubowego patyczka (przypominającego składaną miarkę stolarską).

Zadanie polega na kreatywnym operowaniu ruchem i kształtem, od prostych figur po płaskie lub trójwymiarowe kompozycje. Wykorzystajcie do tego zadania składane miarki stolarskie, które można rozkładać, zginać i przekształcać w dowolne formy! Zainspirujcie się sztuką np. obrazami Pieta Mondriana, Gustava Klimta itd. Wasze obrazy możecie wzbogacić o freblowskie dary lub inne przedmioty użytku codziennego np. guziki itp.

2. **"Parkowa sztuka"** - wybierzcie się na spacer do pobliskiego parku, poszukajcie rzeźb, pomników lub instalacji artystycznych.

Wykorzystajcie ten spacer do obserwacji przyrody i sztuki oraz poznania środowiska lokalnego. Po spacerze stwórzcie:

- a. wystawę fotograficzną
- b. wystawę prac plastycznych

3. **"Obrazowa odkrywanka"** - wciągająca gra, którą może rozegrać para osób, kilka osób, ale i cała grupa/klasa. Kto wygrywa? Drużyna, która pierwsza odkryje wszystkie obrazy Sonii Delaunay. Materiały i instrukcja gry dostępne po kliknięciu w symbol ręki.



4. **"Sensoryczny symbol"** - sensoryczna zabawa rozwijająca zmysł dotyku i logiczne myślenie, w oparciu o wybrane dzieła sztuki. Materiały do wydruku i wskazówki dostępne po kliknięciu w symbol ręki.



5. **"Ukryte dzieła sztuki"** - do kogo należy ten obraz? Zamieńcie się w detektywów i sprawdźcie, które dzieła sztuki już znacie. Materiały do wydruku i wskazówki dostępne po kliknięciu w symbol ręki.



ZADANIA PROJEKTOWE

6. "Trójwymiarowy surrealizm" - przenieście się w świat wyobraźni i surrealizmu, w którym przedmioty nie są tym, czym wydają się na co dzień. Zainspirujcie się pracami Salvadora Dalí lub René Magritte'a i stwórzcie własne „przekształcone” przedmioty lub absurdałne rzeźby z plasteliny, surowców wtórnych, freblowskich darów czy masy solnej (np. miękki zegar, góra z oczami).

7. "Asamblaż - sztuka odzysku" - to trójwymiarowa sztuka, rodzaj collage, tworzona m.in. przez Władysława Hasiora, Kurta Schwittersa, Louise Nevelson. Zgromadźcie nakrętki, guziki, kawałki tkanin, patyczki czy pudełka i stwórzcie przestrzenną płaskorzeźbę na sztywnej tekturze. Swoją pracą zwróćcie uwagę na ważny temat, wybór należy do was.

8. "Światłoczułe obrazy" - odkryjcie magię cyjanotypii, czyli jednej z najstarszych technik fotograficznych. Z pomocą gotowych arkuszy cyjanotypowych i specjalnych płynów światłoczułych stwórzcie niezwykle odbitki. Ułóżcie na arkuszu liście, wycinanki lub drobne przedmioty i wystawcie całość na słońce. Po wywołaniu w czystej wodzie powstanie piękny, błękitny obraz. Zadanie wymaga odpowiedniego nadzoru ze strony osoby dorosłej!

9. "Fotomontaż dadaistyczny" - przenieście się do świata dadaizmu i prac Hannah Höch. Zaprezentujcie dzieciom znane portrety (np. renesansowe czy barokowe) oraz współczesne gazety/katalogi. Zadaniem będzie wycięcie i ponowne zestawienie fragmentów twarzy, ubrań i tła tak, aby powstały zabawne, hybrydowe postaci o nowym znaczeniu.

10. "Dźwiękowe pejzaże" - Poznajcie twórczość Johna Cage'a i jego graficzne partytury muzyczne. Narysujcie lub namalujcie na długim pasie papieru fale, kropki, zygzaki, kreski itp. Ustalcie sposób odczytania poszczególnych symboli, a następnie za pomocą głosów, klaskania, tupania lub prostych instrumentów perkusyjnych zagrajcie swój własny utwór.

11. "Ekspresja z pędzla i przestrzeni" - poznajcie ekstremalne techniki malarskie japońskiej grupy Gutai, a w szczególności Kazuo Shiragi, który malował obrazy...stopami, wisząc na linach nad płótnem. Zaproponujcie dzieciom nietypowy sposób nakładania farby np. malowanie stopami, malowanie pędzlami przymocowanymi do długich patyków na wielkim arkuszu papieru rozłożonym na podłodze itd.

ZADANIA PROJEKTOWE

12. „Świat w paski i kratkę” – pooglądajcie obrazy Pieta Mondriana (np. Kompozycja w czerwieni, żółci i błękitach). Stwórzcie własne dzieła, lecz zamiast farb użyjcie:

- a.** kolorowych taśm malarskich, tasiemek, klocków itp.
- b.** wyciętych z papieru czarnych pasków i kwadratów w barwach podstawowych
- c.** produktów spożywczych.

13. „Rzeźba z powietrza” – odkryjcie niezwykle instalacje przestrzenne, w których głównym budulcem jest powietrze! Zainspirujcie się monumentalną rzeźbą Black Balloons autorstwa Tadao Cerna lub balonowymi instalacjami Yayoi Kusamy. Zadanie polega na stworzeniu grupowej, wielkoformatowej rzeźby sferycznej, łączeniu ze sobą balonów o różnych wielkościach i kolorach za pomocą taśmy lub sznurków, nadając im fantazyjne, przestrzenne kształty.

14. „Mona Mysia” M. Koziół – tytułowa bohaterka trafia do muzeum i odkrywa słynne dzieła sztuki. Książka jest doskonale znana uczestnikom projektu, więc wyobraźcie sobie, że myszka wyrusza w kolejną podróż! Stwórzcie w formie pracy plastycznej lub ilustracji dalsze losy bohaterki. Jakie znane obrazy lub rzeźby tym razem odkryje na swojej drodze?

15. „Van Dog w plenerze” – poznajcie historię niezwykłego psiego malarza z książki „Van Dog” Mikołaja Pasińskiego i Gosi Herby. Tak jak tytułowy bohater, spakujcie swoje przybory i wyjdźcie w plener (do ogrodu, na boisko lub do parku). Waszym zadaniem jest namalowanie lub narysowanie tego, co Was otacza, ale... dodajcie do obrazu ukryte, zabawne mikroszczegóły (np. mrówkę na deskorolce, jaszczurkę w podróży czy koncertującego świerszcza). Na koniec stwórzcie z prac wielką wyszukiwarkę i sprawdźcie, kto znajdzie najwięcej ukrytych detali.

16. „Plecak pełen sztuki” – wybierzcie i spakujcie do specjalnego plecaka kilka wartościowych książek o sztuce. Plecak stanie się wędrowną biblioteczką, która odwiedzi dom każdego z uczestników. Wspólnie ustalcie zasady tej niezwykłej podróży – czas, jaki książki spędzą w danym domu, oraz zasady dbania o nie.

ZADANIA PROJEKTOWE

17. "Zaczytana instalacja" - stwórzcie w sali/klasie niezwykłą instalację ścienną. Za każdym razem, gdy przeczytacie książkę o sztuce lub artystach, stwórzcie do niej ilustrację lub np. trójwymiarowy „mini-kadr” (z kartonu, plasteliny, tkanin itp.), który zawieszacie na ścianie obok wydrukowanej okładki. Z czasem Wasza ściana zamieni się w wielkoformatową, trójwymiarową mapę przeczytanych lektur.

18. "Sztuka dla WOŚP" - stwórzcie przedmiot użytku codziennego lub dowolną pracę zainspirowaną wybranym dziełem sztuki. Pracę przekażcie na licytację WOŚP.

19. "Kompozycja plam" Jackson Pollock - rozłóżcie w ogrodzie, na świeżym powietrzu duże arkusze papieru lub prześcieradła. Możecie użyć pędzli, ale sprawdzą się też alternatywne rozwiązania: butelki, sznurki, szczotki i chłapanie, rozlewanie.

20. "Rzeźby dźwiękowe" Harry Bertoia - klucze, łyżki, rurki, puszki i inne elementy metalowe zawieście na sznurkach, drewnianej ramie lub gałęzi. Wsłuchajcie się, jak rzeźba gra na wietrze.

21. "Pająki ludowe" - to tradycyjne polskie ozdoby wnętrzarskie wieszane pod sufitem, symbolizujące szczęście, dobrobyt i urodzaj. Tradycyjnie wytwarzano je ze słomy, grochu, fasoli, piór, włóczki oraz kolorowej bibuły. Poznajcie ludową tradycję i stwórzcie własne pająki ludowe.

22. "Gwiaździsta noc" - zachęćcie rodziców do wieczornego spaceru z dziećmi, niech efektem będzie stworzenie pracy plastycznej i wystawa prac.

23. "Idziemy do muzeum!" - zorganizujcie wycieczkę do pobliskiego muzeum. Nie macie takiej możliwości? Zamieńcie salę w salę muzealną lub zorganizujcie warsztaty pełne sztuki na terenie przedszkola/szkoły itd.

24. "Poznajemy..." - w trakcie roku szkolnego przybliżajcie dzieciom sylwety wybranych artystów i ich dzieł, twórzcie prace a na zakończenie przedstawicie Wasze wytwory rodzicom, społeczności lokalnej w postaci wystawy. Swoje siły możecie połączyć z instytucjami kultury, bibliotekami i wspólnie zorganizować wydarzenie o charakterze lokalnym.

ZADANIA PROJEKTOWE

- 25. "Lodowe malowidła"** - zamroźcie kolorową wodę (z dodatkiem barwników spożywczych lub farb) w pojemniczki warto włożyć patyczki. Stwórzcie dzieła na grubym papierze topniejącymi, lodowymi pędzlami. Efekt wizualny i sensoryczny zmienia się w miarę topnienia! Inspiracją niech będzie sztuka procesualna oraz instalacje z lodu (np. Olafur Eliasson).
- 26. "Witraże Mondriana"** - zadanie rozpocznijcie od obejrzenia dzieł Pieta Mondriana. Następnie oklejcie przezroczystą koszulkę na dokumenty lub kawałek pleksi czarną taśmą izolacyjną (tworząc siatkę pionów i poziomów), a okienka wypełnijcie kawałkami kolorowej bibuły lub papierem samoprzylepnym. Powieście swoje prace w oknach lub podświetlcie je na tacy sensorycznej.
- 27. "Stemple Paula Klee"** - zobaczcie obrazy Paula Klee (np. Zamek i słońce), składające się z prostych, bajkowo zestawionych kwadratów, trójkątów i półkoli. Przygotujcie gąbki kuchenne pocięte w proste kształty geometryczne. Niech dzieci stemplują na dużym arkuszu, układając z samych stempli abstrakcyjne miasta, zamki lub zwierzęta, łącząc barwy bez ograniczeń.
- 28. "Lilie wodne"** - obejrzyjcie monumentalne obrazy z liliami wodnymi Claude'a Moneta. Przygotujcie dużą niebieską płachtę papieru lub folię, która posłuży za staw. Stwórzcie na niej własne lilie wodne, wykorzystując różne struktury i faktury (np. bibułę, folie, filc, papilotki, płatki tkanin). Na koniec dodajcie kroplę naturalnego olejku zapachowego (np. kwiatowego lub morskiego), tworząc wspólne dzieło pełne bogatych doznań sensorycznych.
- 29. "Sztuka wielkich rozmiarów"** - poznajcie rzeźby Claesa Oldenburga, artysty pop-artu, który tworzył gigantyczne rzeźby codziennych, drobnych przedmiotów (np. wielki spinacz, olbrzymi lód na patyku). Grupą/klasą lub w małych zespołach wybierzcie mały przedmiot (np. guzik, żarówkę, kredkę itd.). Waszym zadaniem będzie stworzyć jego gigantyczną wersję np. z kartonów, gazety i taśmy papierowej. Przy realizacji tego zadania możecie odkryć technikę papier-mâché.

ZADANIE MIESIĄCA

30. "Zadanie miesiąca" - nie są to zadania obowiązkowe. Zadanie miesiąca można realizować na rzecz co najmniej 5 zadań, które upoważniają do otrzymania certyfikatu. Jeżeli nauczyciel podejmuje się realizacji zadania z grupą/klasą, to należy je zrealizować w danym miesiącu. Można zrealizować kilka zadań miesiąca. Treść zadania będzie udostępniana w grupie projektowej (Facebook) oraz będzie aktualizowany regulamin w pierwszy dzień nowego miesiąca.

październik: "Malowane słowem" - w październiku organizowany jest Międzynarodowy Miesiąc Bibliotek Szkolnych, jest to czas ogólnopolskich akcji promujących czytelnictwo (m.in. Noc Bibliotek). Jesienna aura sprzyja wyciszeniu, budowaniu ciepłej atmosfery i wspólnemu czytaniu. Zorganizujcie poranek czytelniczy/spotkanie czytelnicze z udziałem rodzica lub zaproszonego gościa. Wybór lektury nie jest przypadkowy, czytana książka musi bezpośrednio nawiązywać do świata sztuki.

ZADANIE MIESIĄCA

CERTYFIKAT AMBASADORA SZTUKI

Certyfikat Ambasadora Sztuki będzie przyznawany placówce za wyróżniające się zaangażowanie w działania projektowe oraz za promowanie sztuki, w tym tworzenie inicjatyw, które swoim zasięgiem wychodzą poza działania projektowe.

Celem wyróżnienia jest docenienie placówki, która w wyjątkowy sposób przyczynia się do rozwoju twórczej postawy dzieci, otacza je sztuką i inspirowanie innych nauczycieli do kreatywnego działania.

Po zakończeniu danej edycji Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego "Zabawa sztuką" zostanie wyróżniona jedna placówka Certyfikatem Ambasadora Sztuki.

Certyfikat Ambasadora Sztuki będzie wysyłany drogą tradycyjną na adres wskazany przez laureata tytułu. Ponadto na stronie www.zabawasztuka.pl powstanie lista placówek, które zostały wyróżnione w danym roku szkolnym. Wyróżnienie ma charakter symboliczny i nie wiąże się z żadną gratyfikacją finansową czy też nagrodą rzeczową.

Kryteria przyznawania wyróżnienia: jakość realizowanych zadań, promowanie sztuki, w tym działań projektowych i samego projektu, działania wychodzące poza Ogólnopolski Projekt Edukacyjny "Zabawa sztuką".

Nauczyciele chcący ubiegać się o Certyfikat Ambasadora Sztuki zobowiązani są do wysłania wiadomości na adres zabawasztuka@gmail.com do dnia 11.06.2027.

Nie ma żadnego schematu wiadomości, pochwal się jak promujesz sztukę i swoje działania projektowe.

Ogłoszenie wyników nastąpi do 31.08.2027. Wysyłka Certyfikatu Ambasadora Sztuki nastąpi do 7 dni od ogłoszenia wyników.