



Ogólnopolski Projekt Edukacyjny

Autor: Dagmara Drabik

**Przedszkole nr 9 „Pod Sosenką”
w Siemianowicach Śląskich**

„Człowiek jest istotą twórczą”

~Friedrich Froebel

Założenia Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”

1. Cele projektu

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,
- ✚ 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, podstawowymi kierunkami polityki oświatowej oraz podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły

podstawowej. Ze względu na sytuację epidemiologiczną dopuszcza się możliwość realizowania projektu w formie online.

Projekt został objęty honorowym patronatem przez:

Projekt został objęty patronatem medialnym przez:



Regulamin Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”

1. W II 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
2. Projekt realizowany jest od **14.09.2021 do 31.05.2022**.
3. Każdy uczestnik zobowiązany jest do uzupełnienia formularza, który stanowi potwierdzenie wzięcia udziału w projekcie. Termin nadsyłania zgłoszeń mija

15.10.2021, po upływie wskazanej daty nie będzie możliwości dołączenia do projektu w roku szkolnym 2021/2022.

4. **FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY (KLIK)**

5. Spośród zaproponowanych zadań każdy nauczyciel wraz ze swoją grupą realizuje **co najmniej 6 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 dzieci. Dopuszcza się możliwość realizacji co najmniej 5 zadań z zaproponowanej listy oraz jednego zadania własnego.
6. Gdy grupa/klasa prowadzona jest przez dwóch (i więcej) nauczycieli którzy decydują się na współpracę, to możliwa jest wspólna realizacja co najmniej 6 zadań.
7. Jeżeli do projektu zgłasza się kilka grup/klas lub cała placówka, to można połączyć swoje siły. Można wówczas wspólnie zrealizować z inną grupą (klasą)/innymi grupami (klasami) minimum 6 zadań, ale w taki sposób by każde dziecko mogło się zaangażować i żeby każdy nauczyciel dał coś od siebie.
8. Zgłoszenia można dokonać indywidualnie, w imieniu kilku grup/klas bądź też całej placówki. Przy czym ta sama zasada dotyczy sprawozdania, wówczas zgodnie ze zgłoszeniem będzie trzeba złożyć sprawozdanie indywidualnie, w imieniu kilku grup/klas, całej placówki.
9. Udział w Ogólnopolskim Projekcie Edukacyjnym „Zabawa sztuką” jest w pełni **bezpłatny**.
10. Logo zostało zaprojektowane przez Kingę Gotowicką i zgodnie z regulaminem zakazuje się modyfikacji grafiki. Dopuszcza się możliwość wykorzystania logo we własnym zakresie np. do tworzenia dyplomów, ogłoszeń, podziękowań itp.

11. Pytania należy kierować do autora projektu za pośrednictwem grupy na Facebook'u lub wysyłając wiadomość mailową (zabawasztuka@gmail.com).
12. Dla nauczycieli biorących udział w Ogólnopolskim Projekcie Edukacyjnym „Zabawa sztuką” zostanie przeprowadzony konkurs. O terminie, zasadach i zadaniu konkursowym powiadomi organizator projektu.
13. Dołączając do projektu nie trzeba prowadzić grupy freblowskiej, nie trzeba nawet znać założeń pedagogiki freblowskiej.
14. Sprawozdanie należy przesłać wg określonego wzoru na adres zabawasztuka@gmail.com w terminie od 09.05.2022 do 10.06.2022. **Drogą elektroniczną** zostaną rozesłane certyfikaty dla dzieci oraz nauczycieli.
15. W sprawozdaniu należy umieścić max. 5 zdjęć (w formie załączników). Można przesłać większą liczbę zdjęć za pośrednictwem wirtualnego dysku, linków do strony placówki, dołączając do pliku tekstowego lub przedstawiając w prezentacji. W sprawozdaniu należy podzielić się krótką refleksją:
 - Jakie zadania zostały zrealizowane?
 - Które z zadań sprawiły dzieciom najwięcej radości/trudności?
 - Jakie zmiany należy wprowadzić do projektu?
16. 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.

Zadania realizowane w ramach

Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”

1. **„Festiwal Twórczości”** – od niewielkiej kropki wszystko się zaczyna. Obchody Międzynarodowego Dnia Kropki (15.09.2021).
2. **„Kolorowe kredki”** – zorganizowanie w swojej placówce akcji charytatywnoekologicznej. Szczegóły zbiórki w roku szkolnym 2021/2022: **[klik](#)**
Przed rozpoczęciem zbiórki należy dokładnie zapoznać się z zasadami zbiórki: [klik](#)
3. **„Google Arts and Culture”** – <https://artsandculture.google.com/> aplikacja mobilna może przybliżyć w atrakcyjny sposób świat sztuki. Spośród dostępnych opcji wybierzcie co najmniej jedną:
 - Art Filter – filtry oparte na artefaktach z muzeów,
 - Art Transfer – zdjęcia przekształcane są na wzór znanego dzieła sztuki,
 - Art Selfie – na podstawie Twojego zdjęcia zostaną wyszukane portrety z podobiznami,
 - Art Projector – rozszerzona rzeczywistość przeniesie was w nowy wymiar,
 - Collor Pallette – aplikacja wyszuka dzieło sztuki o zbliżonej kolorystyce do waszej sali, przedmiotów.
4. **„Kartonowe muzeum”** – muzeum wykonane przy pomocy materiałów odpadowych np. kartonów, resztek materiałów, desek itp.
5. **„Drzewo życia”** – z okazji Dnia Drzewa (10.10.2021) zorganizujcie zajęcia w plenerze zainspirowane obrazem Gustava Klimta. Posadźcie własne drzewo, odkryjcie technikę frottage lub stwórzcie dzieło niemalowane z użyciem darów jesieni itp.

6. **„Matematyka w obrazach”** – ćwiczenie spostrzegawczości, odkrywanie ukrytych cyfr na obrazie „Od 0 do 9” (Jasper Johns).
7. **„Obrazy malowane na mleku”** – eksperyment zainspirowany twórczością Wojciecha Fangora.
8. **„Sztuka ekspresyjna”** - ruch, taniec, śpiew, zabawa kształtem i formą połączona ze stymulacją wielozmysłową.
9. **„Żywy obraz”** – odtworzenie obrazów przez całą grupę/klasę może być prawdziwym wyzwaniem, ale i dobrą zabawą. Odtwórzcie wybrane dzieło/dzieła sztuki za pomocą ruchu, gestu, rekwizytów.
10. **„Sudoku z Władysławem Ślewińskim”** – gra logiczna polegająca na uzupełnieniu diagramu.
11. **„Kto to puka? Sztuka”** – wirtualne spotkanie czytelnicze z Katarzyną Vanevską, autorką książki „Kto to puka? Sztuka” Wydawnictwa AWM.
12. **„Obrazy malowane nożyczkami”** – bądź jak Henri Matisse, piękno i harmonia przy użyciu nożyczek i kolorowego papieru/gazet.
13. **„Nastrój wyrażony kolorem”** – barometr emocji w postaci własnego dzieła sztuki.
14. **„Koło życia”** – mandala. Tworzenie wzorów na bazie koła z użyciem produktów spożywczych/materiałów plastycznych itp.
15. **„Zaprasowany obraz”** – tworzenie obrazów przy pomocy koralików typu Pyssla.
16. **„Sztuka koloru”** - zakodowane kwadraty, stworzenie pomocy dydaktycznej z obszaru edukacji matematycznej zainspirowanej obrazami Johannaesa Ittena.
17. **„Który obraz?”** – odkrywanie obrazów na podstawie fragmentów utworów muzyki klasycznej.

18. **„Twarzą w twarz”** – czy spotkanie z Vincentem van Goghem, Fridą Kahlo i innymi wielkimi artystami jest możliwe? Warsztaty artystyczne, przybliżenie wybranej postaci ze świata sztuki.
19. **„Nasze opowiadanie”** – książka ilustrowana obrazami lub **„Artist Lapbook”** – książka tematyczna w formie tekturowej teczki.
20. **„Edukacja przez ruch D. Dziamskiej”** - kropki, kreski, owale, fale i spirale.
21. **„Wernisaż”** – wystawa prac dzieci/uczniów/podopiecznych zorganizowana we współpracy ze środowiskiem lokalnym np. domem kultury, biblioteką, muzeum, galerią sztuki.
22. **„Światowy Dzień Sztuki”** – święto sztuki (15.04.2022). Warsztaty plenerowe, zorganizowanie wycieczki, zajęcia z udziałem gościa specjalnego etc.
23. **„W roli rzeźbiarza”** – lepienie z masy solnej, gliny, plasteliny etc.
24. **„Wiejska zagroda”** – makietę wsi zainspirowaną obrazami Tadeusza Makowskiego.
25. **„Szlakiem lokalnych artystów”** – rzeźby, pomniki, murale...sztuka w najbliższej okolicy.
26. **„Sztuka ziemi (land art)”** – tworzenie obrazów przy użyciu materiału przyrodniczego np. kamieni, patyków, liści, szyszek.
27. **„Połączone dzieła”** – modyfikowanie i łączenie dzieł sztuki w nowe obrazy. Jak może wyglądać Mona Lisa, Dziewczyna z perłą czy Dama z gronostajem? Jak połączyć Edvarda Muncha z twórczością Andy’ego Warhola? A może odkryjcie jeszcze inne, szalone połączenie?

Materiały ułatwiające realizację projektu: [klik](#)

