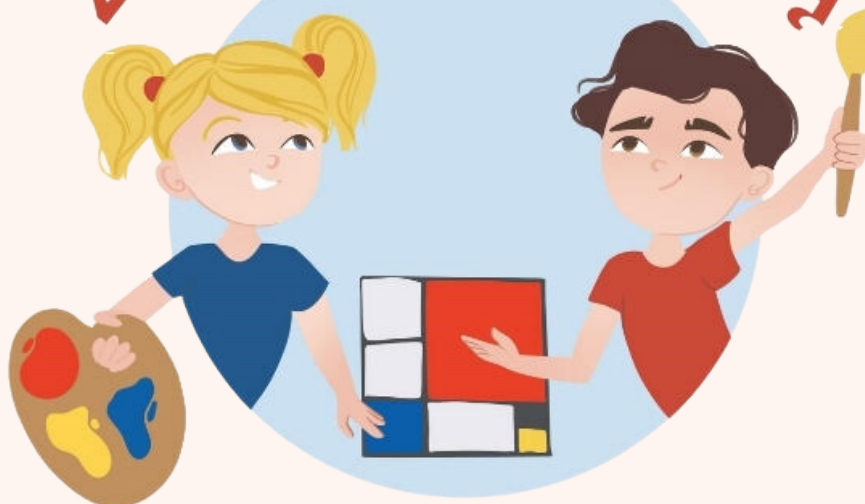
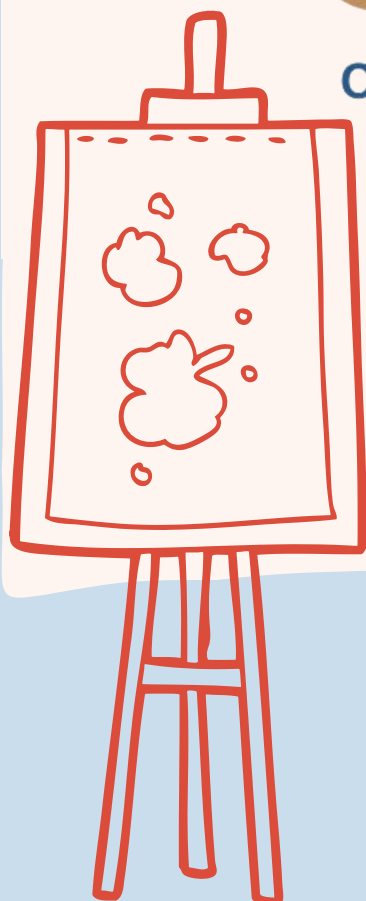


2023/2024

# ZABAWA SZTUKĄ

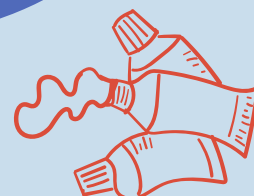
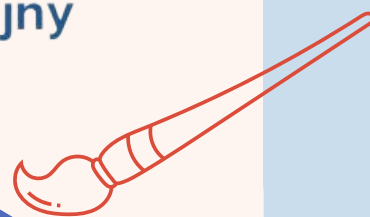


Ogólnopolski Projekt Edukacyjny



DAGMARA DRABIK

PRZEDSZKOLE NR 9 "POD SOSENKĄ"  
W SIEMIANOWICACH ŚLĄSKICH



# PATRONAT

## PATRONAT HONOROWY



Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego



Minister  
Edukacji i Nauki



Województwo  
Śląskie

Marszałek  
Województwa Śląskiego  
Jakub Chęłstowski



Rzecznik  
Praw Dziecka  
Mikołaj Pawlak

## PATRONAT MEDIALNY

*bliżej*  
**przedszkola**



Froebel.pl<sup>®</sup>  
dar zabawy

Sztuk  
dla  
dzieci

# 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 Mondrianiana 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

**12.07.2022-22.09.2023**

**ZAPISY**  
**FORMULARZ**



**01.09.2023-31.05.2024**

**CZAS TRWANIA PROJEKTU**

**01.09.2023-29.09.2023**

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



**01.09.2023-31.05.2024**

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



**01.05.2024-16.06.2024**

**ANKIETA EWALUACYJNA**



**01.05.2024-17.06.2024**

**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 2023/2024 tj.:

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

**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.**



# REGULAMIN

1. W IV 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 01.09.2023 do 31.05.2024.

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. 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. 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 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](mailto: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. **"Freblowska konstrukcja"** - Buckminster Fuller stworzył kultowy projekt w postaci kopuły geodezyjnej, która w swojej formule przypominała freblowskie konstrukcje. Przy pomocy ciecierzycy i wykałaczek stwórzcie własne projekty przestrzenne.



2. **"Jadalny obraz"** - przygotujcie wspólny posiłek zainspirowany wybranym obrazem. Pamiętajcie o właściwościach prozdrowotnych, inspiracji możecie poszukać w dziełach Mondriana, Kandinsky'ego, Pollocka. A gdyby tak odtworzyć na kanapce obraz "Krzyk" Muncha?

3. **"Kolorowe dźwięki"** - przy pomocy daru 9 lub kolorowych kół wyciętych z papieru odtwórzcie obraz Kandinsky'ego "Studium koloru: Kwadraty z koncentrycznymi okręgami". Przy pomocy Bum Bum Rurek lub dzwonków diatonicznych sprawdźcie jak brzmi wasze dzieło.



4. **"Bajki pełne sztuki"** - poznaj jedną z bajek stworzonych przez edukacjadzieci.pl, następnie spróbujcie swoich sił w stworzeniu własnej cyfrowej bajki w oparciu o dzieła wybranego artysty.



5. **"Nasz ulubiony artysta"** - wybierzcie ulubionego artystę (malarza, rzeźbiarza, fotografa, architekta) i stwórzcie własne zadanie, które będzie zgodne z tematyką i założeniami projektu.

6. **"Artystyczne warsztaty"** - zaproście rodzica/rodziców i przenieście się w świat sztuki. Zorganizujcie warsztaty, które będą nawiązywały do dzieł sztuki lub wybranego artysty. Warto sięgnąć po książkę "Kto to puka? Sztuka", w której znajdziecie inspiracje dotyczące twórczości Klimta, Dali, Kahlo, Abakanowicz i innych artystów.

# ZADANIA PROJEKTOWE

**7. "Druciane cuda"** - Jean Tinguely, Marcel Duchamp, Yaacov Agam i przede wszystkim Alexander Calder to przedstawicielami sztuki kinetycznej. Stwórzcie przy pomocy drutów i materiałów odpadowych ruchome rzeźby lub np. tzw. mobilki inspirowane Calderem.

**8. "Magiczne drzewo"** - Yayoi Kusama tworzy wyjątkowe instalacje i rzeźby. Wśród jej prac można znaleźć również wyjątkowe drzewo, które pełne jest kropek. Niech będzie to dla Was inspiracja do stworzenia własnej instalacji, pamiętajcie o aspekcie ekologicznym.

**9. "Pole kwiatów"** - przeprowadź warsztaty wg założeń Herve Tulleta. Potrzebne będą farby, pędzle, duże arkusze papieru i instrukcja, którą znajdziesz na blogu.



**10. "Zakręcony obraz"** - czy wirówka do odsączania sałaty może przyczynić się do stworzenia abstrakcyjnego dzieła? Przekonajcie się tworząc eksperyment plastyczny.



**11. "Działamy!"** - czas na happening artystyczny. Przed wejściem do budynku pozostawcie sztalugę/arkusz papieru, farby, pędzle lub pastele. Zachęćcie społeczność (przed)szkolną/lokalną do stworzenia wspólnej pracy. Wasze arcydzieło możecie przekazać np. szczytny cel lub ozdobić przestrzeń w budynku.

**12. "Plakat inspiracji"** - stwórzcie plakat przedstawiający postać i twórczość wybranego artysty np. Rene Magritte, Andy Warhol, Frida Kahlo, Georgia O'Keeffe, Gustav Klimt, Hilma af Klint.

**13. "O sztuce..."** - poznajcie jedną z poniższych książek:

- a. "Kot Moneta" Cameron Becky, Lily Murray
- b. "Linnea w ogrodzie Moneta" Christina Björk, Lena Anderson
- c. "Pablo Picasso"/"Frida Kahlo" z serii Mali WIELCY
- d. "Piękno i sztuka. Co to takiego?" - Brenifier Oscar
- e. "Sztuka nie tylko dla dzieci" - Amanda Renshaw, Gilda Williams Ruggi

# ZADANIA PROJEKTOWE

**14. "Pocztówkowo"** - stwórzcie pocztówkę zainspirowaną dziełem sztuki i wyślijcie ją do wybranej klasy/grupy. Inspiracji poszukajcie w dziełach Paula Klee, Stanisława Wyspiańskiego, Salvadora Dalí, Wojciecha Fangora.



**15. "Ożywiony obraz"** - dzieci przedstawiane przez Tadeusza Makowskiego przypominają drewniane marionetki. Przygotujcie marionetki na wzór tych autorstwa Makowskiego, wprowadźcie je w ruch, pobawcie się w teatralną improwizację nawiązującą do tematyki obrazu.

Do wyboru jest:

- a. "Czworo dzieci z trąbą"
- b. "Troje dzieci pod drogowskazem"
- c. "Dwoje dzieci z królikiem"
- d. "Chłopiec z bocianem".

**16. "Pokaz mody"** - sztuka jest również inspiracją dla świata mody. Przygotujcie pokaz mody zainspirowany twórczością np. Andy Warhola, Pieta Mondriana, Pabla Picasso, Pollocka. Może to być również dobra okazja do stworzenia konkursu.

**17. "Robert Delaunay"** - francuski malarz słynący z mocnych kolorów i geometrycznych kształtów. Wykonajcie jedno z zadań:

- a. Zakładka do książki
- b. Kompozycja z freblowskich darów lub dowolnych przedmiotów
- c. Kamienie zamienione w kolorowe arcydzieła.

**18. "Witraż"** - jednym z najszynniejszych artystów tworzących witraże jest Gerhard Richter. Do stworzenia swoich witraży możecie wykorzystać gładką bibułę, ale i płyty CD, a w okresie zimowym stworzyć lodowe witraże.

**19. "Galeria artysty"** - przygotujcie prace plastyczne inspirowane wybranym dziełem sztuki, stwórzcie wystawkę prac wraz z kreatywną informacją o artyście i jego dziele. Vincent van Gogh, Claude Monet, Keith Haring, Hokusai Katsushika, Jan Vermeer, Pablo Picasso, Georgia O'Keeffe lub Frida Kahlo mogą być dla was inspiracją.

# ZADANIA PROJEKTOWE

**20. "Kij deszczowy"** - przygotujcie kij deszczowy, który ozdobicie zgodnie z założeniami sztuki aborygeńskiej.

**21. "Spotkanie artystów"** - Vincent van Gogh podobnie jak i Frida Kahlo są postaciami wyjątkowymi, współcześnie bardzo rozpoznawalnymi. A może wśród was jest sobowtór? Zorganizujcie dzień z artystą:

- a.** niech nauczyciel wcieli się w jedną z postaci, opowie o jego życiorysie i przygotuje aktywności związane z twórczością
- b.** zorganizujcie "Dzień z Fridą i Vincentem" - zaangażujcie rodziców w stworzenie przebrań lub rekwizytów charakterystycznych dla wspomnianych artystów.

**22. "Op-art"** - to kierunek w sztuce, którego głównym celem jest oddziaływanie na wzrok. Stwórzcie własne abstrakcyjne dzieło.

# 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 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 jest 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.