

# Wstęp

Dziecięca twórczość, za sprawą lekkości, swobody w podejściu do tematu i braku charakterystycznego dla dorosłych szablonowego myślenia, inspirowała na przestrzeni dziejów wielu znanych i cenionych artystów. Również mnie natchnęła do stworzenia niniejszego programu.

Podczas pracy dydaktycznej z dziećmi niejednokrotnie miałam okazję się przekonać, że są one chłonne i żądne wiedzy o otaczającym świecie oraz że wspaniale odczytują dzieła sztuki, szybko uczą się wolności twórczej i radzą sobie nawet z trudnymi zagadnieniami technicznymi (z którymi w większości stykają się dopiero na drugim etapie edukacji w szkole podstawowej). W moim przekonaniu start w przygodę ze sztuką dopiero w szkole podstawowej to zdecydowanie za późno! Przecież nie od dziś wiadomo, że rozwijanie od najmłodszych lat twórczego podejścia do postawionego wyzwania pomaga w dorosłym życiu na wielu płaszczyznach.

Po co więc czekać? Odpowiedzią na to pytanie jest przedstawiony niżej program, który powstał z myślą o tym, aby jak najszybciej „zarazić” dzieci sztuką i nauczyć je określonego, twórczego sposobu myślenia, który zaprocentuje w przyszłości. Program ten w prosty i zrozumiały dla najmłodszych sposób pomaga im w poznawaniu własnych możliwości poprzez artystyczne eksperymenty, kontakt z dziełem sztuki i zagadnieniami teorii plastyki oraz stawianie wyzwań z zakresu motoryki. Zbudowany jest kompleksowo i przejrzysto, dzięki czemu gwarantuje nauczycielowi komfort pracy. Przetstawione scenariusze są okraszone informacjami wstępnymi dla prowadzącego. Do programu zostały dołączone tablice dydaktyczne, reprodukcje i zdjęcia, które zapewniają komplet materiałów podczas przygotowywania się do zajęć.

Korzystanie z publikacji stwarza możliwość poznania sztuki w sposób niesablonowy i interesujący dla małego odbiorcy. Co więcej, program nie narzuca tematyki, a jedynie ją proponuje. Układ programu wskazuje kolejność wprowadzanych treści, jednakże zaproponowane do niego plastyczne zadanie jest przykładem do wykorzystania. Program stanowi więc rodzaj przewodnika po świecie sztuki, który pomoże nauczycielowi w zmianie postawy dzieci z odtwórczej na twórczą i kreatywną.

## Założenia programu

Program został skonstruowany w taki sposób, aby poprzez zabawę prezentować najważniejsze zagadnienia plastyczne, rozwijać umiejętności praktyczne dziecka (tzw. rzemiosło) i pobudzać jego kreatywność oraz swobodną ekspresję poprzez kontakt ze sztuką. Program skierowany jest do dzieci w wieku pięć-sześć lat i wywodzi się z założeń dopuszczalnej przez Ministerstwo Edukacji Narodowej podstawy programowej przeznaczonej dla przedszkola. Pogłębia zawarte w niej treści w sposób uwzględniający możliwości percepcyjne dzieci. Można go realizować w trakcie regularnych zajęć w przedszkolu lub przysposobić w całości jako program koła plastycznego.

Jednym z najważniejszych i nadrzędnych założeń programu jest to, aby dać dzieciom swobodę w podejmowanych przez nie działaniach. Dlatego też nauczyciel realizujący program musi nauczyć się omawiać prace motywująco, mobilizując najmłodszych do podejmowania dalszych wyzwań. Prowadzący pełni rolę mentora, który nakierowuje, a nie ingeruje – nawet jeśli przyjęta przez dziecko wizja nie do końca zgadza się z tematem czy rozwiązaniem zaproponowanym przez dorosłego. Należy pamiętać, że podstawą programu jest taka forma pracy, która nie zniechęca dzieci do podejmowania kolejnych wyzwań. Kontrola i weryfikacja wykonanych zadań nie może mieć zatem charakteru oceniającego! Zalecany jest język pozytywnego wzmocnienia.

# Sposoby realizacji

Praca z niniejszym programem może przebiegać na trzy sposoby:

- Realizacja całego programu dydaktycznego.
- Realizacja wybranego (bądź wybranych) modułu zajęć.
- Realizacja wybranego (bądź wybranych) projektu.

Cele ogólne:

- Kształtowanie kreatywności, wyobraźni i ekspresji twórczej podopiecznych poprzez kontakt z szeroko rozumianą sztuką, jej kierunkami i nurtami na przestrzeni dziejów.
- Wykorzystywanie zjawisk naturalnych i reakcji chemicznych do uzyskiwania nietuzinkowych efektów w pracach artystycznych dzieci.
- Przekazanie najmłodszym wiedzy z zakresu podstaw plastyki niezbędnej do swobodnego poruszania się po świecie sztuki.
- Rozwijanie i doskonalenie umiejętności technicznych, manualnych i przestrzenno-konstrukcyjnych przedszkolaków.

# Struktura programu

Program *Kid's Art* skonstruowany jest w oparciu o cztery różnorodne pod względem tematycznym moduły, prowadzone w systemie naprzemiennym – po jednym z każdego modułu w ciągu każdego miesiąca. Program *Kid's Art* ujmuje treści edukacyjne w czteromodułowy system, którego układ ma charakter autorski:

- **Tajniki plastyki** – moduł, w którym uczestnicy zapoznają się z podstawowymi pojęciami z dziedziny plastyki, np. linia, kontur, perspektywa, barwy podstawowe i pochodne, koło barw.
- **Sztuka eksperymentów** – moduł, w którym dzieci poprzez eksperymenty, także naukowe, tworzą wyjątkowe dzieła sztuki. Zajęcia z tego bloku mają na celu pobudzić twórczą ekspresję poprzez stosowanie niecodziennych środków wyrazu i rozwiązań niekoniecznie kojarzonych ze sztuką.
- **Klasyka artystycznego gatunku** – moduł, w którym uczestnicy zaznajamiają się z najważniejszymi kierunkami w sztuce i z najwybitniejszymi twórcami. Na każdym zajęciu z tego modułu najmłodszy poznają jeden kierunek lub nurt w sztuce, bądź jednego wybitnego artystę, począwszy od czasów najdawniejszych, aż do sztuki współczesnej.
- **Bazar pomysłów** – moduł techniczno-konstrukcyjny, w którym uczestnicy rozwijać będą umiejętności techniczne, konstrukcyjne, przestrzenne i manualne. Zajęcia te mają na celu wyćwiczenie ręki w operowaniu narzędziami i różnorodnymi materiałami. Dzieci będą zatem wycinać, lepić, formować, owijać, kleić, wydzierać, składać, łączyć, stemplować.

# Jak pracować z programem?

Praca z programem zakłada dziesięciomiesięczny cykl dydaktyczny. Na każdy miesiąc przewidziane są cztery tematy – po jednym z każdego modułu. Każdy temat zawiera opracowany scenariusz zajęć wraz ze wskazaniem do jego realizacji i przydatnymi wskazówkami, które pomogą nauczycielowi uniknąć ewentualnych błędów.

W scenariuszach znajdują się także informacje wstępne dla prowadzącego, które są bazą wyjściową do przeprowadzenia zajęć – to, w jaki sposób skorzysta z podanej wiedzy, oraz ile wiadomości i w jaki sposób przedstawi dzieciom, zależy wyłącznie od niego. Wykładane treści należy dostosować do możliwości i zdolności percepcyjnych grupy. Dodatkowo do programu dołączone są cztery projekty edukacyjno-artystyczne, które można zrealizować w okresie wakacyjnym, kiedy dzieciom w sposób szczególny doskwiera nuda, lub w dowolnym momencie w trakcie roku.

## Treści edukacyjne

### Moduł A: Tajniki plastyki

- 1) Malarski alfabet Morse'a – linia i punkt w plastyce.
- 2) Karuzela z barwami – barwy podstawowe i pochodne oraz sposób ich mieszania.
- 3) Zabawy z Panem Konturówką – rysunek i kontur.
- 4) Światło i cień bawią się razem cały dzień – światłocien.
- 5) Barwy w gorączce! – barwy ciepłe i zimne, gama barwna.
- 6) Jakie walory mają kolory? – zagadnienie waloru kolorystycznego w plastyce.
- 7) Czarny i biały – duet doskonały – kolory neutralne, walor czerni i bieli.
- 8) Lubią się czy nie? – kolory kontrastujące.
- 9) W malowaniu nam pomoże ciekawe podłoże – faktura w naturze i sztuce.
- 10) Punkt widzenia zależy od miejsca siedzenia – perspektywa.

### Moduł B: Sztuka eksperymentów

- 1) Malowanie na pianie – eksperyment artystyczny z pianką do golenia.
- 2) Bańkowanie – tworzenie wzorów z baniek mydlanych.
- 3) Domowe rewolucje – eksperyment z solą, klejem i farbami wodnymi.
- 4) Bloober – dziwna i nielogiczna masa plastyczna – przygotowywanie nietypowej masy plastycznej.
- 5) Mleczna sztuka – malowanie na mleku.
- 6) Lumi art, czyli sztuka świecąca w ciemności – malowanie farbami fosforyzującymi.
- 7) Olejowe malowanki – malowanie olejem.
- 8) Malujemy obrazy siłą ciężenia – malowanie z wykorzystaniem efektu spływania.
- 9) Wahadłowe malarstwo – wykorzystanie wahadła do malowania.
- 10) Supercień (zajęcia plenerowe) – wykorzystanie naturalnego cienia do prac plastycznych.

### Moduł C: Klasyka artystycznego gatunku

- 1) Z wizytą u jaskiniowców – malarstwo naskalne.
- 2) Kafelkowa układanka, czyli rzymska mozaika.
- 3) Być jak Michał Anioł, czyli jak się maluje renesansowy fresk.
- 4) Pejzaż z kropek – malarstwo impresjonistyczne.
- 5) Sztuka w ciągłym ruchu, czyli malarstwo Vincenta van Gogha.
- 6) Kubistyczny collage – kanciasta sztuka Juana Grisa.

- 7) A jak Abstrakcja – analiza obrazu Wassily'ego Kandinsky'ego.
- 8) Geometryczny zawrót głowy, czyli Robert Delaunay w akcji.
- 9) Andy'ego Warhola sposób na sztukę.
- 10) Nie taki design straszny jak go malują.

#### **Moduł D: Bazar pomysłów**

- 1) Przezroczyste obrazki – malowanie na szkle/pleksi lub folii.
- 2) Piękno symetrii – zastosowanie symetrycznego odbicia w pracy plastycznej.
- 3) Kolekcjoner motyli – praca techniczna, wykonanie motyla w pudełku z kartonu przy użyciu farb i waty.
- 4) Foliowe maski, czyli sztuka bardzo delikatna – formowanie z folii aluminiowej.
- 5) Multiobrazek – powielanie obrazków.
- 6) Inna układanka – grupowe przygotowywanie puzzli.
- 7) Srebrny glob – praca plastyczna inspirowana pełnią Księżyca.
- 8) Plastikowe odbitki – wykorzystanie woreczków strunowych do transferów wzorów.
- 9) Kooosmos! – przygotowanie makiety Układu Słonecznego.
- 10) Splash – wybuchowa sztuka (zajęcia terenowe) – praca zbiorowa, rzucanie balonikami z farbą w wielkoformatowe płótno.