

**PROGRAM  
ROZWIJAJĄCY TWÓRCZĄ AKTYWNOŚĆ DZIECKA  
W WIEKU PRZEDSZKOLNYM**

**"TĘCZA MALOWANE"**



**Program opracowały:  
mgr Beata Ciecierska  
mgr Renata Filipczak**

## **SPIS TREŚCI**

- I. WPROWADZENIE
- II. IDEA PROGRAMU
- III. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU
- IV. CELE PROGRAMU
- V. ZADANIA DLA REALIZOWANIA PROGRAMU
- VI. ZADANIA UCZESTNIKÓW ZAJĘĆ
- VII. PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA
- VIII. DOBÓR I TREŚCI KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA
- IX. MODEL I TOK LEKCJI TWÓRCZOŚCI
- X. MIEJSCE I PRZESTRZEŃ
- XI. METODY, TECHNIKI, FORMY PRACY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE
- XII. EWALUACJA

### **I. WPROWADZENIE**

Twórczość plastyczna jest jedną z ważniejszych form działalności dziecka w wieku przedszkolnym. Poprzez prace plastyczne poznajemy naszego wychowanka: jego emocje, rozwój intelektualny, zachowania. Działalność plastyczna dziecka stanowi naturalny sposób odkrywania predyspozycji i uzdolnień. Ukazuje sposób postrzegania rzeczywistości a obcowanie ze sztuką dostarcza dziecku doświadczeń poznawczych i twórczych. Dziecko podczas aktu tworzenia uzewnętrznia myśli i uczucia, które trudne byłyby do wyrażenia słowami. Twórczość plastyczna stanowi formę projekcyjną istotną w terapii, gdzie poprzez zdefiniowanie problemu obrazem można skutecznie dziecku pomóc. Poprzez organizowanie różnorodnych form aktywności plastycznej oraz rozwijanie i kształtowanie jego różnych umiejętności działalność plastyczna – usuwa zahamowania i poczucie niepewności, uczy wiary we własne siły, we własne możliwości twórcze. Możliwości i osiągnięcia twórcze małych dzieci są wielkie i zdumiewające.

Program ten jest wyrazem zainteresowania i troski o dziecko oraz rozwój jego twórczej aktywności. Zawiera on sposoby rozwijania ekspresji plastycznej oraz przykładowe działania stymulujące twórczość dziecka. Każde dziecko przedszkolne wykazuje naturalną dla swojego wieku i etapu rozwoju potrzebę ekspresji twórczej. To właśnie wiek przedszkolny stanowi odpowiedni moment i daje szansę kształcenia twórczej postawy, upodobań i nawyków estetycznych oraz przekonania o ich wiodącej roli wśród innych spraw i dziecięcych przeżyć. Twórcza aktywność wynika z chęci wyrażenia siebie, swoich myśli, uczuć i przeżyć. Wewnętrzny świat dziecka jest możliwy do ujawnienia poprzez różnorodne formy ekspresji: słownej, ruchowej, muzycznej i plastycznej. Dlatego już od przedszkola należy wdrażać dziecko do aktywnego działania, które wzbudzi u niego postawę twórczą.

## **II. IDEA PROGRAMU**

Stworzenie dzieciom środowiska edukacyjnego sprzyjającego intensywnemu, wszechstronnemu rozwojowi w oparciu o aktywność twórczą, samopoznanie, rozwijanie zdolności i zainteresowań.

„...Człowiek żyjący z dala od sztuki jest ptakiem latającym przy pomocy jednego skrzydła, ptakiem okaleczonym. Uzdrawieniem lotu człowieka przez życie jest koncepcja wychowania przez sztukę...” H. Read

## **III. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU**

Prezentowany program jest zgodny z "Podstawą programową wychowania przedszkolnego dla przedszkoli i oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego" zatwierdzoną Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. oraz z głównymi zadaniami przedszkola i jego misją .

Zwraca on szczególną uwagę na wymienione niżej treści zawarte w podstawie programowej wychowania przedszkolnego:

- Dostrzega indywidualność i osobowości oraz tempo rozwoju każdego dziecka.
- Umożliwia rozwinięcie w dziecku cech, które pomagają mu lepiej zaistnieć w środowisku, nawiązać z nim lepsze relacje.
- Nakierowany jest na zwiększenie szans osiągnięcia poprzez dziecko sukcesu, który będzie pozytywnie motywował do dalszych działań
- Rozwija umiejętność ekspresji emocjonalnej i komunikacji niewerbalnej.
- Ukierunkowany jest na odczucie przez dziecko swojej cielesności i rozwijanie samoświadomości.
- Ułatwia oraz przyspiesza naukę oraz wszechstronne dojrzewanie dziecka do społecznego i twórczego życia.

Program „Tęczę malowane” będzie realizowany w ciągu jednego półrocza. Zajęcia odbywać się będą raz w tygodniu, w określonych blokach tematycznych.

Omawiany program jest dostosowany do możliwości percepcyjno poznawczych dziecka 5-6 letniego. Elementy programu mogą być prowadzone także w grupach młodszych. Został on tak pomyślany, że daje dzieciom szansę o różnym poziomie możliwości, bez narażania się na frustrację i zniechęcenie. Nastawiony jest bowiem na stworzenie warunków, które będą eksponować to, co w dzieciach najlepsze.

#### **IV. CELE PROGRAMU**

##### **Cel główny**

Rozwijanie twórczej aktywności dzieci w każdej sferze jego osobowości.

Rozwijanie uzdolnień i zainteresowań artystycznych dzieci oraz ich wrodzonych możliwości twórczych poprzez różnorodne działania.

##### **1. Cele dotyczące sfery poznawczej:**

- stymulowanie i rozwijanie wrażliwości wzrokowej, słuchowej, dotykowej;
- rozwijanie spostrzegawczości;
- rozwijanie koncentracji uwagi;
- stymulowanie wyobraźni twórczej;

- stymulowanie i rozwijanie zdolności twórczych: płynności, giętkości i oryginalności myślenia;

## **2. Cele dotyczące sfery emocjonalno- motywacyjnego:**

- rozwijanie zaciekawienia problemami wymagającymi twórczego podejścia;
- kształtowanie umiejętności wyrażania własnych potrzeb, poglądów i zainteresowań;
- pomoc w pokonywaniu barier hamujących aktywność twórczą: nieśmiałości, obawy przed nieznanym;
- ośmielanie i pobudzanie dzieci do aktywności własnej w rozwiązywaniu problemów;

## **3. Cele dotyczące sfery działaniowej:**

- rozwijanie samodzielności i wytrwałości w procesie odkrywania i rozwiązywania problemów;
- rozwijanie zdolności manipulacyjnych i konstrukcyjnych
- pobudzanie i rozwijanie umiejętności ekspresyjnego wyrażania myśli i emocji w języku sztuki;
- doskonalenie umiejętności integrowania różnorodnych sprawności (umysłowych, emocjonalnych i praktycznych) w rozwiązywaniu problemów dywergencyjnych;

## **V. ZADANIA DLA REALIZOWANIA PROGRAMU**

- otwarty na propozycję dzieci
- rozwiewa lęki i niepokoje
- nie narzuca sztywnych schematów

## **VI. ZADANIA UCZESTNIKÓW ZAJĘĆ**

- zainteresowanie i zaciekawienie problemami
- poczucie więzi z grupą
- nieodparta chęć działania
- radość z odkrywania nowych idei i pojęć

- prawo do wyrażania swoich emocji uczuć

## **VII. PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA**

Zamiarem realizacji poszczególnych treści jest wspomaganie dziecięcej wyobraźni, swobodnej twórczości oraz zdolności do przeżywania piękna.

W wyniku powyższych działań dzieci powinny:

- rozbudzić zainteresowanie sztuką;
- pogłębić swoje zdolności, które motywują do dalszej twórczej działalności zakończonej sukcesem;
- wyrażać siebie – swoje przeżycia i wiedzę, swobodnie wypowiadać się poprzez różnorodne techniki plastyczne;
- prawidłowo posługiwać się różnymi przyborami plastycznymi i umiejętnie planować pracę;
- ich prace powinny być bogate w szczegóły i kolorystyczne;
- powinny przedstawiać nie tylko podany przez nauczyciela temat, wykonany narzuconą techniką, ale również odwoływać się do spontanicznej aktywności twórczej, bogatej we własne rozwiązania;
- podczas zajęć dzieci nadpobudliwe powinny niwelować swoje napięcia emocjonalne (lęk, kompleksy, agresję);
- powinny być samodzielne i wytrwałe, pomysłowe i oryginalne oraz pełne inicjatywy.

## **VIII. DOBÓR I TREŚCI KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA**

Treści zostały tak dobrane, aby wyposażyć dziecko w niezbędne sprawności, umiejętności i wiadomości. Osiąganie zamierzonych celów uwarunkowane jest od:

- korelacji treści z przerobioną tematyką;
- dobrej organizacji pracy;
- dostosowania zadań do potrzeb, możliwości i zainteresowań indywidualnych dzieci;
- stworzenia przyjemnej atmosfery sprzyjającej pracy;

stwarzania sytuacji umożliwiających poznanie samego siebie oraz chęci wyrażania siebie poprzez aktywność twórczą;

## IX. MODEL I TOK LEKCJI TWÓRCZOŚCI

MODUŁ	TEMAT	PRZEBIEG ZAJĘCIA	ILOŚĆ GODZIN
CZERWONY	W krainie uczuć	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>„Gdyby... to...”  Prowadzący podaje twierdzenia hipotetyczne typu „Gdyby... to...” Czas na odpowiedzi na nie jest ograniczony do 2 min. Po tym następuje zmiana tematu. Odpowiedzi padają w czasie rundki. Przykłady twierdzeń: Gdyby drzewa mogły mówić, to...  Gdyby gwiazdy pokazywały się raz na sto lat, to...  Gdyby świnie umiały fruwać, to...  Gdyby musiało się dotrzymywać wszystkich obietnic, to...  Gdyby barwy naszej skóry zmieniały się zależnie od naszych emocji, to...  Gdyby za pomocą naszego telewizyjnego pilota można było kierować ludźmi, to...  Gdyby czas był kasetą magnetowidową, o...  Gdyby hipopotamy mieszkały na najwyższym piętrze w domu bez windy, to...  Gdyby Święty Mikołaj rzeczywiście przynosił prezenty gwiazdkowe, to...</p>	10 min
		<p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>„Podróż do Krainy Wściekłości”</p> <p>Osoba prowadząca opowiada historyjkę, w trakcie której wykonywane są określone ruchy – wszystkie dzieci je powtarzają.</p> <p>„Udajemy się dziś w podróż do tajemniczego kraju. Jedziemy długo</p>	10 min

		<p>pociągiem. Dojeżdżamy. Dotarliśmy do Krainy Radości. Ludzie, którzy tu mieszkają są zawsze radosi, uśmiechnięci, weseli. Widzimy, jak ludzie tańczą, kiwają nam rękoma. Jest nam bardzo miło. Niestety, nasz pociąg musi jechać dalej. Nagle robi się ciemno. Pociąg zatrzymuje się. Dotarliśmy do Krainy Wściekłości. Tu mieszkają ludzie, którzy patrzą na nas złowrogo, są wściekli od samego rana, tupią nogami, ściskają dłonie w pięści. Czujemy tu złowrogi chłód, jest nam nieprzyjemnie. Nabieramy dużo powietrza do płuc i uspokajamy się. Bardzo się cieszymy, kiedy nasz pociąg rusza dalej. Pociąg zatrzymuje się na ostatniej stacji. Jest to Kraina Spokoju. Wszyscy ludzie uśmiechają się, chodzą spokojnym krokiem. Jest cicho...</p> <p>Podróż powinna się zakończyć w Krainie Spokoju.</p> <p>Na koniec dzieci wyrażają swoje uczucia poprzez odpowiedź na pytanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jak się czułeś w czasie podróży?</li> <li>- Jak się czujesz po zakończeniu podróży?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>„Uczucia” –</p> <p>Uczestnicy zostają podzieleni na grupy cztero-, pięcioosobowe. Każdy z nich losuje kartkę z nazwą uczucia – emocji. Zadaniem ich jest przedstawienie scenki sytuacyjnej, w której, każdy członek grupy będzie mógł zagrać swoje uczucie. Pozostałe grupy zgadują zarówno temat scenki, jak i uczucia przedstawiane przez aktorów.</p> <p style="text-align: center;"><b>4. Rundka kończąca</b></p> <p><b>Czasami czuję się jak...”</b></p> <p>Uczestnicy dobierają się w pary. Spacerując obserwują pomieszczenie i przedmioty. Kiedy</p>	<p style="text-align: center;"><b>5 min</b></p> <p style="text-align: center;"><b>20 min</b></p> <p style="text-align: center;"><b>5 min</b></p>
--	--	---	--



		<p>zauważą coś interesującego mówią drugiej osobie: „czasami czuję się jak..., bo...” (Czasami czuję się jak zamknięte drzwi, bo pilnuję, aby nikt nie dowiedział się jaki naprawdę jestem w środku.)</p> <p>W tym ćwiczeniu najważniejsze jest uzasadnienie porównania siebie z przedmiotem</p>	
<b>CZERWONY</b>	<b>Czerwony kapturek- inaczej.</b>	<p><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b> Uczestnicy siadają w kręgu. Dostają jeden przedmiot. Jest to przedmiot dobrze im znany – parasol, kapelusz, garnek, itp... Kolejno podają go sobie. Ich zadaniem jest wymyślenie jak największej ilości zastosowań dla tego przedmiotu.</p> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b> Nauczyciel wprowadza nastrój i zaczyna opowiadać wymyśloną bajkę np. Dawno, dawno temu, za lasem, w maleńkiej chatce mieszkała dziewczynka...</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów:</b> Kolejne dziecko opowiada dalej dodając jedno swoje zdanie itd. Na zakończenie dzieci podejmują próbę odtworzenia całej bajki. Mogą odegrać ją w formie dramy, scenki rodzajowej lub pantomimy. Po zakończeniu każde dziecko przedstawia bajkę w formie plastycznej.</p> <p><b>4. Runda kończąca:</b> Nauczyciel prezentuje kartę, na której są ślady fantastycznych – nieistniejących zwierząt. Na podstawie śladów łap uczestnicy spekulują, jak wygląda zwierzę, które zostawiło dany ślad, i jaki tryb życia prowadzi. Domysły muszą się opierać na wyglądzie odcisków.</p>	<p><b>5min</b></p> <p><b>5min</b></p> <p><b>25min</b></p> <p><b>5min</b></p>
<b>CZERWONY</b>	<b>Pożar</b>	<p><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b> Wszyscy są, witam was zaczynamy już czas... piosenka</p>	<b>5min</b>

		<p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b> Ania z rodzicami pojechała na wycieczkę do lasu. Tato zatrzymał auto przed lasem, dalej poszli pieszo. W lesie było pięknie, słychać było śpiew ptaków, szum drzew. Nagle mama Ani poczuła dym. Tata chciał zadzwonić po straż, ale w lesie nie było zasięgu, telefony nie działały.....</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b> Jak myślicie, w jaki sposób zachowają się rodzice z Anią, co zrobią? – burza mózgów Praca w grupach- każda dostaje jeden przedmiot z plecaka Ani – latarka, lusterko, balonik- wymyśla sposób w jaki może go wykorzystać ,aby zawiadomić leśnika, straż.</p> <p><b>4. Runda kończąca:</b> Telefon alarmowy- 998 ( wymowa różną intonacją głosu)</p>	<p><b>5min</b></p> <p><b>25min</b></p> <p><b>5min</b></p>
<b>CZERWONY</b>	<b>Kosmici</b>	<p><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b> Witaj Aniu....., jak się masz? Rytmizacja tekstu (układ 4 faz: kolano, kolano, dłonie, ramię lewe, ramię prawe)</p> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b> Wybieramy się w daleką podróż rakieta, wznosimy się coraz wyżej i wyżej. Ziemia została gdzieś daleko pod nami, dookoła widać tylko gwiazdy. Po kilku dniach pojawia się przed nami czerwona chmura, a z niej wyłania się czerwona planeta.</p> <p><b>3.Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b> Wysiadamy z rakiety i wymyślamy sposób poruszania się ( dziwne kroki) Spotykamy kosmitów (sposób porozumiewania) Wspólne zdjęcie- (portrety kosmitów) praca plastyczna ( wykorzystanie nieużytków)</p> <p><b>4. Runda kończąca:</b> Pożegnanie: Ja kosmita....., żegnam się z tobą kosmitą..... ( każdy z uczestników podaje</p>	<p><b>5min</b></p> <p><b>5min</b></p> <p><b>25min</b></p> <p><b>5min</b></p>

		wymyślone kosmiczne imię, dodaje gest czy ruch)	
<b>POMARAŃCZOWY</b>	<b>Do czego potrzebna jest marchewka?</b>	<p><b>1.Rozgrzewka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Powitanie Wspólne wyklaskiwanie rytmu o uda.– piłka w kręgu (lub inny atrybut) – ćwiczymy płynność, giętkość i oryginalność myślenia</li> <li>• Witam wszystkich, którzy wstali prawą nogą, którzy jedli śniadanie itp.....</li> <li>• Dzieci siedzą w kole. W środku znajduje się dziecko, które pokazuje kroki.</li> </ul> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brzechwa Jan</li> </ul> <p>Marchewka</p> <p>Dawno temu, choć nikt o tym nie wie, Marchewka rosła na drzewie, A że tak wysoko rosła - Była okropnie wyniosła.</p> <p>O kapuście mówiła "kapucha", Z brukwi się wyśmiewała, że jest tłustobrzucha, A jak się wyrażała o rzepie, Nawet nie wspominać lepiej.</p> <p>Pomidor nazywała czerwoną naroślą, Sałatę - jarzyną oślą, Ziemniak - ślepiem wylupiastym, A koper, po prostu, chwastem.</p> <p>"Ja - mówiła marchewka - ja to jestem taka, Że jeśli tylko zechcę, zakasuję ptaka, Rosnę w górze, na drzewie, lecz jak będzie trzeba, Pofrunę nawet do nieba!</p> <p>Ja jestem nadzwyczajna, w smaku niebywała,</p>	<p><b>8 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p>

		<p>Jam owoc nad owoce, ze mną nie przelewki!"          Tak mówiła marchewka - głupia samochwała.          Dlatego właśnie dzieci nie lubią marchewki.</p> <p><b>3.Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Burza mózgów „Jaka jest marchewka?”, „Do czego jest potrzebna marchewka?” Pytania do marchewki zadawane przez dzieci.</li> <li>• Działalność plastyczna</li> </ul> <p>Pewna marchewka chciała coś zmienić w swoim wyglądzie. Już nie chciała być zwyczajną marchewką. Wykonywanie przez dzieci „marchewkowych stworków”.</p> <p><b>4. Rundka końcowa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresja ruchowa „Marchewkowy taniec”</li> <li>• Ewaluacja „Minki” – w formie zabawy pantomimicznej.</li> </ul>	<p><b>25 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p>
<b>POMARAŃCZOWY</b>	<b>Dzień marchewkowy</b>	<p><b>Rozgrzewka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Łączenie punktów w kształt marchewki.</li> <li>• Układanie obrazka pociętego na części.</li> </ul> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zagadka z hasłem „marchewka”          Zagadka: Jest warzywem korzeniowym          Kolor ma pomarańczowy,          Znakomity z niej dodatek,          Do zup oraz do sałatek</li> <li>• Zabawa rozwijająca spostrzegawczość i orientację w przestrzeni „Ukryte marchewki” – odszukiwanie ukrytych w sali sylwet.</li> </ul> <p><b>3. Postawiony problem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Twórcza zabawa w zespołach „Marchewkowa przebieranka”: wykorzystanie dostępnych środków plastycznych (bibuła marszczona, tkanina, papier kolorowy, wstążki</li> </ul>	<p><b>7 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p> <p><b>25 min.</b></p>

		<p>itp.)do przebrania wybranego dziecka za marchewkę – rozwijanie umiejętności planowania pracy i współpracy w zespole.</p> <p><b>4.Rundka końcowa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Twórcza zabawa słowna „Chciałbym być pomarańczowy jak..., bo...” – kończenie zdania przez dzieci.</li> <li>• Co mi się podobało podczas zajęć? – wypowiedzi dzieci.</li> </ul>	<b>5 min.</b>
<b>POMARAŃCZOWY</b>	<b>Jak powstaje kolor pomarańczowy?</b>	<p><b>1. Rozgrzewka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zabawa Iskierka przyjaźni - Iskierkę przyjaźni puszczam w krąg niech wróci do moich rąk.</li> <li>• Wszyscy przedstawiają się swoimi imionami głośno i wyraźnie je wypowiadając. Jedna z osób dostaje piłkę od nauczyciela, który siedzi razem z dziećmi kręgu nauczyciel mówi np. Lubię Zosię, bo ma miły uśmiech i za to, że jest z nami w grupie. Osoba, która ma piłkę rzuca ją następnej i mówi komplement, miłe zdanie na jej temat.</li> </ul> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zgromadzenie różnych przedmiotów w kolorze pomarańczowym (pomarańcza, pomarańczowa farba, pomarańczowa frotka do włosów, marchew , pomarańczowy balon itp.) – zadaniem dzieci jest podanie ich wspólnej cechy.</li> </ul> <p><b>Postawiony problem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zabawy badawcze „Jak powstaje kolor pomarańczowy?”: dzieci mają do dyspozycji farbę czerwoną, żółtą i białą. Starają się połączyć na papierze te kolory tak, aby uzyskać maksymalną liczbę odcieni pomarańczowego.</li> <li>• Co by było gdyby śnieg był pomarańczowy?- wypowiedzi dzieci;</li> <li>• Praca plastyczna „Świat w kolorze pomarańczowym - ”: dzieci przedstawiają temat za pomocą dostępnych środków plastycznych</li> </ul>	<p><b>8 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p> <p><b>25 min.</b></p>

		<p>(farby, papier kolorowy, wycinki z kolorowych czasopism itp.) Kiedy zasiądziecie do ławek czeka na was niezwykle zadanie. Chciałabym, byście użyli teraz swojej wyobraźni i namalowali mi zimę, ale nie taką zwykłą, białą, lecz zimę z pomarańczowym śniegiem.</p> <p><b>Rundka końcowa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zabawa ruchowa „Taniec na krze”. Dzieci ustawiają się w pary. Każda para otrzymuje „kawałek kry”(gazeta), na którym należy tańczyć w taki sposób, aby nie stanąć na podłodze. Ponieważ w sali jest ciepło, „kry” topnieją i zmniejszają się – dzieci składają gazety na coraz mniejsze części. Zabawie towarzyszy muzyka. Podczas przerw w muzyce dzieci składają gazety.</li> <li>Twórcza zabawa słowna pod hasłem „Chciałabym być pomarańczowy jak..., bo...” – kończenie zdania przez dzieci.</li> </ul>	<p><b>7 min</b></p>
<p><b>POMARAŃCZOWY</b></p>	<p><b>Wyspa marzeń</b></p>	<p><b>1. Rozgrzewka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Powitanie Wspólne wyklaskiwanie rytmu o uda. – piłka w kręgu (lub inny atrybut) – ćwiczymy płynność, giętkość i oryginalność myślenia</li> <li><b>Ja kończę, ty zaczynasz</b> - w kręgu podajemy szybko słowa na ostatnia literę podanego wcześniej wyrazu, na trzecią literę podanego wcześniej wyrazu; na sylabą kończącą wyraz na pierwszą sylabę, itd.;</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Współtworzenie historyjki z wylosowanych rekwizytów lub ilustracji</li> <li><b>Lot samolotem na Wyspę Marzeń.</b> Zaproszenie dzieci do lotu samolotem na wyspę marzeń. Dzieci przy melodii</li> </ul>	<p><b>7 min.</b></p> <p><b>10 min</b></p>

		<p>„Samolot” wg Pedagogiki zabawy, (w odpowiednich sekwencjach melodii) naśladują zapinanie pasów, włącznie silników, lot samolotem.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Powitanie na wyspie.</b> Wymyślanie różnych sposobów powitań- gestem, słowem, okrzykiem. Zabawa „Ludzie do ludzi” – dzieci poruszają się swobodnie w rytm muzyki, na pauzę witają się: kolanami, łokciami, głowami, itp.</li> </ul> <p><b>3. Postawiony problem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Co by było, gdyby wyspa była pomarańczowa? – wypowiedzi dzieci</li> <li>• Pomarańczowa wyspa- wyspa szczęśliwa , wycinanie z kolorowych gazet;</li> </ul> <p><b>4. Rundka końcowa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zabawa ruchowa „Samba pauzen”-</b> dzieci tańczą spontanicznie do słyszanej melodii, na pauzę zatrzymują się w bezruchu przybierając ciekawe pozycje.</li> <li>• Co czujesz patrząc na pomarańczowa wyspę?</li> <li>• Co by było, gdybyś żył na tej wyspie?</li> </ul>	<p><b>23 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p>
<b>ŻÓŁTY</b>	<b>W ŻÓŁTYM ŚWIECIE</b>	<p><b>1.Rozgrzewka twórcza.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zabawa integracyjna „ Witam tych, którzy mają żółte....”</li> <li>- Zabawa słowna „Co by było gdyby padał żółty deszcz?”</li> <li>- Zabawa taneczna przy muzyce relaksacyjnej z podziałem na kolory</li> </ul> <p>( 1 grupa żółty, 2-ga grupa różnokolorowe).</p> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praca z obrazkiem.</li> </ul> <p>Prezentacja obrazka w kolorach i odcieniach</p>	<p><b>10min.</b></p> <p><b>8min.</b></p>

		<p>bieli, czerni i szarości.</p> <p>Dzieci wyróżniają elementy obrazka, opisują go oraz proponują główną myśl logiczną i jego temat.</p> <p>Interpretacja treści obrazka. Zadawanie pytań stymulujących myślenie,</p> <p>np.: Co was dziwi? Co was zachwyca? Co cię zastanawia? Czego chciałbyś się dowiedzieć?...itp.</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemu.</b></p> <p>- Jak wyglądałby świat gdyby nie był taki szary tylko żółty?</p> <p>- Działanie graficzne:</p> <p>Dzieci tworzą obrazek wykorzystując różne odcienie koloru żółtego.</p> <p><b>4. Rundka kończąca.</b></p> <p>- Co czujesz patrząc na świat, który stworzyłeś?</p> <p>- Co by było, gdybyś żył w takim świecie?</p> <p>- Uważam, że ten świat jest ciekawy ponieważ...</p> <p>- Uważam, że ten świat jest....</p>	<p><b>20min.</b></p> <p><b>7min.</b></p>
<b>ŻÓŁTY</b>	<b>Czy kolor żółty może być radosny?</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Improwizacja ruchowa „Co robisz, gdy okazujesz radość?” – wypowiedzi niewerbalne</li> <li>• Lista atrybutów techniką „rundka” – dzieci podając sobie maskotkę wypowiadają się kolejno na temat: Radość jest.....(jaka?)</li> </ul>	<b>7 min.</b>



		<p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wypowiedzi niewerbalne dzieci za pomocą „kart uczuciowych” na przedstawione przez nauczyciela różnorodne sytuacje</li> <li>• Gra z partnerem w „karty uczuciowe” – naśladowanie mimiką emocji</li> </ul> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wizualizacja „Jestem słońcem”</li> </ul> <p>Zamknij oczy, rozluźnij swoje ciało, spróbuj wyobrazić sobie słońce. Obejrzyj je dokładnie. Dotknij. Co czujesz?</p> <p>Wyobraź sobie, że przytulasz się do słońca, a ono delikatnie obejmuje ciebie. Czujesz?.... Teraz ty jesteś słońcem. Jak się czujesz? Co widzisz? Co ci się podoba? Co ci się nie podoba? Jakie dźwięki słyszysz?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zabawa graficzna „Krażący rysunek” – dzieci siedząc w kręgu po kolei dorysowują żółtą kredką elementy według własnego pomysłu</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Swobodne wypowiedzi dzieci na pytania:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Do czego ludziom potrzebna jest radość?</li> <li>- Gdzie można szukać radości?</li> <li>- Gdzie mieszka radość?</li> <li>- Kiedy dziecko jest szczęśliwe i radosne?</li> </ul>	<p><b>11 min.</b></p> <p><b>22 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p>
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improwizacja rytmiczno-melodyczna z żółtymi wstążkami</li> </ul>	
<b>ŻÓŁTY</b>	<b>Kacze mistrzostwa</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iskierka przyjaźni</li> <li>• Zabawa „Jak się teraz czujesz?”</li> <li>• Gra „Pytania do kaczki”</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opowieść nauczyciela Dzisiaj wybierzemy się do bajkowego miasta, w którym mieszkają tylko kacuszki. Te kacuszki zachowują się jak ludzie. Chodzą do pracy, a małe kaczątko do przedszkola lub szkoły. Dzisiaj w tym mieście odbywają się kacze mistrzostwa, na które się wybierzemy, ale żeby nie wystraszyć kaczek musimy się do nich upodobnić (dzieci wybierają z przygotowanych rekwizytów części garderoby i przebierają się za kacuszki).</li> </ul> <p>Możemy teraz udać się do miasta (dzieci mają za zadanie kończyć zwroty podane przez nauczyciela i naśladować ruchem..)</p> <p>Idziemy drogą krętą jak.....</p> <p>Wchodzimy na górę wielką jak.....</p> <p>Mijamy róże pachnące jak....</p> <p>Dotarliśmy do miasta, już rozpoczęły się zawody i zamierzamy wziąć w nich udział.</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i</b></p>	<p><b>8 min.</b></p> <p><b>10 min.</b></p> <p><b>22 min.</b></p>

		<p><b>rozwiązywanie problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zabawa „Kolorowe kaczuszki” – kolorowanie 10 kaczek pięcioma kolorami kredek tak, by każda kaczka była inna</li> <li>• „Nie rozśmieszaj mnie kaczuszko” – dzieci w parach próbują rozśmieszyć kolegę</li> <li>• „Przekształcanie rysunku kaczki” – dzieci podzielone na zespoły przekształcają rysunek kaczki w człowieka wykorzystując kolorowe gazety, nożyczki i klej</li> <li>• Ekspozycja prac</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Naśladowanie ruchu maszerujących kaczek</li> <li>• Kończenie przez dzieci wersów piosenki śpiewanej przez nauczyciela</li> </ul>	<b>5 min.</b>
<b>ŻÓŁTY</b>	<b>Śladami żółtego ufoludka</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ćwiczenia „Migawki” – skojarzenia na temat obrazka pokazywanego przez ułamek sekundy</li> <li>• Zabawa dramowa „Parada ufoludków” – każdy ufoludek prezentuje swój sposób poruszania się, mówienia oraz własne imię</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacja obrazka z żółtym ufoludkiem</li> <li>• Interpretacja treści obrazka <ul style="list-style-type: none"> <li>- Co was dziwi?</li> <li>- Co was zastanawia?</li> <li>- O co chcielibyście zapytać ufoludka?</li> <li>- Jak wyobrażacie sobie świat</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>10 min.</b></p> <p><b>8 min.</b></p>

		<p>żółtego ufoludka?</p> <p>- Razem z ufoludkiem wybierzemy się teraz w podróż i zwiedzimy krainę ufoludka.</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzenie ilustracji przygód ufoludka przez dzieci w zespołach 3-4-osobowych</li> <li>• Ekspozycja prac – prezentacja przygód ufoludka</li> <li>• Grupowa historyjka obrazkowa – tworzenie opowiadania w oparciu o obrazki i nadawanie tytułów techniką „Burza mózgów”</li> <li>• Ekspozycja ilustrowanej książeczki</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wypowiedzi na temat „Gdybym był ufoludkiem....”</li> <li>• Wymyślanie pożegnania w języku ufoludka</li> </ul>	<p><b>22 min.</b></p> <p><b>5 min.</b></p>
<b>ZIELONY</b>	<b>Zielono mi</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>Odpowiedz na pytanie: „Co jest zielone”?</p> <p>Dzieci wymieniają rzeczy koloru zielonego, z którymi spotykają się w życiu codziennym</p> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>Nauczyciel czyta przysłany „Tajemniczy list” Drogie Dzieci!</p> <p>Jestem małą żabką. Mam na imię Zielonka. Mieszkałam wspólnie ze swoją rodziną поблизу pięknego stawu.. Nasze życie było pełne miłości i wzajemnego zaufania. Niestety ostatnio woda w stawie zaczęła robić się brudna i brzydko pachnie. Jak wiecie my żaby bez wody żyć nie możemy. Nie wiedzieliśmy co ze sobą zrobić, więc ja postanowiłam napisać list i prosić o pomoc. Potrzebujemy nowego stawu, który byłby naszym nowym domem. Pragnę nadmienić, że przy starym zostałam już tylko ja ze swoją rodziną. Jest</p>	<p><b>5 min</b></p> <p><b>5 min</b></p>

		<p>nam tu smutno, brudno i czujemy się bardzo samotnie. Prosimy pomóżcie nam, od tego bowiem zależy nasze dalsze wspaniałe życie.</p> <p style="text-align: right;">Łączę pozdrowienia Żaba Zielonka</p> <p style="text-align: center;"><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Nauczyciel dzieli dzieci na 2 grupy. Przed rozpoczęciem zajęć dzieci otrzymują emblematy: stawu i żaby.</p> <p><b>Grupa I</b> Zadaniem grupy jest wykonać z szarego papieru stawu dla żab. Dzieci malują papier na kolor niebieski. Kolorem zielonym malują swoją lewą dłoń, a następnie odbijają na papierze. Powstają pływające liście, na których mogą pływać żaby.</p> <p><b>Grupa II</b> Zadaniem grupy jest wykonanie żab – przyjaciółek Zielonki. Dzieci wykonują żaby z papierowych kółek różnej wielkości, zaginają je i łączą za pomocą kleju (technika orgiami).</p> <p style="text-align: center;"><b>4. Rundka kończąca</b></p> <p>Relaksacja <b>„Zielona łąka”</b> Idziesz wolniutko wąską ścieżką. Rozglądasz się ciekawie wokoło. Widzisz biegające wiewiórki, słyszysz ćwierkające wróbelki. Nagle przed tobą pojawia się wspaniały zielony dywan – to łąka. Oddychasz głęboko. Rozkoszujesz się zapachem młodej, zielonej trawki. Słyszysz szum – to woda w strumyku radośnie uderza o kamyki. Nad strumykiem zielony dotąd dywan staje się kolorowy: żółto – niebiesko – zielony. To niebieskie niezapominajki i żółte kaczeńce znalazły sobie miejsce, gdzie ogrzewa je złote słońeczko i chłodzi czysta woda.</p>	<p style="text-align: right;"><b>25 min</b></p> <p style="text-align: right;"><b>10 min</b></p>
<b>ZIELONY</b>	<b>Zielony deszcz</b>	<p style="text-align: center;"><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b></p> <p>Witam wszystkich, którzy: wstali lewą nogą, lubią lody, mają dziś dobry humor, myli zęby dziś rano, widzieli się dziś w lustrze, mieli</p>	<b>5min</b>

		<p>kolorowe sny.....</p> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b>  Słuchanie odgłosów wody (pluskanie, przelewanie, kapanie, ulewa itp.)  Doświadczenia z wodą  - co pływa, a co tonie?( woda, woda z cukrem, woda słona)  - parowanie wody i skraplanie ( zwykła woda, woda zabarwiona na zielono)</p> <p><b>3.Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b>  Co by było, gdy nie było wody? to..- dokończ  Co by było, gdyby padał zielony deszcz ? jak wyglądałby świat? – praca plastyczna z grupach</p> <p><b>4. Runda kończąca:</b>  Opowieść malowana gestem i ruchem do muzyki np. Deszczowa piosenka</p>	<p><b>10min</b></p> <p><b>20min</b></p> <p><b>5min</b></p>
<b>ZIELONY</b>	<b>O łące, która wędrowała.</b>	<p><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b>  Zabawa dramowa: Pokaż, jak się czujesz, gdy jesteś wesoły, smutny, zły, zmartwiony.....</p> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu</b>  Ala jest wesołą i radosną dziewczynką. Pewnego słonecznego dnia wybrała się z mamą do parku. Biegała po pięknej zielonej łące pokrytej kwiatami, radośnie si e bawiła między drzewami, aż w pewnym momencie zauważyła, że znajduje się w zupełnie innym miejscu.....(Gdzie znalazła się Ala?, co wtedy czuła?, kogo spotkała?, co widziała?)</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b>  Wyobraźcie sobie, że zgubiliście się i znajdujecie się w zupełnie nieznanym wam miejscu. Co wtedy robicie?, jak się czujecie?, co możecie zrobi by to zmienić ?</p>	<p><b>5min</b></p> <p><b>5min</b></p> <p><b>25min</b></p>

		<p>Praca plastyczna Najpiękniejsza łąka na której chcielibyście się znaleźć. Lub Wydzieranka „Pojazd, którym chcemy wrócić z naszej wyprawy”. Formułowanie nazwy dla swojej pracy.</p> <p style="text-align: center;"><b>4. Runda kończąca:</b></p> <p>Dzieci wczuwają się w wybrany przedmiot metaforycznie wyrażając swój nastrój: Gdybym był zabawą to dzisiaj będę..... samochodem, lalką, pluszowym misiem, itp.(uzasadniają swój wybór)</p>	<b>5min</b>
<b>ZIELONY</b>	<b>Jestem drzewem</b>	<b>1.Rozgrzewka twórcza:</b>	<b>5min</b>
		Gra w zielone. Nauczyciel rzuca piłką do uczestników, każdy musi podać przedmiot w kolorze zielonym.	
		<b>2.Wprowadzenie do problemu:</b>	<b>5min</b>
		Dzieci oglądają obrazki przedstawiające drzewa zdrowe i takie z połamanymi gałęziami, bez liści, z porysowaną korą. Wypowiadają się na temat ilustracji, dokładnie każdą omawiając.	
		<b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów:</b>	
		Nauczyciel prosi, aby dzieci spróbowały wyobrazić sobie, że to one są takimi drzewami i podzielili się z innymi tym co czują wcielając się w rolę tych drzew(metoda dramy). Kończąc swoją prezentację odpowiada na pytanie: Jestem wesołym drzewem, bo....., Jestem smutnym drzewem, bo..... Dzieci gromadzą się na podłodze i na jednym arkuszu papieru, każdy rysuje swoje drzewo wyrażając nastrój w jakim jest.	<b>25min</b>
		<b>4. Runda kończąca:</b>	<b>5min</b>
		Zabawa muzyczno-ruchowa rozwijająca wyrażanie nastroju słuchanej muzyki „ Smutne drzewa i wesołe drzewa”.	
<b>BŁĘKITNY</b>	Spotkanie z	<b>1. Rozgrzewka twórcza</b>	

	Błękitną Królową	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zabawa słowna „Gdybym był królowa, to...”</li> <li>• Zabawa w parach „Lustra” – adaptacja ruchów własnych do ruchów partnera</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do tematu</b> Nauczyciel zaczyna opowiadać bajkę , np. Dawno, dawno te muza górami, za lasami, nad błękitnym stawem otoczonym błękitnymi niezapominajkami stał piękny zamek, w którym mieszkała Błękitna królowa.</p> <p><b>3. Odkrywanie i formułowanie problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacja obrazka przedstawiającego Błękitną Królową na tronie z oczu której płyną błękitne łzy.</li> <li>• Interpretacja treści obrazka: ca was zastanawia, gdy patrzycie na obrazek, co was dziwi, czego chcielibyście się dowiedzieć o tej sytuacji, o co chcielibyście zapytać królową, dlaczego królowa jest smutna, dlaczego królowa płacze.</li> <li>• Działalność plastyczna inspirowana obrazkiem - snucie przypuszczeń przyczyn i skutków zachowania królowej (pastele). Dziecko otrzymuje 3 kartki w formie książeczki (pierwsza – pusta, druga – pomniejszona xero kopia obrazka, trzecia – pusta). Zadaniem dziecka jest narysować początek i zakończenie historyjki.</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacja prac i opowiadanie opracowanych graficznie historyjek</li> <li>• Zabawa rozluźniająca w parach (dzieci siedzą tyłem i kołyszają się w rytm muzyki)</li> </ul>	<p><b>5 minut</b></p> <p><b>2 minuty</b></p> <p><b>32 minuty</b></p> <p><b>8 minut</b></p>
<b>BŁĘKITNY</b>	Deszcz rozsypał swe perełki	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Swobodne wypowiedzi na temat zaobserwowanej pogody – wyróżnienie cech charakterystycznych</li> <li>• Ćwiczenia słuchowe – rozpoznawanie</li> </ul>	<b>10 minut</b>



		<p>odgłosów zjawisk atmosferycznych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstrahowanie techniką „Lista atrybutów” – „Deszcz jest...”</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do tematu</b> Zabawa dramowa „Jesteś kroplą deszczu”. Dzieci za pomocą ekspresji ruchowej i dźwiękowej pokazują różnorodne nasilenie spadających kropeł, ich przemieszczanie się, wydawane odgłosy.</p> <p><b>3. Odkrywanie i formułowanie problemu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zabawa badawcza stymulująca wyobraźnię – odszukiwanie w Sali przedmiotów za pomocą których można wydobyć dźwięki – prezentacja ich</li> <li>• Zabawa przy piosence np. „Pada deszcz” – tworzenie efektów akustycznych do piosenki z użyciem wybranych przedmiotów</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rytmizowanie zdań: „Zła pogoda, kapie woda, kapie z nieba: kap, kap, kap”, „Płyną chmurki, płyną mgiełki, deszcz rozsypał swe perełki” na wesołą i smutną melodię.</li> </ul>	<p><b>4 minuty</b></p> <p><b>26 minut</b></p> <p><b>5 minut</b></p>
<b>BŁĘKITNY</b>	<b>PODRÓŻ W NIEZNANE</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b> - Zabawa integracyjna „ Witam tych, którzy...” ... mają niebieską bluzkę, ... mają coś niebieskiego w ubraniu, itp. - Zabawa słowna „ Czy kolor niebieski może być...?” ... smutny, ... wesoły ... mokry ... gorący, itp.</p> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu.</b> - Przypięcie dzieciom emblematów przedstawiających środki lokomocji (wszystkie w kolorze błękitnym), którymi można podróżować- uroczyste mianowanie dzieci</p>	<p><b>7min.</b></p> <p><b>9min.</b></p>

		<p>na błękitnych podróżników.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zabawa słowna „ Do jakiej nieznaney krainy chciałbyś się przenieść?”: <ul style="list-style-type: none"> <li>...co widzisz, jaki zapach czujesz, co cię dziwi, co cię zastanawia,</li> <li>co cię śmieszy, czego boisz się...itp.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywane problemu.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tworzenie nieznaney krainy – praca indywidualna różnorodnymi materiałami i przyborami plastycznymi na dużym arkuszu papieru pakowego.</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci wypowiadają się na temat swoich prac, odczuć związanych z wykonywaniem pracy, np.: <ul style="list-style-type: none"> <li>- co czuleś, tworząc swoją krainę?</li> <li>- co sprawiło ci największą radość?</li> <li>- co było dla ciebie trudne?</li> <li>- co cię zaskoczyło?</li> <li>...itp.</li> </ul> </li> <li>- Ekspresja ruchowa z chustami, przy muzyce.</li> </ul>	<p><b>23min.</b></p> <p><b>6min.</b></p>
<p><b>BŁĘKITNY</b></p>	<p><b>TRATWA RATUNKOWA</b></p>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zabawa „ Krąg skojarzeń”</li> <li>- Zabawy dramowe „Pokaż jak się czujesz, gdy...”</li> <li>- Dokończ zdanie: Płynie błękitna chmura, a w chmurze...</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>„Wybieramy się w daleką podróż. Płyniemy po błękitnej wodzie, podziwiamy piękne widoki. Jesteśmy spokojni i zrelaksowani. Nagle... (co słyszysz, co czujesz, co cię zachwyciło...,itp.</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemu.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wyobraźmy sobie sytuację, że statek, którym podróżujemy zaczyna tonąć. Co robimy? Co możemy zrobić?</li> </ul>	<p><b>10 min.</b></p> <p><b>7min.</b></p> <p><b>23min.</b></p>

		<p>- Ekspresja twórcza dzieci- tworzenie tratwy ratunkowej z dostępnych w sali materiałów i przedmiotów ( praca w dwóch zespołach).</p> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <p>- Dzieci siedząc na zbudowanych przez siebie tratwach odpowiadają na pytania:  ...jak się teraz czujesz?  ...co widzisz?  ...itp.</p> <p>- Dzieci wspólnie nucą melodię znanej piosenki.</p>	<b>5min.</b>
<b>GRANATOWY</b>	<b>Zawsze granatowo, zawsze niebiesko</b>	<p><b>5. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>Łącuch skojarzeń  Dzieci stoją w kręgu, prowadzący podaje wyraz, kolejna osoba wypowiada swoje skojarzenie z tym słowem. Tak robią wszyscy uczestnicy, np.: szkoła – buda - pies, łapa - noga – miss – Polonia - korona – król.</p> <p><b>6. Wprowadzenie do problemu</b>  Wybieramy dowolny, prosty obiekt np. poduszkę w kolorze granatowym - poduszka jest granatowa,  bo.....  Szkoła jest jak beczka prochu,  bo.....  Cukier jest jak kwiat polny,  bo.....  Krzesło jest jak miłość,  bo.....</p> <p><b>7. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Czy potrafisz twórczo myśleć - psychozabawa  Nauczyciel dzieli grupę dzieci na pary – rozdaje im kartki z narysowanymi hasłami, do których w parach mają wymyśleć i narysować granatowymi kredkami ( suche pastele, tłuste, kredki ołówkowe itp.) co najmniej trzy bliższe i dalsze skojarzenia.</p>	<p><b>5 min</b></p> <p><b>5min</b></p> <p><b>25 min</b></p>

		<p>Przykład: "rzeka"- woda, strumyk, kąpać się, most          Księżyc –          Ameryka-          oko-          śnieg-          róża –</p> <p><b>8. Rundka kończąca</b></p> <p>Tratwa ratunkowa – uczestnicy dzielą się na grupy 10 osobowe, każdy zespół otrzymuje arkusz papieru około 60 x 90 cm wyobrażając tratwę ratunkową. Wszyscy uczestnicy mają się zmieścić na nim i wytrzymać przez około 30 sekund.</p>	<b>5min</b>
<b>GRANATOWY</b>	<b>Bezludna wyspa</b>	<p><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b></p> <p>Zabawa z chustą animacyjną – dzieci trzymają chustę stojąc po obwodzie koła, te które odpowiadają na hasła powitania potrząsają chustą:          -Witam wszystkich, którzy:          - wstali lewą nogą,          - lubią czekoladę ,          -mają dziś dobry humor ,          widzieli się dziś w lustrze          -, mieli kolorowe sny.....</p> <p><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b></p> <p>Psychozabawa: dzieci losują kartki z zapisanym zadaniem – nauczyciel je odczytuje : Do każdych trzech słów znajdź uzasadnione skojarzenie np. do słów kominek – pałac – ciepło właściwym skojarzeniem będzie słowo dom, ponieważ pałac jest domem, kominek zawsze znajduje się w domu, w domu jest ciepło (zwłaszcza rodzinne).</p> <p>Ćwiczenie indywidualne, rozwija giętkość myślenia, oryginalność skojarzeń, umiejętność wychwytywania związków między pozornie różnymi przedmiotami lub pojęciami.</p>	<p><b>5min</b></p> <p><b>10min</b></p>

		<p>piasek – polityka – jajo</p> <p>zegar – drogowca – nauczyciel</p> <p>podszty – swoboda – chorągiewka</p> <p>rozmowa – elektryczny – kosmita</p> <p>czarny – dusza – zło</p> <p>karta – biała – ogłada</p> <p>rzeka – impresjonizm – światło</p> <p>powietrze – woda – rdza</p> <p>strzała – płatne – ślepa</p> <p>wiek – jabłko – gorączka</p> <p>wiotkość – na wietrze – myśląca</p> <p>majtki – rzuć – proca</p> <p>transport – upór – głupota</p> <p>listek – odmowa – owoc</p> <p>łyżwy – deser – ciało stałe</p> <p>roślina – próżność – chłopiec</p> <p>kolor – owoc – broń</p> <p>parszywa – łagodność – zbłąkana</p> <p>słup – ocean – konserwować</p> <p>kaptur – las – sprawiedliwy</p> <p style="text-align: center;"><b>3.Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Bezludna wyspa</p> <p>Dzieci zostają podzieleni na kilkusobowe grupy. Każda grupa wcieli się w rozbitków,</p>	<p style="text-align: center;"><b>25min</b></p>
--	--	--	---

		<p>którzy uratowali się z tonącego statku i przebywają teraz na bezludnej wyspie. Ze statku uratowała się skrzynia, w której znajdują się :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- żarówki pomalowane na granatowo i wkłady do długopisów ( granatowe)</li> </ul> <p>Zadaniem grupy jest opracowanie wariantu przeżycia na bezludnej wyspie lub ucieczki z niej wykorzystując skrzynię i rzeczy w niej pozostawione.</p> <p>Dzieci dostrzegają, że nie ma sytuacji bez wyjścia.</p> <p style="text-align: center;"><b>4.Runda kończąca:</b></p> <p>Opowieść malowana gestem i ruchem do nagrania odgłosów deszczu.</p>	<b>5min</b>
<b>GRANATOWY</b>	<b>Malarz</b>	<p style="text-align: center;"><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b></p> <p><u>Rozgrzewka - Uściśnij dłoń</u></p> <p>Uczestnicy chodzą swobodnie po sali, a prowadzący podaje im kolejne instrukcje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uściśnijcie jak najwięcej dłoni;</li> <li>- stańcie w kręgu,</li> <li>-weźcie się za ręce i zróbcie „falę”.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>2.Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>Wymieniamy 2 przedmioty np. ciemno niebieskie np. żelazko, smalec i szukamy</p>	<b>5min</b>
			<b>10min</b>

		<p>podobieństw między nimi.</p> <p>Np. żelazko i smalec mogą się przypalić.....</p> <p>słońce i biurko są nam potrzebne</p> <p>testament i tatarak</p> <p>stary but i więzień</p> <p>hotel i drzewo</p> <p>chińskie pióro i słoń</p> <p style="text-align: center;"><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p><u>Ćwiczenie A</u></p> <p>Dzieci otrzymują dwie kartki z niedokończonymi rysunkami .Na pierwszej kartce malarz rozpoczął rysunek i go nie dokończył, zadaniem dzieci jest stworzenie własnego dzieła na bazie już istniejących elementów- W KOLORZE GRANATOWYM.</p> <p><u>Ćwiczenie B</u></p> <p>Druga kartka zawiera 25 kół o tej samej średnicy. Zadaniem dzieci jest stworzenie 25-ciu różnych obrazów w odcieniach granatowych.</p> <p style="text-align: center;"><b>4. Runda kończąca:</b></p> <p>Odpowiedz na pytanie: „Co jest granatowe”?</p> <p>Dzieci wymieniają rzeczy koloru granatowego , z którymi spotykają się w życiu codziennym</p>	25min
<b>GRANATOWY</b>			5min

	<p><b>Co by było gdyby?</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>1.Rozgrzewka twórcza:</b></p> <p>Powitanie Uczestnicy siedzą, prowadzący podaje kolejne hasła, te dzieci których dotyczy wymienione kryterium, wstają (mogą przy tym wykonać zabawne ukłony czy gesty pozdrowienia wobec grupy).</p> <p>Witam wszystkich, którzy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- noszą okulary;</li> <li>- pili herbatę na śniadanie;</li> <li>- mają na sobie coś niebieskiego;</li> <li>- lubią chodzić do przedszkola;</li> <li>- mają siostrę;</li> <li>- urodzili się w maju;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>2.Wprowadzenie do problemu:</b></p> <p>Znajdź w sali dwie rzeczy w kolorze granatowym.</p> <p>Pytamy dzieci o rzeczy granatowe ,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- następnie granatowe i miękkie,</li> <li>- następnie granatowe , miękkie i nadające się do jedzenia, itd.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów:</b></p> <p><b>Co by było, gdyby...</b></p> <p>Zadaniem dzieci jest przeanalizowanie, co stałoby się, gdyby miała miejsce określona sytuacja.</p> <p>Co by było, gdyby...</p>	<p style="text-align: center;"><b>10min</b></p> <p style="text-align: center;"><b>25min</b></p>
--	---------------------------------	---	---



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ludzie mieli zdolność przenikania przez ściany</li> <li>- gdyby padał granatowy deszcz?</li> <li>- gdyby ludzie mieli granatową krew?</li> <li>- gdyby nie było innych kolorów , tylko granatowy?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>4. Runda kończąca:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Jak to wykorzystacie?</b></p> <p>Dzieci wymyślają jak najwięcej przykładów nietypowego wykorzystania granatowych przedmiotów :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- szklanki</li> <li>- sznurowadła</li> <li>- guzika</li> </ul>	<b>5min</b>
<b>FIOLETOWY</b>	<b>Fioletowa krowa</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>Dokonywanie skojarzeń i uzupełnianie wypowiedzi według wzoru: „Gdy mówię fioletowy to myślę o...” techniką rundka.</p> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>Nauczyciel rozpoczyna dowolne opowiadanie, np.: „Pewna krowa fioletowa...”</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Każde dziecko kolejno dopowiada jedno zdanie, będące kontynuacją historii. Im historia jest bardziej nieprawdopodobna, tym lepiej. Dzieci ilustrują opowiadanie graficznie. Nadają pracom tytuł.</p> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p>	<b>5 min</b>
			<b>5 min</b>
			<b>25 min</b>
			<b>10 min</b>

		Zabawa „Co by było gdyby...” Dzieci odpowiadają na pytania zadawane przez nauczyciela np.: Co by było gdyby zwierzęta potrafiły mówić? Co by było gdyby słońce było zielone?	
<b>FIOLETOWY</b>	<b>Kameleon czy papuga?</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>Dzieci otrzymują kartkę papieru w kolorze fioletowym. Ich zadaniem jest narysowanie na niej jak najwięcej przedmiotów kojarzącym im się z tym kolorem.</p> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>Każde dziecko rysuje na kartce papieru jakies kolorowe zwierzę.</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Następnie wycina je i przecina na pół. Jedną połowę zostawia dla siebie, drugą połowę wymienia się z kolegą. Dzieci naklejają obie połowy rysunków na kartki tworząc fantastyczne zwierzę. Dorysowują brakujące elementy i nadają nazwę powstałemu zwierzęciu.</p> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <p>Nauczyciel pokazuje dzieciom dowolny rysunek przedstawiający np. filiżankę. Następnie zadaje pytanie: „Jeśli nie filiżanka, to co?” Zadaniem dzieci jest wymyślenie jak największej liczby rozwiązań.</p>	<p><b>5min</b></p> <p><b>10min</b></p> <p><b>20min</b></p> <p><b>10min</b></p>
	<b>Fioletowo-owocowo</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>Nauczyciel podaje pewną kategorię, klasę obiektów, np. owoce. Zadaniem dzieci jest podanie jak największej liczby wyrazów mieszczących się w podanej kategorii.</p> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>Dzieci oglądają obraz przedstawiający sosnę, na której rosną śliwki i snują wywody na temat tego zjawiska – odpowiadają na pytanie nauczyciela: „Co was dziwi, co was</p>	<p><b>5 min</b></p> <p><b>10 min</b></p>

		<p>zastanawia, gdy patrzycie na ten obraz?”</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Nauczyciel zadaje kolejne pytania</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Co mogłoby się znajdować poza prezentowanym obrazem, gdyby można było go poszerzyć?</li> <li>- Jakie dźwięki usłyszałbyś, gdybyś tam był?</li> <li>- Jakie zapachy dochodziłyby do ciebie, gdybyś tam był? Itp.</li> </ul> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p> <p>Pożegnanie: ukłon z machaniem chustką. Każde dziecko wymyśla swój własny ukłon z wykorzystaniem chustki i prezentuje go. Następnie wszystkie dzieci powtarzają zaprezentowany ruch.</p>	<p><b>20 min</b></p> <p><b>10 min</b></p>
<b>FIOLETOWY</b>	<b>W krainie fantazji</b>	<p><b>1. Rozgrzewka twórcza</b></p> <p>Dzieci odpowiadają na pytania nauczyciela np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Co jest fioletowe i okrągłe?</li> <li>-Co jest fioletowe i słodkie?</li> <li>-Co jest fioletowe i lepkie? Itp.</li> </ul> <p><b>2. Wprowadzenie do problemu</b></p> <p>Nauczyciel czyta wiersz J. Tuwima „Cuda i dziwy”. Rozmowa na temat wiersza</p> <p><b>3. Odkrywanie, formułowanie i rozwiązywanie problemów</b></p> <p>Nauczyciel pyta dzieci, co one mogłyby sobie wyśnić lub wymarzyć. Proponuje aby wspólnie stworzyli „Krainę fantazji”. Każda osoba otrzymuje kartkę papieru i rysuje na niej jakiś element, a następnie podaje kartkę osobie siedzącej obok. Zabawa trwa do momentu kiedy kartka wróci do pierwszego właściciela. Następnie dzieci przedstawiają i omawiają powstałe prace.</p> <p><b>4. Rundka kończąca</b></p>	<p><b>5 min</b></p> <p><b>10min</b></p> <p><b>30min</b></p> <p><b>5 min</b></p>

		Dzieci kończą zdanie czytane przez nauczyciela np.: „Gdybym był czarodziejem, to...”	
--	--	---	--

## X. MIEJSCE I PRZESTRZEŃ

Realizacja programu będzie realizowana w odpowiednim pomieszczeniu i zależna jest przede wszystkim od inwencji twórczej nauczyciela prowadzącego. Program ten może być realizowany w każdej grupie, jednak dla dzieci młodszych po uprzedniej modyfikacji (nie wszystkie proponowane treści będą przez nich zrozumiałe).

Podczas działań o charakterze plastycznym dziecko poznaje techniki plastyczne, narzędzia i środki wyrazu artystycznego, które służą do przedstawiania otaczającej rzeczywistości.

## XI. METODY, TECHNIKI, FORMY PRACY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE

### Metody pracy:

- obserwacja, pokaz i przekaz słowny
- burza mózgów
- projektowanie okazji edukacyjnych z preferencją zadań otwartych
- samodzielne doświadczenia dziecka
- samodzielne działania dziecka
- spontaniczna aktywność dziecka
- -możliwości twórczego działania
- metoda synektyki (wg Gordona) – wykorzystanie analogii personalnej, fantastycznej i symbolicznej

### Techniki:

- rozgrzewka
- gry, zabawy
- ćwiczenia wstępne
- elementy pantomimy

- stop – klatka – obraz – zatrzymanie w ruchu
- „Tworzenie pomników”
- rysowanie w trakcie dramy
- etiudy dramowe
- wywiady, rozmowy
- improwizacja rozwinięta
- analogie (analogie proste, analogie personalne, analogie symboliczne, analogie fantastyczne)

### Formy pracy:

- praca z całą grupą
- -praca w małych zespołach
- -praca indywidualna

### Zestaw wybranych ćwiczeń przeprowadzonych podczas warsztatów:

1. Ustawianie się według podanej kategorii: wg wzrostu; wielkości buta; daty urodzenia; koloru oczu; ciepłoty dłoni, itd...
2. Dokończ zdanie: *Jestem... i coś o sobie.....; Chce powiedzieć Ci ,że... .itd.; Jestem ciekawy.... co mnie dzisiaj zaskoczy”,...*
3. „ZUM” i inne wspólne okrzyki na powitanie; „Cześć, hej! Cześć OK!
4. *Witam wszystkich, którzy wstali prawą nogą, miewają czasem czkawkę, itp.....*
5. Muzyczna przestrzeń – Beethoven. Chodzenie z chusteczką i kłanianie się.... Pokonywanie przestrzeni w niekonwencjonalny sposób; Metaforyczna chusteczka – przekształcanie chusteczki w inny dowolny obiekt np. pierścionek, pasek itp.
6. Piosenka „*Witaj Basiu, jak się masz*”
7. Piosenka „*Wszyscy są, witam Was zaczynamy już czas*”
8. Piosenka „*Gili gili ram pam pam*”
9. Rytmizacja tekstu: układ 4 ‘fraz’, np. kolana, dłonie, lewe kolano – krzyż, prawe kolano – krzyż. Nakładanie na rytm własnego imienia połączonego z rymem do niego, np. „*Jestem Agata co noga zamiata*”
10. **Mój FOK (G)** – piosenka z eliminacją słów (język „migowy”); rysunek obiektu, nadawanie indywidualnych cech;

11. **Indiańskie imiona** „Ja wódz... wzywam do siebie wodza...”; Metaforyczne rysunki indiańskich imion, np. „Sokole Oko”; odgadywanie imion przedstawionych na rysunkach;
12. Przedstawianie siebie za pomocą trzech przedmiotów: np. filiżanka, zegar, koc – rysunek na kartkach papieru – podłużnych;
13. Przedstawianie swojego stosunku do twórczości „Czym dla Ciebie jest twórczość’ za pomocą kart kreatywnych
14. **Moje trzy cechy** na pierwszą literę mojego imienia, np. Ola - *optymistyczna, obiektywna, okrutna, Monika –marzycielka, melomanka, marudna;*
15. **Mam na imię...** ”M...jak mandarynka”;
16. **Rozgrzewka** – piłka w kręgu (lub inny atrybut) – ćwiczymy płynność, giętkość i oryginalność myślenia  
3 etapy ćwiczenia 1 cecha, 2 cechy, 3 cechy  
- jest czerwone;  
- jest czerwone i okrągłe;  
- jest czerwone, okrągłe i świeące;  
Inny wariant: trzy kolejne osoby podają cechę jakiegoś wyobrażonego obiektu, czwarta łączy je podając własne skojarzenie
17. Dokończenie analogii, np. *Przedszkole jest jak....,*
18. **Ja kończę, ty zaczynasz** - w kręgu podajemy szybko słowa na ostatnią literę podanego wcześniej wyrazu, na trzecią literę podanego wcześniej wyrazu; na sylabę kończącą wyraz na pierwszą sylabę, itd.;
19. **Co to jest?** – zdefiniuj pojęcia. Zadanie przeznaczone jest do wykonania indywidualnego lub w grupach. Podane wyrazy powinny brzmieć obco i zagadkowo dla uczestników zabawy (np. *rysak, gargulec, fryz, umak, gawra, robbron, zeppelin, szaltanos, tulup, rubrycela, kupaż*);
20. **Co byś zrobił słodszy** – rundka po kole, *co byś zrobił słodszy, lżejszy, bardziej zielony, sztywny, giętkim, elastycznym itd.?*
21. **Co można zamknąć?** – zadajemy pytanie po kole:
  - *Co można zamknąć?*
  - *Co można policzyć?*
  - *Czego człowiek ma za mało?*

- *Czego nie da się zobaczyć?*
22. **Co robi mgła?** – *deszcz pada, kropi, siąpi, leje etc.*, po kole zadajemy pytanie:
    - *Co robi mgła?*
    - *Co robi zmierzch?*
    - *Co robi noc?*
  23. **Płynnie myśleć** – wymień przedmioty które są zarazem:
    - *pomarańczowe i okrągłe*
    - *trwale i zimne*
    - *ekologiczne i brzydkie*
    - *zanikające i tanie;*
  24. **Co widzisz?** – pokazujemy abstrakcyjny obraz, rysunek, zestaw znaków, kształtów o niejednoznacznej treści. Zadaniem grupy jest określenie jak największej liczby dostrzeżonych treści...
  25. **Abstrakcyjny obraz** – składanie papieru np. kolorowanka obrazu P. Picasso. Dorysowanie wyobrażonej treści obrazu, nakładanie plam barwnych;
  26. **Karta pracy** – udoskonalanie przedmiotu (krzesło, trzepaczka, konewka);
  27. **Test kół Guilforda**
  28. **Test Urbana i Hellena** – jako matryca do ćwiczenia
  29. **karta pracy: Motyle**- dwie kredki, wielość rozwiązań;
  30. **karta pracy Ślimaki** – *zróznicowane domki;*
  31. **karta pracy** – przekształcanie przedmiotów codziennego użytku;
  32. **karta pracy – Krasnal** – ukryte zwierzęta, nadawanie cech klasyfikujących;
  33. **karta pracy – Plamy** – określanie/wymyślanie kategorii problemu,
  34. **Opowieść malowane gestem**- taniec do muzyki;
  35. **Rytm w kręgu** – dodawanie rytmu do podanego przez pierwszą osobę/ także melodia głosem;
  36. **Trzy historie** – zadaniem uczestników jest przedstawienie grupie trzech faktów z ich życia – jeden z nich jest fałszywy. Zadaniem grupy poprzez zadawanie pytań jest odgadnięcie, który nie jest prawdą. Opowieści powinny być interesujące, wyzwalające emocje. / zadanie może być wykonane w zespołach/. Zwrócenie uwagi na rolę intuicji w myśleniu twórczym!!!

37. **Metaforyczne związki** . Wyszukiwanie w pamięci znanych związków frazeologicznych z wyrazem np. serce. Rysowanie obrazów – odgadywanie przedstawionej metafory.
38. **Co widzisz?** Wyszukiwanie na kartach podanych obiektów- niewidocznych na pierwszy rzut oka, dostrzegalnych dzięki wyobraźni własnej;
39. Wybór z rozrzuconych kart (mogą to być przypadkowe wycinki gazet, fragmenty stron kalendarza itp. karty najbardziej oddający własny nastrój – odczucie dnia.
40. Dostrzeganie elementów wspólnych pomiędzy wszystkim kartami w grupie;
41. Domalowywanie/ dorysowywanie kontynuacji obrazu. Może powstać wytwór abstrakcyjny, albo bardzo konkretny;
42. **Historia przedmiotów ukrytych na dnie starej szafy.** Układanie barwnych historii przypadkowo dobranych rekwizytów. Typowanie ich charakterystycznych cech.
43. **Piórko** - jak utrzymać piórko – zadanie w parach
44. **Linie i obrazki** – działanie w parach
45. **Rzeźba** – zadanie w grupach.
  - a. jedna z grup ustawia rzeźbę– druga obserwuje, by ustawić się w identyczny sposób
  - b. w zespołach 5 –osobowych konstruowanie „żywej” budowli lub maszyny poprzez łączenie się i przybieranie charakterystycznych pozycji np. wiszący most, antena, samolot, armata, spychacz, koparka- odgadywanie rzeźby;
46. Układanie nietypowego obrazu o abstrakcyjnej treści – **grupowe puzzle**;
47. **Kreatywna gra** – w zespole tworzenie gry planszowej z wykorzystaniem utworzonych wcześniej obrazów (np. dopełnianie budynku, fragmentu roślin, postaci itp.) z dodatkowymi elementami (typu, sznurek czekoladki, medalion, guzik itp.)
48. **ANALOGIE** – działania indywidualne, w parach, grupowe
  - Ćwiczenia jednego wyboru
  - Ćwiczenia dwóch wyborów
  - Co nie należy?
  - Co jest powiązane?
  - Cztery wybory



## **XII. EWALUACJA**

Aby przekonać się, czy wprowadzany program przynosi osiągnięcie zamierzonego celu, konieczne będzie przeprowadzenie ewaluacji.

Każdego roku po realizacji zajęć plastycznych, w których dzieci będą poznawać kolejne techniki plastyczne ,ewaluacja obejmie:

- Obserwacje własne z działalności dzieci podczas zajęć, ich osiągnięcia, zadowolenie z własnych dokonań i umiejętności.
- Rozmowy z rodzicami
- Organizowanie wystaw prac plastycznych na terenie przedszkola
- Gromadzenie prac plastycznych dzieci w teczkach
- Udział w konkursach plastycznych
- Malarskie plenery
- Umieszczanie prac plastycznych w postaci zdjęć w kronice przedszkola
- Oprawa plastyczna uroczystości- prezentacje elementów dekoracyjnych
- Analiza ankiety dla rodziców- opinie rodziców na temat prezentowanych umiejętności przez dzieci
- Wywiad dla dziecka (po każdym semestrze)

Zebrane wnioski posłużą do dalszej pracy w rozwoju i działalności plastycznej dzieci. Ewaluacja da możliwość oceny własnej pracy, przemyśleń i udoskonalenia zajęć.

Mamy nadzieję, iż opracowany program pomoże dzieciom stać się bardziej otwartymi, wrażliwymi, rozbudzi w nich ogromną ciekawość świata i spontaniczny sposób jego odbioru. Ponieważ te cechy umiejętnie rozwijane w procesie edukacji, przygotowują dzieci do uczestnictwa w różnych formach życia społecznego, którego nieodłączną częścią jest kultura oraz właściwy odbiór sztuki we wszystkich jej przejawach.

### **Bibliografia**

- Płociennik E., Dobrakowska A., Zabawy z wyobraźnią, Wydawnictwo Akademii Humanistyczno- Ekonomicznej w Łodzi 2009
- Cybulska-Piskorek J., *Twórczość plastyczna dziecka w wieku przedszkolnym*, WSIP 1976
- Gloton-Clero C., *Twórcza aktywność dziecka*, WSIP 1988

- Samoraj M., *Artystą być w przedszkolu* w: Edukacja w przedszkolu, Raabe 1999
- Wojciechowska I., *Twórcza aktywność plastyczna dziecka* w: Edukacja w przedszkolu, Raabe 2001
- Folejewska R., Zarzycka I., *Spróbujmy inaczej. Metody aktywizujące w wychowaniu przedszkolnym*, WSiP 2005
- - Read H., *Wychowanie przez sztukę*, Ossolineum, Wrocław 1996
- Dziamska D., *Kropki, kreski, owale, wiązki*, WSiP 2004
- Nowak-Grobecka K., Pilecka B., *Jestem częścią świata. Program wychowania przedszkolnego wspomagający rozwój aktywności twórczej dzieci*, Kartex 2000
- Landau E., *Twoje dziecko jest zdolne*, Instytut wydawniczy Pax 2003