



DOBRE PRAKTYKI ERASMUS +

mgr Marta Faron

Lekcja plastyki (1x45 min.)

Temat: Milionerzy Sztuki – tworzenie gry dydaktycznej.

▪ Treści nauczania zgodne z podstawą programową:

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła.

Uczeń:

1) wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych.....

3) klasyfikuje barwy w sztukach plastycznych; wykazuje się znajomością pojęć: gama barwna, koło barw, barwy podstawowe i pochodne, temperatura barwy, walor barwy; rozróżnia i identyfikuje w dziełach mistrzów i własnych kontrasty barwne:

temperaturowe, dopełnieniowe i walorowe; podejmuje działania twórcze z wyobraźni i z zakresu interpretacji natury, uwzględniające problematykę barwy;

5) charakteryzuje pozostałe środki wyrazu artystycznego, takie jak: linia, plama, faktura; wykorzystuje wskazane środki w działaniach plastycznych (kompozycjach z wyobraźni i transpozycji natury);

6) rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych.....

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych.

Uczeń:

1) w zadaniach plastycznych interpretuje obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska, stosując środki wyrazu zgodnie z własnym odczuciem;

5) podejmuje próby integracji sztuk tworząc zespołowo teatr plastyczny (animacja form plastycznych w przestrzeni plus światło i dźwięk) oraz realizując inne rodzaje kreacji z pogranicza plastyki i pokrewnych dziedzin jak pantomima, taniec, film animowany;

III. Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego.

Uczeń:

1) zna dziedzictwo kulturowe najbliższego otoczenia, wymienia zabytki i dzieła



architektury (historycznej i współczesnej);

2) zapoznaje się z twórczością artystów w obrębie „małej ojczyzny”;

5) rozpoznaje wybrane, najbardziej istotne dzieła z dorobku innych narodów;

8) zna i stosuje zasady prezentacji i upowszechniania dzieł zgodnie z prawem i etyką.

■ Cele lekcji:

Uczeń:

- tworzy grę „Milionerzy Sztuki”.
- potrafi stworzyć poprawne pytania i odpowiedzi.
- uczeń definiuje terminy takie jak linia, punkt, kontur, kontrast, barwy podstawowe, barwy pochodne, barwy ciepłe, barwy czyste i złamane, barwy zimne.
- nazywa podstawowe narzędzia rysunkowe.
- wymienia techniki malarskie.
- wyjaśnia czym jest kolaż.

■ Cele sformułowane w języku ucznia:

- wiem co to są: linia, punkt, kontur, kontrast, barwy podstawowe, barwy pochodne, barwy ciepłe, barwy czyste i złamane, barwy zimne.
- znam podstawowe narzędzia rysunkowe i techniki malarskie.
- wiem co to jest kolaż.
- tworzę prawidłowe pytania i odpowiedzi do gry „Milionerzy sztuki”.

■ Nacobezu:

- potrafisz stworzyć prawidłowe pytania i odpowiedzi do gry.
- znasz definicje terminów: linia, punkt, kontur, kontrast, barwy podstawowe, barwy pochodne, barwy ciepłe, barwy czyste i złamane, barwy zimne.
- wymieniasz jakie narzędzia używane są do rysunku i znasz techniki malarskie.
- potrafisz odpowiedzieć jak tworzymy kolaż.



■ Założenia obserwacji planowanych:

1. Nauczyciele realizują podstawę programową.
2. Nauczyciele wykorzystują na lekcja nowoczesne technologie i metody pracy.
3. Nauczyciele stosują elementy oceniania kształtującego – cele lekcji, nacobezu, formacja zwrotna – forma ustna i pisemna

■ Metody:

- metody aktywizujące: doświadczenie,
- metoda gier dydaktycznych ,
- rozmowa nauczająca (pogadanka),
- metoda Dramy.

■ Formy pracy:

- indywidualna, grupowa, zbiorowa.

■ Środki dydaktyczne:

- podręcznik „Do dzieła !”
- strona z aplikacjami LearningApss.org
- przykładowa gra - <https://learningapps.org/watch?v=pimblxexn17>
- tablica multimedialna.

■ Rozwijane kompetencje kluczowe:

- **Kompetencje porozumiewania się w języku ojczystym**- uczniowie korzystają z źródeł wiedzy by przygotować pytania i odpowiedzi na pytania do gry „Milionerzy Sztuki”. W tym celu wykorzystują różnego typu teksty, poszukują, gromadzą i przetwarzają informację.
- **Kompetencje społeczne i obywatelskie**- kulturalne zachowanie, używanie fraz grzecznościowych, wyrażanie opinii na temat stworzonej gry i jej uczestników, poszanowanie zdania innych.
- **Kompetencje informatyczne** są związane z rozumieniem, w jaki sposób technologie społeczeństwa informacyjnego mogą wspierać kreatywność i innowacje, a także świadomością zagadnień dotyczących prawdziwości i rzetelności dostępnych informacji oraz zasad prawnych i etycznych, mających zastosowanie przy interaktywnym korzystaniu z tych technologii.



Uczniowie tworzą pytania do gry korzystając z znajomości głównych aplikacji komputerowych – edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych itp. Mają świadomość, że informację zawarte w grze muszą być rzetelne i prawdziwe. Uczniowie są w stanie stosować nowoczesne technologie, jako wsparcie krytycznego myślenia, kreatywności i innowacji.

- **Umiejętność uczenia się** - uczniowie odszukują błędy w swoich przygotowanych pytaniach i odpowiedziach, poprawiają błędy, uczą się poprawnie stosować pytania i odpowiedzi. Uczą się poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji na temat wiadomości zawartych w grze.
- **Inicjatywność i przedsiębiorczość** - umiejętność oceny i identyfikacji własnych mocnych i słabych stron, a także oceny ryzyka i podejmowania go w uzasadnionych przypadkach.
- **Świadomość i ekspresja kulturalna** – uczniowie rozwijają poczucie własnej tożsamości, co jest podstawą szacunku i otwartości na różnorodność ekspresji kulturalnej. Pozytywna postawa ucznia obejmuje również kreatywność oraz chęć pielęgnowania zdolności estetycznych poprzez wyrażanie siebie środkami artystycznymi i udziału w życiu kulturalnym.

Faza wprowadzająca

1. Czynności organizacyjne: sprawdzenie obecności, podanie tematu lekcji.
2. Przedstawienie celu lekcji .
3. Wprowadzenie uczniów w tematykę zajęć, nauczyciel przypomina terminy, które uczniowie poznali w ciągu całego roku szkolnego. Ochotnicy wymieniają i krótko omawiają poznane dotąd terminy abecadła plastycznego.
4. Przypomnienie zasad gry „Milionerzy Sztuki”
5. Przygotowanie warsztatu pracy oraz potrzebnych materiałów.

Faza realizacyjna

1. Nauczyciel prezentuje przykładową grę w celu omówienia zasad układania pytań i odpowiedzi.
2. Podział na grupy czteroosobowe.
3. Na polecenie nauczyciela uczniowie samodzielnie układają pytania i odpowiedzi do gry, korzystając z podręcznika „Do dzieła!”
4. W razie potrzeby prowadzący zajęcia wyjaśnia niezrozumiałe terminy, pomaga



- uczniom, którzy mają problemy z utworzeniem zadania.
5. Podczas realizacji zadania nauczyciel kontroluje pracę uczniów. W razie potrzeby udziela im wskazówek i poprawia błędy.

Faza podsumowująca

1. W celu podsumowania zebranych wiadomości uczniowie odpowiadają na pytania, które stworzyli.
2. Nauczyciel wspólnie z uczniami tworzy grę na podstawie pytań i odpowiedzi grup uczniów.
3. W ramach podsumowania pracy na zajęciach nauczyciel ocenia wykonane gry. Ze względu na trudność zadania bierze pod uwagę przede wszystkim zaangażowanie ucznia i jego wysiłek włożony w wykonanie ćwiczenia.
4. Gry stworzone przez uczniów będą wykorzystane na kolejnych lekcjach jako materiał do powtórzeń wiadomości.

mgr Marta Faron - nauczyciel plastyki



