



Plan lekcji

Artysta czasami widzi duszą
i sercem

2025

www.makeuin.eu



Co-funded by
the European Union

Plan lekcji MAKE U IN

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące tego dokumentu lub projektu, z którego pochodzi, skontaktuj się z:

Birgit Kahler

FabLab München e.V.

Gollierstraße 70/Eingang E, Erdgeschoß, 80339 Monachium, Niemcy

E-mail: birgit@fablab-muenchen.de

Edycja tego dokumentu została ukończona w sierpniu 2025 r.

Strona internetowa projektu: www.makeuin.eu/

MAKE U IN to projekt Erasmus+ Small-scale partners in school education (KA210-SCH)

Numer projektu: KA210-BY-24-12-247490

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji im Pädagogischen Austauschdienst. Ani Unia Europejska, ani organ przyznający nie mogą ponosić za nie odpowiedzialności.

Niniejszy dokument został stworzony dzięki współpracy całego partnerstwa MAKE U IN: FabLab München e.V. (DE) - koordynator projektu, UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE (PL), Mindleap S.L. (ES).

Niniejszy dokument jest licencjonowany na podstawie licencji creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Plan lekcji

Tytuł lekcji	Artysta czasami widzi duszą i sercem
Czas trwania	45 minut
Metody i strategie nauczania	Bezpośrednia instrukcja (dzielenie się kluczowymi koncepcjami dotyczącymi sztuki sensorycznej i dostępności). Dyskusja sytuacyjna (kierowana refleksja na temat adaptacji sensorycznej i niepełnosprawności). Asymilacja wiedzy (grupowa rozmowa i praktyczne doświadczenie sensoryczne). Współpraca w parach (partnerskie tworzenie przy użyciu strategii wspomagających). Cykl myślenia projektowego (empatia → definiowanie → tworzenie pomysłów → prototypowanie → refleksja).
Rezultaty uczenia się	Uczniowie: - Rozumieją w jaki sposób upośledzenie wzroku zwiększa zależność od innych zmysłów w sztuce. - Doceniają, w jaki sposób artyści z niepełnosprawnościami wyrażają kreatywność, używając alternatywnych narzędzi i perspektyw. - Poznają podstawy modelowania 3D, projektowania dotykowego i technik kodowania wspomagającego. - Stosują myślenie projektowe, aby rozwijać inkluzywną, wielozmysłową sztukę lub narzędzia artystyczne. - Współpracują i komunikują się skutecznie, rozwiązując problemy poprzez tworzenie. - Zastanawiają się nad empatią, dostępem i innowacyjnością w ekspresji artystycznej.
Kroki do wykonania	1. Wprowadzenie (5 minut) - Wyjaśnij klasie zakres aktywności „Jak możemy tworzyć i cieszyć się sztuką, używając zmysłów innych niż wzrok?”. - Zaprezentuj krótki klip wideo lub audio o niewidomych artystach (np. rzeźbiarzach lub muzykach), którzy używają zmysłów alternatywnych. Możesz również pokazać przykłady sztuki dotykowej drukowanej w 3D lub wycinanej laserowo. Poproś uczniów, aby pomyśleli o następujących pytaniach pomocniczych: - Jakie zmysły mogą kierować twórczością artystyczną, jeśli wzrok jest niedostępny?

	- Czy narzędzia takie jak drukarki 3D, lasery tnące lub sztuka oparta na kodzie mogą zwiększyć dostępność? - W jaki sposób technologia może pozwolić każdemu „widzieć” różnymi zmysłami? Użyj kolorowych kart (zielonego/żółtego/czerwonego), aby sprawdzić zrozumienie uczniów i zachęcić ich do udziału. <i>Adaptacja dla inkluzywności;</i> - Różne formy używane we wstępie przez nauczyciela (ustne, wideo, pisemne, klipy audio). - Zachęcaj do zadawania pytań i przekazywania opinii na temat zrozumienia. - Ułatwiaj komunikację dotyczącą zrozumienia wprowadzenia, korzystając z kolorowych kart (zielonego, żółtego, czerwonego). 2. Treść główna (35 min) <i>Krok 1: Eksploracja i empatia</i> - Pokaż uczniom przykłady, w jaki sposób technologia może uczynić sztukę bardziej dostępną — takie jak rzeźby drukowane w 3D, wycinane laserowo warstwowe dzieła sztuki lub sztuka kodowania oparta na dźwięku. Mogą to być wizualizacje cyfrowe lub próbki dotykowe. - Wyjaśnij, w jaki sposób te narzędzia pozwalają ludziom, zwłaszcza tym niewidomym lub niedowidzącym, doświadczać i tworzyć sztukę w nowy sposób. - Podkreśl, że niewidomi artyści często rozwijają silniejsze zmysły dotyku, dźwięku i świadomości przestrzennej, co pozwala im tworzyć znaczące dzieła sztuki. Wprowadź proces Design Thinking: Wczuj się → Zrozumienie potrzeb użytkownika Definicja → Identyfikacja problemu Pomysł → Burza mózgów na temat rozwiązań Prototyp → Budowanie modelu Zastanów się → Analiza i dopracowanie pomysłu <i>Krok 2: Tworzenie sztuki sensorycznej</i> - Podziel uczniów na pary i poproś ich o wybranie jednego z trzech poniższych wyzwań twórczych: <i>Opcja 1:</i> Sztuka dotykowa – rzeźbienie z gliny lub masy plastycznej <i>Cel:</i>
--	--

	Stworzenie małej rzeźby, którą można eksplorować dotykiem. <i>Proces:</i> Jeden uczeń zakłada opaskę na oczy i staje się Artystą, wydając instrukcje wyłącznie za pomocą głosu. Drugi uczeń jest Budowniczym, kształtującym glinę lub masę plastyczną zgodnie z instrukcjami Artysty. Wspólnie tworzą prosty obiekt (np. kwiat, zwierzę lub symbol). Na koniec zdejmij opaskę i pozwól Artyście poczuć efekt. Zmieńcie role, jeśli czas na to pozwoli. <i>Opcja 2:</i> Teksturowana sztuka warstwowa – używanie papieru i materiałów rzemieślniczych. <i>Cel:</i> Stworzenie obrazu warstwowego, który można wyczuć dłońmi. <i>Proces:</i> Uczniowie używają papieru, filcu, tkaniny, tektury i kleju, aby stworzyć wypukły, dotykalny obraz (np. las, słoneczny dzień lub ulubioną scenę z opowieści). Zachęć ich do używania różnych faktur dla różnych części (np. bawełny dla chmur, papieru ściernego dla ścieżek, sznurka dla konturów). Po zakończeniu uczniowie mogą zamknąć oczy i badać nawzajem swoje dzieła dotykiem. <i>Opcja 3:</i> Sztuka dźwięku i światła – korzystanie ze Scratch Jr lub podstawowej elektroniki. <i>Cel:</i> Stworzenie prostej grafiki, która zawiera dźwięk lub światło, aby pomóc ludziom doświadczyć jej w nowy sposób. <i>Proces:</i> Jeśli dostępne są komputery/tablety, uczniowie mogą użyć Scratch Jr, aby stworzyć postać lub obraz, który odtwarza dźwięk po kliknięciu. Alternatywnie, użyj prostych materiałów, takich jak brzęczyki lub diody LED (jeśli są dostępne), aby stworzyć projekt artystyczny, który świeci lub wydaje dźwięk. Dzieło sztuki może odtwarzać dźwięk po dotknięciu lub świecić określonymi kolorami, aby reprezentować uczucia lub części historii. <i>Krok 3: Mini-galeria i głosowanie rówieśników</i>
--	--

	- Gdy uczniowie ukończą swoje projekty twórcze, ustaw Mini-galerię w klasie, aby wyświetlić dotykowe dzieła sztuki (np. projekty z teksturowanego papieru lub rzeźby z gliny) lub cyfrowe prototypy (jeśli dotyczy). - Zachęcaj uczniów do chodzenia, eksplorowania prac innych i głosowania na ich ulubione dzieło na podstawie kreatywności i tego, jak dobrze integruje różne elementy sensoryczne (np. dotyk, dźwięk, światło). Można to zrobić, podnosząc ręce lub używając prostych naklejek, aby oznaczyć ich ulubione dzieła. <i>Adaptacja na rzecz inkluzywności;</i> - Elastyczny czas dla poszczególnych zespołów na wykonanie zadań. - Bezpośrednia pomoc dla wrażliwych lub nieśmiałych uczniów. - Uprozczone zadania dla uczniów z trudnościami. - Pomoc rówieśnicza w wykonywaniu zadań. - Pozwól uczniom wybrać, w jaki sposób podejmą się każdej części zadania. - W razie potrzeby zapewnij uczniom niepełnosprawnym większy papier do malowania. 3. Podsumowanie/Przegląd (5 minut) Pozwól uczniom przedstawić wyniki swojej pracy artystycznej. Poproś ich o zastanowienie się nad następującymi pytaniami (na przykład): - Jak się czuli, tworząc sztukę bez używania wzroku? - Czego nauczyli się o procesie wspierania osoby z wadą wzroku? - Jak się czuli, polegając na zmysłach, takich jak dotyk, słuch i komunikacja werbalna, aby tworzyć sztukę? <i>Adaptacja na rzecz inkluzywności;</i> - Akceptuj wszystkie wyniki, podkreślaj twórcze wysiłki. - Pozwól uczniom chwalić piękno ich pracy za pozytywne emocje. - Pomoc rówieśnicza w rozwiązywaniu zadań.
Wymagane materiały i zasoby	- Narzędzia do rysowania: bloki techniczne, kredki, farby, ołówki. - Opaski na oczy. - Modelowana glina lub ciastolina (do projektów sztuki dotykowej). - Papier i materiały rzemieślnicze: papier, filc, tkanina, tektura, klej.

	- Scratch Jr lub tablety/komputery (do projektów kodowania). - Podstawowa elektronika (np. brzęczyki, diody LED, do sztuki dźwiękowej i świetlnej). - Drukarka 3D (do drukowania po zajęciach, jeśli ma zastosowanie). - Przykłady sztuki dotykowej: drukowane lub fizyczne obiekty (np. rzeźby drukowane w 3D, wycinane laserowo dzieła sztuki). - Zielone/żółte/czerwone karty (do sprawdzania zrozumienia podczas dyskusji). - Naklejki lub proste materiały do głosowania (do głosowania rówieśników podczas sesji Mini-Galerii).
Techniki oceny lub ewaluacji	<i>Udział i zaangażowanie:</i> - Obserwuj aktywne zaangażowanie uczniów zarówno w dyskusji, jak i w zadaniach praktycznych. <i>Proces twórczy:</i> - Oceń zdolność uczniów do współpracy, tworzenia pomysłów i dostosowywania ich pomysłów projektowych. <i>Produkt końcowy:</i> - Oceń, jak dostępny i kreatywny jest ostateczny, dotykowy obraz. <i>Refleksja:</i> - Posłuchaj refleksji uczniów podczas podsumowania, aby ocenić zrozumienie empatii i dostępu w sztuce.
Rozważania etyczne	- Wspieraj szacunek, integrację i empatię podczas lekcji. - Upewnij się, że wszyscy uczniowie czują się bezpiecznie i doceniani, niezależnie od ich poziomu umiejętności lub wyników. - Nadzoruj uczniów podczas korzystania z narzędzi i technologii, zwłaszcza lasera i drukarki 3D. - Zachęcaj do współpracy i wzajemnego wsparcia podczas zajęć twórczych, zwłaszcza w przypadku uczniów niepełnosprawnych.