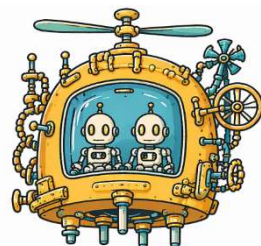




TEMAT: NIEZWYKŁE MASZYNY I POJAZDY-



Dzień 1: Maszyny drogowo-budowlane

1. "Walec drogowy" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie walca drogowego z wykorzystaniem prostych brył (koła, walec, prostokąt), konturowanie markerem i kolorowanie kredkami. Dodatkowo można wprowadzić element światłocienia oraz ślady pozostawione na drodze.
2. "Koparka w akcji" – zajęcia malarskie
o Malowanie koparki przy użyciu farb plakatowych, z uwzględnieniem ruchu, kopania ziemi, kurzu i tła budowy. Możliwe jest wykorzystanie techniki kolażu lub malarstwa warstwowego z elementami trójwymiarowymi.
3. "Droga" – zajęcia komputerowe / tablet
o Wykonywanie elementów znaków drogowych w aplikacji graficznej oraz nauka uproszczonego projektowania. Dzieci mogą również zaprojektować własne znaki, których jeszcze nie ma.
4. "Dźwig" – zajęcia rękodzielnicze
o Budowa modelu dźwigu z kartonu, rolek papierowych, patyczków, słomek i sznurka. Celem zajęć będzie rozwiązanie konstrukcji w taki sposób, aby dźwig rzeczywiście działał i potrafił podnosić lekkie elementy.
5. "Betoniarka" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Wykonanie betoniarki z materiałów mieszanych, takich jak karton, miseczki, kubeczki, wiaderka, patyczki lub druty. Dzieci tworzą uproszczoną, ale przestrzenną formę pojazdu, starając się oddać charakterystyczny obracający się bęben.

Dzień 2: Maszyny rolnicze i domowe

1. "Traktor" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie traktora z naciskiem na proporcje, zwłaszcza duże i małe koła, oraz prostą konstrukcję pojazdu. Pracę można uzupełnić o fakturę opon i element krajobrazu.
2. "Kombajn na polu" – zajęcia malarskie
o Malowanie sceny z kombajnem, z wprowadzeniem elementów krajobrazu, takich jak pole, zboże i niebo. Dzieci poznają nie tylko sposób działania kombajnu, ale również charakterystyczne cechy polskiego pejzażu.



3. "Robot kuchenny" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie urządzenia domowego przyszłości w aplikacji graficznej. Dzieci zastanawiają się, jakie funkcje mógłby mieć taki sprzęt i w jaki sposób pomagałby człowiekowi.
 4. "Pralka" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie modelu pralki z pudełka kartonowego, z wyciętym okienkiem, panelem sterowania oraz elementami przestrzennymi. Można wprowadzić ruchomy bęben wykonany z rolki lub kartonu.
 5. "Odkurzacz" – zajęcia konstrukcyjne
o Wykonanie modelu odkurzacza z materiałów mieszanych, takich jak butelki, karton, słomki, rurki lub druciki. Zajęcia rozwijają myślenie konstrukcyjne i pozwalają na stworzenie zarówno klasycznej, jak i bardziej fantazyjnej wersji urządzenia.
-

Dzień 3: Przyszłość i kosmos

1. "Łazik marsjański" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie pojazdu kosmicznego z elementów technicznych, takich jak koła, anteny, kamery i mechaniczne ramiona. Praca może przyjąć formę prostego rysunku technicznego.
 2. "Statek kosmiczny" – zajęcia malarskie
o Malowanie statku kosmicznego na tle kosmosu, z wykorzystaniem ciemnych barw, efektów świetlnych i rozprysków farby symbolizujących gwiazdy.
 3. "Dron przyszłości" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie futurystycznego drona o określonej funkcji, na przykład ratowniczej, transportowej lub badawczej. Dzieci nadają swojej maszynie nazwę i określają jej zastosowanie.
 4. "Robot" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie robota z materiałów wtórnych, takich jak karton, zakrętki, folie, pudełka i druciki. Zajęcia mają charakter przestrzenny i rozwijają wyobraźnię techniczną.
 5. "Pojazd kosmiczny" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Wykonanie fantastycznego pojazdu z materiałów mieszanych, takich jak karton, druty kreatywne, folie i lekkie elementy plastikowe. Celem jest rozwijanie wyobraźni przestrzennej i tworzenie form inspirowanych fantastyką naukową.
-

Dzień 4: Hybrydy maszyn i pojazdów



1. "Traktor-czołg" – zajęcia rysunkowe
o Tworzenie hybrydy dwóch pojazdów poprzez łączenie ich funkcji i form. Dzieci zastanawiają się, jakie cechy obu maszyn można połączyć w jednym projekcie.
2. "Samochód-dron" – zajęcia malarskie
o Malowanie pojazdu łączącego różne funkcje, na przykład jazdę i latanie, w dynamicznym ujęciu. Praca może podkreślać ruch, prędkość i energię.
3. "Maszyna przyszłości" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie własnego pojazdu o specjalnym przeznaczeniu, nadanie mu nazwy oraz opisanie jego funkcji.
4. "Hybryda konstrukcyjna" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie przestrzennej maszyny z różnych materiałów, takich jak karton, nakrętki, rolki, patyczki, folie i druty. Zajęcia uczą łączenia elementów w jedną spójną konstrukcję.
5. "Dziwna maszyna" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Wykonanie fantastycznej maszyny według własnego pomysłu. Praca może przyjąć formę większej, niestandardowej konstrukcji z różnych materiałów i elementów ruchomych.

Dzień 5: Maszyny historyczne i własne projekty

1. "Maszyna parowa" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie uproszczonej maszyny parowej z elementami takimi jak koła, rury i para. Można wprowadzić stylizację pracy na dawny rysunek techniczny.
2. "Stary pojazd" – zajęcia malarskie
o Malowanie pojazdu historycznego z uwzględnieniem klimatu dawnych czasów, takich jak rdza, kurz, przygaszone kolory i ślady użytkowania.
3. "Moja maszyna" – zajęcia komputerowe / tablet
o Tworzenie własnego projektu maszyny wraz z jej funkcją, nazwą i krótkim opisem przeznaczenia.
4. "Model maszyny" – zajęcia rękodzielnicze
o Wykonanie przestrzennego modelu wybranego pojazdu z materiałów mieszanych, takich jak karton, druty, rolki, pudełka i elementy dekoracyjne.
5. "Wystawa prac" – zajęcia podsumowujące
o Prezentacja prac dzieci, omówienie projektów oraz przygotowanie mini wystawy. Każda praca może zostać podpisana nazwą pojazdu i krótką informacją o jego funkcji.
6. Jeśli chcesz, mogę teraz od razu zrobić drugą, bardziej dopracowaną wersję językową tego samego tekstu, tak żeby brzmiał jeszcze bardziej elegancko i „programowo”.