



TEMAT: NIEZWYKŁA PRZYRODA I ZWIERZĘTA



Dzień 1: Zwierzęta o niezwykłym wyglądzie

1. "Dziobak" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie niezwykłego zwierzęcia łączącego cechy różnych gatunków, nauka uproszczenia formy i budowy.
2. "Aksolotl" – zajęcia malarskie
o Malowanie aksolotla z wykorzystaniem intensywnych kolorów i miękkich przejść, podkreślenie nietypowych skrzydeł.
3. "Ryba głębinowa" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie organizmu żyjącego w ciemnościach oceanu, z wykorzystaniem światła i nietypowych form.
4. "Kameleon" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie przestrzennego modelu kameleona z możliwością zmiany koloru (warstwy, elementy przesuwane).
5. "Mrówkojad" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Budowa uproszczonej formy zwierzęcia z kartonu i materiałów mieszanych, z naciskiem na charakterystyczną sylwetkę.

Dzień 2: Zwierzęta o niezwykłych umiejętnościach

1. "kamouflaż" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie zwierzęcia ukrywającego się w otoczeniu poprzez kolor i wzór.
2. "Ośmiornica" – zajęcia malarskie
o Malowanie ośmiornicy z naciskiem na ruch ramion i zmienność koloru, możliwe użycie technik rozlewania farby.
3. "Nietoperz" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie zwierzęcia nocnego z uwzględnieniem ruchu i orientacji w przestrzeni.
4. "Pająk i sieć" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie modelu pająka z drucików i budowa przestrzennej sieci.
5. "Gekon" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Budowa modelu zwierzęcia zdolnego do chodzenia po ścianach, wykorzystanie różnych faktur i materiałów.

Dzień 3: Rośliny niezwykłe



1. "Muchotówka" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie rośliny mięsożernej z uwzględnieniem jej charakterystycznej budowy.
 2. "Rafflesia" – zajęcia malarskie
o Malowanie największego kwiatu świata z naciskiem na strukturę i kolor.
 3. "Roślina przyszłości" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie rośliny o niezwykłych właściwościach (np. świecąca, oczyszczająca powietrze).
 4. "Kaktus" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie przestrzennego modelu kaktusa z papieru i kartonu, z wykorzystaniem różnych faktur.
 5. "Drzewo fantastyczne" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Budowa drzewa o nierealnej formie z użyciem drutów, papieru i elementów naturalnych.
-

Dzień 4: Hybrydy przyrodnicze

1. "Zwierzę hybryda" – zajęcia rysunkowe
o Tworzenie zwierzęcia łączącego cechy kilku gatunków.
 2. "Magiczne stworzenie" – zajęcia malarskie
o Malowanie fantastycznego organizmu inspirowanego naturą.
 3. "Nowy gatunek" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie własnego organizmu wraz z jego funkcją i środowiskiem życia.
 4. "Hybryda roślinna" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie rośliny z połączenia różnych form przy użyciu materiałów mieszanych.
 5. "Organizm przyszłości" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne
o Budowa przestrzennej formy inspirowanej naturą, ale przekształconej w sposób kreatywny.
-

Dzień 5: Gatunki wymarłe i świat prehistoryczny

1. "Dinozaur" – zajęcia rysunkowe
o Rysowanie wybranego dinozaura z uwzględnieniem jego charakterystycznych cech i proporcji.
2. "Świat dinozaurów" – zajęcia malarskie
o Malowanie prehistorycznego krajobrazu z wulkanami, roślinnością i dinozaurami.



3. "Wymarłe zwierzę" – zajęcia komputerowe / tablet
o Projektowanie i odtwarzanie gatunków, takich jak mamut, tygrys szablozębny lub własna interpretacja.
4. "Model dinozaura" – zajęcia rękodzielnicze
o Tworzenie przestrzennego modelu dinozaura z kartonu, drutów i materiałów mieszanych.
5. "Mój niezwykły zwierzak" – zajęcia projektowe
o Zaprojektowanie własnego zwierzęcia wraz z jego nazwą, wyglądem i umiejętnościami oraz krótką prezentacją.

