



**TEMAT: WYNALEZKI I WYOBRAŹNIA**



---

Dzień 1: Wynalazki, które zmieniły świat

1. "Maszyna Leonarda" – zajęcia rysunkowe o Rysowanie inspirowane szkicami wynalazków Leonarda da Vinci, z naciskiem na uproszczone mechanizmy, koła, skrzydła i przekładnie.
2. "Pierwsze maszyny latające" – zajęcia malarskie o Malowanie sceny z pierwszymi próbami lotu, z uwzględnieniem ruchu i przestrzeni.
3. „wynalazek” – zajęcia komputerowe / tablet o Projektowanie własnego urządzenia, które mogłoby zmienić życie ludzi, wraz z określeniem jego funkcji.
4. "Maszyna z kartonu" – zajęcia rękodzielnicze o Budowa prostego wynalazku z kartonu, rolek i elementów łączących, z naciskiem na konstrukcję.
5. "Mechanizm" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne o Tworzenie uproszczonych mechanizmów z wykorzystaniem patyczków, osi i elementów ruchomych.

---

Dzień 2: Wynalazki przyszłości

1. "Pojazd przyszłości" – zajęcia rysunkowe o Rysowanie maszyny, która może poruszać się w nietypowy sposób (latać, pływać, unosić się).
2. "Miasto przyszłości" – zajęcia malarskie o Malowanie wizji miasta z nowoczesnymi rozwiązaniami i technologią.
3. "Technologia jutra" – zajęcia komputerowe / tablet o Projektowanie urządzenia przyszłości i określenie jego zastosowania.
4. "Robot pomocnik" – zajęcia rękodzielnicze o Tworzenie robota z materiałów mieszanych (karton, folie, elementy plastikowe).
5. "Konstrukcja przyszłości" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne o Budowa przestrzennej formy wynalazku z elementami ruchomymi lub modułowymi.



### Dzień 3: Niezwykłe maszyny i urządzenia

1. "Maszyna niemożliwa" – zajęcia rysunkowe  
o Rysowanie urządzenia, które działa w nierealny sposób, rozwijanie wyobraźni.
  2. "Maszyna do wszystkiego" – zajęcia malarskie  
o Malowanie wielofunkcyjnego urządzenia z licznymi elementami i detalami.
  3. "Projekt urządzenia" – zajęcia komputerowe / tablet  
o Tworzenie koncepcji maszyny wraz z opisem jej działania.
  4. "Maszyna z elementów" – zajęcia rękodzielnicze  
o Budowa konstrukcji z różnych materiałów (karton, nakrętki, rolki, druty).
  5. "Instalacja techniczna" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne  
o Tworzenie większej formy przestrzennej przypominającej złożoną maszynę.
- 

### Dzień 4: Hybrydy i fantastyczne wynalazki

1. "Maszyna-zwierzę" – zajęcia rysunkowe  
o Tworzenie hybrydy łączącej elementy mechaniczne i organiczne.
  2. "Fantastyczny wynalazek" – zajęcia malarskie  
o Malowanie niezwykłego urządzenia inspirowanego wyobraźnią i fantastyką.
  3. "Nowa technologia" – zajęcia komputerowe / tablet  
o Projektowanie wynalazku o unikalnym zastosowaniu i nadanie mu nazwy.
  4. "Hybryda konstrukcyjna" – zajęcia rękodzielnicze  
o Tworzenie przestrzennej formy z różnych materiałów, łączenie elementów w jedną konstrukcję.
  5. "Maszyna przyszłości" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne  
o Budowa nierealnej maszyny z elementami ruchomymi i nietypową formą.
- 

### Dzień 5: Wynalazek własny i prezentacja

1. "Projekt wynalazku" – zajęcia rysunkowe  
o Rysowanie własnego wynalazku z uwzględnieniem jego budowy i działania.
2. "Świat wynalazku" – zajęcia malarskie  
o Malowanie środowiska, w którym funkcjonuje zaprojektowane urządzenie.
3. "Model cyfrowy" – zajęcia komputerowe / tablet  
o opracowanie cyfrowej wersji wynalazku wraz z jego opisem.
4. "Model przestrzenny" – zajęcia rękodzielnicze  
o wykonanie trójwymiarowego modelu wynalazku z materiałów mieszanych.