

Narzędziownik dla przedmiotu: PLASTYKA

Etapy edukacyjne: szkoła podstawowa i szkoła ponadpodstawowa

Autorka: Izabela Wypych

Wstęp

Narzędziownik został przygotowany z myślą o nauczycielach poszukujących pomysłów do prowadzenia nowatorskich lekcji plastyki. Zebrane w materiale propozycje wspierają nowoczesną edukację artystyczną, rozumianą także jako kształtowanie kompetencji kluczowych XXI wieku. Narzędziownik to źródło inspiracji, pomysłów, gotowych narzędzi, z wykorzystaniem których można tworzyć i przeprowadzać prawie każdą lekcję kształcącą umiejętności wymagane podstawą programową z plastyki dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych. To zbiór starannie wyselekcjonowanych portali, narzędzi, e-zasobów oraz przykładów dobrych praktyk nauczycielskich, które sprawiają, że uczniowie będą zarówno zainspirowani lekcją, jak i również będą chcieli samodzielnie pogłębiać swoją wiedzę z tego przedmiotu.

Polecane portale, aplikacje, e-zasoby i dobre praktyki - szczególnie na poziomie szkoły podstawowej

1. Artcyclopedia

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <http://www.artcyclopedia.com/>

Artcyclopedia to najstarsza sieciowa artystyczna przeglądarka (jej wygląd "trafi myszką", ale to tylko pozory). Dzięki niej można wyszukać informacje o danym artyście/danej artystce, znaleźć dzieło po tytule, przejrzeć zbiory konkretnego muzeum lub prace dostępne na komercyjnym rynku sztuki. Możemy też sprawdzić, w jakich galeriach i muzeach na świecie znajdują się zbiory danego malarza/danej malarki. Artcyclopedia umożliwia też przeglądanie zasobów pod kątem kierunku artystycznego, stylu, narodowości. Przydatną funkcją są też linki odsyłające do wszystkich istniejących w bazie artystów, reprezentujących konkretny okres lub styl.

2. Autodraw

Kategoria: aplikacja

Link: <https://www.autodraw.com/>

Autodraw to jedno z sieciowych narzędzi Google udostępnione w ramach projektu AI Experiments (eksperymenty przy użyciu sztucznej inteligencji). Jest to proste narzędzie do tworzenia napisów, rysunków, grafik, które posiada bardzo ciekawą dodatkową funkcję "autodraw". Po jej włączeniu komputer podpowiada nam gotowe rysunki, kształty, wzory i ikony, które możemy wybrać i przerabiać. Gotowy projekt możemy pobrać na komputer.

3. Pic Collage

Kategoria: aplikacja

Link: <https://piccollage.com/>

To prosta aplikacja do przerabiania zdjęć, tworzenia plakatów, kartek na różne okazje, memów, kolaży zdjęciowych i innych prostych, użytkowych form graficznych. Posiada spory zbiór wzorów, naklejek i dodatków. Gotowe projekty można udostępnić bezpośrednio w mediach społecznościowych, przesłać, wydrukować lub pobrać na komputer.

4. Prisma

Kategoria: aplikacja

Bezpłatna aplikacja dla urządzeń mobilnych z systemem Android w sklepie Google Play:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neuralprisma&hl=pl>

Bezpłatna aplikacja dla urządzeń mobilnych z systemem iOS w sklepie App Store:

<https://apps.apple.com/pl/app/prisma-photo-editor/id1122649984?l=pl>

Prisma to aplikacja do stylizacji zdjęć. Można w niej zastosować filtry inspirowane najpopularniejszymi dziełami sztuki. Zdjęcie można wykonać bezpośrednio w aplikacji lub wykorzystać już istniejące z galerii zdjęć. Gotowe projekty można udostępniać w internecie lub pobierać na komputer.

5. Drzwi gnieźnieńskie - animacja

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <https://youtu.be/cs9X2RiKb2E>

Krótki film "animujący" romańskie drzwi katedry gnieźnieńskiej. Dzięki "ożywieniu" postaci łatwiej przybliżyć ten wybitny zabytek młodszym uczniom. Animacji towarzyszy przemyślana, stylizowana na średniowieczną legendę narracja, czytana przez Jerzego Trelę, dzięki czemu film można wykorzystać nie tylko na lekcjach plastyki, ale także języka polskiego i historii.

6. Google Arts and Culture

Kategoria: Rekomendowane e-zasoby

Link: <https://artsandculture.google.com/>

Bezpłatna aplikacja dla urządzeń mobilnych z systemem Android w sklepie Google Play:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=pl>

Wirtualna galeria sztuki i kultury Google to pozycja obowiązkowa dla każdego nauczyciela plastyki. Do najważniejszych możliwości, jakie daje Google Arts and Culture, należy przeglądanie kolekcji wielu muzeów na świecie, możliwość odbycia spaceru śladami artystów, stylów, kierunków, miejsc, przeglądanie zbiorów i kolekcji tematycznych, odwiedzanie w 3D najważniejszych zabytków sztuki i cywilizacji przy wykorzystaniu Google Street View. Na stronie Google Arts and Culture możliwe jest też założenie własnego profilu i kolekcjonowanie zbiorów, tematów i wycieczek tematycznych.

Jako aplikacja Google Arts and Culture posiada dodatkowe funkcjonalności, na przykład pozwala na wyszukiwanie portretów podobnych do zdjęć własnej twarzy czy dzieł sztuki o kolorystyce podobnej do wybranego dzieła.

7. Portal Polalech

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <https://polalech.pl/>

Polalech to prywatny portal edukacyjny udostępniający bezpłatnie, na użytek edukacyjny, gry, prezentacje, quizy oraz pliki pdf dotyczące polskich strojów ludowych. Znajdziemy tutaj materiały do wykorzystania zarówno w pracy z tablicami interaktywnymi, jak i szablony oraz karty do wydrukowania. Materiały przygotowane przez portal cechuje wysoka jakość edukacyjna i atrakcyjność wizualna.

8. Arts & Culture Expeditions

Kategoria: aplikacja/narzędzie

Link: https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/?modal_active=none#about

Niezależnie od tego, czy odwiedzasz muzeum, miejsce historyczne czy odległą lokalizację, Ekspedycje, zwane także wirtualnymi wycieczkami terenowymi, są dostępne dla każdego, w dowolnym miejscu, za pomocą przeglądarki internetowej lub urządzenia mobilnego.

9. Kreatywne prace plastyczne. Nauczycielski blog z inspiracjami

Kategoria: dobra praktyka

Link: <https://kreatywnepraceplastyczne.blogspot.com/>

Fanpage na Facebooku: <https://www.facebook.com/kreatywnepraceplastyczne/>

Kreatywne prace plastyczne to jeden z najpopularniejszych blogów nauczycielskich, ma też swój fanpage na Facebooku. Autorka od lat doradza nauczycielkom i nauczycielom, jak ciekawie i kreatywnie prowadzić warsztaty plastyczne. Blog pełen jest inspiracji, zdjęć i przykładów realizacji zadań. To jedno z najciekawszych miejsc inspiracyjnych dla nauczycieli plastyki w "polskim" internecie.

10. Dzieła, które zmieniły świat

Kategoria: scenariusz lekcji

Link: <https://zpe.gov.pl/a/dzieła-które-zmieniły-swiat/DZVJqqJza>

Scenariusz lekcji prezentuje artystów przełomowych z punktu widzenia historii sztuki i ich dzieła. Materiał uzupełniony jest o gotową prezentację multimedialną i dedykowane do lekcji interaktywne zadanie.

11. Nasze media - nowe gatunki, nowe technologie

Kategoria: scenariusz lekcji

Link: <https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/nasze-media-nowe-gatunki-nowe-technologie/>

Scenariusz lekcji na temat różnych przekazów medialnych, pochodzący z bogatego zbioru materiałów dla nauczycieli, przygotowanego przez fundację Nowoczesna Polska. Świetnie opisany przebieg lekcji uzupełniony jest materiałami do wykorzystania na zajęciach, zadaniami sprawdzającymi i słowniczkiem pojęć.

Polecane portale, aplikacje, e-zasoby i dobre praktyki - szczególnie na poziomie szkoły ponadpodstawowej

12. Europeana

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <https://www.europeana.eu/portal/pl>

Kolekcja Europeana udostępnia około 50 milionów zasobów cyfrowych, w tym kolekcje sztuki z najważniejszych europejskich muzeów i bibliotek. Zasoby można przeglądać wyszukując je poprzez wyszukiwarkę lub przeglądając tematyczne kolekcje. Europeana jest dostępna w języku polskim. Wszystkie zasoby udostępniane są na wolnych licencjach.

13. Wikiart

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <https://www.wikiart.org/>

To popularna wirtualna encyklopedia sztuki. Zasoby można przeglądać za pomocą wyszukiwarki, ale także przeszukując je pod względem kierunków w sztuce, artystów, narodowości, czasu powstania. Oprócz reprodukcji dzieł, w Wikiart można znaleźć notki biograficzne, odnośniki do zasobów muzealnych oraz artykułów w Wikipedii oraz powiązania z wybranymi artystami i kierunkami. Wikiart jest dostępna w języku angielskim.

14. DailyArt

Kategoria: aplikacja

Bezpłatna aplikacja dla urządzeń mobilnych z systemem Android w sklepie Google Play:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moiseum.dailyart2&hl=pl>

Bezpłatna aplikacja dla urządzeń mobilnych z systemem iOS w sklepie App Store:

<https://apps.apple.com/pl/app/dailyart/id547982045?l=pl>

DailyArt to aplikacja, która codziennie dostarcza użytkownikom jedno wybrane dzieło sztuki z przystępnym opisem. Dzieła sztuki prezentowane w DailyArt można zapisywać, udostępniać i przeglądać oraz dodawać do własnego katalogu ulubionych. Pod koniec opisu znajdują się odnośniki do innych dzieł artysty lub bieżących wystaw. Aplikacja jest dostępna w języku polskim.

15. Artyzm

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <http://www.artyzm.com/galeria.php>

Artyzm to najstarsza internetowa galeria malarstwa polskiego działająca od 1999 roku. W jej zasobach znajdują się aktualnie prace ponad 1000 artystów polskich. Mimo dosyć archaicznego wyglądu, jest to nadal najlepsze miejsce dla poszukujących informacji na temat polskiego malarstwa. Biblioteka reprodukcji jest też ciągle powiększana o prace współczesnych polskich malarzy. Strona nie posiada wyszukiwarki zasobów, ich przeglądanie możliwe jest jedynie przez indeks autorów, obrazów i tematów.

16. Materiały edukacyjne Muzeum Pałacu Króla Jana III Sobieskiego w Wilanowie

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: [http://www.wilanow-palac.pl/szukaj?b=1200&q=&t\[\]=7#a=1&l=7&q=&t\[\]=7&b=1100](http://www.wilanow-palac.pl/szukaj?b=1200&q=&t[]=7#a=1&l=7&q=&t[]=7&b=1100)

Muzeum Pałacu króla Jana III Sobieskiego w Wilanowie udostępnia na swojej stronie różnorodne materiały edukacyjne z zakresu historii, sztuki, kultury polskiej. Wśród materiałów polecić można śmiało przede wszystkim bardzo atrakcyjnie merytorycznie lekcje e-learningowe z zakresu historii sztuki i kultury takie jak: "Czytanie waz antycznych", "Pejzaż holenderski" lub "Święto baroku" oraz wiele innych.

17. Cyfrowa kolekcja Metropolitan Museum

Kategoria: rekomendowany e-zasoby

Link: <https://www.metmuseum.org/art/collection>

Zbiory nowojorskiego Metropolitan Museum to jedne z najlepiej zdigitalizowanych kolekcji sztuki na świecie, większość zbiorów udostępniona jest w domenie publicznej. Na stronie kolekcji można pobrać reprodukcję, posłuchać informacji z muzealnego przewodnika audio oraz znaleźć pełną informację katalogową. Kolekcję można przeglądać dzięki rozbudowanej wyszukiwarce z opcją wyszukiwania dzieł dostępnych w domenie publicznej (open access).

18. Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji

Kategoria: dobra praktyka

Link: <http://aplikacjewkulturze.pl/>

Fanpage na Facebooku: <https://www.facebook.com/aplikacjewkulturze/>

Grupa na Facebooku: <https://www.facebook.com/groups/1020208621444167/>

Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji to jedna z najciekawszych stron promujących wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych, a zwłaszcza ogólnodostępnych aplikacji, w działaniach artystycznych i kulturalnych. Oprócz pomysłów na wykorzystanie aplikacji, scenariuszy lekcji, na stronie można znaleźć też materiały do pobrania oraz przykłady prac multimedialnych, które powstały przy pomocy konkretnych aplikacji. Uzupełnieniem strony internetowej jest otwarta strona na Facebooku prezentująca najciekawsze aplikacje oraz grupa prywatna, do której mogą przystąpić wszyscy zainteresowani inspirowaniem się i dzieleniem pomysłami z zakresu wykorzystania aplikacji mobilnych w kulturze.

19. Portal zabytek.pl

Kategoria: rekomendowane e-zasoby

Link: <https://zabytek.pl/pl>

Serwis zabytek.pl udostępnia informacje o najważniejszych polskich zabytkach architektury wraz z opisami, lokalizacją, zdjęciami, a nawet w niektórych wypadkach modelami 3D obiektów. Zasoby portalu liczące około 80000 obiektów, można przeszukiwać dzięki przeglądarce, grupując je wokół tematów, funkcji, przedziałów czasowych itp. Dzięki opcji mapy można też przeglądać zabytki znajdujące się na konkretnym obszarze Polski.

20. Aplikacje wykorzystujące sztuczną inteligencję (AI) do generowania obrazów

Canva AI Art Generator: https://www.canva.com/pl_pl/funkcje/generator-obrazow-ai/

DALL-E <https://openai.com/dall-e-2>

Midjourney <https://www.midjourney.com/home?callbackUrl=%2Fapp%2F>

Craiyon <https://www.craiyon.com/>

Zachęcamy do wypróbowania aplikacji, które wykorzystują sztuczną inteligencję do wygenerowania obrazów na podstawie opisu przez nas podanego. Najprostsza z nich znajduje się w programie Canva, wykorzystywanym przez nauczycieli do robienia plakatów, ulotek czy prezentacji.

Podsumowanie

Rekomendowane e-zasoby i praktyki są wysoko cenione w środowisku nauczycieli praktyków, którzy na co dzień stosują nowoczesne metody w nauczaniu plastyki. Zasoby zaprezentowane w narzędziowniku są dostępne bez opłat, umożliwiają dostosowanie do indywidualnych potrzeb i możliwości uczniów, w tym uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Są to treści innowacyjne, wykorzystujące nowoczesne metody aktywizujące i angażujące uczniów, zawierające elementy korelacji międzyprzedmiotowych.

Proponowane zestawienie zostało przetestowane przez nauczycieli praktyków, w tym przez członków opiniotwórczej grupy Superbelfrzy RP. Proponowane narzędzia TIK mogą stanowić uzupełnienie nowoczesnego nauczyciela, a ich „elastyczny” charakter pozwala nauczycielowi/nauczycielce na budowanie własnego, indywidualnego narzędziownika.



Materiał dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0. Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i autorek. Zezwala się na dowolne wykorzystanie materiałów w tym utworów, tworzenia i rozpowszechniania ich kopii w całości lub we fragmentach, wprowadzania zmian i rozpowszechniania utworów zależnych - pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania autorki oraz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego jako właścicieli praw do tekstu. Tekst licencji dostępny na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>.