



patronat honorowy
Burmistrza dzielnicy
Białołęka



I edycja

SPRAWOZDANIE KOŃCOWE Z REALIZACJI PROJEKTU

ART&REDESIGN LAB – laboratorium kreatywności dla młodych projektantów i artystów

I. DANE KONTAKTOWE Akademii komunikacji wizualnej REDESIGN

imię i nazwisko	Aleksandra Traczyk
Adres do korespondencji	ul. Drogowa 9, 03-109 Białołęka
e-mail	manager@re-design.pl
tel.	455 – 500 - 224

II. INFORMACJE O PROJEKCIE:

1. miejsce wykonania projektu:

ul. Drogowa 9, 03-109 Białołęka oraz siedziby zgłoszonych do projektu szkół

2. okres realizacji projektu:

data rozpoczęcia projektu:	data zakończenia projektu:
01.11.2024 r.	20.12.2024 r.

III. SPRAWOZDANIE MERYTORYCZNE:

1. Opis przebiegu realizacji projektu z uwzględnieniem danych liczbowych (*ile osób uczestniczyło, ile odbyło się spotkań/ pokazów/ warsztatów, jaki był program spotkań, itp.*)

Zrealizowaliśmy projekt **ART&REDESIGN Lab** – laboratorium kreatywności dla młodych projektantów i artystów – na terenie Białołęki, pod patronatem Urzędu Dzielnicy Białołęka, przez około dwa miesiące. Planowo miał on zakończyć się w listopadzie. Jednak projekt cieszył się tak dużym powodzeniem, że zdecydowaliśmy się przedłużyć jego realizację do grudnia. Najwięcej zgłoszeń otrzymaliśmy od klas szkolnych. Każde z warsztatów składało się z części teoretycznej

oraz praktycznej. Uczniowie realizowali program w dwóch modułach: 2-godzinny oraz 4-godzinny.

Poniżej znajduje się tabela, w której przedstawiono dane liczbowe.

1. Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 344 im. Powstania Warszawskiego

10 klas – 206 uczestników w wieku 7-11 lat

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie animacji, rysowanie i malowanie, psychologia kolorów w designie, komik, tworzenie kart do gry, tworzenie logotypu, tworzenie postaci superbohatera.

Zdjęcia:



2. Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 112 im. Marii Kownackiej w Warszawie

6 klas – 129 uczestników w wieku 7-11 lat

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie animacji, rysowanie i malowanie, psychologia kolorów w designie, komik, tworzenie kart do gry, tworzenie logotypu, tworzenie postaci superbohatera, tworzenie T-shirtu.

Zdjęcia:



3. Przedszkole i Szkoła ZIARNO

6 klas – 123 uczestników w wieku 7-15 lat

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie animacji, rysowanie i malowanie, psychologia kolorów w designie, komik, tworzenie kart do gry, tworzenie logotypu, tworzenie postaci superbohatera, tworzenie T-shirtu.

Zdjęcia:



4. Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 342 im. Jana Marcina Szancera w Warszawie

8 klas – 170 uczestników w wieku 7 - 9 lat

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie animacji, rysowanie i malowanie, psychologia kolorów w designie, komik, tworzenie kart do gry, tworzenie logotypu, tworzenie postaci superbohatera, tworzenie T-shirtu.

Zdjęcia:



1. Społeczna Szkoła Podstawowa nr 2 im. Polskich Matematyków Zwycięzców Enigmy STO

3 klasy – 52 uczestników w wieku 7 – 15 lat

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie logo związane z patronatem szkoły, projekt związany z murałem.

Zdjęcia:

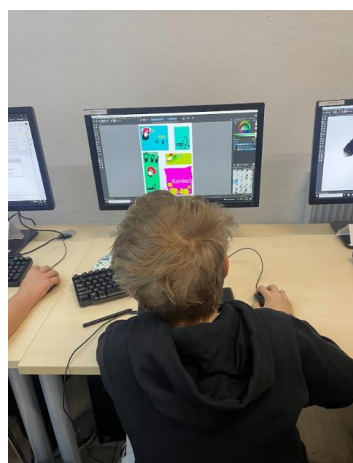
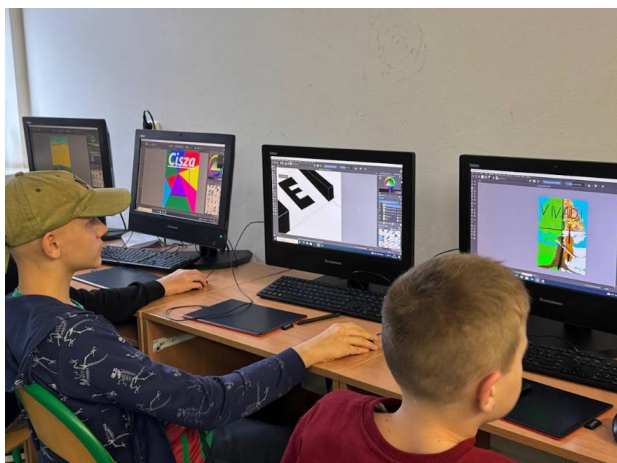


2. Szkoła Podstawowa nr 366 im. Jana Pawła II

4 klasy – 69 uczestników w wieku 10 – 13 lat

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie komiksu, animacji, kartek świątecznych, plakatów.

Zdjęcia:



3. Zgłoszenia indywidualne

40 uczestników

Tematyka zrealizowanych projektów: tworzenie komiksu, tworzenie animacji.



2. Podsumowanie projektu, opis rezultatów, efektów *(czy projekt cieszył się zainteresowaniem, jakie były efekty, czemu służył, itp.)*

Projekt **ART&REDESIGN Lab – laboratorium kreatywności dla młodych projektantów i artystów** spotkał się z dużym zainteresowaniem, szczególnie wśród dzieci w wieku 5–11 lat. Uczestnicy wyróżniali się energią, zaangażowaniem oraz chęcią rozwijania swoich umiejętności w przyszłości, o ile będą mieli taką możliwość. W projekcie wzięło udział kilka szkół, których dyrekcja oraz wychowawcy aktywnie wspierali działania, co znacznie ułatwiło kwestie organizacyjne i logistyczne. Z tego powodu wiele warsztatów odbywało się bezpośrednio w szkołach.

Podczas zajęć uczniowie pracowali w dwóch modułach czasowych: 2-godzinny oraz 4-godzinny. Warsztaty łączyły część teoretyczną z praktyczną, a dzieci korzystały z programów takich jak **Krita**, **Adobe** oraz **Figma**, które były odpowiednio dostosowane do ich poziomu. Tematy cieszące się największą popularnością to: **tworzenie animacji, komiksów oraz projektowanie postaci superbohatera**.

Warto podkreślić zaangażowanie Szkoły nr 2, która zrealizowała warsztaty związane z obchodami 35-lecia swojej działalności. Dzieci i rodzice wyrażali zadowolenie z projektu, a warsztaty łączyły tradycyjną pracę plastyczną z nowoczesnymi doświadczeniami cyfrowymi.

Rezultatem projektu są liczne zdjęcia, nagrania oraz prace uczniów, które zostały opublikowane na profilach społecznościowych projektu, jak również na stronach szkół biorących udział w przedsięwzięciu. Projekt nie tylko pozwolił dzieciom na rozwijanie kreatywności, ale także dostarczył im wyjątkowych doświadczeń, które mogą stanowić inspirację na przyszłość.

Efekty projektu ART&REDESIGN Lab (z uwzględnieniem kształtowania charakteru):

1. **Rozwój kreatywności i umiejętności artystycznych:**
 - o uczestnicy rozwijali swoje talenty artystyczne, zdobywając wiedzę z zakresu tradycyjnych technik plastycznych oraz obsługi programów cyfrowych (Krita, Adobe Photoshop, Blender).
2. **Kształtowanie charakteru i wytrwałości:**

1 edycja (2024)

- uczestnicy uczyli się, że błędy są naturalnym elementem procesu twórczego i nie należy się ich obawiać. Warsztaty sprzyjały budowaniu postawy „nauka poprzez działanie” i zachęcały do podejmowania kolejnych prób, zamiast poddawania się w obliczu trudności.
 - w trakcie warsztatów dzieci rozwijały umiejętność radzenia sobie z wyzwaniami i kształtowały wiarę we własne możliwości.
3. **Promowanie edukacji cyfrowej:**
 - projekt wprowadził dzieci w świat nowoczesnych technologii, ucząc ich obsługi narzędzi graficznych w sposób przystępny i dostosowany do wieku.
 4. **Budowanie relacji i współpracy:**
 - warsztaty umożliwiły współpracę w grupach, co sprzyjało rozwijaniu umiejętności interpersonalnych i pracy zespołowej.
 5. **Wzmacnianie zaangażowania w zajęcia pozaszkolne:**
 - udział w warsztatach przyciągnął dzieci do wartościowych aktywności, co pozytywnie wpłynęło na ich rozwój osobisty.
 6. **Integracja sztuki i technologii:**
 - połączenie technik manualnych z narzędziami cyfrowymi ukazało nowe możliwości twórcze, zachęcając uczestników do eksperymentowania.
 7. **Motywacja do dalszego rozwoju:**
 - dzięki systemowi nagród i zniżek na przyszłe kursy uczestnicy zyskali dodatkową motywację do kontynuowania edukacji artystycznej.
 8. **Kształtowanie pozytywnego podejścia do nauki:**
 - warsztaty uczyły, że proces twórczy to także nauka radzenia sobie z porażkami, eksperymentowanie i czerpanie radości z małych sukcesów na drodze do celu.
 9. **Efekt społeczny i promocja:**
 - dzięki publikacjom na mediach społecznościowych projekt przyczynił się do promocji wartości edukacyjnych oraz budowania pozytywnego wizerunku działań artystycznych w społecznościach lokalnych.

Dodanie aspektu kształtowania charakteru czyni projekt bardziej holistycznym i ukazuje jego znaczenie nie tylko w wymiarze edukacyjnym, ale także społecznym i emocjonalnym.