



## MIĘDZYNARODOWY DZIEŃ KROPKI

**Autor:** Katarzyna Trojańska

**GRUPA WIEKOWA:** 4-latki  
**CZAS TRWANIA ZAJĘĆ:** 60 minut (2 zajęcia po 30 minut)

### OPIS SCENARIUSZA

Scenariusz zajęć przeznaczony jest dla grupy przedszkolnej w wieku 4 lat. Ma on na celu zapoznanie dzieci z historią, skąd pochodzi Dzień Kropki i co on oznacza.

<b>CELE OGÓLNE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• komunikuje własne odczucia, emocje i wrażenia</li><li>• rozumie i realizuje werbalne instrukcje</li><li>• doskonali motorykę małą i precyzję ruchu</li><li>• rozwija orientację przestrzenną</li></ul>
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE</b>	<p>Dziecko:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• z uwagą słucha wypowiedzi innych</li><li>• poznaje historię Vasthi – bohaterki książki „The Dot” Petera H. Reynoldsa</li><li>• wie, czym jest Międzynarodowy Dzień Kropki</li><li>• wie, że każdy człowiek jest inny i ma swój ukryty talent</li><li>• obsługuje długopis 3D</li><li>• projektuje własny model 3D z wykorzystaniem kropki (koła)</li><li>• łączy elementy projektu</li></ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• indywidualna</li><li>• grupowa</li></ul>
<b>ZASOBY</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• długopisy 3D</li><li>• foliowe koszulki</li><li>• kredki, flamastry</li><li>• kolorowy papier</li><li>• kolorowe patyczki, sznureczki</li><li>• plastelina</li><li>• nożyczki</li><li>• klej magik lub klej na gorąco</li></ul>



## PODSTAWA PROGRAMOWA

Dziecko:

- III.1 przejawia poczucie własnej wartości jako osoby, wyraża szacunek wobec innych osób i przestrzegając tych wartości, nawiązuje relacje rówieśnicze
- III.5 ocenia swoje zachowanie w kontekście podjętych czynności i zadań oraz przyjętych norm grupowych; przyjmuje, respektuje i tworzy zasady zabawy w grupie, współdziała z dziećmi w zabawie, pracach użytecznych, podczas odpoczynku
- III.8 obdarza uwagę inne dzieci i osoby dorosłe
- III.9 komunikuje się z dziećmi i osobami dorosłymi, wykorzystując komunikaty werbalne i pozawerbalne; wyraża swoje oczekiwania społeczne wobec innego dziecka, grupy.
- IV.1 wyraża swoje rozumienie świata
- IV.5 odpowiada na pytania
- IV.8 wykonuje własne eksperymenty graficzne farbą, kredką, ołówkiem, mazakiem itp.
- IV.11 wyraża ekspresję twórczą podczas czynności konstrukcyjnych i zabawy
- IV.19 podejmuje samodzielną aktywność poznawczą poprzez korzystanie z nowoczesnej technologii

## JAK PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO PROWADZENIA ZAJĘĆ

Przed rozpoczęciem zajęć z dziećmi prowadzący powinien upewnić się, że długopisy 3D Banach zostały naładowane.

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### I. Część wstępna

Nauczyciel prezentuje krótkie wprowadzenie do tematu obejmujące historię Vashti – bohaterki książki „The Dot” Petera H. Reynoldsa oraz historię Międzynarodowego Dnia Kropki.

**Uwaga dla nauczyciela:** Materiały źródłowe powinny zostać dobrane do wieku i możliwości przedszkolaków.

### II. Część główna

#### 1. Kropka 3D

Nauczyciel proponuje dzieciom wykonanie własnych kropek długopisem 3D. Kropka może być mała, duża, kolorowa – dowolnie zaprojektowana przez dzieci. Dziecko może wydrukować kilka kropek (na miarę możliwości czasowych przeznaczonych na ten moduł).

Nauczyciel **dzieli grupę na 6 grup po 3-4 osoby** (tyle, ile jest długopisów w walizce). Każda grupa dostaje jeden długopis 3D Banach i foliowe koszulki z białymi kartkami dla każdego dziecka.

Dzieci po kolei (w swoich grupach) drukują własne kropki długopisem 3D. Gdy jedno z dzieci drukuje długopisem 3D swoje kropki, inne w tym czasie mogą ołówkiem „projektować” swoje obrazki.

**Uwaga dla nauczyciela:** Przed przystąpieniem do druku przypomnij dzieciom zasady bezpieczeństwa podczas pracy z długopisem 3D. Jeśli dzieci pracują z długopisem po raz pierwszy, zapoznaj ich z zasadą działania i bezpiecznym użytkowaniem.



## 2. Bądź kreatywny

Kiedy wszystkie dzieci mają już swoją kropkę (lub kropki), nauczyciel zachęca je, aby w kolejnym etapie uruchomili swoją kreatywność i zamienili swoje kropki w niezwykle konstrukcje.

### Projekty do wyboru:

#### Projekt 1

Nauczyciel zaprasza dzieci, aby w wyobraźni przenieśli się do świata kropek. Jak może wyglądać kropkowy świat?

Zadaniem przedszkolaków jest wykonanie na dużym arkuszu brystolu wspólnej pracy (kolaż) z wykorzystaniem wydrukowanych kropek. Do dyspozycji dzieci pozostają materiały papiernicze (kredki, flamastry, kolorowy papier, klej, kolorowe patyczki, plastelina, sznurki itp.) oraz długopisy 3D. W zależności od liczebności grupy dzieci mogą pracować razem lub w mniejszych grupkach.

Nauczyciel czuwa nad prawidłowym przebiegiem realizacji zadania i w razie potrzeby pomaga dzieciom.

---

#### Projekt 2

Nauczyciel zaprasza dzieci, aby w wyobraźni przenieśli się do świata kropek. Jak może wyglądać kropkowy świat?

Zadaniem przedszkolaków jest stworzenie ze swojej kropki (lub kropek) przestrzennej kompozycji rośliny, zwierzęcia, postaci, pojazdu itp. Do dyspozycji dzieci pozostają długopisy 3D Banach. W tym projekcie nauczyciel dzieli grupę na mniejsze zespoły.

Nauczyciel czuwa nad prawidłowym przebiegiem realizacji zadania i w razie potrzeby pomaga dzieciom.

## 3. Podsumowanie

Dzieci prezentują przygotowane przez siebie projekty. Nauczyciel podsumowuje zajęcia, zadając pytania kontrolne lub stosując wybraną przez siebie formę ewaluacji.