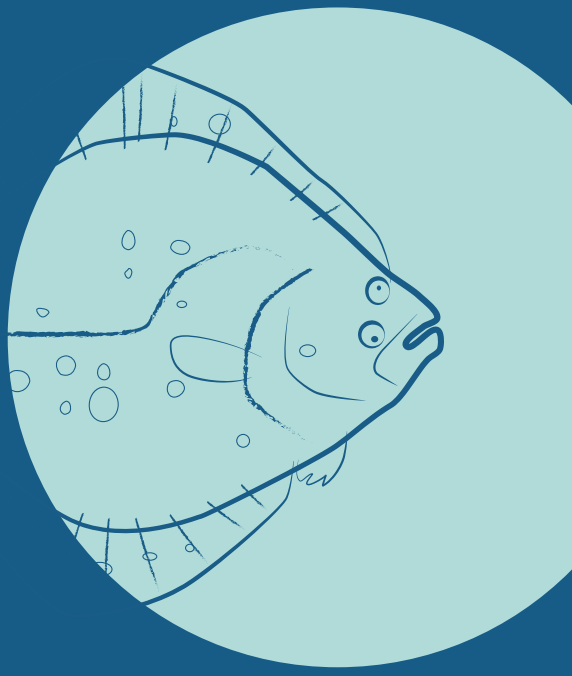
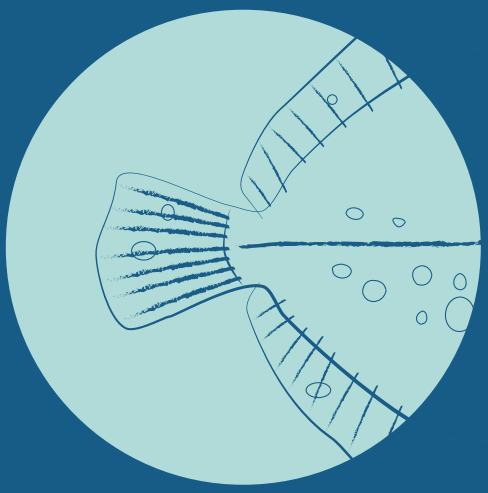
projekt: morze



zabawy twórcze dla przedszkolaków



projekt: morze

zabawy twórcze dla przedszkolaków

JAK I SPOSOBU BUDOWY
w Przodkowie

wstęp

Wiecie, o czym dzisiaj marzę?
Aby znów odwiedzić plażę…
Piasek wszędzie dookoła,
morze szumi, morze woła!

fragment wiersza autorstwa
Patrycji Wojtkowiak-Skóry

Muzeum Miasta Gdyni prowadzi działania edukacyjne, które mają na celu nie tylko wyjaśniać i opowiadać o zjawiskach wokół nas, ale także dawać narzędzia do samodzielnego interpretowania świata i twórczego doświadczania kultury.

projekt: morze powstał z myślą o przedszkolakach i nauczycielach wychowania przedszkolnego. Ufamy, że Morze Bałtyckie jest nie tylko wakacyjną atrakcją, ale przede wszystkim ciekawym światem przyrody oraz inspirującym miejscem do pracy i zabawy. O tym również chcemy uczyć najmłodszych Gości naszego Muzeum.

W ramach projektu przygotowaliśmy zajęcia edukacyjne z elementami twórczych zabaw z zakresu projektowania, sztuki, flory i fauny Morza Bałtyckiego. Do opracowania trzynastu scenariuszy zaprosiliśmy cztery edukatorki. W pierwszej części projektu odwiedziliśmy różne przedszkola zlokalizowane w gminach, które graniczą z Gdynią. Tam właśnie prowadziliśmy zajęcia po raz pierwszy. Następnie grupy przedszkolaków, które brały udział w warsztatach, odwiedziły Muzeum Miasta Gdyni.

Podczas każdego spotkania witała przedszkolaków duża maskotka flądrowatej ryby, która przybliżała dzieciom temat zajęć i podkreślała, jak istotne jest dbanie o czystość plaż i morskiej wody.

Miniaturka ryby towarzyszy każdej książce.

Scenariusze zajęć udostępniamy w formie bezpłatnej publikacji.

Zależało nam, aby tematy zajęć i zastosowane metody pracy rozwijały kreatywność dzieci, zachęcały je do samodzielności i otwartości artystycznej oraz budowały w nich poczucie satysfakcji z wykonanej pracy.

Każde zajęcia zaplanowano na 90 minut. Pomysły można łączyć i dostosowywać do wieku dzieci i liczebności grupy.

Scenariuszom zajęć towarzyszą materiały w formie zagadek, bajek i ilustracji. Oznaczyliśmy je w następujący sposób:

- zagadki, wierszyki, bajki i definicje
- materiały graficzne (dostępne w kopercie z tyłu publikacji)
- otwarte zasoby edukacyjne

spis scenariuszy zajęć

1 Bałtyckie ryby idą na bal 8

2 Recyklingowa mozaika 12

3 EKOlogiczny dom na plaży 16

4 3 x P, czyli projektant, pomysł i prototyp 20

5 Wodne stwory 23

6 Pleciemy trzy po trzy – rybackie sieci 26

7 Skarby znad morza: kreatywny kolaż 30

8 Projektowanie z morskich odpadków 32

9 Wszystkie barwy morza 35

10 Symetryczne identyczne 38

11 Stemple z morskich głębin 40

12 Morze pełne dźwięków 44

13 Morskie zawody 46

Zajęcia opracowały i prowadziły

Noemi Etush

Studiuje historię sztuki na Uniwersytecie Gdańskim. W latach 2015–2016 była przewodniczką wędrówek edukacyjnych przy projekcie Nadbałtyckiego Centrum Kultury w Gdańsku „Pozbieraj zabytki" oraz interaktywnych spacerów dla dzieci w trakcie Festiwalu Narracje organizowanego przez Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku i Gdańską Galerię Miejską. Od 2016 roku koordynuje projekt edukacyjny „Nowy Port. W Centrum" w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.

Monika Górska

Ukończyła filozofię i kulturoznawstwo na Uniwersytecie Gdańskim. Technolog odzieży i kostiumografka, animatorka działań oddolnych. Działa w Kolektywie Twórczym MyWy, tworzy kostiumy w Teatrze Korkoro, prowadzi Międzypokoleniowy Klub Filmowy „Dialekt", Artonautykę, Trójmiasto za Free, współpracuje z instytucjami kultury.

Patrycja Wojtkowiak-Skóra

Autorka książek dla dzieci, m.in. „Poznaję Polskę", „Na tropach Kaszub" czy „Legendy o gdyńskich rybkach". Ta ostatnia doczekała się adaptacji teatralnej i jest wystawiana na Scenie Letniej Teatru Miejskiego w Gdyni-Orłowie. Współpracuje ze Studiem Trefl, producentem serialu dla dzieci „Rodzina Treflików". Pasjonuje się tajemnicami bałtyckiej fauny i flory. W przygotowaniu kolejne książeczki jej autorstwa, m.in. o zwierzętach Bałtyku.

Aleksandra Żukowska

Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku – Wydziału Grafiki, Międzywydziałowego Instytutu Nauk o Sztuce oraz Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego. Pracuje w Zakładzie Antropologii Obrazu na Wydziale Nauk Społecznych UG oraz prowadzi warsztaty z zakresu edukacji artystycznej z dziećmi i młodzieżą we współpracy z instytucjami kultury, takimi jak Muzeum Miasta Gdyni, Europejskie Centrum Solidarności, Nadbałtyckie Centrum Kultury.

1

Bałtyckie ryby idą na bal

Opracowanie

Patrycja Wojtkowiak-Skóra

Wiek dzieci

4–6 lat

Słowa kluczowe

różnorodność, ryby, ichtiofauna, Bałtyk, stroje, projektowanie

Cele

- rozbudzenie ciekawości przyrodniczej
- pokazanie ogólnej budowy ryby oraz uświadomienie niepowtarzalnych cech każdej ryby
- rozwijanie wyobraźni i zdolności kreatywnego myślenia
- ćwiczenie pamięci
- budowanie poczucia satysfakcji z wykonanej pracy

Materiały

- muzyka z odgłosami morza (s. 50)
- ilustracje wybranych ryb bałtyckich: skarp, flądra, ciernik, wężynka, śledzie, dorsz (1)
- opisy gatunków ryb bałtyckich (1)
- zagadki na temat ryb (2)
- szablony z uproszczonymi wizerunkami ryb bałtyckich (2)
- kawałki kolorowych materiałów, kolorowy papier i filc
- koraliki, filcowe pomponiki i inne ozdoby
- folia aluminiowa
- patyczki szaszłykowe
- klej, taśma dwustronna klejąca
- do wykonania tła sesji fotograficznej: niebieski materiał lub niebieski papier, kamyki i muszelki znalezione na plaży, piasek, kawałki zielonych włóczek lub wełny czesankowej (jako glony)
- aparat fotograficzny

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie

Zapraszamy dzieci na wyprawę w głąb Bałtyku. Siadamy na dywanie. Wprowadzamy dzieci w tematy związane z morzem. Tłem rozmowy jest muzyka z dźwiękami morza. Prowadzący opowiada o mieszkańcach morza, zwracając uwagę na najbardziej charakterystyczne organizmy wodne – ryby.

2. Pogadanka.

Omawiamy na przykładzie ilustracji (📎 1) budowę ryby. Wymieniamy elementy pomagające jej w życiu pod wodą (płetwy i ich rodzaje, łuski, śluz, zazwyczaj opływowy kształt ciała).
Opowiadamy dzieciom ciekawostki o rybach: o flądrze i skarpie, cierniku, dorszu, wężynce i śledziu (📌 1). Pokazujemy ilustracje ryb (📎 1). Jako punkt wyjścia warto wykorzystać zagadki dotyczące omawianych gatunków ryb (📌 2).

3. Projektowanie strojów.

Proponujemy dzieciom, by usiadły przy stolikach, i ogłaszamy wielki bal w morzu. Każde dziecko może wybrać jeden szablon (📎 2) z wizerunkiem ryby, przystroić ją, wykorzystując wyłożone na stolikach materiały. Do szablonu przyklejamy drewniany patyczek szaszłykowy, aby dziecko mogło wygodnie się bawić. Kiedy prace są gotowe, prowadzący zachęca dzieci, by opowiedziały o swojej rybie i jej nowym, pełnym baśniowych cech balowym stroju.

4. Sesja fotograficzna.

Tworzymy tło do morskiej sesji fotograficznej. Rozkładamy materiał czy arkusz papieru i przyozdabiamy go włóczkami. Kładziemy lub przyklejamy muszelki, kamyczki, trochę piasku. Następnie fotografujemy przystrojone wcześniej ryby na specjalnie przygotowanym przez dzieci podwodnym tle.

5. Zakończenie.

Uczestniczymy w balu z nowo powstałymi rybimi modelkami i modelami. Tańczymy w rytm szumu fal lub dowolnej morskiej piosenki.

1

Opis gatunków ryb bałtyckich

Ciernik (inaczej kołka lub kat) – mała rybka, długość ciała ciernika wynosi średnio 5 cm. Ma szary grzbiet i srebrne boki. Na grzbiecie nosi kolce (od 2 do 5), dodatkowo ma jeszcze dwa wysuwane kolce po bokach – potrafi je nastroszyć, gdy jest zaniepokojony. Z tego powodu bywa nazywany katem – może boleśnie pokłuć tego, kto próbuje go „upolować". Ciernik nie ma łusek. Możemy go spotkać blisko brzegu Bałtyku, ale znany jest też z jezior i rzek. Samiec jest troskliwym ojcem – pilnuje gniazda, w którym jest złożona ikra.

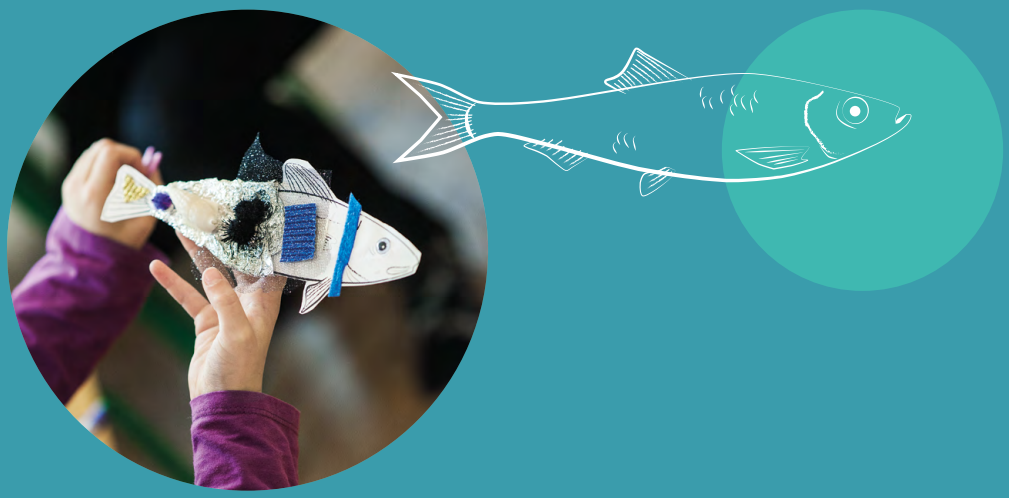
Dorsz (inaczej pomuchel) – ryba sporych rozmiarów, osiąga długość do 120 cm, a żyje nawet do 20 lat. Ma na ciele drobne plamki, na jego podbródku znajduje się charakterystyczny wąsik. Lubi pływać w wodach głębokich i dobrze natlenionych. Na nieszczęście dla dorsza poławia się go w ogromnych ilościach, dlatego ryba ta jest narażona na wyginięcie.

Skarp (inaczej turbot) – podobnie jak flądra jest rybą płaską. Jest większy od flądry, ale ma podobną budowę i podobne przystosowania. Nie występuje aż tak licznie jak flądra, która jest najpopularniejszą rybą płaską w Bałtyku. Ciało skarpia jest niemal koliste i – podobnie jak w przypadku flądry – szorstkie w dotyku.

Flądra (inaczej stornia) – płaska ryba, która potrafi się zagrzebywać w piasku i pływa tuż nad dnem. Dostosowuje swoje ubarwienie do kolorów otoczenia, w jakim się znajduje (kolor piasku, plamki na jej ciele to odzwierciedlenie kamieni). Jest drapieżna i aktywna głównie w nocy. Jej grzbiet jest w odcieniach szarości i brązu, a spód – biały. Ryba za młodu „kładzie się na bok", a jedno jej oko „wędruje" na wierzch ciała. Jest to najpopularniejsza ryba płaska w Bałtyku.

Śledź – ryba ławicowa delikatnej budowy. Ma srebrzystą, łatwo odpadającą łuskę. Śledź jest podobny do szprota, ale jest od niego większy. Ryby te łatwo od siebie odróżnić: u szprota brzuszek jest szorstki w dotyku, u śledzia – gładki (a to ze względu na specyficzne ułożenie łusek). Poza tym śledzie żyją znacznie dłużej niż szproty.

Wężynka – krewna pławikonika. Ma wydłużone, nitkowate ciało. Chwytny ogonek pozwala na przyklejenie się do podwodnych roślin, a wtedy ta mała rybka wygląda trochę jak nitka, trochę jak sprężynka. Trudno ją dostrzec. Szczególnie upodobała sobie zarośla trawy morskiej. Wężynka nie ma płetwy na ogonku i w ten sposób łatwo ją odróżnić od podobnej do niej igliczni.



2
Zagadki

Flądra
Muszę, dzieci, Was dziś ostrzec,
trudno zwykle jest ją dostrzec.
W dnie się sprytnie zagrzebuje,
tak przed wrogiem się maskuje.

Skarp
Skarb w Bałtyku? Jak to? Co to?
Nie diamenty i nie złoto.
Nie uwierzysz mi dziś chyba,
kiedy powiem, że to ryba!

Ciernik
Rybka bardzo popularna,
na zakąskę jednak marna,
kolce trzy na grzbiecie ma,
stroszy je, gdy bardzo zła…

Wężynka
Ma ogonek bardzo chwytny,
jej kamuflaż jakże sprytny!
Cudo takie w morzu naszym,
pławikonik jej krewniakiem!

Śledź
Jest bardzo znany w całym Bałtyku,
w sieciach rybackich masz go bez liku,
drobniutkie łuski, srebrzyste ciało,
w morzu ławicę tworzy niemałą.

Dorsz
Oto dumny król Bałtyku,
o uroczym tak wąsiku,
na podbródku wąsik ów,
szyk i klasa, brak mi słów…

2

Recyklingowa mozaika

Opracowanie
Noemi Etush

Wiek dzieci
4–6 lat

Słowa kluczowe
mozaika, recykling, środowisko, morświn, morze

Cele

- uświadomienie dzieciom problemu zanieczyszczenia środowiska
- zapoznanie dzieci z techniką zdobienia, jaką jest mozaika
- rozwijanie zdolności manualnych i kreatywności
- kształcenie umiejętności pracy w grupach

Materiały

- bajka o bałtyckich morświnach Patrycji Wojtkowiak-Skóry (📌 1)
- definicja mozaiki (📌 2)
- instrukcja wykonania mozaiki (📌 3)
- ilustracja przedstawiająca morświny (📎 1)
- gwizdek
- plastikowe butelki po napojach i różne opakowania pocięte na małe elementy
- folia aluminiowa
- zakrętki, guziki, muszelki, szklane mozaiki (opcjonalnie)
- taśma piankowa dwustronna, rzep samoprzylepny, klej
- karton formatu B3 (3–4 szt. w zależności od wielkości grupy), z kartonu wycinamy kształt ryby

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Czytamy dzieciom bajkę o morświnie (📌 1), równocześnie prezentując ilustrację ssaka (📎 1).

Pytamy o opisane w niej problemy, z którymi borykają się te zwierzęta. Zwracamy uwagę przede wszystkim na problem śmieci.
Pytamy dzieci o ich pomysły na lepsze wykorzystanie odpadków.

2. Zabawa ruchowa.

Dobieramy dzieci w dwa zespoły w stosunku 3/4 : 1/4. Większa grupa tworzy ławicę śledzi, mniej liczna to morświny.

Dzieci śpiewają piosenkę:

Śledzie, śledzie, płyńmy w morze

bo pan morświn złapać może,

tylko parska, tylko dmucha,

zaraz wciągnie nas do brzucha.

Następnie przez 5 gwizdnięć gwizdkiem morświny łapią śledzie i zaciągają do bazy (wyznaczonej ustawionymi krzesłami). Złowione śledzie nie biorą już udziału w grze. Te morświny, które nie złapią żadnego śledzia, same się stają śledziami. Gra trwa tak długo, aż jedna z grup straci swoich członków zespołu.

3. Pogadanka.

Rozmawiamy o tym, czym jest mozaika (✗ 2). Warto pokazać dzieciom przykłady pięknych mozaik (zdjęcia w różnych albumach, ilustracje, przykłady z internetu).

4. Tworzymy mozaiki.

Polecamy dzieciom, by usiadły przy stolikach, i rozdajemy materiały. Każdy zespół otrzymuje jeden duży kartonowy szablon. Dzieci, korzystając z dostępnych materiałów, przyklejają elementy do wspólnej pracy – tak tworzą swoje mozaiki. W przyklejaniu guzików, muszelek czy szklanych kwadracików pomocna jest taśma dwustronna lub samoprzylepny rzep (✗ 3).

5. Zakończenie.

Gdy mozaiki są już gotowe, proponujemy dzieciom, aby wspólnie przeszły do kolejnych stolików i usłyszały od innych, jak wykorzystali dostępne materiały, oraz zobaczyły, jak wyglądają ich prace.

1

O bałtyckich morświnach

Na imię mam Baltuś i jestem morświnem,
u progu lata na świat ten przybyłem.
Teraz jeszcze jestem niedużym cielakiem,
w przyszłości zaś będę okazałym ssakiem.
Zdziwiło Was pewnie, że jest ze mnie cielę?!
Cielę to dziecię morświna, moi przyjaciele!

Jedenaście miesięcy byłem w mamy brzuchu,
Mierzę metr bez mała, a Ty, drogi zuchu?
Mleko mamy pić będę prawie przez pół roku,
w tym czasie zostanę grzecznie u jej boku.
Dzięki mamie rosnę i jestem bezpieczny,
dla rozwoju ssaka – warunek konieczny!

Gdy nie będzie potrzebna już opieka mamy,
My, dzielne morświny, same radę damy.
W pojedynkę pływamy, sami polujemy,
oddech na powierzchni i… nura dajemy!
Po pyszne śledziki i te mniejsze szproty,
a później już tylko wodne harce, psoty.

Gdziekolwiek osiądziesz nad pięknym Bałtykiem,
czy jesteś dorosły, czy malutkim smykiem,
gdy dojrzysz nad wodą płetwę grzbietową,
czarną i trójkątną, małą wyjątkowo –
możesz mieć powód do wielkiej radości,
to morświn na pewno, nie miej wątpliwości!

U wybrzeży Danii ma kuzynka pływa,
jak wszystkie morświny niezwykle płochliwa.
Popatrz przez lornetkę, widzisz, jak nurkuje?!
Ponad lustro wody rzadko wyskakuje.
Niedawno obchodziła szóste urodziny,
jest już więc gotowa założyć rodzinę.

A oto mój dzielny i wspaniały tata,
ma półtora metra i sędziwe lata…
Liczy lat dwanaście, wygląda dostojnie,
no i jak to morświn pływa dość spokojnie.
50 metrów w głębię nurkować potrafi,
a nuż raptem kąsek smakowity trafi!

Raz groźną przygodę ten mój tatko przeżył,
gdybym nie widział, to bym nie uwierzył.
Strasznie się zaplątał w sznur rybackich sieci,
nie mógł się uwolnić…, och, mówię Wam, dzieci!

Szarpał się tak strasznie i zacięcie walczył,
myślałem, że tlenu i sił mu nie starczy.
I gdy z życiem żegnał się zrezygnowany,
pomogli mu ludzie, ku zdziwieniu mamy.
Nasi rybacy, mimo wielkiej fali,
życie na nowo mu podarowali.

W Bałtyku blisko setki par zaledwie nas pływa,
bo życie morświna niełatwe tu bywa.
Kiedyś liczne zastępy, było nam tak błogo,
dzisiaj nasze życie jest niestety trwogą!
Pod ochroną jesteśmy – no ale co z tego,
tu nie jest bezpiecznie, mój drogi kolego!

Są tu groźne sieci – co sami widzicie,
a jak szkodzi hałas – nawet nie sądzicie!
Motorówki, statki, łodzie i skutery,
te wszystkie dudnienia, łomoty i szmery,
to nas tak ogłusza, oślepia, zabija,
i nie ma poprawy, a czas mija, mija…!

Mój – morświna – pomnik w Gdyni się znajduje,
co dzień tłum ciekawskich mu się przypatruje.
W Tobie i w Twych bliskich nadzieja jest cała,
mówcie o nas wszystkim, by Polska nas znała.
Zadbajcie o morze ze wszystkich swych sił,
by Bałtyk bezpiecznym domem dla nas był!

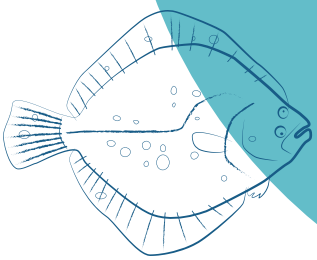
Patrycja
Wojtkowiak-Skóra

2

Definicja

Mozaika – dekoracja w postaci wzoru (ornamentu) lub obrazu wykonana z drobnych elementów, z różnych materiałów i o bardzo różnych kolorach. Tradycyjnie do produkcji mozaiki używało się kamieni, kawałków szkła lub ceramiki, które wklejano w podłoże, czyli umieszczano je na niezwiązanej zaprawie (cementowej, wapiennej) lub w żywicy. Mozaiki traktuje się jak dzieła sztuki, zalicza się je do malarstwa monumentalnego, a ze względu na ich trwałość najczęściej były wykorzystywane jako element dekoracyjny w architekturze. Chętnie stosowano ją także do zdobienia drobniejszych artystycznych przedmiotów.

Na podstawie *Słownika terminologicznego sztuk pięknych*, pod red. Krystyny Kubalskiej-Sulkiewicz, Warszawa 2007.



3

Instrukcja wykonania mozaiki

1. Przygotowanie projektu mozaiki, czyli co ma przedstawiać.
2. Przerysowanie projektu na podstawę.
3. Przygotowanie elementów, z których jest tworzona mozaika.
4. Przyklejenie wybranych elementów – należy pamiętać o dopasowywaniu kształtów i kolorów.

3

EKOlogiczny dom na plaży

Opracowanie
Monika Górska

Wiek dzieci
5–6 lat

Słowa kluczowe
budowanie, konstruowanie, ekologia, zrównoważony rozwój, naturalne materiały budowlane

Cele

- rozwijanie myślenia konstrukcyjnego
- rozwijanie wrażliwości na przyrodę
- zapoznanie dzieci z technikami budownictwa naturalnego (domy blisko wody, domy z materiałów naturalnych, takich jak glina, słoma czy drewno)
- rozwijanie myślenia na osi człowiek – środowisko

Materiały

- tekst bajki o Flądrze (1)
- zdjęcia (opcjonalnie, możemy ich użyć podczas opowiadania bajki): wydmy nadmorskie, plaża, pchła morska, krab wełnistoszczypcy, tasza (zając morski), flądra, dom z gliny, beczka, dom z drewna, budowle z piasku na plaży
- pianka do budowania makiet
- glina samoutwardzalna czerwona
- morski piasek, słoma, liście, kora drzew, muszelki
- kuwetki wykonane z kartonu bądź plastiku (format A3 lub większy)
- rolki po papierze toaletowym (liczba zależna od liczebności grupy)
- malutkie doniczki do sadzonek
- materiały do mocowania/łączenia: druciki w materiałowej osłonie, które są łatwe do skręcania; rzep samoprzylepny
- latarka, kawałek czerwonego materiału do owinięcia latarki
- grzechotka

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Opowiadamy dzieciom o tym, co będziemy robić na dzisiejszych zajęciach: „Architekci stosują wiele ekologicznych rozwiązań w swoich projektach. Podczas zajęć poznamy naturalne materiały budowlane. Dowiemy się, jak łączyć potrzeby natury i człowieka. Bajkowa opowieść przeniesie nas w świat ciekawych rozwiązań. Wspólnie wykonamy też modele ekologicznych domów".

2. Ćwiczenie integracyjne z elementami dramy.

„Spójrzmy na siebie. Kogo widzicie? Spójrzcie raz jeszcze. Każdy z nas staje się teraz krabem. Zacznijmy się poruszać jak kraby. Czy wiecie, że gdy krab idzie do przodu, to idzie bokiem?" Dzieci zaczynają chodzić bokiem jak kraby.

Po chwili prosimy, by dzieci dobrały się w pary i trzymając się za ręce, zbudowały ze swoich ciał domy. To mogą być domy na plaży, domy na drzewie, domy pod ziemią, domy pod wodą, dom w chmurach.

Następnie dobieramy dzieci do dwóch grup: w pierwszej dzieci znów stają się krabami, w drugiej – są domami. „Zamieszkajcie w swoich domach". Dzieci-kraby wchodzą do domów stworzonych przez dzieci-domy. Teraz używamy grzechotki. „Ahoj, Załogo Krabów! Coś widać na horyzoncie, tam daleko! Spójrzcie przez lunety". Rozdajemy dzieciom lunety, czyli rolki po papierze toaletowym. „Każdy z Was widzi inny punkt. Ja widzę piaszczystą czerwoną ziemię i jaskinię, w której pali się światło. To chyba ognisko. A co wy widzicie?" Najlepiej pytać konkretne dziecko, z imienia. Dzieci opisują to, co widzą, co sobie wyobrażają. „Podejdźmy teraz do ogniska".

3. Bajka.

Siadamy kołem przy ognisku, czyli latarce odwróconej do góry światłem i owiniętej czerwonym materiałem. Prowadzący czyta bajkę (✓ 1), wcześniej informuje dzieci: „Będziemy tu w tej jaskini rozmawiać o różnych domach. Posłuchajcie... To bajka o tym, jak Flądra szukała domu".

Potem omawiamy z dziećmi, kogo spotkała Flądra i czego się nauczyła.

4. Projektujemy krajobrazy i domy.

Przed zajęciami prowadzący powinien przygotować fragmenty pianki pocięte w trójkąty, kwadraty, prostokąty i koła, aby dzieci mogły je łatwo ze sobą skleić. Rzep samoprzylepny należy umieścić w rogach figur geometrycznych.

Tworzymy z dziećmi kilkuosobowe zespoły, w których wspólnie budują wymyślone krainy. Warto zabezpieczyć miejsce pracy, wykorzystać niskie kuwety bądź kartoniki, które będą przeznaczone na budowle. Nasze krajobrazy tworzymy z nadmorskiego piachu, liści, patyków, muszelek, doniczek.

Z przygotowanej pianki z rzepem samoprzylepnym budujemy makiety wymarzonych domków. Po postawieniu domków z pianki na kartonowych podstawkach stawiamy domy z gliny i słomy, z drewnianych elementów, a także budujemy domy blisko wody, na plaży.

5. Prezentacja.

Prosimy, by każdy zespół opisał swoją krainę i postawione tam domki. Pytamy o to, jakie cechy mają te domki, z czego są zbudowane i jaki mogą mieć wpływ na otoczenie i swoich mieszkańców. Prowadzący podsumowuje wszystkie wypowiedzi. Odwołuje się do bajki i działań dzieci, by przypomnieć, jak różnie budujemy i jak różne mamy potrzeby. Inaczej przecież żyje pchełka morska Skoczuś, inaczej Krab Wełniak, inaczej Tasza – zając morski. A jednak wszyscy dbali o wodę i naturę.

6. Zakończenie.

Stajemy kołem i chwytamy się za ręce. Dziękujemy sobie wzajemnie między innymi za to spotkanie i podróż w poszukiwaniu różnych domów. Następnie podbiegamy do środka kręgu i podnosząc ręce do góry, wznosimy okrzyk: **Domy na plaży!**

1

Bajka o Flądrze

Za siedmioma wydmami w pewnym morzu żyła ciekawska Flądra. Ponieważ była wyjątkowo ciekawa świata, postanowiła wyruszyć w wielką podróż. Myślała sobie:
– Morze już znam. Znam też domki moich przyjaciół – Ryb. Teraz chcę poznać nowe krainy.
Na początku swej podróży Flądra spotkała dziwne zwierzę...
– Ahoj, kim jesteś?
– Jestem Morską Pchełką, mam na imię Skoczuś.
– A co tam, Skoczusiu, robisz?
– Buduję domek z gliny i ze słomy.
– Czy taki domek jest wygodny? Wydaje mi się dziwny...
– To jest domek, w którym zawsze jest przytulnie. Mogę tu znaleźć kącik, aby się ochłodzić w gorące dni. A mroźną zimą się ogrzać.
– Wspaniale! Ale dlaczego budujesz go z gliny i ze słomy?
– Ponieważ słoma i glina zatrzymują w moim domku ciepło, gdy go potrzebuję.
– Morska Pchełko Skoczusiu, masz piękny dom! A teraz cię pożegnam, bo płynę dalej.
W innej krainie Flądra spotkała Kraba, który zawzięcie coś budował.
– Ahoj, kto ty jesteś? – zapytała ciekawska Flądra.
– Krab Wełniak.
– A co tam robisz?
– Domek buduję.
– Jaki to będzie domek?
– To domek specjalny, z drzewa księżycowego.
– Drzewo księżycowe? Spadło z księżyca?
– Nie... – zamachał Krab szczypcami. – To jest drzewo zebrane wtedy, kiedy cały księżyc świeci. Wówczas z drzew uciekają wszystkie robaki, dlatego takie drzewa świetnie się nadają do budowania domów.
Flądra zrobiła wielkie oczy:
– Ekstra! Krabie Wełniaku, muszę już płynąć dalej. Do widzenia, Krabie.
Flądra dopłynęła do plaży. Tam spotkała Taszę – morskiego zająca, taką rybę. Tasza mieszkała w beczce z wodą.
– Ahoj! Czy to twój domek, Taszo?
– Tak, taki sobie znalazłam. Spójrz, jaki duży. Tylko czasem tu zimno.
– Więc dlaczego tu mieszkasz?
– Bo tu się dobrze czuję! Tu znalazłam swoje miejsce!
Flądra uśmiechnęła się i powiedziała:
– Domki, tyle różnych domków. Wszędzie mi było dobrze, ale w moim domku czuję się najlepiej.
I popłynęła do morza, do domu, nasza ciekawska Flądra.

4

3 x P, czyli projektant, pomysł i prototyp

Opracowanie
Noemi Etush

Wiek dzieci
5–6 lat

Słowa kluczowe
projektowanie, przedmioty, pomysł, prototyp

Cele

- uwrażliwienie dzieci na proces powstawania przedmiotów, uświadomienie im, że rzeczy nie biorą się z niczego
- poznanie, czym jest projektowanie i jakie zawody łączą się z tą czynnością
- rozwijanie wyobraźni przestrzennej i kreatywności
- rozwijanie pracy zespołowej

Materiały

- glosariusz (✓ 1) pomocny w przygotowaniu się do zajęć
- karty z prostymi ilustracjami przedmiotów znajdujących się w przedszkolu (do samodzielnego przygotowania)
- plastelina
- muszelki, kamyki, patyki z plaży
- sztywne podkładki, np. płytki MDF lub podkładki od ramek o wymiarach 35 x 35 cm
- cekiny, guziki, wstążki
- słomki, wykałaczki
- papiery samoprzylepne
- skrawki materiałów, filc
- do mocowania: klej, taśma piankowa dwustronna
- piłka

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Łączymy dzieci w kilkuosobowe zespoły. Każdemu zespołowi rozdajemy karteczki z rysunkami przedmiotów znajdujących się w przedszkolu (np. krzesło, szafa, stół, lampa, umywalka). Następnie prosimy dzieci, by nie informowały innych grup o tym, które przedmioty wylosowały, ponieważ zadaniem każdego zespołu jest przedstawienie swojego przedmiotu na zasadzie ruchowej gry w kalambury.

2. Rozmowa.

Siadamy z dziećmi kołem i pytamy o wrażenia z zabawy.
Dyskutujemy o tym, czym jest projektowanie (📌 1). Prowadzący zadaje pytania:

- Na czym polega projektowanie mebli? Czy chcielibyście sami zaprojektować jakiś przedmiot, który znajdzie się w przedszkolu?
- Kim jest projektant? Na czym polega jego praca? Czym jest prototyp?
- Czym się zajmuje architekt, a czym grafik?

Pytania łączymy z rozmową na temat przestrzeni, w której przebywają dzieci. Zadajemy kolejne pytania:

- Co lubicie w swoim przedszkolu?
- Czy macie swoje ulubione miejsce? Dlaczego to miejsce jest dla was ważne?
- Jaka jest wasza ulubiona zabawka? Kto mógł ją zaprojektować?

3. Projektujemy – praca w zespołach.

Prosimy dzieci, by usiadły przy stolikach, na których kładziemy sztywne podkładki. Pozostałe materiały niech będą dostępne na osobnym stole. Dzieci mogą podchodzić i wybierać interesujące je przedmioty.
Tłumaczymy dzieciom, że podkładka jest jak podłoga w sali przedszkolnej, którą mogą zaaranżować na swój sposób, tak by była to przestrzeń idealna w ich oczach. Dzieci pracują w kilkuosobowych zespołach. Mogą wykorzystać plastelinę do projektowania mebli, używać materiałów tekstylnych, muszelek, guzików, słomek czy patyków do tworzenia siedzisk, oświetlenia lub zabawek.
Po skończonym projektowaniu proponujemy dzieciom, aby wspólnie przeszły do kolejnych stolików i usłyszały od innych, co zaprojektowali, oraz zobaczyły, jak wygląda sala przedszkolna według ich projektu.

4. Podsumowanie.

Stajemy z dziećmi kołem, rzucamy piłkę do wybranego dziecka, zadając różne pytania:

- Kto to jest projektant?
- Czym jest projekt?
- Co w tej sali zostało zaprojektowane?
- Czym zajmuje się architekt?
- Jakie jest twoje ulubione miejsce w przedszkolu?

1

Glosariusz

Pomysł – inaczej wynalazek, myśl, rozwiązanie. Możemy mieć pomysł na samochód, który jeździ dzięki energii słonecznej, czy na lody o smaku marchewkowym.

Projekt – pierwszy krok do realizacji pomysłu. Projekt może być rysunkiem lub opisem. Do projektu możemy dodać instrukcję wykonania wymyślonego przedmiotu.

Projektowanie – wymyślanie, rozwiązywanie problemów, układanie planu. Projektując, przenosimy swoje pomysły na papier lub do programu komputerowego, co jest pierwszym krokiem do wykonania wymyślonego przedmiotu.

Projektant – osoba zajmująca się projektowaniem. Wymyśla i decyduje, jak rzeczy mają wyglądać, z czego mają być zrobione i jak działać. Projektanta można też nazwać dizajnerem. W Muzeum Miasta Gdyni można zwiedzać wystawy, na których prezentujemy prace słynnych polskich projektantów.

Prototyp – wizualne zaprezentowanie pomysłu i pierwsza wersja przedmiotu. Dzięki prototypom możemy sprawdzić, czy nasz przedmiot działa i czy podoba się innym osobom.

Dizajn / design / wzornictwo – może mieć kilka wyjaśnień. To słowo używane w języku angielskim, teraz coraz bardziej popularne w Polsce. Dizajn łączy w sobie projektowanie przedmiotów, ich wygląd i funkcję. Na przykład projektując lampę myślimy nie tylko o tym, żeby dawała światło, ale też jaki będzie mieć kolor, z czego będzie wykonana i kto ją może kupić.

Architekt – osoba zajmująca się projektowaniem budowli, na przykład przedszkola, muzeum, wieżowca z biurami.

Grafik – artysta, rysownik, ilustrator zajmujący się tworzeniem grafik, czyli takich rysunków, które można powielać.

5

Wodne stwory

Opracowanie

Patrycja Wojtkowiak-Skóra

Wiek dzieci

4–6 lat

Słowa kluczowe

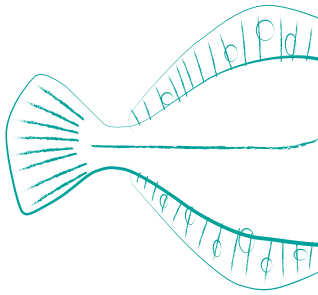
morze, ocean, różnorodność form życia, przystosowanie do życia w wodzie, adaptacja, projekt, projektowanie, przedstawienie

Cele

- rozbudzenie ciekawości przyrodniczej
- poznanie zwierząt o wyjątkowych nazwach i budowie
- aktywizacja dzieci i włączenie w proces tworzenia
- rozwijanie umiejętności posługiwania się technikami plastycznymi oraz umiejętne operowanie narzędziami i materiałami
- budowanie poczucia odpowiedzialności i satysfakcji z wykonanej pracy
- ćwiczenie pamięci (wizerunki i nazwy gatunków organizmów)
- rozwijanie wyobraźni dziecięcej i zdolności kreatywnego myślenia

Materiały

- karta z zadaniem (zwierzęta i skojarzenia) (📎 1)
- ciekawostki na temat rybich „stworów” (📌 1)
- styropianowe kule i stożki, różnej wielkości
- cienkie druciki ozdobne
- kawałki materiałów tekstylnych o różnej fakturze
- kolorowy papier i karbowana tektura
- folia aluminiowa
- brokatowy klej
- kredki i flamastry
- materiały do mocowania: rzep samoprzylepny, taśma dwustronna piankowa, klej
- wykałaczki lub patyczki szaszłykowe do łączenia kilku styropianowych elementów
- nożyczki



Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Witamy się, siadamy na dywanie i zapraszamy dzieci do fascynującego podwodnego świata.

Rozmawiamy o zwierzęcych mieszkańcach mórz. Dzieci wymieniają przykładowe organizmy zamieszkujące wody. Prowadzący zwraca uwagę, że oprócz tych popularnych organizmów, w morzach i oceanach mieszkają także organizmy o ciekawym wyglądzie (o ciekawych przystosowaniach) lub takie, które się bardzo śmiesznie i dziwnie nazywają, czy takie, które wyjątkowo pachną. Warto w tym momencie podać przykład ryby stynki, która pachnie świeżym ogórkiem. Można wcześniej przygotować plastry ogórka, dziecku-ochotnikowi zawiązać oczy i zapytać, czy rozpoznaje ten zapach.

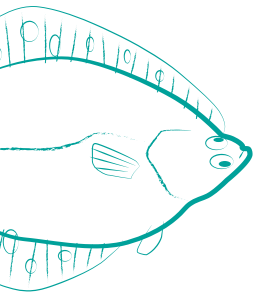
2. Poznajemy zwierzęta.

Wręczamy dzieciom kartę z zadaniem (📎 1). Pytamy dzieci o ich skojarzenia i wspólnie łączymy wodnego „stwora" z odpowiednim skojarzeniem: najeżka – igła, nawęd – wędka, ryba piła – piła, rekin chochlik – dziób, pławikonik australijski – konik szachowy.

Omawiamy krótko ciekawostki dotyczące wspomnianych zwierząt (📌 1).

3. Projektujemy wodne stwory.

Zapraszamy dzieci do dalszej części zabawy – do stworzenia własnego stwora morskiego. Zachęcamy, by dziecko nadało mu nazwę i przypisało cechy. Tworzymy „stwory" z przygotowanych materiałów.



4. Przedstawienie i zakończenie.

Kiedy „stwory" są gotowe, urządzamy przedstawienie o tym, jak wszystkie zwierzęta spotkały się w oceanie, lub proponujemy dzieciom, by opowiedziały o swoich pracach. Możemy je zachęcić do opowiadania, przyjmując następującą formułę: „Zaraz coś pokażę Wam, spójrzcie, jakie IGŁY/ZĘBY/OGON mam".

1

Ciekawostki

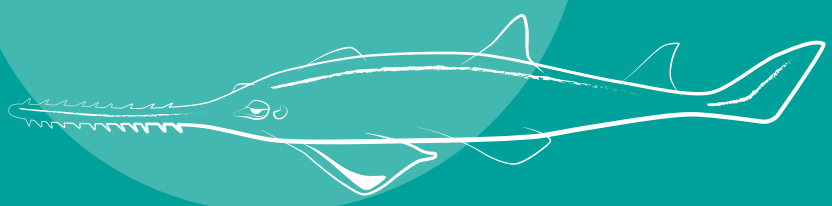
Najeżka – jej różne gatunki występują w ciepłych i tropikalnych wodach oceanów Atlantyckiego, Indyjskiego, Spokojnego. Żyje blisko dna, w płytkich wodach przybrzeżnych, czasem w niewielkich stadkach. Dzięki temu, że potrafi szybko wypełnić wnętrze swojego ciała wodą, mocno nadyma się, aż nabiera kształt kuli. Wtedy jej kolce się najeżają, co skutecznie ochrania ją przed napastnikiem. Obserwowano także, że młode najeżki w momencie zagrożenia zbijają się ciasno w rodzaj kłębka, udając dużą iglastą rybę.

Nawęd (żabnica nawęd) – wyróżniamy kilka gatunków tej ryby. Nawęd występuje w wodach północnego Atlantyku, w Morzu Śródziemnym, u wybrzeży Ameryki Północnej. Żyje na głębokości nawet do kilku tysięcy metrów! Kształtem przypomina olbrzymią żabią kijankę. Ma na głowie narząd zwany wabikiem, którym może intensywnie poruszać – wabić. Kiedy tylko podpłynie mała rybka, nawęd otwiera swe szczęki i zjada ofiarę. Dolną szczękę ma wysuniętą, uzębioną, z licznymi fałdami i wyrostkami.

Ryba piła – podobnie jak w wypadku najeżki różne gatunki ryby piły zamieszkują wody wszystkich oceanów. Ryba ta lubi wody płytkie, pływa blisko dna. Prowadzi nocny tryb życia. Ciało ma mocno spłaszczone z charakterystyczną „piłą", dzięki której potrafi wykryć ruchy w otoczeniu, odszukać skorupiaki w dnie, ogłuszyć, a nawet pociąć swoją ofiarę.

Rekin chochlik – rekinokształtna ryba występująca w głębokich wodach oceanów Atlantyckiego, Indyjskiego i Spokojnego. Dorosłe rekiny osiągają długość ponad dwóch metrów. Żywią się między innymi rybami, ośmiornicami i skorupiakami, które łowią przy dnie. Przez skórę rekina chochlika prześwitują naczynia krwionośne, dlatego też jego ciało przyjmuje jasną, szaroróżową barwę. Jego głowa jest bardzo charakterystyczna – ma wyrostek przypominający spłaszczony dziób.

Pławikonik australijski – zamieszkuje południowe i zachodnie wybrzeża Australii. Wyglądem przypomina wodorosty, dzięki czemu doskonale się maskuje. Podobieństwo do otoczenia pomaga mu przetrwać w środowisku pełnym zagrożeń. W odróżnieniu od innych koników morskich pławikonik australijski ma niechwytny ogon. Samica pławikonika składa do torby lęgowej samca do 250 ziarenek ikry. Samiec inkubuje je przez około 6 tygodni, następnie młode uwalniają się i prowadzą samodzielne życie. Krewniaczkami pławikonika australijskiego są iglicznie i wężynki, które to rybki zamieszkują wody naszej Zatoki.



6

Pleciemy trzy po trzy - rybackie sieci

Opracowanie
Monika Górska

Wiek dzieci
5–6 lat

Słowa kluczowe
tkanie, książka sensoryczna, rybak, rzemiosło – sztuka codziennego życia, fauna i flora bałtyckich głębin

Cele

- zwrócenie uwagi na potrzebę wzmacniania społecznej odpowiedzialności za życie blisko morza
- rozwijanie zdolności manualnych i kreatywności
- aktywizacja najmłodszych poprzez sztukę

Materiały

- tekst bajki o Rybaku (1)
- ilustracje zwierząt żyjących w Bałtyku: flądra, skarp, dorsz, śledź, ciernik i wężynka (1)
- książki sensoryczne (opis i zdjęcia na stronie 28)
- fauna i flora znad morza, m.in. muszle, glony
- paski kolorowego filcu i tkanin, kolorowe włóczki i tasiemki
- sieć rybacka
- lina o długości 6 m, przecięta na dwie części
- materiały do mocowania: rzep samoprzylepny, taśma dwustronna piankowa
- rolki po papierze toaletowym
- poduszki lub koce
- grzechotka
- latarka, kawałek czerwonego materiału do owinięcia latarki

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Opowiadamy dzieciom o temacie zajęć.

„Wyplatanie sieci to jedna z najstarszych ludzkich umiejętności. Podczas zajęć sprawdzimy, na czym polega ta umiejętność i co może się zaplątać w sieć rybacką. Wysłuchamy bajkową opowieść, która przeniesie nas nad Morze Bałtyckie. W drugiej części zajęć będziemy używać różnych materiałów, by stworzyć wspólną sieć pełną skarbów”.

2. Ćwiczenie integracyjne z elementami dramy.

„Spójrzmy na siebie. Kogo widzicie? Spójrzcie raz jeszcze. Dzieje się rzecz niezwykła. Oto każdy z nas się zmienia jak aktor na scenie lub w filmie. Stajemy się krabami. Zacznijmy się poruszać jak kraby. Czy wiecie, że gdy krab idzie do przodu, to idzie bokiem?" Dzieci zaczynają chodzić bokiem jak kraby. „A teraz, gdy kogoś mijacie, przywitajcie się po krabowemu". Wszyscy witamy się ze sobą, podajemy sobie dłonie, spoglądamy przy tym w oczy.

„Spójrzcie, to jest morze, a my jesteśmy jak rybacy na morzu. Szukajmy ryb". Teraz używamy grzechotki. „Tam nadpłynęła tratwa! Spójrzcie. Popłyńmy wszyscy tratwą (z poduszek lub kocy)! Chodźcie na tratwę! Teraz płyniemy jak prawdziwi rybacy! Kto z was wie, kim jest rybak?" Dzieci odpowiadają, ale wciąż udają, że są na tratwie, część udaje, że wpada do wody. Prosimy, by wciągnęły się z powrotem na tratwę.

„Rybak dba o ryby w morzu, zna morskie życie, sztormy, wichry, piasek złoty. Ahoj! Załogo! Widzę coś daleko! I to nie jest złoty piasek. Spójrzcie przez lunety". Rozdajemy dzieciom lunety, czyli rolki po papierze toaletowym. „Widzę piaszczystą czerwoną ziemię i jaskinię, w której pali się światło. To chyba ognisko. A co wy widzicie na horyzoncie?" Najlepiej pytać konkretne dziecko, z imienia. Dzieci opisują to, co widzą, co sobie wyobrażają. „Podejdźmy teraz do ogniska i wejdźmy do jaskini".

3. Bajka.

Siadamy kołem przy ognisku, czyli latarce odwróconej do góry światłem i owiniętej czerwonym materiałem. Prowadzący opowiada bajkę (📌 1, 📎 1), wcześniej informuje dzieci: „Ta jaskinia to dobre miejsce na bajkę. Posłuchajcie... To bajka o tym, dlaczego Pan Rybak miał dziurawe sieci".

4. Pleciemy trzy po trzy – tworzymy asamblaż.

Asamblaż to praca złożona z różnego rodzaju przedmiotów: codziennego użytku, fragmentów materiałów, elementów przyrody. Jest to dzieło otwarte. Może mieć postać jednego obiektu powstałego z połączenia innych lub stanowić rodzaj zbioru, kolekcji przedmiotów. Jest przestrzennym kolażem stworzonym z różnych materiałów i wszelkich zestawień.

a. Ćwiczenie ruchowe wyjaśniające dzieciom, na czym polega plecenie.

Rozkładamy sieć rybacką na podłodze oraz dwa kawałki liny. Stajemy kręgiem. Prowadzący bierze linę i tworzy pierwszy splot liny z siecią rybacką, licząc do trzech przy ruchach dłoni: wkłada linę w jedno z oczek sieci przy jej brzegu i przeciąga linę – raz górą nad siecią, raz dołem pod siecią, wzdłuż brzegu sieci. Prowadzący ponownie pokazuje dzieciom sposób plecenia, następnie podaje linę dziecku stojącemu po prawej stronie. Dziecko to naśladuje pokazane wcześniej ruchy. Teraz należy powtórzyć wszystkie czynności z drugą liną i puścić ją w lewą stronę. W ten sposób dzieci będą plotły z obydwóch kierunków jednocześnie. Gdy liny się spotkają ze sobą, należy je związać. Gotową sieć odkładamy na ziemię.

b. Książka o morzu.

Podchodzimy do stolików. Są na nich rozłożone książki sensoryczne.

Książka sensoryczna jest stworzona z kilku kawałków różnych materiałów zszytych na środku. Nie jest ważna liczba stron w książkach, ale to, by materiały (tkaniny, papier, karbowana tektura, filc) wywoływały różne wrażenia sensoryczne: były sztywne, miękkie, włochate itp. Tkaniny można wszywać pod różnymi kątami i tym samym łamać zasady standardowo wyglądającej książki. Każdą stronę książki nacinamy w kilku miejscach w równoległe poziome linie szerokości kilku centymetrów. Nacięcia powinny być wykonane tak, aby dawać możliwość wplecenia czegoś w każdą stronę.

Przykładowe książki sensoryczne

Każde dziecko siada przy stoliku przed pustą książką. Zapytajmy dzieci o to, co widzą. Niech się zacznie mała burza mózgów. Następnie prosimy, by każde stworzyło własną opowieść o Panu Rybaku i Flądrze, o pleceniu i sieci rybackiej, o morzu. „Teraz niech każdy z was stworzy swoją książkę o morzu. Możecie w tę książkę wplatać kolorowe materiały, suszone rośliny, muszle, kamyczki – co tylko chcecie".

W przyklejaniu kamyków czy muszelek pomocna jest taśma dwustronna lub samoprzylepny rzep.

5. Zakończenie.

Stajemy kołem i chwytamy się za ręce. Dziękujemy sobie za wspólne plecenie sieci, za pracę nad tworzeniem książek. Następnie podbiegamy do środka kręgu i podnosząc ręce do góry, wznosimy okrzyk: **AHOJ, przygodo!**

1

Bajka o Rybaku

Za siedmioma morzami, za siedmioma górami, wśród niebieskich wód leżała maleńka wyspa. Była koloru czerwonego i pięknie mieniła się w słońcu. Na tej maleńkiej wysepce mieszkał Pan Rybak z rodziną. Miał łódkę, która zawsze płynęła w tę stronę, gdzie było wiele ryb. Miał także magiczną sieć, dzięki której cieszył się bogatymi połowami. Pewnego dnia Rybak wypłynął w morze i zarzucił sieć. (Używamy przy tym sieci rybackiej i ilustracji przedstawiających ryby – 1). Ale cóż to?! Sieć okazała się dziurawa i wypłynęła z niej Flądra. Rybak zobaczył w wodzie Flądrę i zawołał:

– Flądro, wracaj do mnie!

– Tym razem mnie nie złapiesz. Posłuchaj! Od teraz twoje sieci będą dziurawe, bo łowisz zbyt dużo ryb! – Flądra pokazała mu dziurę w magicznej sieci rybackiej. – Zmień się, Rybaku! Zacznij łowić tylko tyle ryb, ile potrzebujesz, a wówczas wrócę i załatam sieć.

Rybak – zdziwiony, że Flądra do niego przemówiła – usłuchał jej. Odtąd kiedy wypływał w morze, łowił już mniej ryb. Ale wciąż dziurawa sieć sprawiała mu wiele kłopotów, a sam nie mógł jej załatać. Próbował, bez skutku. Pewnego razu gdy wypłynął w morze na połów, podpłynęła do niego Flądra:

– Witaj, Rybaku! Widzę, że łowisz mniej ryb. Czy już wiesz, ilu ryb potrzebujesz do życia?

– Tak! Przepraszam Cię, Flądro, że łowiłem za wiele ryb!

– Rybaku, zawsze pamiętaj, aby dbać o morze i ryby, które w nim żyją.

Flądra – tak jak obiecała – naprawiła magiczną sieć.

7

Skarby znad morza: kreatywny kolaż

Opracowanie
Noemi Etush

Wiek dzieci
4–6 lat

Słowa kluczowe
recykling, morze, środowisko, śmieci

Cele

- kształcenie umiejętności pracy w zespole
- rozwijanie zdolności manualnych
- zapoznanie dzieci z techniką kolażu

Materiały

- plastikowe butelki po napojach i różne opakowania pocięte na małe elementy
- folia aluminiowa
- plastikowe zakrętki, kamyki, muszelki, guziki
- skrawki materiałów tekstylnych
- patyki, kora z drzew
- klej w płynie, taśma piankowa dwustronna, rzep samoprzylepny
- kartony formatu A3 (zależnie od liczebności grupy)

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie i zabawa z wykorzystaniem różnych materiałów.

Na podłodze rozkładamy przygotowane materiały. Prosimy dzieci, by je obejrzały i podzieliły według kolorów, kształtów czy innych właściwości, które uznają za interesujące.

Proponujemy dzieciom wybranie materiałów, które najbardziej – ich zdaniem – wiążą się z morzem. Prosimy o uzasadnienie, dlaczego wybrały właśnie ten, a nie inny („bo jest niebieski", „bo faluje", „bo szumi", „bo został znaleziony w morzu"). Sprawdzamy, które materiały nie zostały wybrane, i tłumaczymy dzieciom, że często można je znaleźć w morzu czy na brzegu (np. opakowania, plastikowe butelki). Zadanie to staje się okazją do rozmowy o tym, jak ważne jest dbanie o środowisko.

2. Poznajemy technikę kolażu.

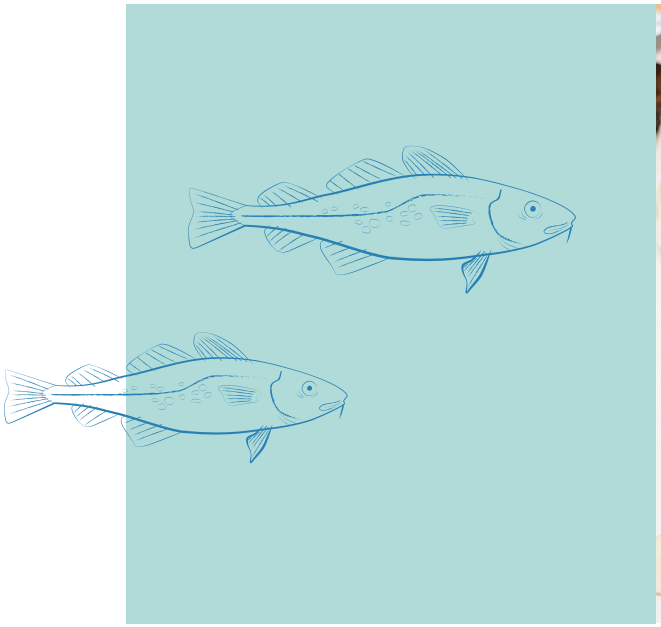
Pokazujemy, że różne materiały można ze sobą łączyć i tworzyć kreatywne prace. W trzyosobowych zespołach dzieci wykonują kolaże o tematyce związanej z morzem (na jednym kartonie formatu A3). Kładziemy nacisk na wykorzystanie różnych materiałów. W przyklejaniu guzików, zakrętek czy muszelek pomocna jest piankowa taśma dwustronna lub samoprzylepny rzep.

3. Prezentacja.

Po wykonaniu kolaży proponujemy dzieciom, aby wspólnie przeszły do kolejnych stolików i usłyszały od innych, jak wykorzystali dostępne materiały, oraz zobaczyły ich prace.

4. Zakończenie.

Wspólnie z dziećmi aranżujemy galerię sztuki w przestrzeni przedszkola, w której zostaną wystawione ich kolaże.



8

Projektowanie z morskich odpadków

Opracowanie
Monika Górska

Wiek dzieci
5–6 lat

Słowa kluczowe
projektowanie, projektant, kostium, sensoryczne poznawanie świata

Cele

- rozwijanie umiejętności myślenia abstrakcyjnego, twórczego, projektowego
- rozwijanie zdolności manualnych i kreatywności
- zapoznanie dzieci ze znaczeniem słowa „projektant”

Materiały

- tekst bajki o Flądrze (✗ 1)
- suszona fauna i flora znad morza, muszle, kamyki
- paski kolorowego filcu, kolorowe włóczki i tasiemki
- cienkie dekoracyjne druciki
- geowłóknina – pocięta na prostokąty o wymiarach 80 cm x 40 cm, z wyciętym otworem na głowę na środku oraz z równoległymi nacięciami na całej szerokości; w razie trudności z dostępem materiału można wykorzystać bawełniane koszulki w dziecięcych rozmiarach
- materiały do mocowania: rzep samoprzylepny, taśma dwustronna piankowa
- opaski na oczy
- latarka, kawałek czerwonego materiału do owinięcia latarki
- elastyczne szarfy lub związane pojedynczo paski elastycznego materiału

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Wprowadzamy dzieci w temat zajęć: „Podczas warsztatów dowiecie się, kim jest projektant i na czym polega jego praca. Wysłuchacie też bajki – opowieść ta przeniesie nas w świat flory i fauny Morza Bałtyckiego. Każdy z was stanie się projektantem i wykona własny kostium”.

2. Ćwiczenie integracyjne z elementami dramy.

Proponujemy dzieciom, by chodziły po pokoju, każde w swoim tempie. „A teraz przywitajcie się ze sobą, gdy kogoś mijacie. Pamiętajcie, by patrzeć sobie w oczy, gdy podajecie sobie ręce. Mówcie: cześć, ahoj, witaj. A teraz wyobraźcie sobie, że jesteśmy na tratwie. Cały ten pokój jest tratwą. A tratwa potrzebuje równowagi, aby nie zatonąć, dlatego z każdej strony musi nas być po równo. Ahoj! Załogo! Tam daleko widzę jakieś światło. To chyba ognisko. Podejdźmy do ogniska".

3. Bajka.

Siadamy kołem przy ognisku, czyli latarce odwróconej do góry światłem i owiniętej materiałem. Prowadzący opowiada bajkę (✗ 1). „Usiądźmy przy ognisku, wysuszmy nasze ubrania i posłuchajmy bajki o tym, jak Flądra wyszła na spacer po plaży w specjalnym ubraniu".

4. Projektowanie.

Dzieci siadają przy stolikach. Na środku każdego stolika są przygotowane skrawki materiałów do plecenia/ozdabiania, suszona fauna/flora znad morza, opaski na oczy. Na oparciu krzesła jest rozwieszona tunika z geowłókniny. Dzieci zakrywają oczy (opaska) i – poprzez dotyk – wybierają materiały do kostiumów. Prowadzący zadaje pytania o wrażenia zmysłowe dzieci dotykających dane przedmioty:

- Czy to daje ciepło?
- Czy to jest śliskie?
- Czy jest puszyste?
- Czy może ochronić cię przed deszczem?
- Czy możesz to rozciągnąć?

Dzieci wybierają dla siebie materiały i odkładają je na bok. Po chwili zdejmują z oczu opaski i zaczynają wplatać swoje materiały (tkaniny, trawy morskie itp.) w tuniki między nacięciami – raz górą, raz dołem. Rzepem samoprzylepnym lub taśmą mogą przytwierdzać muszle i inne elementy.

5. Zabawa w nowych strojach.

Zakładamy nowo powstałe kostiumy i odgrywamy małe przedstawienie. Zachęcamy dzieci, aby same zaczynały tworzyć dla siebie historie, wcielając się w role bohaterów opowieści, którzy:

- potrafią dbać o siebie,
- chronią innych,
- podróżują,
- poznają nowe miejsca i ludzi.

Polecamy dzieciom odegranie następujących scenek: scenki tańca, śmiechu, wyginania ciała, chodzenia dziwnym krokiem, poruszania się jak krab czy pchła morska.

6. Ćwiczenie ruchowe.

Stajemy kołem i łączymy się w pary. Każda para otrzymuje szeroką elastyczną szarfę. Obydwie osoby wchodzą do szarfy i próbują odepchnąć się od siebie rękami, ale elastyczny materiał im to utrudnia. Później zmiana: dzieci w parach rozciągają materiał między sobą, najpierw rękami, potem stopami, łokciami. Starajmy się poczuć to naciąganie materiału.

7. Zakończenie.

Stajemy kołem i chwytamy się za ręce. Dziękujemy sobie wzajemnie między innymi za to spotkanie i wspólne projektowanie. Następnie podbiegamy do środka kręgu i podnosząc ręce do góry, wznosimy okrzyk: **Projektujemy morze!**

1

Bajka o Flądrze

Pewnego razu Flądra postanowiła wyjść na ląd. Nie miała jednak specjalnego ubrania, które pozwoliłoby jej żyć na brzegu. Pływała więc w morzu i rozmyślała. Nagle zobaczyła Pana Morszczyna, który tańczył w wodzie.

– Morszczynie, czemu tak tańczysz do szumu fal?

– To słoneczny dzień, a moja skóra jest taka miękka. I w dodatku czuję się lekki jak piórko.

Flądra wpadła na pomysł:

– Morszczynie, czy dałbyś mi kilka swoich liści? Też chciałabym się czuć lekka jak piórko.

– Dobrze, weź kilka.

Flądra uśmiechnęła się i podziękowała. Tymczasem podpłynął Pan Morświn. Był projektantem, czyli wymyślaczem nowych rzeczy. Flądra zdecydowała się zdradzić im swój sekret:

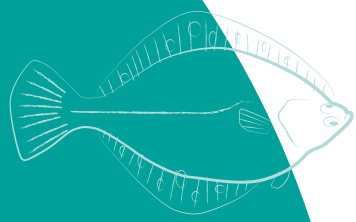
– Drogi Morszczynie, Panie Morświnie, marzę o wyjściu na brzeg.

Pan Morświn od razu zareagował:

– Flądro, co mogę dla Ciebie zrobić? Przecież mógłbym ci zaprojektować bezpieczny dla ciebie strój. Aha! Mam muszlę ślimaka morskiego. Ta muszla może być Twoim hełmem, Flądro! A liście Pana Morszczyna są idealne, by zrobić z nich pelerynkę! Teraz masz już całe ubranie, w którym możesz wyjść na plażę.

– Świetny pomysł. Dziękuję Panom za pomoc. Teraz – dzięki wam – mogę wyjść na ląd.

I Flądra wyszła na plażę. Czuła się lekka jak piórko i wolna jak ptak w swoim nowym ubraniu.



9

Wszystkie barwy morza

Opracowanie

Patrycja Wojtkowiak-Skóra

Wiek dzieci

3–5 lat

Słowa kluczowe

kolor, paleta kolorów, fauna i flora Bałtyku, nurek

Cele

- rozbudzanie ciekawości przyrodniczej
- dostrzeganie różnorodności form życia oraz bogactwa barw w środowisku naturalnym Morza Bałtyckiego
- poznanie palety kolorów
- ćwiczenie aktywnego słuchania
- doskonalenie zdolności manualnych
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności

Materiały

- rymowane zagadki dotyczące kolorów (📌 1)
- tekst bajki o Nurku (📌 2)
- szablon nurka (📎 1)
- paski wycięte z kolorowego papieru (7 kolorów: czerwony, niebieski, żółty, zielony, biały, czarny, brązowy)
- przygotowane wcześniej stempelki z pianki w kształtach wybranych organizmów morskich, np. sercówka, omułek, krewetka bałtycka, flądra, ciernik, wężynka, trawa morska, glony (na stronie 43 sprawdź, jak przygotować stempelki)
- nożyczki, klej
- farby plakatowe, pędzelki, kubeczki z wodą
- kartki bloku technicznego

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

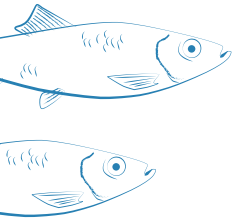
Witamy się, siadamy na dywanie i zapraszamy dzieci do fascynującego podwodnego świata Bałtyku. Rozmawiamy o tym, co można zobaczyć i jakie organizmy spotkać pod wodą. Dzieci wymieniają znane im nazwy organizmów. Pytamy o kolory pod wodą i zapraszamy do dalszej zabawy związanej z barwami.

2. Kolorowe zagadki.

Prowadzący wręcza dzieciom paski wycięte z kolorowego papieru (komplet 7 pasków dla każdego dziecka). Następnie czyta zagadki (📌 1). Dziecko, które zna rozwiązanie, podnosi pasek w odpowiednim kolorze.

3. Tworzymy paletę kolorów.

Zapraszamy dzieci do stolików. Na każdym stoliku znajdują się farbki w trzech podstawowych (odgadniętych wcześniej) kolorach, kartki oraz pędzelki. Dzieci łączą kolory (czerwony, niebieski i żółty) i w ten sposób kolejno otrzymują barwy zieloną, pomarańczową i fioletową.



4. Malujemy podwodny świat.

Dzieci wysłuchują historii o gdyńskim Nurku, zafascynowanym podwodnym światem (📌 2).
Omawiamy i pokazujemy przykłady organizmów, które bohater opowieści mógł widzieć pod wodą (przygotowane już wcześniej w formie stempelków).
Następnie tworzymy indywidualne prace z wizerunkiem nurka w jego pełnym kolorów podwodnym świecie. Znając zasady mieszania kolorów, malujemy morskie tło. Wykorzystujemy kartki bloku technicznego, szablony nurka (📎 1) oraz stempelki i farby. Dzieci mogą wybrać postać nurka, wyciąć go i nakleić w dowolnym miejscu na kartce. Zachęcamy dzieci, by swoje obrazki wzbogaciły podwodnymi stempelkami.

5. Zakończenie.

Tworzymy galerię powstałych obrazów podwodnego świata Bałtyku. Oglądamy prace dzieci, omawiamy kolory i przypominamy nazwy poznanych organizmów.

📌 1 **Zagadki**

🟡 Kolor bananów, cytryny, sera.
Proste jak słońce, więc się nie spieraj!

🔴 Kolor truskawek, maliny, wiśni,
a nawet serca… dziś mi się przyśnił.

🔵 To kolor wody i kolor nieba.
Wskazówek chyba więcej nie trzeba!

🟢 Jest jak ogórek, trawa czy groszek.
Jaki to kolor, zgadnijcie proszę?

⚪ Zimą świat jest w puchu cały.
Śnieg ma kolor śnieżno…

🟤 Łódeczka z kory, bo o niej mowa,
jest mała, zgrabna, cała…

⚫ Tę barwę ma smoła i kruk niezdarny.
Jak noc bez księżyca jest kolor...

2

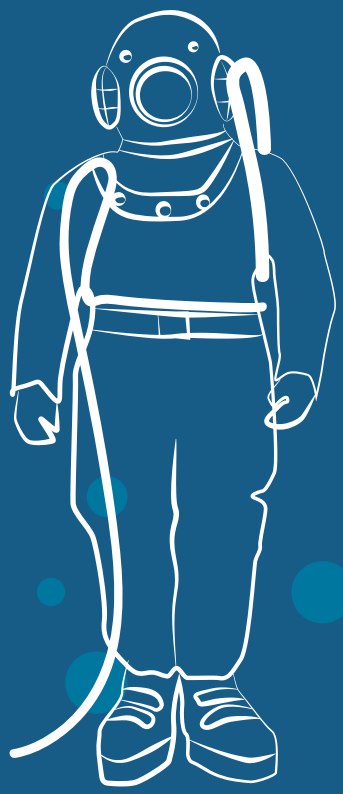
Bajka o Nurku

Bajka o gdyńskim Nurku, który odkrył wielki skarb

Dawno, dawno temu w Gdyni żył pewien Nurek. Codziennie pływał w zimnej wodzie koloru **niebieskiego**. Któregoś dnia, kiedy spacerował o zachodzie słońca po ciepłym **żółtym** piasku, znalazł list w szklanej butelce, która miała kolor **zielony**. Zwinięty w rulonik papier okazał się mapą, która szczęśliwcowi wskazywała, jak znaleźć skarb! Ależ się Nurek ucieszył, zaczął skakać ze szczęścia, nie mógł się doczekać rana! Następnego dnia założył strój do nurkowania: szorstki w dotyku skafander koloru **szarego**, ciężki hełm i buty. Był gotowy. Razem z przyjaciółmi wypłynął łodzią w kolorze **białym** na pełne morze. Łódź była na morzu dobrze widoczna, bo kolory **biały** i **niebieski** kontrastowały ze sobą. Ekipa marynarzy trzymała sznur, na którym Nurek opuszczał się w morską głębinę.

Kiedy zszedł na pewną głębokość, jego oczom ukazał się cudowny podwodny świat. Wtem podpłynęły do niego dwie małe rybki. Pierwsza była koloru **szarego** i miała **czerwony** brzuszek, a druga – koloru **brązowego** i miała **czarne** plamki na ciele. Po chwili pojawiła się trzecia rybka, koloru **zielonego**. Wszystkie trzy radośnie pływały dookoła Nurka. Ten chwilę się z nimi pobawił, ale potem się pożegnał i zanurkował jeszcze głębiej. Podziwiał leżące na dnie pośród piasku **różowe** i **białe** muszelki.

Minął roślinność w kolorze **zielonym**, a przed sobą miał glony o barwie **brązowej** i **czerwonej**. Małże grały na skorupkach koloru **granatowego**, a długie i wyglądające niczym wstążeczki rybki wężynki ścigały się dokoła osady małży, pozostawiając po sobie poświatę w kolorze **zielonym**. Wszystkim było bardzo wesoło. Nagle Nurek zauważył stary kufer w kolorze **brązowym**. To musiał być skarb! Nurek podpłynął do kufra, a rybki rozbiegły się na boki. Ciągnął i ciągnął, aż wreszcie pokrywa się otworzyła – w środku były tylko stare zardzewiałe gwoździe! Nurek posmutniał, ale tylko przez chwilę, bo zaraz pomyślał: „Warto było szukać skarbu, gdyż cenne jest naprawdę to, co tego dnia zobaczyłem i na zawsze zapamiętam! Świat pod wodą jest jak prawdziwa Fabryka Kolorów!”.



10

Symetryczne identyczne

Opracowanie
Aleksandra Żukowska

Wiek dzieci
3–6 lat

Słowa kluczowe
muzyka, dźwięki
symetria, harmonia,
projektowanie, przyroda

Cele

- zainteresowanie dzieci tematyką morską
- zapoznanie dzieci z pojęciem symetrii w projektowaniu oraz w przyrodzie
- rozwijanie twórczego myślenia
- ćwiczenie spostrzegawczości i zdolności manualnych

Materiały

- ilustracje symetrycznych przedmiotów codziennego użytku oraz zwierząt występujących w Bałtyku (1)
- rysunek kraba (2)
- prostokątne lub kwadratowe lusterka
- farby, pędzle, kubki na wodę
- blok techniczny w formacie A4
- mazaki

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Siadamy na dywanie i po przywitaniu się rozpoczynamy rozmowę na temat symetrycznych przedmiotów codziennego użytku. Prowadzący wyjaśnia pojęcie symetrii na podstawie ilustracji i przyniesionych przedmiotów oraz zachęca dzieci do odnalezienia symetrycznych przedmiotów w sali (np. stoły, krzesła, ubrania). Następnie oglądamy ilustracje przedstawiające elementy morskiej fauny, które cechuje symetria: rogowiec bałtycki, chełbia modra, krab, rozgwiazda czerwona (1).

Zastanawiamy się wspólnie, po co jest symetria w przyrodzie i przedmiotach zaprojektowanych przez człowieka. Czy jest w ogóle potrzebna? Wyjaśniamy, że dzięki symetrii rzeczy czy elementy przyrody trzymają równowagę, są wygodne i atrakcyjne.

Rozmowę z dziećmi można wzbogacić, pokazując przykłady symetrycznych obiektów w architekturze (np. Partenon na Akropolu, Wieża Eiffla, Tadż Mahal).

2. Symetryczne warsztaty plastyczne.

Morski stwór z kleksa

Rozdajemy kartki, które zginamy na pół. Dzieci malują kolorowe kleksy na jednej połowie kartki. Następnie składają kartki na pół, tak by po otworzeniu wyszedł symetryczny, dwuczęściowy rysunek. Prowadzący proponuje, aby każde dziecko dokładnie przyjrzało się kleksowi i domalowało do niego jakieś elementy, które uzupełnią obrazek przedstawiający wymyślonego morskiego zwierzaka.

Symetryczne identyczne – rysowanie z wykorzystaniem lustra

Prowadzący pokazuje rysunek kraba (🖇 2) narysowanego tylko w połowie i trzymając lustro pod odpowiednim kątem, pokazuje dzieciom, że w lustrze odbija się druga połowa rysunku. Proponujemy dwie wersje tego ćwiczenia:

a. wersja dla starszych dzieci (6-latków i starszych) – tłumaczymy i pokazujemy dzieciom trik z rysowaniem z wykorzystaniem lustra (do kartki z rysunkiem połowy zwierzęcia przykładamy lustro stroną odbijającą do rysunku, na drugiej stronie papieru rysunek się „odbija"); prowadzący pomaga dzieciom ustawić lustra na kartce i zachęca do zrobienia symetrycznego rysunku;

b. wersja dla dzieci młodszych (3–5-latków) – prowadzący prosi dzieci o dobranie się w pary, każdej parze rozdaje obrazek kraba narysowanego tylko w połowie oraz lusterko. Dzieci w parach przykładają lusterka do wydruków, obserwują odbicia zwierząt oraz powstające w ten sposób rysunki całych zwierząt. Prowadzący zachęca dzieci do eksperymentowania z przykładaniem lustra i patrzenia, jakie odbicia mogą się pojawić; dzieci w parach pomagają sobie i sprawdzają, czy udaje im się stworzyć za pomocą lustra pełen rysunek.

Rysunek kraba może posłużyć do kolejnej zabawy z barwami i symetrią. Dzieci kolorują rysunek, następnie składają kartkę w połowie i w ten sposób otrzymują całą postać bałtyckiego skorupiaka.

3. Zakończenie.

Siadamy na dywanie, dzieci pokazują i omawiają swoje prace. Prowadzący zachęca, by powiedziały o jednej rzeczy, którą zapamiętały z dzisiejszych zajęć lub która je szczególnie zaciekawiła.

11

Stemple z morskich głębin

Opracowanie

Patrycja Wojtkowiak-Skóra

Wiek dzieci

3–5 lat

Słowa kluczowe

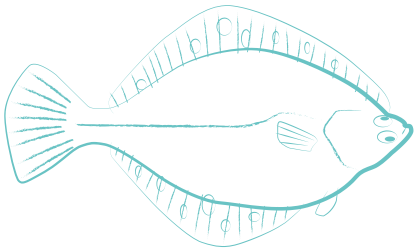
fauna i flora Bałtyku, plaża, zanieczyszczenia, bezpieczeństwo, stemple

Cele

- rozbudzenie ciekawości przyrodniczej, zwłaszcza różnorodnością organizmów zamieszkujących Bałtyk
- ćwiczenie aktywnego słuchania i spostrzegawczości
- rozwijanie sprawności manualnej, wyobraźni i kreatywności
- budowanie poczucia odpowiedzialności i satysfakcji z wykonanej pracy
- ćwiczenie umiejętności pracy w zespole
- wzmacnianie postawy dbania o środowisko

Materiały

- wierszyk o Bałtyku (1)
- ilustracja dotycząca wierszyka (1)
- ciekawostki o organizmach zamieszkujących plażę i morze (2)
- instrukcja wykonania stempli z pianki (3)
- duży arkusz papieru lub fragment błękitnego materiału
- arkusze gładkiej pianki dekoracyjnej
- nakrętki od butelek lub słoików, płaskie klocki lub małe deseczki
- nożyczki
- taśma klejąca dwustronna
- ołówki
- farby plakatowe, pędzelki i kubeczki z wodą
- ceratka lub folia malarska
- kartki bloku technicznego lub tektura pocięta na 25 kartoników wielkości kart do gry



Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Witamy się, siadamy na dywanie i zapraszamy dzieci do fascynującego podwodnego świata Bałtyku.

Rozmawiamy na temat sąsiadów i przyjaciół. Zwracamy uwagę, że naszym sąsiadem i przyjacielem jest MORZE. Przyjaciele są za siebie odpowiedzialni, muszą sobie pomagać, opiekować się sobą wzajemnie i się chronić, kiedy tylko jest taka potrzeba. Dlatego musimy o naszego PRZYJACIELA dbać najlepiej jak potrafimy. Prowadzący tak kieruje rozmową, by dzieci mogły sobie uświadomić, że zarówno morze (woda), jak i plaże są bardzo ważne. Warto odwołać się do wspomnień i doświadczeń dzieci z wakacji.

Następnie rozpoczynamy burzę mózgów na temat: Jak możemy pomagać naszemu przyjacielowi – morzu? (m.in. „nie zanieczyszczać go, bo w domu przyjaciela nie robimy bałaganu”).

2. Poznajmy florę i faunę Bałtyku.

Prowadzący wręcza dzieciom arkusze z ilustracją do wierszyka o Bałtyku (📎 1), następnie czyta wierszyk (📌 1). Zachęcamy dzieci, aby na rysunku odszukały zwierzęta i rośliny wspomniane w rymowance.

Prowadzący opowiada dzieciom ciekawostki o organizmach zamieszkujących plażę i morze (📌 2). Plaża: zmieraczek plażowy, foka szara, mikołajek nadmorski. Morze: morświn, flądra, wężynka, ciernik, krewetka, sercówka.

3. Tworzymy podwodny świat.

Zapraszamy dzieci do stworzenia wspólnego podwodnego dzieła za pomocą stempelków i farb. Musimy przygotować duży arkusz papieru lub fragment błękitnego materiału. Wspólne dzieło tworzymy na jednym stoliku lub na podłodze przykrytej ceratką lub folią malarską. Część stempli przygotowujemy przed zajęciami, część tworzymy wspólnie z dziećmi (📌 3).

Oglądamy nasze dzieło i przypominamy sobie nazwy zwierząt odciśniętych za pomocą stempelków.

4. Zakończenie.

W ramach podsumowania zajęć wspólnie tworzymy talię do gry w Piotrusia. W tym celu wcześniej przygotowujemy 25 kartoników wielkości kart do gry. Wykorzystujemy stempelki z małymi wizerunkami zwierząt lub roślin, które pojawiły się w rymowance i ciekawostkach. Zestawiamy ze sobą pary w różnych kolorach.

1

Wiersz o Bałtyku

Wiecie, o czym dzisiaj marzę?
Aby znów odwiedzić plażę…
Piasek wszędzie dookoła,
morze szumi, morze woła!

Zamek z piasku zbudujemy,
później poobserwujemy…
Piękne muszle i kamyki,
tak dorośli, jak i smyki.

Spójrzcie! W słońca złotym blasku
leży foka, tam – na piasku!
A tu skacze morska pchła,
chyba nie jest na nas zła?!

Mikołajek! To roślinka,
niechże Ci nie rzednie minka –
jest chroniony, bardzo rzadki,
nie zrywajcie go przypadkiem!

Hyc, do morza! Chlapu chlap!
A tu w wodzie ciernik – kat,
rybka co trzy kolce ma,
stroszy je, gdy bardzo zła.

Flądra płaska, tam na dnie,
w dali zaś ławica mknie.
Śledzie i te mniejsze szproty
w głowie mają rybie psoty.

Morświn wolno pływa w głębi.
Coś go smuci? Coś go gnębi?
Tu krewetki, a tam kraby.
Czy nie umknął mi ktoś aby?

O! meduzy – galaretki,
są ich tu dziesiątki, setki.
W glonach bawią się ślimaki…
Bałtyk jest… ciekawy taki!

2

Ciekawostki

***Zmieraczek plażowy** (zwany pchłą morską)* – skorupiak, czyściciel plaż, zjada zalegające tam glony, liście, drewno, nawet chusteczki higieniczne! Jest znany z dalekich skoków.

Foka szara – jedna z trzech gatunków fok występujących w Bałtyku. Samiec foki waży do 300 kg i mierzy do 3 m! Ssak ten zjada dziennie nawet 9 kg śledzi!

Mikołajek nadmorski – roślina chroniona występująca na plaży, ma kolczaste liście i kwiaty jak główki. Jest jednym z ulubionych motywów haftu kaszubskiego.

Morświn – bałtycki ssak, kuzyn delfina, zagrożony wyginięciem. Jest niezwykle płochliwy i skryty. Szkodzi mu zanieczyszczenie, rybackie sieci i hałas w wodzie. W Gdyni stoi jego pomnik.

***Flądra** (inaczej stornia)* – ryba płaska, przyjmuje barwę i fakturę dna. Potrafi tak się upodobnić do piasku na dnie, że bardzo trudno ją dostrzec.

Wężynka – rybka o wydłużonym ciele, jest kuzynką konika morskiego. Trudno ją dostrzec, ponieważ jest bardzo podobna do trawy morskiej, którą sobie szczególnie upodobała.

Ciernik – ryba zwana kolką, a nawet katem! Ma po stronie grzbietowej i po bokach kolce, które mogą dotkliwie pokłuć. Samiec ciernika jest wzorowym tatą – to on pilnuje gniazda z ikrą.

Krewetka – skorupiak o niemal przezroczystym ciele, ma ciemne oczka umieszczone na słupkach. Krewetkę można spotkać wśród glonów porastających budowle portowe.

Sercówka – małż, który swą nazwę zawdzięcza wyjątkowym, zdobnym w prążki muszelkom tworzącym kształt serca.

3

Instrukcja wykonania stempli z pianki

1. Na arkuszu gładkiej pianki dekoracyjnej rysujemy ołówkiem kontury zwierząt bądź roślin wodnych. Ołówek delikatnie dociskamy, ale uważajmy, by nie przebić pianki.
2. Rysujemy lub zaznaczamy wszystkie szczegóły zwierzęcia, które chcemy podkreślić, np. oczy, promienie płetw, kropki.
3. Wycinamy narysowane kształty.
4. Za pomocą taśmy klejącej (dwustronnej) przymocowujemy wycięty kształt do nakrętki, klocka lub deseczki.
5. Za pomocą pędzelka nanosimy na wycięty kształt odpowiedni kolor farbki plakatowej. Starajmy się dokładnie i równomiernie rozprowadzić farbkę po całej powierzchni pianki.
6. Przyciskamy nasz stempelek do papieru lub materiału.

Uwaga. Stempelki można również wykonać z gąbek kuchennych, to o wiele prostszy sposób, chociaż uzyskujemy pieczątki o dużo mniejszej dokładności. Należy w gąbeczkach wyciąć kształt, na którym nam zależy.

Do gąbki można także przyłożyć metalową foremkę do ciasteczek, np. w kształcie rybki, i dopiero wówczas wyciąć odciśnięty kształt.

Gąbeczkową „rybkę” dociskamy do farby plakatowej wylanej wcześniej na spodeczku i stemplujemy papier/materiał.

12

Morze pełne dźwięków

Opracowanie
Aleksandra Żukowska

Wiek dzieci
3–4 lat

Słowa kluczowe
muzyka, dźwięki znad morza, muszle, koncert, rytm, melodia

Cele

- rozwijanie wrażliwości muzycznej dzieci, kreatywności i wrażliwości na dźwięki
- zainteresowanie dzieci tematyką morską
- poszukiwanie nowych dźwięków i samodzielne tworzenie instrumentów
- ćwiczenie zdolności manualnych

Materiały

- muzyka z dźwiękami morza i miasta (s. 50)
- drewniane łyżki do zupy
- puste butelki po napojach, kubeczki po jogurtach, opakowania po jajkach z niespodzianką
- rurki hydrauliczne o długości ok. 50 cm
- muszelki, kamyki, koraliki, żwirek dekoracyjny, piasek z plaży
- sznurki
- balony
- flamastry, nożyczki
- paski kolorowego filcu z przyklejoną taśmą dwustronną

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie.

Rozmawiamy na temat dźwięków, które możemy usłyszeć nad morzem. Włączamy muzykę i zachęcamy dzieci do zabawy „muzyka-stop". Podczas gdy gra muzyka, dzieci chodzą lub tańczą, a gdy wyłączamy dźwięk – zastygają w bezruchu. Potem dla relaksu dzieci siadają lub kładą się na podłodze, zamykają oczy i słuchają nagrań z dźwiękami morza i miasta. Starają się rozszyfrować dźwięki, które słyszą.

Następnie zachęcamy dzieci do zastanowienia się i odpowiedzi na pytania:

- Jakie dźwięki usłyszeliśmy?
- Czy usłyszeliśmy jakieś nowe odgłosy?

- Czy muzyka zawsze musi mieć wyraźną melodię?
- Czy dźwięki miasta albo przyrody także mogą być muzyką?
- Jaką muzykę znacie i lubicie?

2. Tworzenie instrumentów.

Kładziemy na stolikach przedmioty, z których powstaną instrumenty. Zachęcamy dzieci do eksperymentowania z tymi przedmiotami i dźwiękami, jakie wydają.

Prezentujemy wcześniej przygotowane instrumenty i wyjaśniamy, jak je wykonać.

Będą to (do wyboru):

- **morskie kastaniety** – drewniane łyżki do zupy, do których są przyklejone grube nitki/sznurki, a do nich przyczepione muszelki/koraliki;
- **szumiące rurki** – plastikowe rurki hydrauliczne; wsypujemy do nich piasek/kamyczki i zabezpieczamy z obydwu stron balonami; dodatkowo ozdabiamy rurki kolorowym filcem, papierem czy sznurkami;
- **morskie marakasy i grzechotki** – pojemniki różnej wielkości (butelki po napojach, pojemniki po jajkach z niespodzianką lub dwa sklejone pudełka po jogurtach), do których wsypujemy piasek/kamyczki/muszelki; następnie ozdabiamy je na przykład rysunkami czy kolorowym filcem.

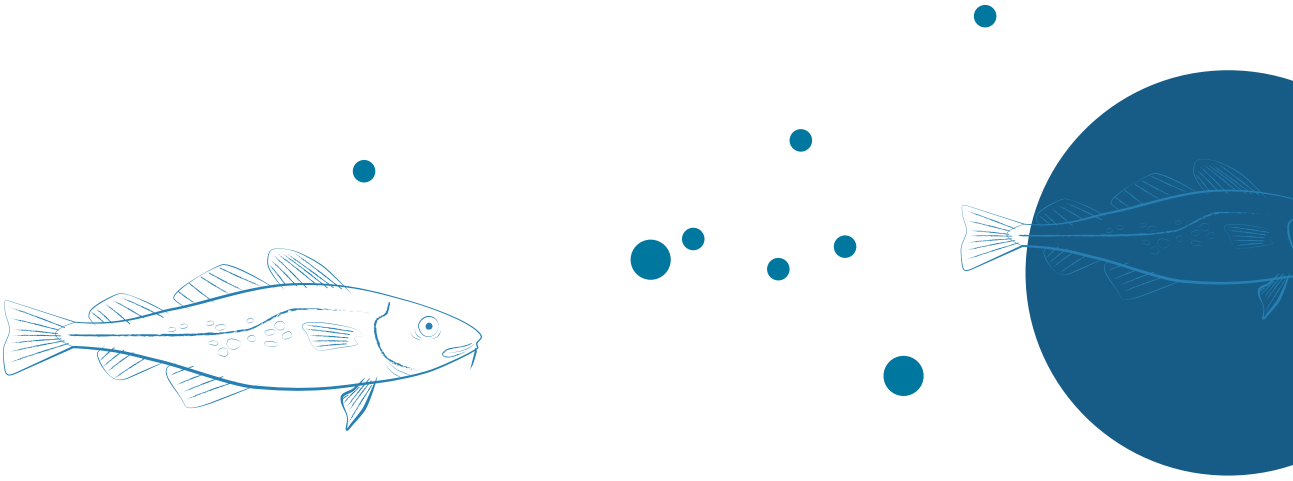
Każde dziecko samo decyduje o tym, jaki instrument chciałoby stworzyć i ozdobić.

3. Koncert z wykorzystaniem stworzonych przez dzieci instrumentów.

Po wykonaniu instrumentów siadamy wkoło na dywanie. Dzieci pokazują i omawiają wykonane przez siebie instrumenty. Sprawdzamy, jakie dźwięki wydają. Następnie próbujemy zagrać utwór inspirowany morskimi dźwiękami. Zachęcamy dzieci do słuchania się nawzajem. Wchodzimy w rolę dyrygenta – wyznaczamy tempo, ćwiczymy głośne i ciche dźwięki, szybki i wolny rytm.

4. Zakończenie.

Na zakończenie zachęcamy, by dzieci zabrały nad morze zrobione przez siebie instrumenty i spróbowały zagrać swoje utwory przy akompaniamencie prawdziwych morskich fal.



13

Morskie zawody

Opracowanie
Aleksandra Żukowska

Wiek dzieci
5–6 lat

Słowa kluczowe
rybak, żeglarz/żeglarka, marynarz, nurek, statek, kuter, żaglowiec, kukiełka

Cele

- przybliżenie dzieciom tematyki morskiej
- poznawanie zawodów związanych z morzem
- kształtowanie poczucia tożsamości lokalnej związanej z miejscem zamieszkania blisko morza
- rozwijanie kreatywności oraz ćwiczenie umiejętności manualnych
- ćwiczenie pamięci i spostrzegawczości

Materiały

- zdjęcia przedstawiające marynarza, rybaka, nurka, żeglarki (1)
- powielone zdjęcia pokazujące przedstawicieli tych samych zawodów (w dwóch kopiach każde – do gry w MEMO)
- ilustracje przedmiotów lub same przedmioty związane z danym zawodem (sieci – rybak, czapka marynarska – marynarz, liny zawiązane na węzły żeglarskie – żeglarka, płetwy – nurek) (2)
- DODATKOWO: zdjęcia miejsc, w których pracują dane osoby (zdjęcie podwodne – nurek, zdjęcia kutra i sieci – rybak, zdjęcie statku – marynarz, zdjęcie żaglówki/żaglowca – żeglarka); zdjęcia możemy wyświetlić na projektorze lub monitorze
- muzyka z dźwiękami znad morza (s. 50)
- kolorowe sznurki dekoracyjne (granatowy, czerwony, niebieski, biały)
- drewniane łyżki, druciki dekoracyjne
- kawałki kolorowych materiałów do wykonania strojów dla kukiełek
- ozdobne tasiemki z morskimi motywami
- wata, włóknina sylikonowa (watolina) lub inny rodzaj wypełnienia do kukiełek
- mazaki do narysowania twarzy kukiełki
- nożyczki

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie. Rozmawiamy na temat morskich zawodów.

Siadamy na dywanie i pokazujemy zdjęcia przedstawicieli morskich zawodów (📎 1). Tłumaczymy, że prezentowane zdjęcia były wykonywane już jakiś czas temu. Pokazują na przykład nurka, który pomagał przy budowie portu w Gdyni. Jego strój był bardzo ciężki, a powietrze potrzebne do oddychania było dostarczane przez specjalną rurkę.

Wspólnie nazywamy pozostałe zawody i rozmawiamy o tym, kto i czym się zajmuje.

2. Ćwiczenia i zagadki na temat morskich zawodów.

Memo – w zależności od liczebności grupy grę tę przeprowadzamy w jednym lub dwóch zespołach. Układamy na podłodze zdjęcia odwrócone stroną zadrukowaną do podłogi, tak by nie było widać postaci. Następnie odsłaniamy zdjęcia lub zachęcamy do tego dzieci i przypominamy sobie wspólnie nazwy morskich zawodów. Teraz dzieci zaczynają grę. Zgodnie z zasadami gry w MEMO odwracają po dwa zdjęcia i starają się zapamiętać ich układ, tak by dobrać jak najwięcej par złożonych z identycznych obrazków. Grę kończymy, gdy wszystkie zdjęcia zostaną dopasowane w pary.

Przyporządkowywanie przedmiotów – pokazujemy dzieciom przedmioty związane z morskimi zawodami (sieci, liny, elementy stroju – 📎 2) i pytamy, do którego zawodu pasuje dany przedmiot. Jest to okazja do rozmowy na temat specyfiki wykonywanej pracy.

DODATKOWO:
Kto gdzie pracuje?
Na podłodze są rozłożone zdjęcia przedstawicieli morskich zawodów. Prowadzący pojedynczo wyświetla zdjęcia miejsc, w których pracują dane osoby. Zadaniem dzieci jest wybór odpowiedniego zdjęcia do „tła” (np. nurek – pod wodą, marynarz – na statku).

3. Projektowanie i wykonanie kukiełek.

Prowadzący podsumowuje pierwszą część zajęć, pytając, co ciekawego jest w zawodach związanych z morzem. Zachęca dzieci do zaangażowania się, zadając kolejne pytania, na przykład:

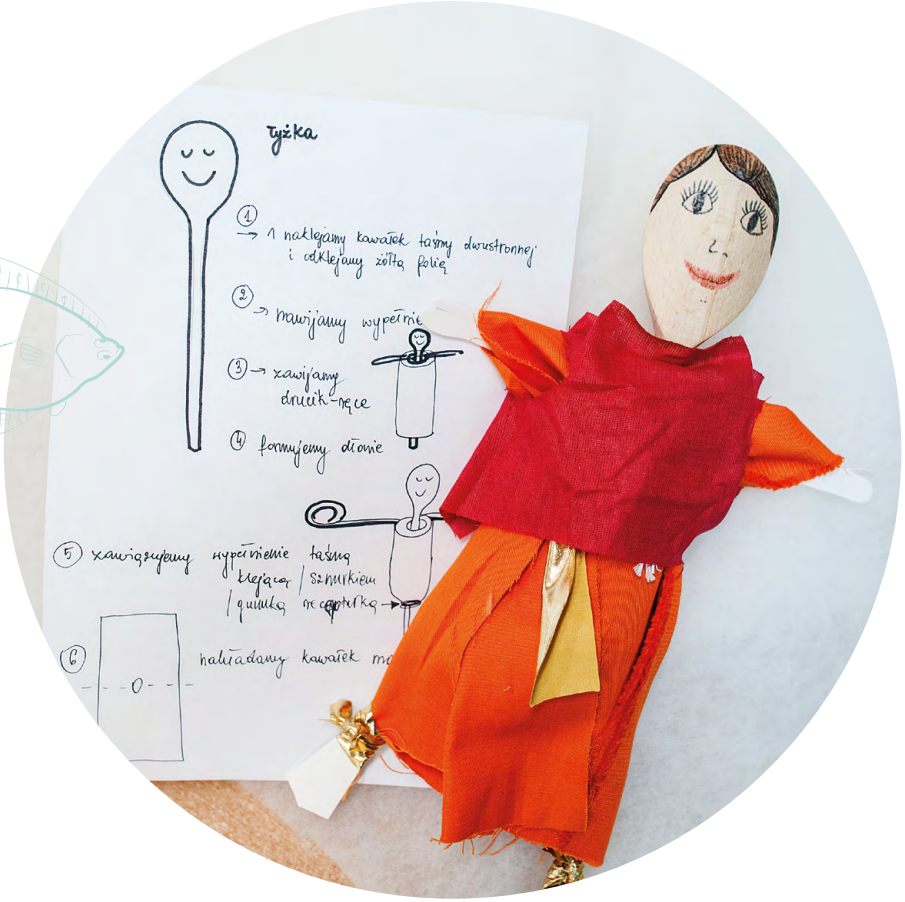
- Czy znasz kogoś kto ma taką pracę?
- Co jest ciekawego w takim zawodzie?
- Czy chciałabyś/chciałbyś być marynarzem albo rybakiem?

Prowadzący informuje, że w tej części zajęć dzieci będą wykonywały kukiełki przedstawiające wybrany zawód związany z morzem. Każde dziecko podejmuje decyzję, jaką kukiełkę chce wykonać.

Prezentujemy sposób wykonania kukiełki, pozwalamy dzieciom wybrać materiały i pomagamy w wykonaniu trudniejszych elementów.

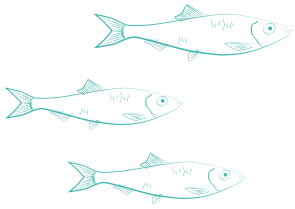
4. Zakończenie.

Siadamy na dywanie, każde dziecko trzyma swoją kukiełkę. Zachęcamy dzieci do wyobrażenia sobie, że jesteśmy na statku (używamy przyniesionych „morskich" przedmiotów) – dzieci siadają/kładą się w wygodnych pozycjach, zamykają oczy i wyobrażają sobie, że płyną w rejs. Prowadzący włącza muzykę z dźwiękami morza, mew itp. Po wysłuchaniu nagrania dzieci opowiadają, co ciekawego przydarzyło im się w czasie podróży.


łyżka
① naklejamy kawałek taśmy dwustronnej i odklejamy żółtą folię
② nawijamy wypełnie
③ zawijamy drucik-ręce
④ formujemy dłonie
⑤ zawiązujemy wypełnienie taśmą klejącą / sznurkiem / gumką recepturką
⑥ nakładamy kawałek m

STASZEK

Otwarte zasoby edukacyjne



Świat Bałtyku

Balticarium – informacje o bałtyckiej faunie oraz gry edukacyjne dla dzieci i dorosłych
www.balticarium.com

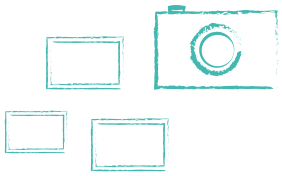
Nasz Bałtyk – historia, bioróżnorodność i ochrona morza
https://naszbaltyk.pl

Życie Bałtyku – atlas organizmów i biotopów
www.hel.univ.gda.pl/atlas

Muzyka

Miastofonia – dźwiękowa mapa Gdyni
nagrania wydane na płycie CD dostępnej w sklepie Muzeum Miasta Gdyni oraz w internetowych serwisach muzycznych

Radio Węzeł – Cała Polska słucha Gdyni
www.radio-wezel.pl



Zdjęcia

Pixabay – zdjęcia, ilustracje, filmy
www.pixabay.com/pl

Wikimedia Commons – biblioteka cyfrowa
https://commons.wikimedia.org

Przedszkola, które wzięły udział w projekcie

- **Przedszkole Niepubliczne „Akademia Małego Człowieka”**
  ul. Gdyńska 25, 81-198 Mosty gm. Kosakowo
- **Przedszkole Publiczne w Rewie**
  ul. Koralowa 1, 81-198 Kosakowo
- **Zespół Szkolno-Przedszkolny i Szkolnego Schroniska Młodzieżowego**
  ul. Pomorska 30, 81-198 Dębogórze gm. Kosakowo
- **Dwujęzyczne Przedszkole Niepubliczne „Nasza Planeta”**
  ul. Wiejska 123, 81-198 Pogórze
- **Przedszkole Samorządowe w Przodkowie**
  ul. Sportowa 12, 83-304 Przodkowo
- **Przedszkole pod Topolą**
  ul. Leśna 4, 84-230 Rumia
- **Przedszkole nr 2 „Bajka”**
  ul. Kościelna 8, 84-230 Rumia
- **Przedszkole Niepubliczne „Skrzat”**
  ul. Sopocka 6, 84-230 Rumia
- **Przedszkole Niepubliczne „Omnibusek”**
  ul. Brzozowa 1C, 84-240 Reda
- **Przedszkole Niepubliczne „Wesołe Smyki”**
  ul. Hieronima Derdowskiego 5, 84-240 Reda
- **Przedszkole Niepubliczne „Akademia Pana Kleksa”**
  ul. Gniewowska 4, 84-240 Reda

projekt: morze

zabawy twórcze dla przedszkolaków

Koncepcja publikacji: Dorota Brzezińska

Teksty: Noemi Etush, Monika Górska,
Patrycja Wojtkowiak-Skóra, Aleksandra Żukowska

Redakcja językowa: Hanna Negowska

Zdjęcia: Bogna Kociumbas

Projekt graficzny i skład: Paulina Kosma

Druk: Chromapress

Materiały udostępnione na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 3.0 Polska.

Wydawca:

Muzeum Miasta Gdyni
ul. Zawiszy Czarnego 1, 81-374 Gdynia

ISBN: 978-83-949989-0-5

Gdynia 2017

projekt: morze

Autorka projektu: Dorota Dombrowska

Koordynacja projektu: Dorota Brzezińska

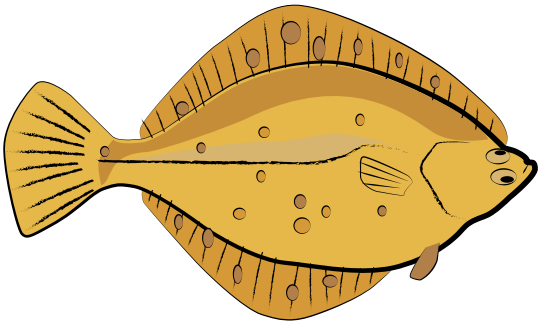
Współpraca: Michał Miegoń, Joanna Raftopulos, Margareta Sobczak,
Tomasz Sosnowski, Aleksandra Trościankowska

Patronat honorowy:
Pomorski Kurator Oświaty

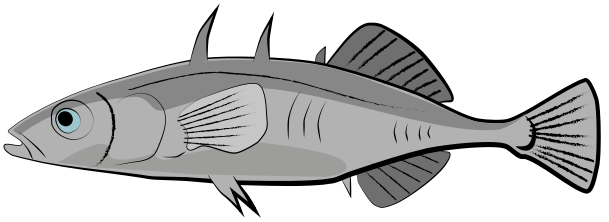
Partner:

Partnerzy medialni:

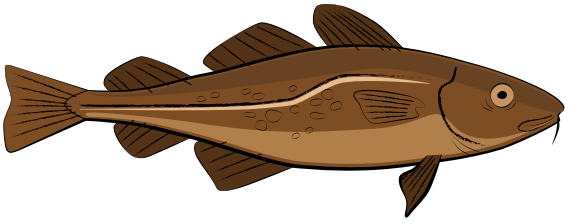
Dofinansowano ze środków Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego



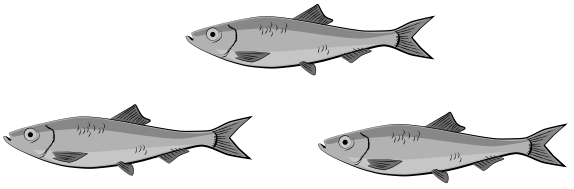
flądra



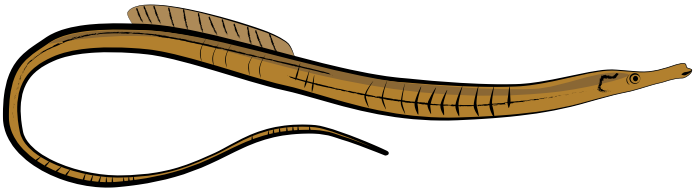
ciernik



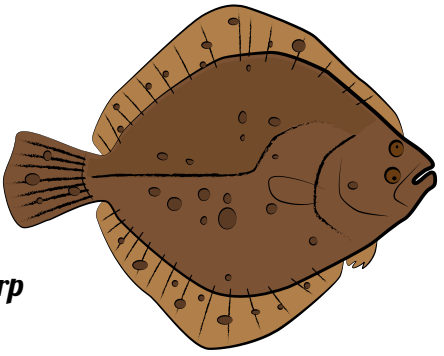
dorsz



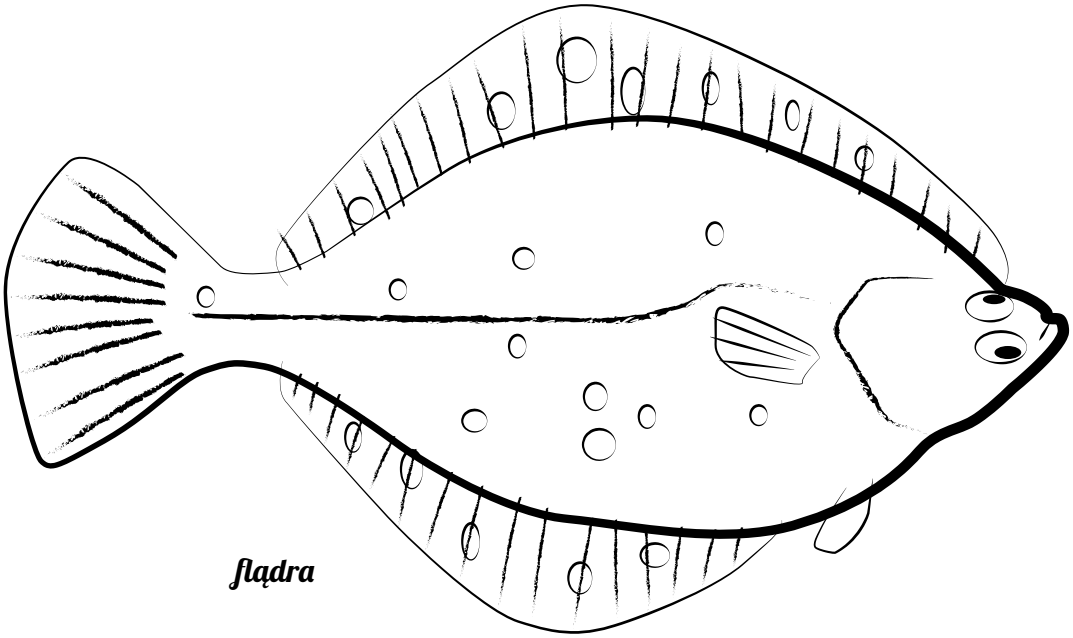
śledzie



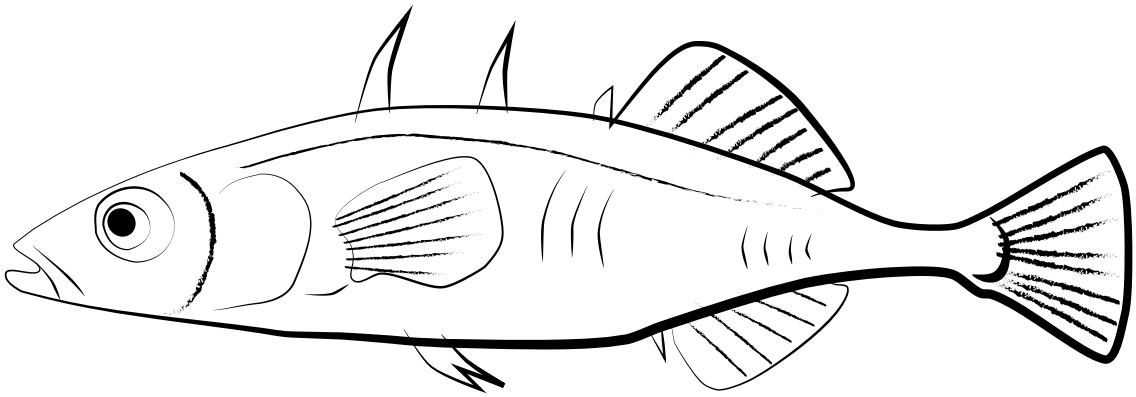
wężynka



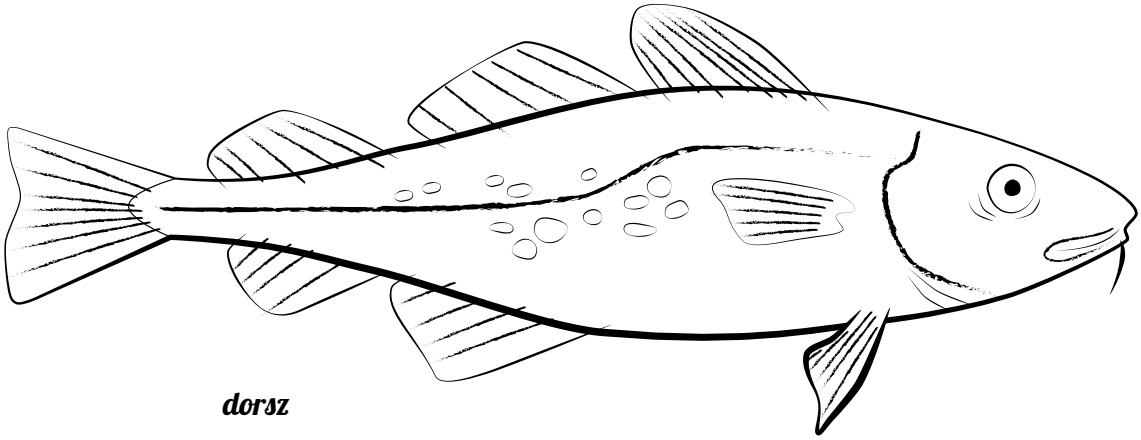
skarp



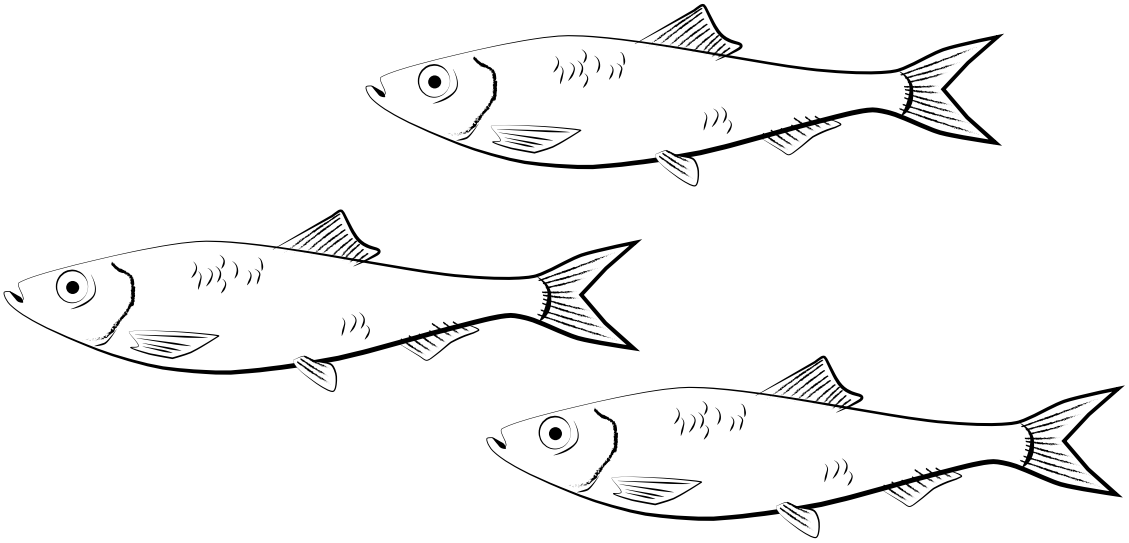
flądra



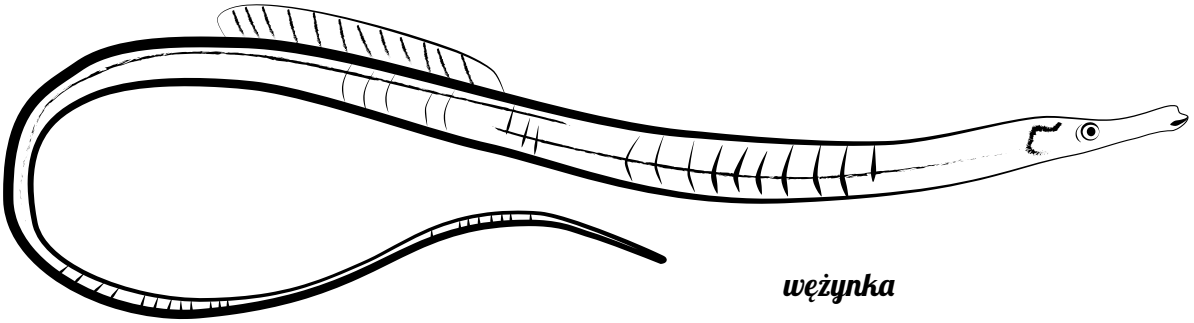
ciernik



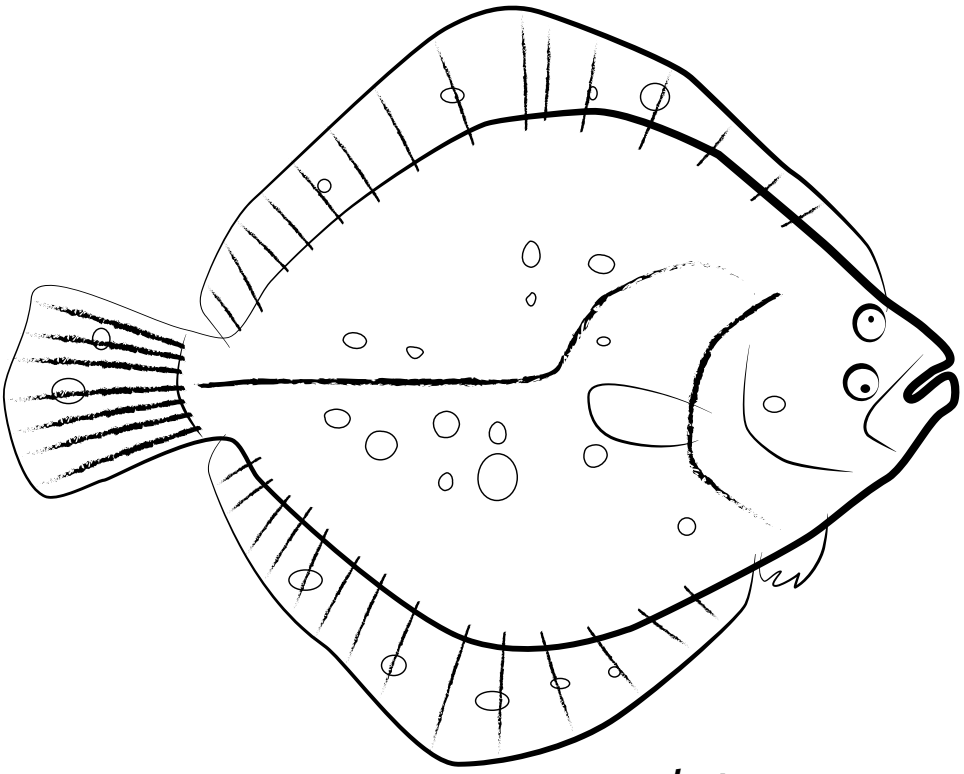
dorsz



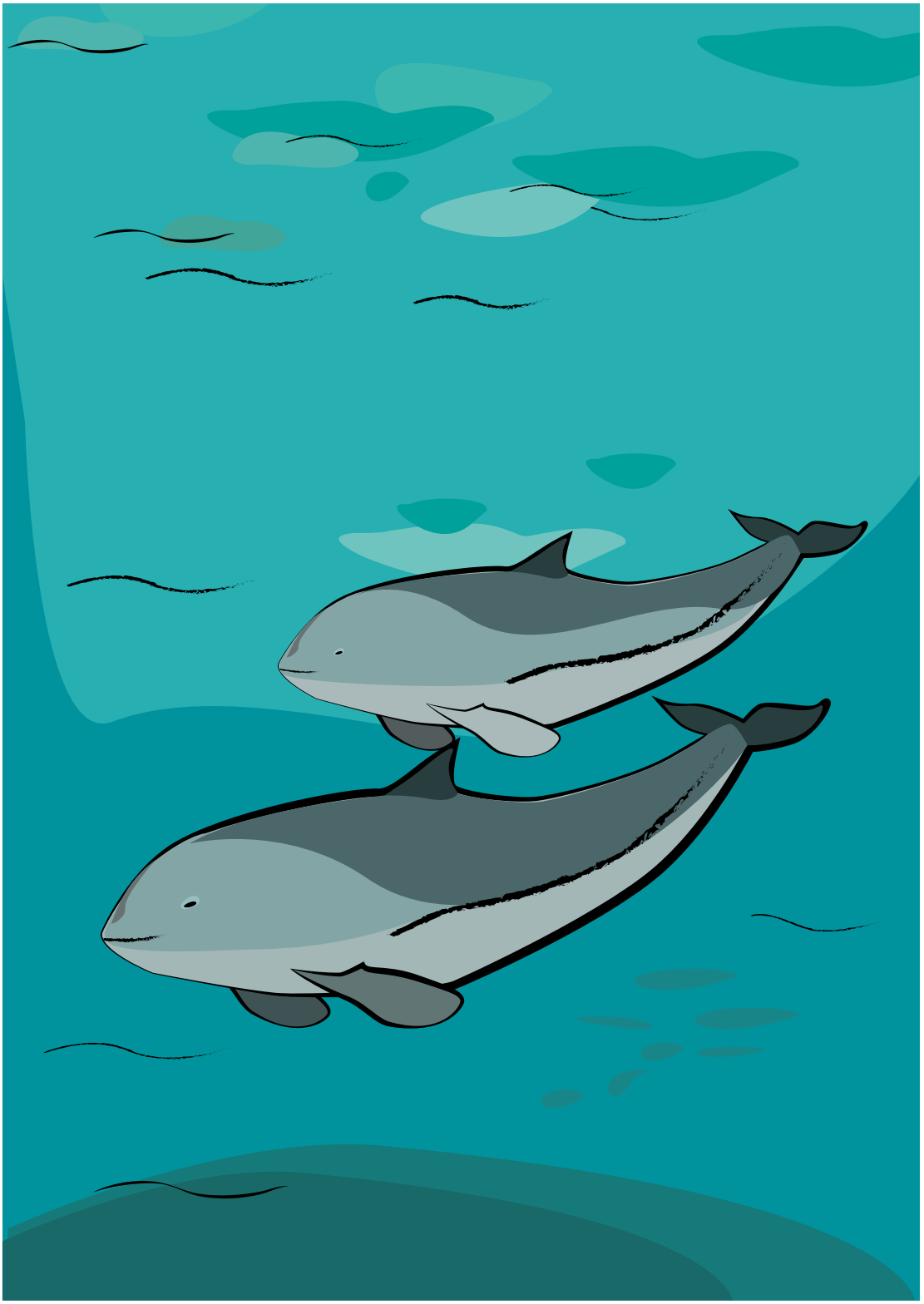
śledzie

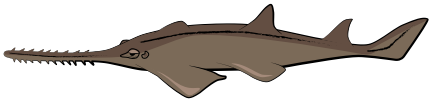


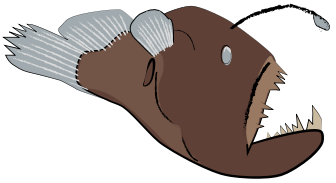
wężynka

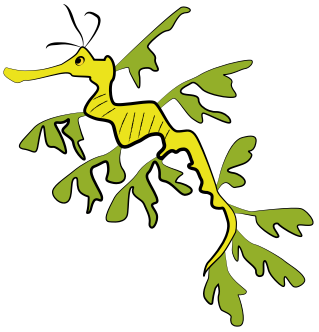


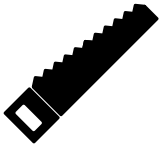
skarp

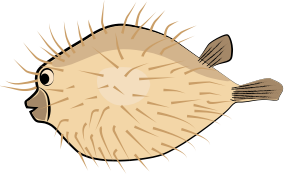


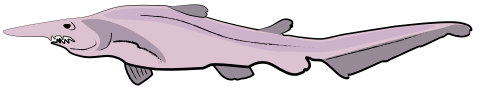


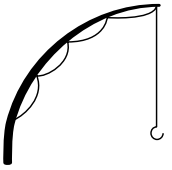


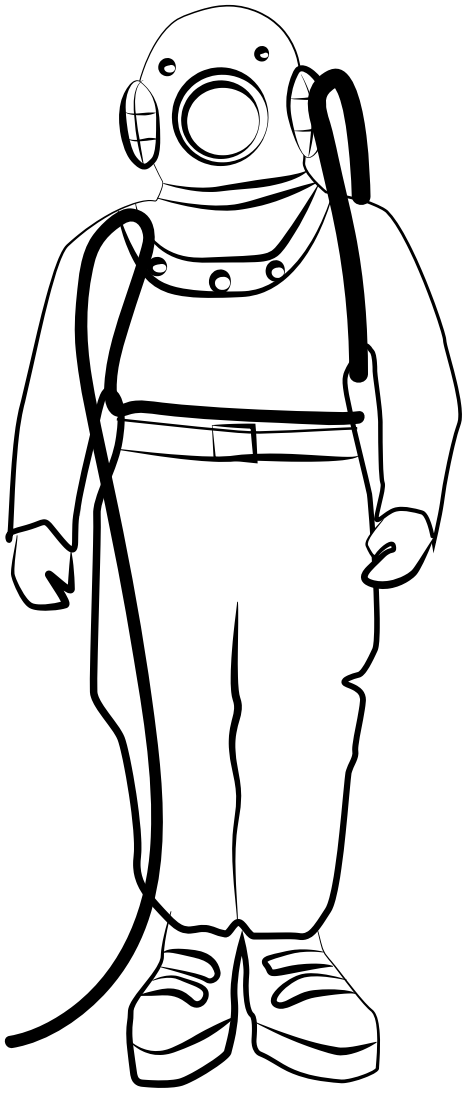


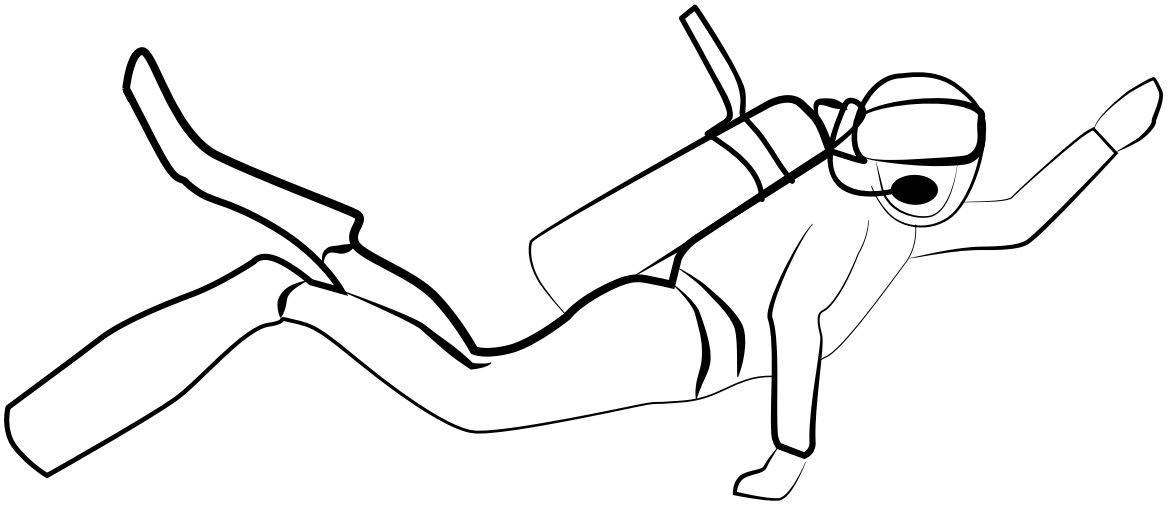


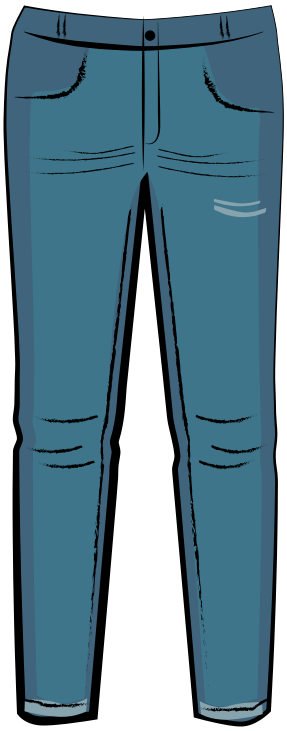


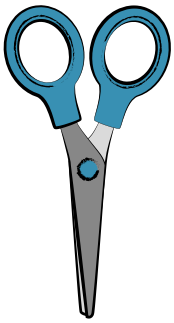


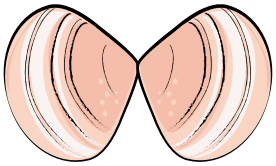


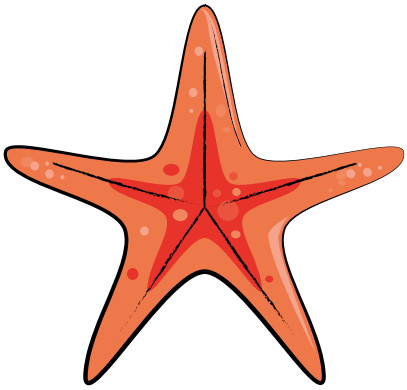


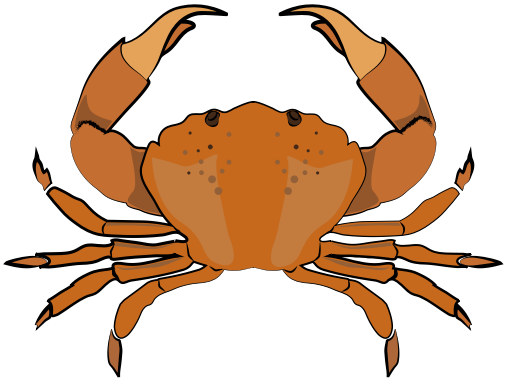


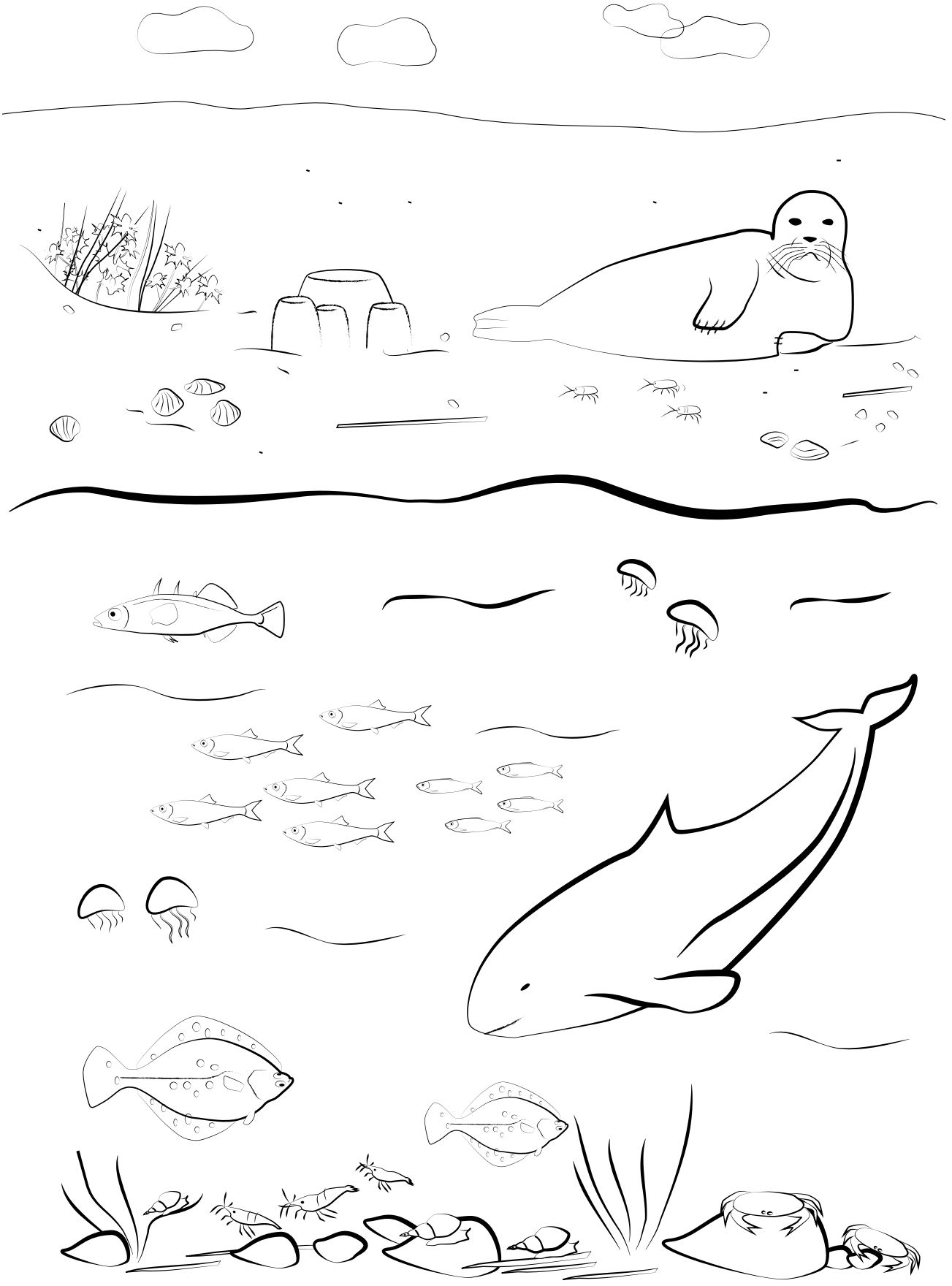










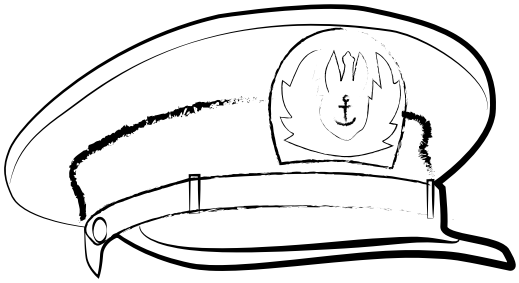


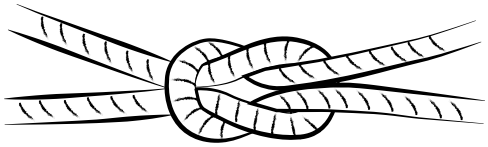
Nurek w czasie budowy portu w Gdyni
fot. Mare Nostrum Rumia, lata 30. XX w., MMG

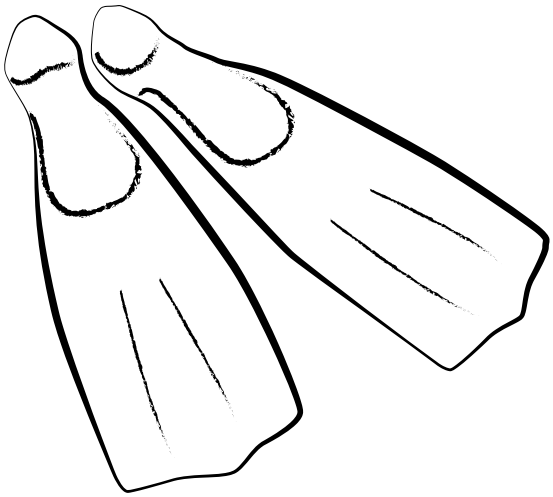
Młodszy oficer na pokładzie Daru Pomorza
fot. Edmund Zdanowski, 1946, MMG

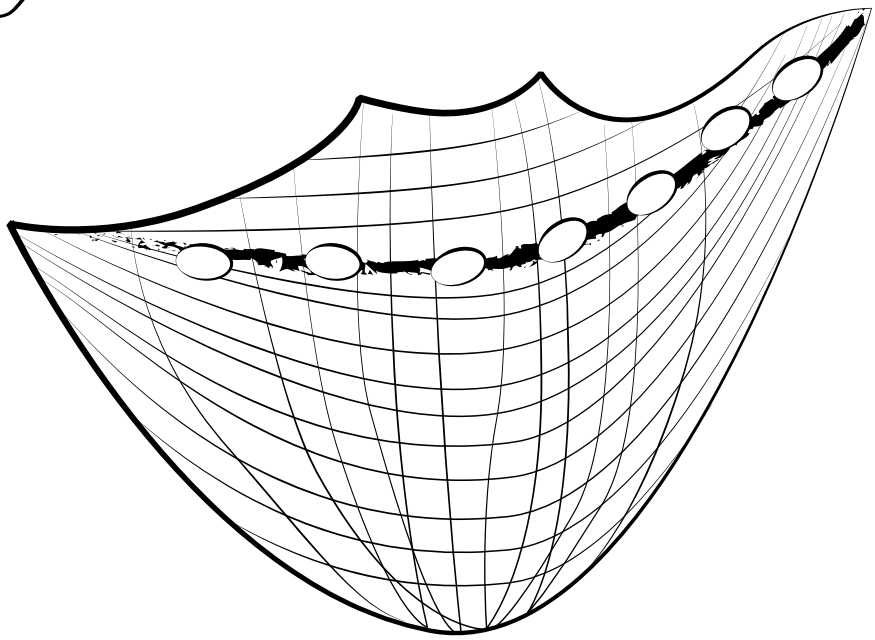
Fotografia z cyklu „Rybacy Orłowscy", połowy rybaków z przystani Orłowskiej
fot. Eugeniusz Nurzyński, 1984, MMG

Żeglarki z Harcerskiego Ośrodka Morskiego w Gdyni
fot. Florian Staszewski, 1939, MMG









MUZEUM
MIASTA GDYNI