



Krawiec

Od projektu do stroju



5 lat



PRZEDSZKOLE



80 min



25 osób

Podczas zajęć dzieci przeniosą się do „świata mody” i poznają zawód krawca. Zobaczą, jak powstają ubrania – od pomysłu, przez projekt, aż po gotowy strój. Wspólnie zaprojektują kolorowe kreacje, wykorzystując elementy strojów wycięte na ploterze tnącym. Zajęcia wzbogacą również zabawy ruchowe oraz quiz utrwalający zdobytą wiedzę.

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.to
 Główne autorki: Żanetta Gugala oraz Anna Pobłocka

Czego uczą zajęcia:

Kształtowane kompetencje kluczowe:

Kompetencje społeczne i obywatelskie: dzieci współpracują w grupie, biorą udział we wspólnych działaniach (pokaz mody, quiz).

Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji: dzieci wzbogacają słownictwo pojęcia związane z zawodem krawca.

Kompetencje matematyczne oraz w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii (STEAM): dzieci rozpoznają i dobierają kształty, współuczestniczą w korzystaniu z nowoczesnych narzędzi (ploter tnący); dostrzegają proste zależności przyczynowo-skutkowe (np. łączenie elementów wykroju w kompletne ubranie).

Kompetencje cyfrowe: dzieci zapoznają się z działaniem urządzenia cyfrowego jakim jest ploter i rozumieją, że technologia wspiera pracę człowieka.

Kompetencje osobiste i społeczne w zakresie uczenia się: dzieci rozwijają kreatywność, wyobraźnię i wytrwałość podczas wykonywania pracy plastycznej i są dumne z efektów końcowych własnej pracy.

Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej: dzieci tworzą własne projekty, wyrażają siebie poprzez sztukę i ruch (udział w zabawie "pokaz mody").

Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **umiejętności poznawcze:** rozpoznawanie narzędzi pracy krawca, umiejętność wskazania do czego służą;
- **umiejętności językowe:** nazywanie narzędzi związanych z pracą krawca oraz elementów garderoby;
- **umiejętności manualne:** wycinanie, przyklejanie, komponowanie elementów ubrań;
- **umiejętności ruchowe:** naśladowanie czynności krawca w zabawie ruchowej;
- **umiejętności emocjonalne:** przeżywanie radości z efektów pracy, rozwijanie w sobie poczucia sprawczości.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- poznaje zawód krawca, potrafi określić czym się zajmuje;
- poznaje wybrane narzędzia pracy (nici, nożyczki, maszyna do szycia, miara krawiecka, igły);
- rozpoznaje i nazywa podstawowe elementy garderoby i potrafi dopasować je do sylwetki człowieka;
- rozwija wyobraźnię i umiejętności projektowania;
- wycina, przykleja i komponuje strój z przygotowanych (wyciętych na ploterze) elementów garderoby;
- współpracuje z rówieśnikami podczas pracy i zabawy - prezentuje swoją pracę w formie "pokazu mody";
- okazuje ciekawość wobec nowych technologii (ploter tnący).

Podstawa programowa:

Fizyczny obszar rozwoju dziecka: I 5, I 6, I 7

Emocjonalny obszar rozwoju dziecka: II 1, II 2, II 4, II 6

Spółeczny obszar rozwoju dziecka: III 1, III 5, III 9

Poznawczy obszar rozwoju dziecka: IV 1, IV 2, IV 5, IV 6, IV 11, IV 19

Przygotowanie i przebieg zajęć

Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:

- rzutnik z ekranem- film edukacyjny KRAWIEC
- komputer
- kuferek lub skrzyneczka (opcjonalnie pudełko lub kartonik po butach)
- nożyce krawieckie, miara krawiecka, guziki, kawałki kolorowych materiałów, zamek błyskawiczny, zabezpieczone w przezroczystym pudełku igły, zdjęcie maszyny do szycia, kolorowe nitki
- ploter tnący (wycięcie elementów garderoby z kolorowych papierów)
- taśma malarska
- muzyka z YOUTUBE wskazana w scenariuszu
- przygotowane na kartce A4 sylwetki człowieka dla każdego dziecka po jednej sylwetce
- kleje, cekiny, bibuły
- kolorowe kartki papieru
- zielone i czerwone kółka (mogą być z tektury lub z plastiku)

Przygotowanie do zajęć:

- nauczyciel_ka przed rozpoczęciem zajęć przygotowuje film edukacyjny pt: "KRAWIEC"
- przygotowuje kuferek z zawartością przyborów krawieckich: "nożyce krawieckie, kolorowe nici, miarę krawiecką, guziki, kawałki kolorowych materiałów, zamek błyskawiczny, zabezpieczone igły i zdjęcie maszyny do szycia".

Rozpoczęcie zajęć



30 min

Narzędzia i materiały

tablica multimedialna, komputer

Metody i formy pracy

oglądowa - prezentacja filmu edukacyjnego, aktywizująca; praca z całą grupą

ROBISZ.TO

Nauczyciel_ka, wprowadzając dzieci w temat zajęć, proponuje wspólne obejrzenie **filmu edukacyjnego**: [FILM_EW_KRAWIEC](#)

Po obejrzeniu filmu **dzieci siadają w kręgu, a nauczyciel_ka przynosi tajemniczy kuferek lub skrzynkę** (opcjonalnie **pudełko, kartonik po butach**) i zadaje pytanie:

„Jak myślicie, co może być w środku, a co związane jest z dzisiejszym tematem zajęć?”

Dzieci próbują odgadnąć, lecz po chwili **nauczyciel_ka otwiera kuferek**, aby zweryfikować ich odpowiedzi z rzeczywistą zawartością. W kufierku znajdują się: **nożyce krawieckie, kolorowe nici** (również na **szpulkach**), **miara krawiecka** (tzw. **centymetr**), **guziki, kawałki kolorowych materiałów, zamek błyskawiczny** (suwak), zabezpieczone w przezroczystym pudełku **igły** oraz **zdjęcie maszyny do szycia**.

Nauczyciel_ka kolejno wyjmuje przedmioty, a dzieci próbują je nazwać i odgadnąć, do czego służą. Następnie **nauczyciel_ka** uzupełnia ich odpowiedzi, krótko tłumacząc **funkcję każdego przedmiotu**.

Na zakończenie **nauczyciel_ka** podsumowuje, zadając pytanie:

„Te wszystkie rzeczy pomagają w pracy pewnej osobie, która szyje ubrania. Jak nazywa się ten **zawód**?” (Dzieci odpowiadają: **krawiec!**).

Aby pobudzić dzieci do aktywnego myślenia i dyskusji, **nauczyciel_ka** zadaje dodatkowe pytania:

- Kto w waszej rodzinie szył kiedyś ubrania lub coś naprawiał czy cerował?
- Jak myślicie, z jakich **materiałów** można uszyć **ubranie**?
- Czy ubrania są tylko elementem **praktycznym** (osłona ciała przed zmiennymi warunkami atmosferycznymi), czy mogą być również elementem **ozdobnym** – i dlaczego?

Po krótkiej **burzy mózgow** związanej z powyższymi pytaniami, **nauczyciel_ka opowiada** dzieciom krótką **historję**, wprowadzającą w temat pracy plastycznej:

„Dawno temu, pewien **krawiec** uszył **zaczarowany płaszcz**. Gdy ktoś go zakładał, od razu czuł się wyjątkowy.

Od tamtej pory **krawcy** pomagają ludziom wyglądać pięknie i czuć się wygodnie.

Dziś i my spróbujemy stać się młodymi **projektantami**.”

Praca plastyczna



25 min

Narzędzia i materiały

ploter tnący (wycięcie garderoby), przygotowane wcześniej na kartce A4 sylwetki człowieka, kleje, cekiny, guziki, kolorowe kartki papieru, bibuły, nożyczki, taśma malarska

Metody i formy pracy

metoda pokazowa: demonstracja, praktycznego działania, twórczej ekspresji plastycznej, aktywizująca, praca indywidualna, w parach

ROBISZ.TO

Nauczyciel_ka pokazuje dzieciom pracę i działanie **plotera tnącego**. Wycinając elementy **garderoby** (koszulki, spodnie, spódnice, sukienki, marynarki, płaszcze, czapki), wyjaśnia dzieciom:

„**Dawniej krawiec** wycinał wszystko ręcznie nożycami, a dziś pomagają mu także nowoczesne **urządzenia**. My też użyjemy takiego urządzenia, aby przygotować elementy do naszych **projektów**”.

Dzieci siadają przy stolikach, a **nauczyciel_ka** rozdaje każdemu dziecku przygotowaną wcześniej na kartce A4 **sylwetkę człowieka** (dla dziewczynek sylwetka dziewczynki, a dla chłopców sylwetka chłopca).

Następnie rozdaje przygotowane i wycięte wcześniej oraz podczas pokazu działania plotera elementy **garderoby**. Dzieci, kierując się własną **kreatywnością**, dobierają odpowiednie elementy ubrań i nakleją je na „**manekina**” (sylwetkę człowieka na kartce A4).

Korzystając z dostępnych na stolikach **nożyczek, kleju, kolorowych kartek, bibuły, cekinów i guzików**, dzieci uzupełniają przyklejone elementy garderoby różnymi **dotatkami** (wycięte przez dzieci kokardy, muchy i krawaty, chusty, szale, nakrycia głowy itp.).

Każde z dzieci, przy pomocy **nauczyciela_ki**, tworzy swój własny **projekt stroju**.

Po zakończeniu pracy plastycznej **nauczyciel_ka** przygotowuje „**wybieg**” do **pokazu mody**. Korzystając z dostępnego **dywanika** lub przy pomocy taśmy malarskiej tworzy na podłodze imitację wybiegu. Dzieci parami wchodzą na wybieg, trzymając uniesione do góry swoje **prace**, prezentując wykonane przez siebie **projekty**. Oczekujące na swoją prezentację pary biją **brawa** każdemu **projektantowi na „wybiegu”**.

Po zakończeniu prezentacji **nauczyciel_ka** podsumowuje:

„**Dziś poznaliśmy zawód krawca. Sami zaprojektowaliśmy stroje i wiemy, że w pracy krawca ważna jest wyobraźnia, pomysłowość, precyzja i cierpliwość**”.

Dzieci **porządkują** miejsce pracy, a swoje **projekty** zawieszają na **tablicy**, jako **wystawę**.

Zabawa ruchowa - ”naśladowcy krawca”



15 min

Narzędzia i materiały

nitki, muzyka z YT

Metody i formy pracy

czynna, metoda aktywna: gest, ruch, metoda naśladowcza, metoda integracyjna, praca indywidualna, w parach

ROBISZ.TO

Narracja Nauczyciel_ki:

„Wyobraźcie sobie, że jesteście krawcami w wielkiej pracowni krawieckiej. Co robicie? Posłuchajcie i naśladujcie ruchy!”

Rytm wykonywanych ćwiczeń może wyznaczać nauczyciel_ka, korzystając z proponowanej przy każdym ćwiczeniu muzyki. Każde ćwiczenie powtarzamy kilkakrotnie.

1. Tniemy materiał dużymi nożycami

(Dzieci naśladują ruch ostrzy nożyczek) – najpierw dwoma palcami: środkowym i wskazującym obu dłoni, a następnie wykonują ruchy całymi ramionami, krzyżując je w powietrzu.

Proponowany rytm: [„BEAT THE STREET” Drumline Cadence / Exercise by Timm Pieper](#)

2. Nawlekamy nitkę przez igłę

(Dzieci, z kciuka i palca wskazującego jednej dłoni, tworzą symboliczne ucho igły. Drugą dłonią, trzymając „nitkę”, przewlekają ją przez ucho igły, nie odrywając palców).

Proponowana muzyka: [Baby’s Music Box Lullabies - Collection of soothing nursery lullaby music for infants](#)

3. Szyjemy na maszynie

Dzieci siadają na krzeselkach, opierając pięty o podłogę i unosząc palce stóp. Na znak nauczyciela_ki (opcjonalnie sygnał dźwiękowy lub rytmiczna muzyka) rozpoczynają naprzemienny ruch stopami (góra–dół, wachlarzowy). Jednocześnie jedną z wyciągniętych przed siebie rąk wykonują ruch obrotowy w pionie, jakby kręciły korbą.

Proponowany rytm: [Daft Punk - Harder, Better, Faster, Stronger \(Official Video\)](#)

4. Rozciągamy materiał

Dzieci stają w rozkroku w odpowiednim odstępnie od siebie. Ręce opuszczone wzdłuż ciała, a na znak nauczyciela_ki wykonują czterotakt: unoszą ręce do przodu, następnie odchylają w bok i wracają do pozycji wyjściowej.

Rytm muzyki jak wyżej.

5. Prezentujemy ubrania na wybiegu mody

Nauczyciel_ka dzieli dzieci na dwie grupy, ustawiając je wokół wcześniej wyznaczonego „wybiegu”. Na znak i w rytm muzyki dzieci w parach, z uśmiechem, maszerują wzdłuż wybiegu, unosząc kolana, wymachując dłońmi oraz obracając głowę to w prawo, to w lewo.

Proponowana muzyka: [Mark Ronson - Uptown Funk \(Official Video\) ft. Bruno Mars](#)

Quiz



10 min

Narzędzia i materiały

zielone i czerwone kółka (mogą być z tektury lub z plastiku)

Metody i formy pracy

metoda aktywizująca: quiz, praca z całą grupą

Na zakończenie nauczyciel_ka, w ramach utrwalenia zdobytej wiedzy na temat **zawodu krawca**, przeprowadza z dziećmi **quiz**. Na zadane pytania dzieci odpowiadają za pomocą czerwonych i zielonych kółek. Zielone kółka - odpowiedź prawidłowa, czerwone kółka - odpowiedź negatywna.

Czym krawiec mierzy ubranie?

- łokciem
- **miarą krawiecką**
- linijką

Jak nazywa się miejsce, gdzie pracuje krawiec?

- sklep
- **pracownia krawiecka**
- piwnica

Czym krawiec szyje ubrania?

- patyczkiem do uszu
- nożem i widelcem
- **igłą z nitką i maszyną do szycia**

Czym krawiec wycina materiał?

- **nożycami krawieckimi oraz ploterem tnącym**
- ołówkiem i kredką
- nożem do pizzy

Co krawiec przyszywa do płaszcza i marynarki?

- klocki Lego
- młotek i kombinerki
- **zamek błyskawiczny i guziki**

Nauczyciel_ka dziękuje dzieciom za udział w zajęciach.