



O czym marzą dzieci?  
Gdzie mieszkają marzenia?

 4 - 6 lat

 PRZEDSZKOLE

 190 min (3 dni)

 25 osób

**M**arzyć - to wierzyć, że wszystko jest możliwe. Zajęcia realizowane w formie projektu edukacyjnego mają na celu rozwijanie wyobraźni, kreatywności i umiejętności wyrażania własnych marzeń przez dzieci. Punktem wyjścia jest wiersz J. Tuwima "Dyzio marzyciel", który stał się inspiracją do rozmów, zabaw, prac plastycznych i działań twórczych. **Dzieci tworzą własne "chmurki marzeń", kreuja Krainę Marzeń, kodują swoje marzenia i poznają podstawy algorytmicznego myślenia.** Dzięki połączeniu literatury, sztuki i efektywnej współpracy, dzieci nie tylko mogą rozwijać swoje kompetencje, ale także zrozumieć, że **każde marzenie jest ważne i może być krokiem do czegoś wyjątkowego.**

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

## Czego uczą zajęcia:

### Kształtowane kompetencje kluczowe:

**Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji:** dzieci wyrażają siebie poprzez krótkie formy ekspresji (język, sztuka, ruch); posługują się prostymi symbolami i kodami.

**Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii (STEAM):** dzieci porządkują elementy według cech, tworzą sekwencje; rozumieją zależności przyczynowo-skutkowe; uczestniczą w procesie myślenia algorytmicznego poprzez zabawy w kodowanie.

**Kompetencje cyfrowe:** dzieci posługują się symbolami do przekazywania informacji; używają prostych narzędzi i pomocy dydaktycznych do rozwiązywania problemów.

**Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się:** dzieci współpracują, dzielą się pomysłami, wspólnie podejmują decyzje; rozwijają umiejętności samoregulacji emocji; zdobywają nowe doświadczenia i uczą się refleksji nad nimi.

**Kompetencje obywatelskie:** dzieci szanują swoje marzenia i marzenia innych dzieci; rozwijają empatię i umiejętności dialogu.

**Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości:** dzieci uczą się planowania swoich działań, (np. jak spełnić marzenie?); twórczo rozwiązują problemy stawiane przed nimi.

**Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej:** dzieci właściwie interpretują dzieła literackie i tworzą na ich podstawie własne dzieła; uczestniczą w działaniach teatralnych i plastycznych.

### Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **percepcyjne i poznawcze:** przewidywanie, co może się wydarzyć dalej; rozpoznawanie i klasyfikowanie symboli;
- **w zakresie kreatywności i ekspresji:** wykonywanie prac plastycznych na podstawie wyobrażeń;
- **w zakresie kodowania i logiki:** posługiwanie się strzałkami i symbolami w działaniach komputacyjnych; rozumienie prostych algorytmów i sekwencji działań;
- **w zakresie umiejętności społecznych i emocjonalnych:** wyrażanie emocji i potrzeb w sposób werbalny i niewerbalny; uczestniczenie w rozmowach o uczuciach i marzeniach.

### Cele operacyjne:

#### Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa własne marzenia oraz potrafi je wyrazić werbalnie, ruchowo lub plastycznie;
- buduje tożsamość poprzez marzenia i własną twórczość;
- używa prostych kodów i symboli do przeprowadzenia sekwencji działań;
- rozumie podstawowe pojęcia kierunkowe (góra, dół, w lewo, w prawo) i stosuje je w praktyce;
- okazuje empatię i szacunek wobec marzeń innych dzieci;
- posługuje się określeniami emocji, rozpoznaje swoje uczucia związane z marzeniami.

## Podstawa programowa:

**Fizyczny obszar rozwoju dziecka:** I 4, I 5, I 6, I 7

**Emocjonalny obszar rozwoju dziecka:** II 1, II 2, II 4, II 6, II 7, II 8, II 9

**Spółeczny obszar rozwoju dziecka:** III 1, III 2, III 5, III 6, III 7, III 8, III 9

**Poznawczy obszar rozwoju dziecka:** IV 1, IV 3, IV 5, IV 8, IV 11, IV 12, IV 14, IV 19

## Przygotowanie i przebieg zajęć

### Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:

- laptop, drukarka 3D
- wiersz Juliana Tuwima "Dyzio Marzyciel"
- ilustracje do wiersza: krem waniliowy, lody malinowe, stopy ciastek, rakieta, księżyc
- wyposażenie Kuferka Marzeń: białe piórka, paczka waty, kolorowy papier, nożyczki, klej, białe chmurki dla każdego dziecka, ewentualnie cekiny, brokat jako "proszek marzeń", zwój wiersza "Dyzio Marzyciel"
- przebranie dla wróżki
- 2-3 opakowania lodów malinowych do degustacji przez nauczyciela\_kę i dzieci.

### Przygotowanie do zajęć:

- ilustracje do wiersza - jak wyżej
- białe chmurki dla każdego dziecka - 25 sztuk
- grafika do jednego algorytmu, np. sekwencja marzenia o lodach
- kratownica 6x6 pól, strzałki
- napis start
- medal lub odznaka Marzyciela dla każdego dziecka.

<https://www.thingiverse.com/thing:5412451>

## Dzień 1

### Spotkanie z Dyziem Marzycielem



40 min

#### Narzędzia i materiały

wiersz "Dyzio Marzyciel" autorstwa Juliana Tuwima, ilustracje do wiersza: krem waniliowy, lody malinowe, stopy ciastek, rakieta, księżyc, lekka, baśniowa muzyka- odtwarzacz lub laptop, wyposażenie Kuferka Marzeń: białe chmurki dla każdego dziecka, białe piórka, paczka waty, kolorowy papier, nożyczki, klej

#### Metody i formy pracy

metoda projektu edukacyjnego, metody aktywizujące: burza mózgów, mapa zdarzeń, zabawy ruchowe, słowna: rozmowa kierowana, pytania otwarte, praca z całą grupą

#### Postać Wróżki Marzycielki:

(może to być nauczyciel\_ka przebrana za wróżkę lub specjalny gość - w stroju z tiulu, z różdżką, w tiarze). W tle może płynąć bajkowa, spokojna muzyka (do wyboru przez nauczyciela\_kę). Wróżka pojawia się z nienacką, wchodząc do sali w tajemniczy sposób).

#### Przebieg scenki:

Narracja wróżki:

"Dzień dobry, kochane dzieci!

Jestem Wróżką Marzycielką i przybywam do was z Krainy Marzeń. Tam daleko, za górami, za lasami, gdzie leży moja Kraina mieszkają wszystkie dziecięce marzenia - te małe i te ogromne! Te odważne i te bardzo dziwne!

Codziennie zbieram marzenia, które wypowiadają dzieci - nawet te szeptane do poduszki przed snem..... i staram się je spełniać.

Dzisiaj przyleciałam do Was, bo poczułam, że tu, w tej sali mieszka dużo pięknych marzeń!

Chciałabym Was zabrać w podróż do świata wyobraźni, gdzie wszystko jest możliwe!

Ale najpierw muszę zapytać, czy Wy w ogóle marzycie?

*Wróżka przynosi ze sobą "KUFEREK MARZEŃ", stawia na stole.*

"Chcecie zobaczyć, co jest w środku?"

Wybrane dziecko wyjmuje:

- papierowe chmurki,
- mały zwój z wierszem "Dyzio Marzyciel" Juliana Tuwima
- kolorowe piórka
- watę
- cekiny lub brokat - jako "PROSZEK MARZEŃ"

# ROBISZ.TO

- obrazki ilustrujące tekst o Dyziu (krem waniliowy, lody malinowe, stopy ciastek, rakieta, księżyc, inne)

## Zadanie od Wróżki:

“Podczas najbliższych dni będziecie odkrywać czym są marzenia - Wasze i innych dzieci. Będziecie rysować, tańczyć, tworzyć, kodować .... i spełniać marzenia w Waszej własnej Krainie Wyobraźni!  
Ale Uwaga!!! Żeby wejść do tej Krainy, musicie najpierw poznać pewnego chłopca.... MARZYCIELA, jak Wy!!  
Ma na imię Dyzio, Dyzio Marzyciel!

*Wróżka przekazuje nauczycielce\_owi zwój z wierszem “Dyzio Marzyciel”, który stanowi punkt wyjścia do dalszych działań.*

## Pożegnanie Wróżki:

“Wrócę do Was na koniec zajęć, by zobaczyć, jak pięknie zakwitły Wasze marzenia.  
Może niektóre z nich się już spełniły? A może wymyślicie coś, czego ja nawet nie widziałam?

Pamiętajcie: **każde marzenie jest ważne - nawet kiedy brzmi jak sen!**

Do zobaczenia Mali Marzyciele!!”

(Wróżka macha różdżką, zostawia skrzynię i odchodzi w takt lekkiej, baśniowej muzyki).

## Czynności dzieci:

Dzieci machają do Wróżki, dziękując za dary, które im pozostawiła.

## Narracja nauczyciela\_ki:

“A teraz posłuchajcie wiersza o tajemniczym Marzycielu - Dyziu”, który wprowadzi Was do Krainy Marzeń”.

*Nauczycielka rozkłada na dywanie ilustracje do wiersza pozostawione przez Wróżkę.*

## Dyzio - Marzyciel

Położył się Dyzio na łące,  
Przygląda się niebu błękitnemu  
I marzy...  
“Jaka szkoda, że te obłoczki pływające  
Nie są z waniliowego kremu...  
A te różowe -  
Że to nie lody malinowe...  
A te złociste, pierzaste -  
Że to nie stopy ciastek....  
I szkoda, że całe niebo  
Nie jest z tortu czekoladowego....  
Jaki piękny byłby wtedy świat!  
Leżałbym sobie, jak leżę,  
Na tej murawie świeżej  
Wyciągnąłbym tylko rękę  
I jadł ..... i jadł .... i jadł”

Julian Tuwim

# ROBISZ.TO

## Rozmowa kierowana:

- Kim jest Dyzio?
- O czym marzył?
- Czy Ty też lubisz marzyć?
- Jak się czujesz, kiedy marzysz?
- Czy marzenia są miłe? A może czasem smutne? - np. bo odległe

## Pytania nauczyciela\_ki: Które ilustracje pasują do naszego wiersza?

Dzieci wybierają ilustracje spośród rozłożonych na dywanie. Stwierdzają, że dwie ilustracje (rakieta, księżyc) nie pasują do wiersza - snują przypuszczenia, jakie mogą mieć znaczenie. Stwierdzają, że brakuje ilustracji przedstawiającej tort czekoladowy.

*Nauczycielka informuje dzieci, że tort czekoladowy wykonają wspólnie w określonym momencie.*

## Zabawa ruchowa: “Latające marzenia”

Dzieci, do dowolnej lekkiej, baśniowej muzyki (wybór nauczyciela\_ki) udają płynące chmurki, latające lody, cukierki, watek cukrową - ilustrując w ruchu marzenia Dyzia.

*Można wprowadzić muzykę dynamiczną, kosmiczną podczas wskazywania ilustracji rakiety i księżycy.*

## Nauka krótkiej rymowanki:

“Kiedy marzę - czuję świat  
który w sercu miejsce ma.  
Czasem skaczę, czasem śnię,  
czasem smutno robi się.  
Ale marzę - bo to ja,  
i to właśnie siłę ma!”

**Wypowiedzi dzieci na temat znaczenia słów występujących w rymowance, np. tożsamość, osobowość, indywidualność, akceptacja samego siebie, wzmacnianie poczucia własnej wartości, wiara we własne marzenia, asertywność.**

## Faza działań rozwijających wątki z wiersza



50 min

### Narzędzia i materiały

wata, piórka, plastelina, bibuła, papier kolorowy, klej, cekiny lub brokat do posypania prac plastycznych, laptop, drukarka 3D

### Metody i formy pracy

STEAM, metoda ekspresji twórczej, praca indywidualna

Podział dzieci na 3 zespoły zgodnie z marzeniami Dyzia. Dzieci siadają przy stolikach i tworzą “marzenia Dyzia”.

*I zespół:*

- “Niebo z bitej śmietany” - z wykorzystaniem skarbów przyniesionych przez Wróżkę - tworzenie kolaży z waty.

*II zespół:*

- “Lody malinowe” - wykorzystanie bibuły lub plasteliny.

*III zespół:*

- “Stosy ciastek” - wycinanie z kolorowego papieru różnorodnych kształtów: koło, prostokąt, trójkąt, kwadraty - tworzenie na kartkach piramidy z kolorowych kształtów.

**Wszystkie prace można posypać “proszkiem marzeń” w postaci cekinów, czy brokatu - wykorzystanie skarbów z Kuferka Wróżki.**

- **Drukarka 3D - wspólne zaprojektowanie “tortu marzeń Dyzia” - wykorzystanie drukarki 3D do drukowania poszczególnych warstw - ostatniego marzenia Dyzia.**

**Informacja dla nauczyciela\_ki:** Nauczyciel\_ka może przygotować część druku przed zajęciami, a podczas pracy z dziećmi przedstawić końcową część wydruku tortu.

Dzieci, wspólnie z nauczycielką wywieszają w sali wykonane prace grupowe tworząc galerię “Krainy Marzeń Dyzia”.

**Powtarzanie rymowanki o marzeniach.**

## Dzień 2

### Podróż do Krainy Marzeń



**40 min**

#### Narzędzia i materiały

biała chmurka dla każdego dziecka, kredki, grafika do jednego algorytmu, np. sekwencja marzenia o lodach, 2-3 opakowania lodów malinowych, odznaka Marzyciela dla każdego dziecka

#### Metody i formy pracy

kodowanie (programowanie) - tworzenie algorytmów: pantomima, drama, wizualizacja, metoda ekspresji twórczej: plastyczna, ruchowa, muzyczna, werbalna, praca indywidualna, w grupach

# ROBISZ.TO

Rozpoczęcie zajęć od rymowanki o marzeniach, jak wyżej.

**Nauczyciel\_ka inicjuje zabawę pantomimiczną.**

“Zgadnij, o czym marzę?” - dzieci pokazują bez słów swoje marzenia - reszta grupy zgaduje.

**Jakie mogą być marzenia?**

Dzieci wypowiadają się na temat - po obserwacji pantomimy- (małe, duże, śmieszne, odważne, tajemnicze...).

**Działania twórcze:**

**Tworzenie “Chmurek Marzeń”** - indywidualna praca plastyczna

Każde dziecko dostaje papierową chmurkę z KUFERKA MARZEŃ i rysuje na niej swoje marzenie.

Opowiada o nim. Nauczyciel\_ka zapisuje marzenia dzieci pod chmurką.

Chmurki zawieszane są na sznurku w sali - **tworząc Grupową Galerię Marzeń.**

**Co można zrobić, aby spełnić marzenia?**

(myśleć o nich, rozmawiać z rodzicami, dążyć do ich spełnienia, uczyć się dobrze.....).

**Tworzenie sekwencji - “Jak spełnić marzenie?”**

Dzieci uczą się układać wydarzenia w logicznej kolejności tworząc **ALGORYTMY MARZEŃ.**

**Pytania pomocnicze do tworzenia algorytmów**

**Nauczyciel\_ka może zachęcić dzieci zadając pytania, np.:**

- **Co musisz najpierw zrobić, żeby spełnić to marzenie?**
- **Co będzie potem?**
- **Co musi się wydarzyć na końcu?**
- **Jakie są kroki (trzy - pięć) do twojego marzenia?**

Dzieci układają historyjkę obrazkową lub z pomocą nauczyciela poszukują własnych rozwiązań (algorytmów), np.:

**Marzenia o własnym psie:**

1. poproś rodziców
2. przygotuj legowisko
3. nadaj imię
4. kup karmę
5. przytul pieska
6. wyjdź na spacer

**Marzenia o podróży na księżyc:**

1. załóż skafander
2. wejdź do rakiety
3. Odlicz 5..4..3..2..1..
4. start!
5. ląduj na księżycu
6. zatańcz księżycowy taniec

## Marzenia, żeby zostać wróżką:

1. załóż zwiewną sukienkę
2. załóż pelerynę
3. weź różdżkę
4. wymyśl zaklęcie
5. machnij różdżką
6. spełnij czyjeś marzenie.

Nauczyciel\_ka wypowiada swoje życzenie:

**“Marzę o lodach malinowych”** - tę czynność można wykonać z udziałem dzieci - degustacja lodów w grupie - jako spełnienie marzeń nauczyciela\_ki oraz Dyzia Marzyciela. Nauczyciel\_ka wykonuje czynności - tworząc algorytm - dzieci głośno je nazywają:

- otwórz pudełko z lodami
- weź miseczkę
- nałóż lody
- dodaj bitą śmietanę
- posyp kolorowym groszkiem
- smacznego!

## Zabawa z muzyką: - “Tańczące marzenia”

Swobodny taniec do spokojnej muzyki - dzieci wyrażają ruchem swoje marzenia.

## Powtarzanie rymowanki o marzeniach.

*“Kiedy marzę - czuję świat*

*który w sercu miejsce ma.*

*Czasem skaczę, czasem śnię,*

*czasem smutno robi się.*

*Ale marzę - bo to ja,*

*i to właśnie siłę ma!”*

## Dzień 3

## Działania komputacyjne - kodowanie marzeń



60 min

### Narzędzia i materiały

kratownica 6x6 pól, strzałki, napis start, medal lub odznaka Marzyciela

### Metody i formy pracy

**metody aktywne:** kodowanie (programowanie), burza mózgów, słowna: interpretacja, rozmowa kierowana, zabawy dydaktyczne, praca indywidualna, w parach

Powtarzanie rymowanki o marzeniach z poprzedniego dnia.

## **Zabawa “Zakoduj marzenia”**

Dzieci, wykorzystując planszę 6x6 pól (kratownica), rysują na niej swoje 2 lub 3 marzenia, np. piłka (sport), statek (rejs), rakieta (lot w kosmos), prowadzą siebie nawzajem po planszy używając strzałek, np. dwa kroki w prawo, jeden w górę itd.

Po zakończeniu zabawy (realizacji marzeń) dzieci wymieniają się planszami.

## **Zabawa ruchowa “Zakoduj robota”**

Uwaga: można wykorzystać ilustracje do wiersza o Dyziu, które należy rozłożyć na dywanie lub zdjąć wybrane chmurki z marzeniami dzieci.

Celem zabawy jest doprowadzenie “robota” do wybranego “marzenia”.

Jedno dziecko to “robot”, drugie to “programista”. Programista wydaje polecenia:

- jeden krok do przodu,
- obróć się w prawo,
- zrób dwa kroki do lodów itd.

Po wykonaniu zadania następuje zmiana ról.

## **Emocjonalne zakończenie zajęć**

**Ponowna wizyta Wróżki, która wchodzi do sali przy dźwiękach spokojnej melodii.**

**Powitanie wróżki** rymowanką o marzeniach - jak wyżej.

**Narracja wróżki:** Widzę, że otworzyliście drzwi do swoich marzeń.

### **Pytania Wróżki:**

- Czy wiecie już, gdzie mieszkają marzenia?
- Jak się czujesz, gdy Twoje marzenie jest wypowiedziane?
- Czy ktoś ma marzenie podobne do koleżanki/ kolegi?
- Czy jedno marzenie może się spełnić dla kilku osób?
- **Czy możemy pomóc drugiej osobie w spełnieniu jej marzeń? W jaki sposób?**

Dzieci odpowiadają w kręgu na pytania wróżki.

**Wróżka wręcza każdemu dziecku odznakę Marzyciela - może to być forma naklejki, medalu, pieczętki, dyplomu.**

### **Narracja Wróżki:**

Dzisiaj miałyście okazję do odkrycia pewnej prawdy:

- Marzenia mają moc! - Dlaczego?
- Gdy je wypowiesz - stają się bliższe! - Dlaczego?
- Gdy ktoś w nie wierzy - zaczynają rosnać! - Dlaczego?

Dzieci kolejno próbują odpowiadać na pytania wróżki.

Dzieci wstają i wspólne z Wróżką śpiewają ulubioną piosenkę grupy - wg oferty dzieci.

# ROBISZ.TO

Podsumowaniem zajęć jest puenta:

***“Marzyć - to znaczy wierzyć, że wszystko jest możliwe”***

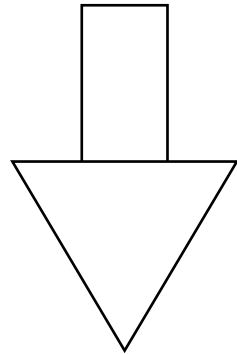
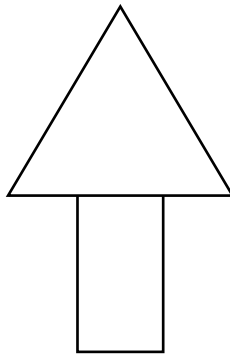
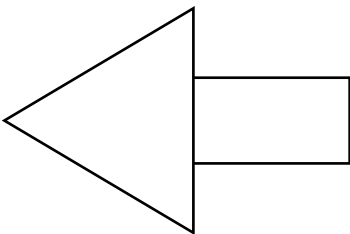
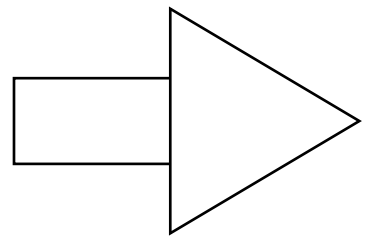
Wyjaśnienie przez dzieci ostatnich sekwencji myśli.

**Podziękowanie dzieciom i Wrażce za udział w aktywnych i twórczych zajęciach. Można zakończyć zajęcia rymowanką o marzeniach.**

**Informacja dla nauczyciela\_ki.**

“Chmurki - marzenia” mogą dzieci przykleić na większy format kartki i wręczyć rodzicom, np. podczas uroczystości z Okazji Święta Rodziny, Dnia Dziecka.

# ROBISZ.TO



**START**