

**Scenariusz zajęć czytelniczych dla dzieci przedszkolnych  
z wykorzystaniem TIK i elementów kodowania**

**Temat: Baśniowa kodowanka.**

**Cele ogólne:**

- kształtowanie umiejętności planowania i swobodnej wypowiedzi,
- doskonalenie sprawności poprawnego wykonywania ćwiczeń według instrukcji i ustalonego kodu,
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej,
- ćwiczenie percepcji wzrokowej i słuchowej.

**Cele szczegółowe zajęć**

Dziecko uczestniczące w zajęciach:

- wypowiada się na temat znanych baśni i ich bohaterów,
- przestrzega ustalonych zasad gry,
- układa elementy, zachowując podane warunki,
- rozwiązuje zadania z elementami kodowania,
- uczy się logicznego myślenia, cierpliwości i wytrwałości,
- współpracuje w grupie.

**Formy pracy:** indywidualna, z całą grupą.

**Metody i techniki pracy:**

- **słowne** – rozmowa kierowana na temat ulubionych baśni i ich bohaterów, czytanie wiersza Barbary Szelągowskiej „Moje bajki”;
- **oglądowe** – pokaz kart podczas gry „Jaka to postać?”, pokaz odkodowanych obrazków oraz zdjęć ukrytych pod kodami QR,
- **czynne** – układanie zakodowanych obrazków z wykorzystaniem gry planszowej „Bajki. Kodowanka”, gra w karty – gry: „Ja mam, kto ma?”, „Jaka to postać?”, udział w zabawie ruchowej „Krasnoludki i wielkoludy”, rozwiązywanie zadań interaktywnych: „Znajdź parę”, „Znajdź przedmiot pasujący do postaci z baśni”.

**Środki dydaktyczne:**

- wiersz Barbary Szelągowskiej „Moje bajki”,
- gra planszowa „Bajki. Kodowanka” (Producent: Jawa),
- gry karciane: „Ja mam, kto ma?”, „Jaka to postać?”,
- zadania interaktywne: „Znajdź parę”, „Znajdź przedmiot pasujący do postaci z baśni”.

**Materiały:**

pudełko z naklejkami uśmiechniętych i smutnych buziek, kartki z kodami QR (załącznik), tablet lub telefon z aplikacją do skanowania kodów QR .

**Adresaci:** dzieci przedszkolne.

**Miejsce:** sala przedszkolna lub czytelnia biblioteki.

**Czas trwania:** 60 minut.

**Przebieg zajęć:****1. Wprowadzenie do tematu.**

Nauczyciel pyta dzieci:

- jakie znają baśnie lub bajki,
- czy mają swoich ulubionych bohaterów,
- jaką baśń czytali ostatnio w przedszkolu lub w domu.

Nauczyciel, przy użyciu tabletu lub telefonu, skanuje wydrukowane kody QR z ukrytymi przedmiotami (np. z koszykiem, kapeluszem, jajkami, pantofelkami). Dzieci podają tytuły baśni, w których znalazły się te przedmioty.

**2. Odczytanie wiersza „Moje bajki” Barbary Szelągowskiej:**

Gdy wieczór nadchodzi,  
z książkami się witam.

Siadam cichutko,  
a mama mi czyta.

I czyta mi bajki o dzielnych rycerzach,  
smokach, czarownicach i zaklętych wieżach.

O śpiącej królewnie i o rybce złotej,  
i o tym, jak młynarz przyjaźnił się z kotem.  
Choć jestem przy mamie, to mi się wydaje,  
że widzę naprawdę te postacie z bajek.

Rozmowa z dziećmi na temat treści wiersza i wymienionych w nim bajkowych bohaterów. Osoby chętne mogą wypowiedzieć się na temat swojej ulubionej postaci.

**3. Gra planszowa „Bajki. Kodowanka”. Układanie zakodowanych obrazków.**

Nauczyciel pokazuje dzieciom pudełko, w którym znajdują się cztery obrazki w różnych kolorach. Każdy obrazek został podzielony na 25 kwadratowych elementów. Na odwrocie każdego elementu znajduje się kod na kolorowym tle. Należy umieścić wszystkie elementy jednego koloru według kodów umieszczonych z boku w otwartej książeczce. Jeżeli elementy zostaną prawidłowo ułożone, po zamknięciu książeczki i odwróceniu jej, w okienku pojawi się obrazek ze znanej baśni: *Pinokio*, *Calineczka*, *Królewna Śnieżka*, *Czerwony Kapturek*.

W zależności od tempa, w jakim pracują dzieci, można ułożyć wszystkie cztery obrazki lub tylko wybrane.

Przed przystąpieniem do gry ustalamy z dziećmi, że każde z nich dostaje po jednym elemencie wybranego obrazka w tym samym kolorze. Nauczyciel siada z dziećmi na dywanie. Dzieci kolejno podchodzą i starają się umieścić swój element układanki we właściwym miejscu okienka, według określonego kodu. Po zakończeniu prezentujemy odkodowany obrazek, który powstał podczas wspólnego układania.

#### **4. Zabawa ruchowa „Krasnoludki i wielkoludy”.**

Dzieci poruszają się po dywanie. Na hasło „krasnoludki” biegną małymi krokami na palcach, natomiast po usłyszeniu hasła „wielkoludy” chodzą całymi stopami, stawiając duże kroki.

#### **5. Gra karciana „Ja mam, kto ma?”.**

Dzieci otrzymują po jednej karcie, na której są dwie postacie z bajek. Grę rozpoczyna nauczyciel, mówiąc np.: *Ja mam Papę Smerfa, kto ma rybkę Nemo?* Dziecko, które ma kartę z rybką Nemo, zgłasza się i pyta o kartę z inną postacią itd. Gra trwa do momentu, gdy kolejny gracz zapyta o kartę z Papą Smerfem; na tej karcie kończy się gra.

Gotowe karty do pobrania dostępne są na stronie: [https://eduzabawy.com/karty\\_pracy/ja-mam-kto-ma/dzien-postaci-z-bajek/](https://eduzabawy.com/karty_pracy/ja-mam-kto-ma/dzien-postaci-z-bajek/). Zachęcam do wykonania własnych kart przy użyciu generatora kart dostępnego na stronie: <https://eduzabawy.com/generatory/karty-pracyg/ja-mam-kto-ma/>.

#### **6. Gra karciana „Jaka to postać?”.**

Dzieci losują po jednej małej karcie, na której jest tylko fragment postaci z bajki animowanej. Nauczyciel pokazuje po jednej dużej karcie z danym bohaterem. Zadanie polega na tym, by dzieci dopasowały fragment do danej postaci, nazwały ją i podały tytuł bajki, z której pochodzi.

Gotowe karty do pobrania dostępne są na stronie:

<https://magdabusybee.blogspot.com/2017/11/dzien-postaci-z-bajek.html>

#### **7. Zabawy interaktywne z elementami kodowania:**

– Zadanie „Znajdź przedmiot pasujący do postaci z baśni” przygotowane w aplikacji Wordwall, które można wyświetlić w różnych szablonach: <https://wordwall.net/pl/resource/22994526>.

– Zadanie „Znajdź parę” przygotowane w aplikacji Genially:

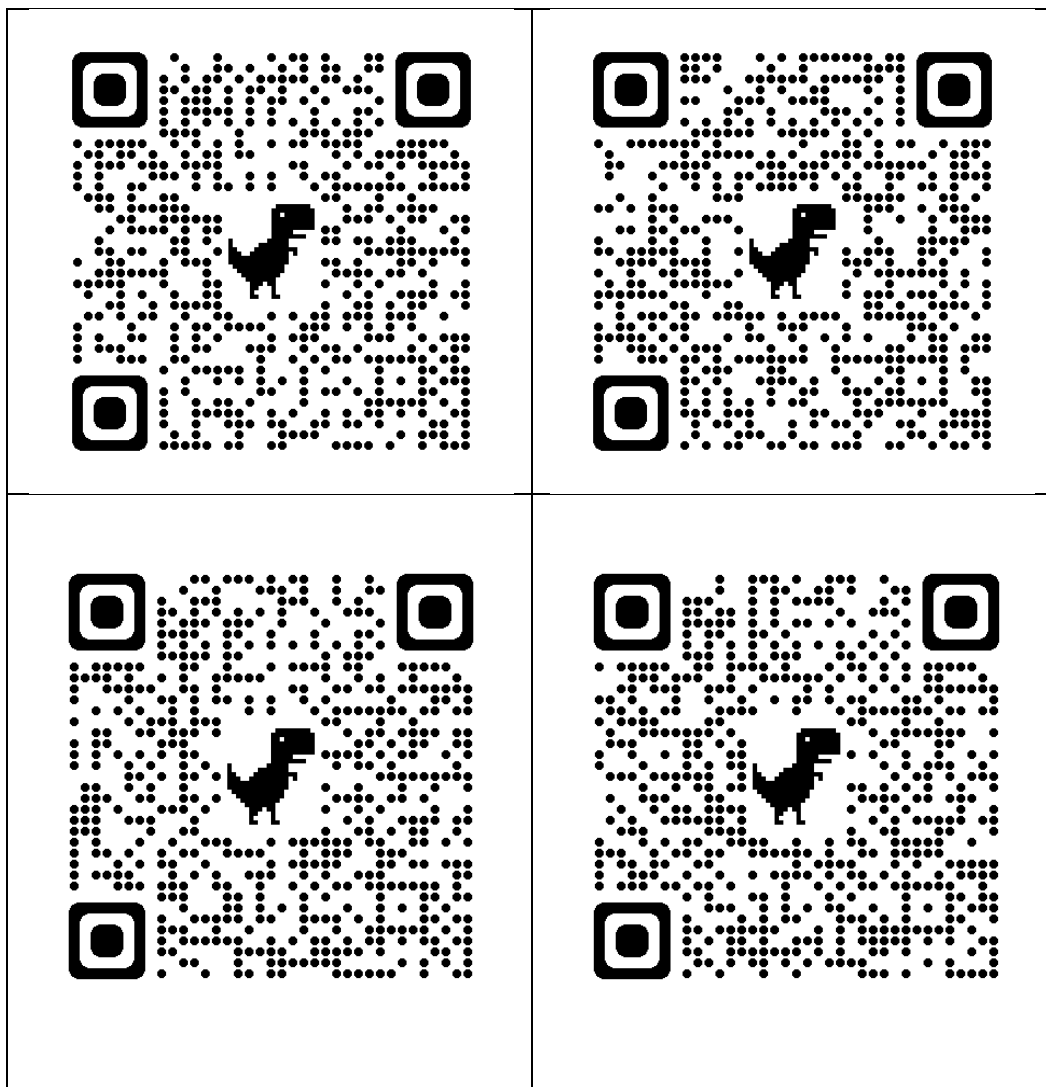
<https://view.genial.ly/62e11ca1b63ddf0012aa09e6/interactive-content-znajdz-pare>

#### **8. Ewaluacja zajęć.**

Dzieci, które dobrze się bawiły podczas zajęć, biorą z pudełka naklejkę z uśmiechniętą buźką, a te, które się nudziły – ze smutną buźką.

#### **9. Podziękowanie dzieciom za aktywny udział w zajęciach.**

### Kody QR z ukrytymi przedmiotami



Zdjęcia kodów pobrano ze strony: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)