

Katarzyna Romanowska

Scenariusz zajęć czytelniczych dla dzieci przedszkolnych oraz uczniów klas I-III z wykorzystaniem TIK i elementów kodowania

Temat: Znajdź drogę do zamku – zajęcia z elementami kodowania.

Cele ogólne:

Poznanie znaczenia słowa *przyjaźń*.

Rozwijanie umiejętności planowania i rozwiązywania zadań.

Kształtowanie umiejętności kategoryzowania.

Rozwijanie umiejętności swobodnej wypowiedzi.

Zachęcanie do czynnego uczestnictwa w zabawie przy wykorzystaniu narzędzi TIK.

Cele szczegółowe

Dziecko uczestniczące w zajęciach:

- dopasowuje rekwizyty do znanych baśni;
- wypowiada się na temat wysłuchanej baśni oraz tekstu piosenki;
- układa elementy, zachowując podane warunki;
- rozwiązuje zadania z elementami kodowania;
- współdziała w parach i grupie.

Metody pracy:

- **słowna** – czytanie baśni J. i W. Grimm „Kot w butach”, rozwiązywanie quizu, rozmowa, metoda *fabryka pomysłów*;
- **oglądowa** – pokaz rekwizytów, zdjęć do quizu, ilustracji Mariusza Grzemskiego do czytanej baśni;
- **czynna** – gra memory, puzzle, kodowanie drogi do zamku, rozwiązywanie zadań na kartach pracy typu: labirynt (zał. 1), odkoduj obrazek (zał. 2, 3).

Formy pracy: indywidualna, z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

Materiały do prezentacji w teatrzyku kamishibai: baśń J. i W. Grimm „Kot w butach” z ilustracjami Mariusza Grzemskiego oraz skrzynka teatrzyku; quiz online „Quiz sprawdzający znajomość baśni”, gra memory online „Kocie memory”, puzzle online „Kot w butach”; kodowanie online: „Droga do zamku”, karty pracy: „Labirynt” (zał. nr 1), „Odkoduj obrazek”(zał. nr 2), „Odkoduj kolory na obrazku” (zał. nr 3); maskotka kota, kapelusz, buty; tekst piosenki J. Koczanowskiej „Przyjaciel”.

Adresaci: dzieci przedszkolne, uczniowie kl. I-III szkoły podstawowej

Miejsce: klasa, sala przedszkolna, czytelnia biblioteki

Czas trwania: 90 minut

Przebieg zajęć:

1. Powitanie wszystkich dzieci, które:

- mają na sobie coś czerwonego, białego, zielonego itp.,
- mają dziś dobry humor,
- mają w domu psa, kota, rybki itp.,
- chcą się dobrze bawić podczas dzisiejszych zajęć.

2. Nauczyciel prosi chętne dzieci o podanie tytułów ich ulubionych baśni i bajek oraz ich bohaterów.

3. Nauczyciel zaprasza dzieci do rozwiązania quizu sprawdzającego znajomość baśni przygotowanego w formularzu Google:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdRQNLRKICa4fQn6f-LH4il2LqfEcTmWGj4ms2eb0As_SzYeQ/formResponse

4. Pokazanie przygotowanych rekwizytów: maskotka kota, kapelusz, buty. Dzieci mają za zadanie odgadnąć, z jaką baśnią kojarzą się te przedmioty. Właściwa odpowiedź ukaże się po ułożeniu puzzli pt. „Kot w butach” przygotowanych w aplikacji Jigsawplanet:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0e75efa486e0>

5. Prezentacja, z wykorzystaniem teatrzyku kamishibai, baśni J. i W. Grimm „Kot w butach” z ilustracjami Mariusza Grzemskiego. Zwrócenie uwagi dzieci na zagadnienie dotyczące przyjaźni głównego bohatera i jego właściciela.

6. Odczytanie tekstu piosenki Jadwigi Koczanowskiej „Przyjaciół”:

Nie musisz mieć przyjaciół stu,
nie musisz mieć dziesięciu,
wystarczy być jednego miał,
a to już wielkie szczęście.

Refren:

Przyjaciół pomoże, przyjaciel nie zdradzi,
Przyjaciół pocieszy i dobrze doradzi.

Przyjaciół to jest taki ktoś,
kto zawsze cię zrozumie,
gdy dobrze jest – to cieszy się,
gdy źle – pocieszyć umie.

Przyjaciół to jest taki ktoś,
kto nigdy nie zawiedzie,
a poznasz go, bo z tobą jest
gdy coś się nie powiedzie.

Dzieci po uważnym wysłuchaniu tekstu, metodą *fabryki pomysłów*, wypowiadają się na temat przyjaźni. Podają swoją definicję *przyjaźni* – czym dla nich jest i z czym się kojarzy.

7. Zaproszenie do gry „Kocie memory” przygotowanej w aplikacji Nearpod:

<https://share.nearpod.com/rDobbAT05eb>

8. Zabawy z elementami kodowania:

– Nawiązując do prezentowanej baśni, dzieci mają za zadanie odkodować kotu drogę do zamku. Interaktywne zadanie „Droga do zamku” przygotowane zostało w aplikacji Genial.ly:

<https://view.genial.ly/6050cd2a99fde70d64cafbab/interactive-content-droga-do-zamku-kodowanie>

– Pomóż kotu wydostać się z labiryntu (załącznik 1) oraz interaktywne zadanie „Kot w labiryncie” przygotowane w aplikacji Genial.ly:

<https://view.genial.ly/6064447a5c3c8d0ce23799a7/presentation-basic-presentation>

– Odkoduj obrazek (załącznik 2),

– Odkoduj kolory na obrazku (załącznik 3).

9. Ewaluacja zajęć.

Nauczyciel na tablicy lub planszy pionowo przykleja piktogramy buźki uśmiechniętej, smutnej i znudzonej. Dzieci podchodzą kolejno i rysują kropkę przy piktogramie, który obrazuje ich nastrój po zajęciach.

Podziękowanie za udział w zajęciach.

Wykorzystane materiały:

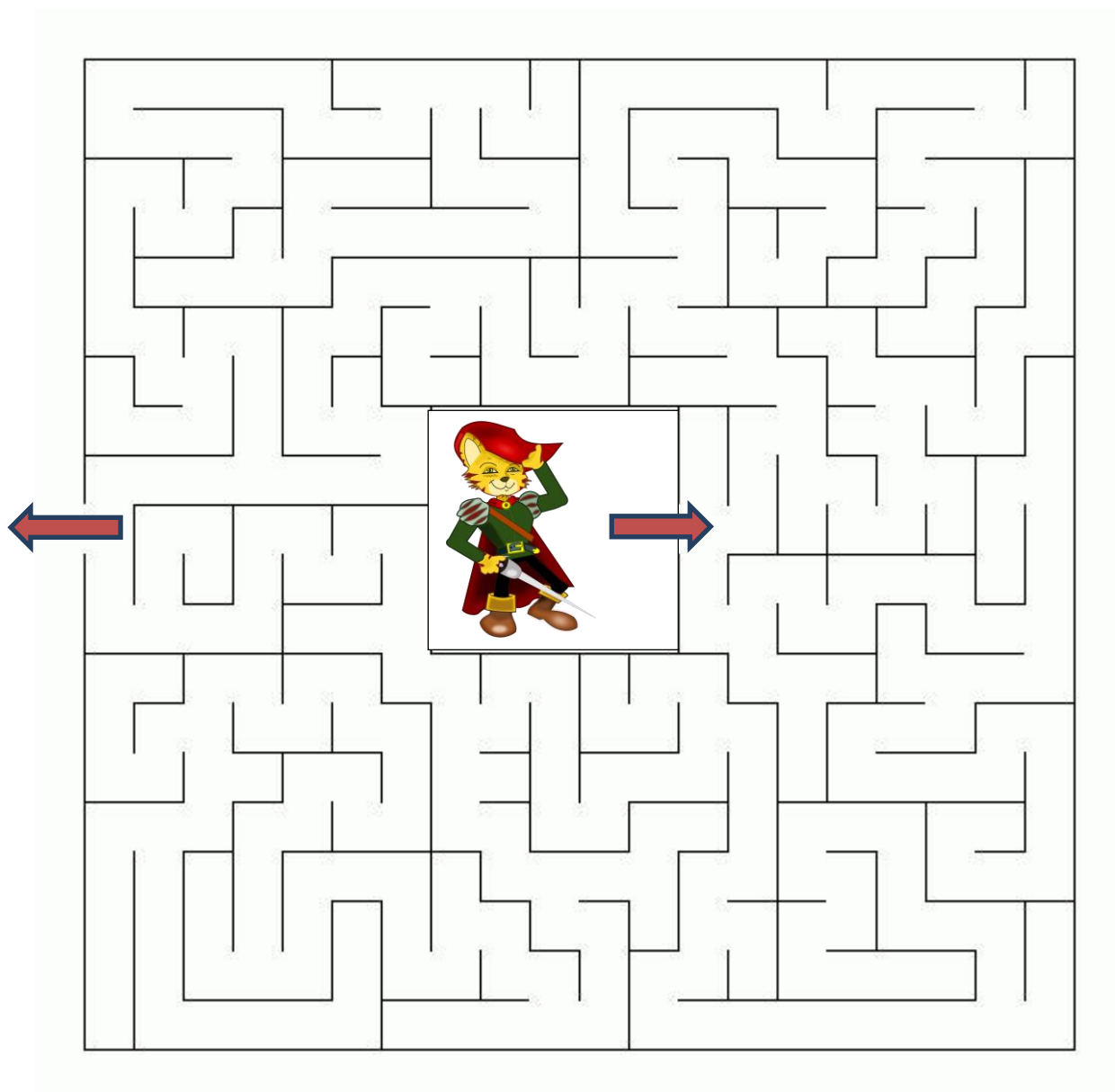
„Kot w butach”: karty do teatru narracyjnego. Autorzy tekstu Jacob i Wilhelm Grimm, opracowanie Nala, autor ilustracji Mariusz Grzemeski, Płock, Risprint, cop. 2016.

Kolorowanka (załącznik 3) pobrana ze strony: <https://familyfriendlywork.org>

Tekst piosenki „Przyjaciół” Jadwigi Koczanowskiej

<http://koczanowska.com/tag/przyjaciol/>

Załącznik 1 – Labirynt



Załącznik 2 – Odkoduj obrazek

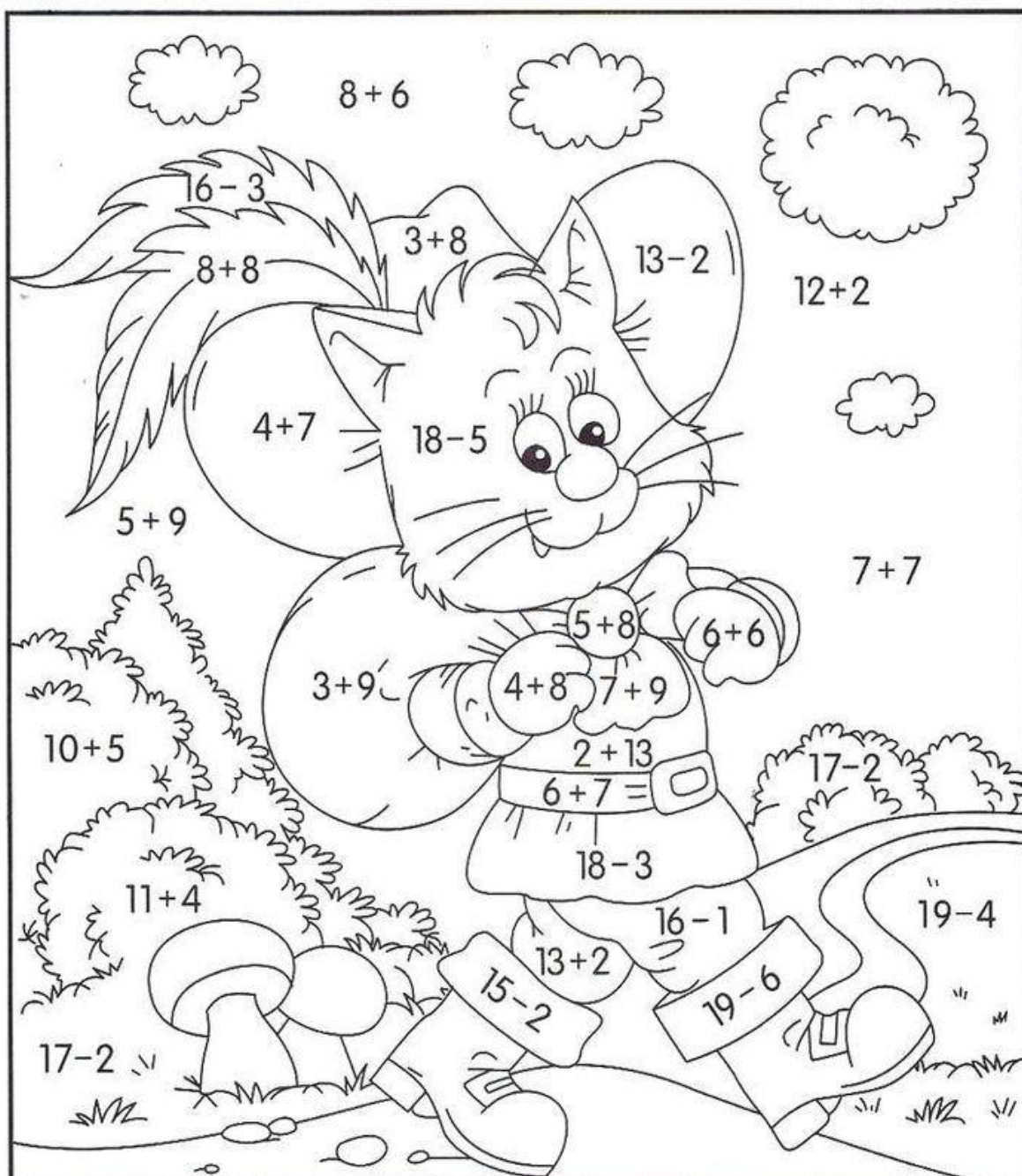
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												

ZIELONY: 4F, 4J

RÓŻOWY: 5H

CZARNY: 1E, 1K, 2E, 2F, 2J, 2K, 3E, 3F, 3G, 3H, 3I, 3J, 3K, 4E, 4G, 4H, 4I, 4K, 5D, 5E, 5F, 5G, 5I, 5J, 5K, 5L, 6B, 6E, 6F, 6G, 6H, 6I, 6J, 6K, 7A, 7B, 7F, 7G, 7H, 7I, 7J, 8A, 8G, 8H, 8I, 9A, 9F, 9G, 9H, 9I, 10A, 10B, 10D, 10E, 10F, 10G, 10H, 10I, 11B, 11C, 11D, 11E, 11F, 11G, 11H, 11I, 12B, 12C, 12D, 12E, 12F, 12H, 12I, 13C, 13D, 13E, 13F, 13H, 13I, 13J

Załącznik 3 – Odkoduj kolory na obrazku



16 = czerwony

14 = niebieski

12 = szary

15 = zielony

13 = żółty

11 = brązowy