

## Katarzyna Romanowska

### „Ukryta baśń” – scenariusz zajęć czytelniczych z elementami kodowania dla dzieci przedszkolnych

**Temat: Ukryta baśń.**

#### **Cele ogólne:**

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

#### **Cele szczegółowe zajęć**

Dziecko uczestniczące w zajęciach:

- wypowiada się na temat wysłuchanej baśni,
- buduje wieżę z kubeczków według własnego pomysłu,
- układa elementy układanki tangram według wzoru,
- 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** – czytanie baśni J. i W. Grimm „O rybaku i złotej rybce”, rozmowa kierowana, metoda *niedokończonych zdań*;
- **oglądowe** – pokaz rekwizytów, pokaz obrazków przygotowanych w prezentacji „Tangramowe obrazki”;
- **czynne** – udział w zabawach na macie do kodowania, układanie obrazków z wykorzystaniem układanki Tangram.

#### **Środki dydaktyczne:**

- baśń J. i W. Grimm „O rybaku i złotej rybce” z ilustracjami Przemysława Szelągowskiego,
- prezentacja „Tangramowe obrazki”,
- interaktywna mata do kodowania (dostępna na stronie: <https://mata.uczymydzieciprogramowac.pl/>).

#### **Materiały:**

tablica interaktywna lub rzutnik z projektorem, pudełko, rekwizyty: siatka na ryby, rybka, spławik wędkarski, skrzynka teatryku kamishibai, mata do kodowania (np. 10x10), kolorowe kubeczki, strzałki do kodowania drogi, ilustracje rybek, 5 kompletów układanki Tangram

(elementy tangramu dostępne pod linkiem: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Tangram>), obrazek rybki do odwzorowania na macie (dostępny pod linkiem: <https://mata.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/95f23611> ).

**Adresaci:** dzieci przedszkolne.

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

**Czas trwania:** 60 minut.

**Przebieg zajęć:**

**1. Powitanie uczestników i wprowadzenie do tematu zajęć.**

Jedno dziecko wybiera rekwizyty ukryte w magicznym pudełku. Prezentuje je pozostałym uczestnikom zajęć (siatka na ryby, rybka, łódka, spławik wędkarski). Następnie nauczyciel pyta dzieci, czy kojarzą baśń, w której pojawiają się te rzeczy i po uzyskaniu odpowiedzi zaprasza do wysłuchania baśni.

**2. Prezentacja baśni J. i W. Grimm „O rybaku i złotej rybce” za pomocą teatryku kamishibai.** Nauczyciel prosi dzieci, by zwrócili szczególną uwagę na prośby rybaka skierowane do złotej rybki i pomyślały o własnym życzeniu.

Następnie nauczyciel zaczyna zdanie, które mają dokończyć uczestnicy, wypowiadając własne życzenie: *Złota rybko, najbardziej proszę cię o...*

**3. Magiczna trasa złotej rybki.**

- Droga rybki z warunkiem.

Rybka porusza się po macie do kodowania (10 x 10) lub po dowolnej wielkości kratownicy według drogi zakodowanej przez dzieci. Posłużą do tego niebieskie strzałki. Trasa rozpoczyna się od zielonego pola „start”, a kończy na polu czerwonym „stop”. Jednak rybka ma pewien warunek do spełnienia – musi poruszać się w taki sposób, by zebrać wszystkie rybki, które są ułożone na macie. Jeśli złota rybka spotka na swojej drodze inną rybkę, to wybrane dziecko odpowiada na pytanie dotyczące wysłuchanej baśni, np. *Czego chciała żona rybaka?* lub wykonuje ćwiczenie ruchowe (np. dwa podskoki, dwa skłony, trzy pajacyki).

Aby wszystkie dzieci uczestniczące w zajęciach mogły aktywnie brać udział w zabawie, proponuję, by podchodziły kolejno i każde mogło ułożyć przynajmniej jedną strzałkę, kodując w ten sposób drogę rybki.

**4. Układanka Tangram** – zastosowanie figur geometrycznych do ułożenia np. obrazka: rybki, rybaka, domu rybaka, żaglówki.

Do tego zadania potrzebnych będzie kilka zestawów figur geometrycznych, które tworzą tangram. Dzielimy dzieci na kilka trzy- lub czteroosobowych zespołów. Ich zadaniem będzie ułożenie z przygotowanych figur obrazka, który zostanie wyświetlony na monitorze. Prezentacja przygotowana w programie Canva:

[https://www.canva.com/design/DAFTCuhF2qY/WUm6RRD0a0qhGtG\\_vLRtMw/view?utm\\_content=DAFTCuhF2qY&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFTCuhF2qY/WUm6RRD0a0qhGtG_vLRtMw/view?utm_content=DAFTCuhF2qY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

**5. Rybka na macie.**

Dzieci kodują rybkę na macie do kodowania według wzoru i za pomocą kolorowych kubeczków. Wzór rybki znajduje się pod linkiem:

<https://mata.uczymdzieciprogramowac.pl/pl/95f23611> [dostęp: 29.11.2022].

To zadanie można wykonać również interaktywnie, korzystając z maty do kodowania online (dostępna na stronie: <https://mata.uczymdzieciprogramowac.pl/>).

**6. Budowanie wieży z kolorowych kubeczków.**

Dzieci można ponownie podzielić na kilkusobowe zespoły i przydzielić im np. po 20 kolorowych kubeczków. Zadaniem każdego zespołu będzie zbudowanie stabilnej wieży z wykorzystaniem wszystkich przydzielonych kubeczków.

**7. Ewaluacja zajęć.**

Nauczyciel pokazuje dzieciom niebieską strzałkę, kolorowy kubeczek, układankę tangram i pyta dzieci, która zabawa podobała się najbardziej.

Uczestnicy kolejno kończą zdanie:

*Najbardziej na dzisiejszych zajęciach podobało mi się...*

**8. Podziękowanie za aktywny udział w zajęciach.**