

## Katarzyna Romanowska

### „W świecie Złotowłosej” – scenariusz zajęć czytelniczych z elementami kodowania dla dzieci przedszkolnych

**Temat: W świecie Złotowłosej.**

#### **Cele ogólne:**

- doskonalenie przeliczania i przyporządkowania rekwizytów według wielkości i kolorów,
- kształtowanie poprawnego wykonywania ćwiczeń według instrukcji i ustalonego kodu,
- doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się,
- ćwiczenie percepcji wzrokowej i słuchowej,
- nazywanie emocji bohaterów baśni,
- kształtowanie umiejętności planowania,
- rozwijanie kreatywności.

#### **Cele szczegółowe zajęć**

Dziecko uczestniczące w zajęciach:

- wypowiada się na temat wysłuchanej baśni, nazywa emocje towarzyszące bohaterom,
- przyporządkowuje przedmioty według wielkości i kolorów,
- rozwiązuje zadania z elementami kodowania,
- odwzorowuje układ graficzny na przestrzenny (domek misiów na macie),
- uczy się logicznego myślenia, cierpliwości i wytrwałości,
- współpracuje w grupie.

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

#### **Metody i techniki pracy:**

- słowne – czytanie baśni „Złotowłosa i trzy misie”, rozmowa kierowana na temat wysłuchanego tekstu;
- oglądowe – pokaz rekwizytów, pokaz obrazków ukrytych pod kodami QR oraz ilustracji Zofii, Barbary i Tomasza Piątkowskich do czytanej baśni;
- czynne – udział w zabawach interaktywnych i na macie do kodowania.

#### **Środki dydaktyczne:**

- baśń „Złotowłosa i trzy misie” na kartach do teatru narracyjnego z tekstem i ilustracjami Zofii, Barbary i Tomasza Piątkowskich,
- kody QR z obrazkami znanych misiów z bajek animowanych, np. Paddington, Kubuś Puchatek, Miś Uszatek, Colargol (*załącznik nr 3*),
- dowolnej wielkości kratownica lub interaktywna mata do kodowania (dostępna na stronie: <https://mata.uczymydzieciprogramowac.pl/>).

**Materiały:**

tablica interaktywna lub rzutnik z projektorem, tablet lub telefon z czytnikiem kodów QR, pudełko z rekwizytami (miska, łyżka, pluszowym misiem, lalką), skrzynka teatryku kamishibai, mata do kodowania (dowolnej wielkości kratownica np. 10x10 narysowana na dużym arkuszu szarego papieru, można też wykleić dowolnej wielkości kratownicę taśmą malarską bezpośrednio na podłodze), kolorowe kubeczki, strzałki do kodowania drogi, karty pracy z cieniami misiów (*załącznik nr 2*), sylwety trzech misiów różnej wielkości i w różnych kolorach ubrań (niebieskim, czerwonym, zielonym) oraz po trzy obrazki różnej wielkości: misek, krzesel, łóżek (dostępne do wydruku pod linkiem:

[https://www.canva.com/design/DAF0CidY9OQ/0EtQaBX-wHYxCPSJW5clmA/view?utm\\_content=DAF0CidY9OQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF0CidY9OQ/0EtQaBX-wHYxCPSJW5clmA/view?utm_content=DAF0CidY9OQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)), obrazek domku misiów do odwzorowania na macie (dostępny pod linkiem: <https://mata.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/4267309d>), misie do szeregowania (*załącznik nr 1*) lub dostępne do wydruku pod linkiem: [https://www.canva.com/design/DAF0JcB7ARY/3KEFaJCsvXvzfH2PuJnew/view?utm\\_content=DAF0JcB7ARY&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF0JcB7ARY/3KEFaJCsvXvzfH2PuJnew/view?utm_content=DAF0JcB7ARY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

**Adresaci:** dzieci przedszkolne.

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

**Czas trwania:** 45–60 minut.

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

W kolorowym pudełku ukryte zostały rekwizyty: miska, łyżka, pluszowy miś i lalka. Chętne dzieci losują i pokazują rekwizyty całej grupie. Wspólnie ustalają, że przedmioty te kojarzą się z baśnią „Złotowłosa i trzy misie”. Następnie nauczyciel zaprasza do wysłuchania lektury.

**2. Czytanie baśni.**

Prezentacja, z wykorzystaniem teatryku kamishibai, baśni „Złotowłosa i trzy misie” z tekstem i ilustracjami Zofii, Barbary i Tomasza Piątkowskich.

Pytania pomocnicze do tekstu:

- W jaki sposób Złotowłosa dostała się do domu misiów?
- Co zrobiła Złotowłosa podczas nieobecności misiów?
- Czy dziewczynka zaczęła na powrót misiów?
- Jakie emocje towarzyszyły misiom po powrocie do domku?
- Czy Złotowłosa posprzątała bałagan w domku misiów?
- Co czuła Złotowłosa?
- Czy Złotowłosa zaprzyjaźniła się z rodziną misiów?

### 3. Dopasowanie rekwizytów do sylwet misiów.

Na dywanie rozkładamy sylwety misiów różnej wielkości i kolorów oraz po 3 obrazki różnej wielkości i kolorów: misek, krzesła, łóżek. Zadaniem dzieci jest dopasowanie tych przedmiotów do właściwych misiów.

Dzieci wspólnie z nauczycielem sprawdzają poprawność wykonania zadania.

### 4. Szeregowanie misiów.

Przeliczanie oraz układanie sylwet misiów (*załącznik nr 1*) od największego do najmniejszego.

### 5. Zabawy interaktywne.

- Złotowłosa – puzzle  
układanie interaktywnych puzzli dostępnych pod linkiem:  
<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/dla-dzieci/516273-z%C5%82otow%C5%82osa#7x4>
- Cienie misiów  
jako zadanie interaktywne przygotowane w aplikacji Wordwall:  
<https://wordwall.net/pl/resource/1994591/cienie-misi%C3%B3w>  
lub jako karty pracy do wydruku (*załącznik nr 2*).
- Misiowe Sudoku  
gra Sudoku online:  
<https://view.genial.ly/5fb4d4fef8a0ef13943d59d7/presentation-sudoku-mis>

### 6. Zabawy na macie z elementami kodowania.

- Kodowanie drogi  
Zadanie to polega na zakodowaniu drogi Złotowłosej do domku misiów. Dzieci za pomocą strzałek kodują na macie do kodowania (lub dowolnej kratownicy) drogę Złotowłosej do domku misiów. Zadanie zawiera pewien warunek: Złotowłosa ma poruszać się w taki sposób, by pozbić wszystkie znajdujące się po drodze kody QR (*załącznik nr 3*). Pod kodami ukryte zostały znane z bajek misie. Dzieci mają za zadanie powiedzieć jak nazywa się miś, który ukaże się po zeskanowaniu kodu QR i wyświetleniu zdjęcia.

Proponuję, by wszystkie dzieci brały czynny udział w zabawie i miały możliwość ułożenia przynajmniej jednej strzałki na macie.

- Domek misiów  
Kolejna aktywność to odwzorowanie domku misiów z kolorowych kubeczków na macie. Wzór domku znajduje się pod linkiem:  
<https://mata.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/4267309d>

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

### **7. Ewaluacja zajęć.**

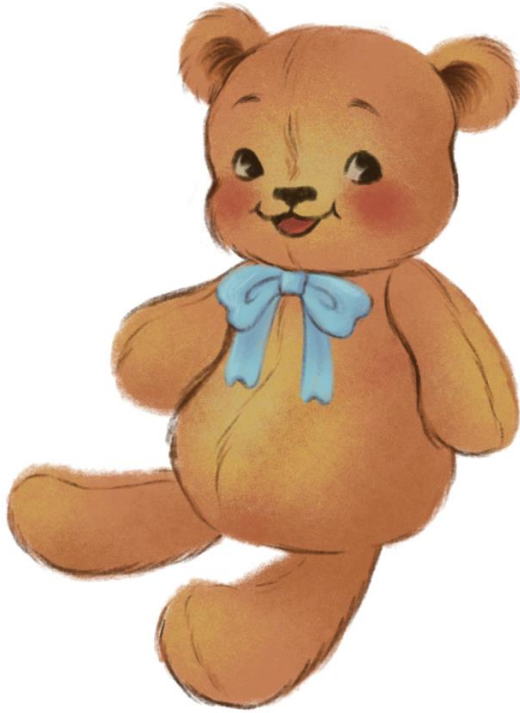
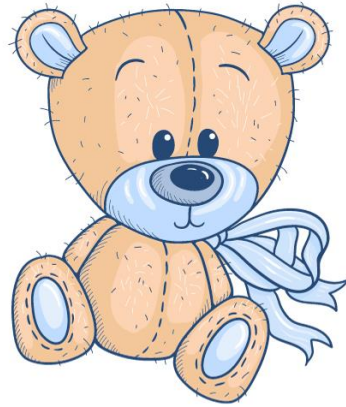
Uczestnicy zajęć odpowiadają na pytania zadane przez nauczyciela:

- Co podobało się najbardziej podczas dzisiejszych zajęć?
- Czy są wśród was dzieci, które nie są zadowolone z zajęć?

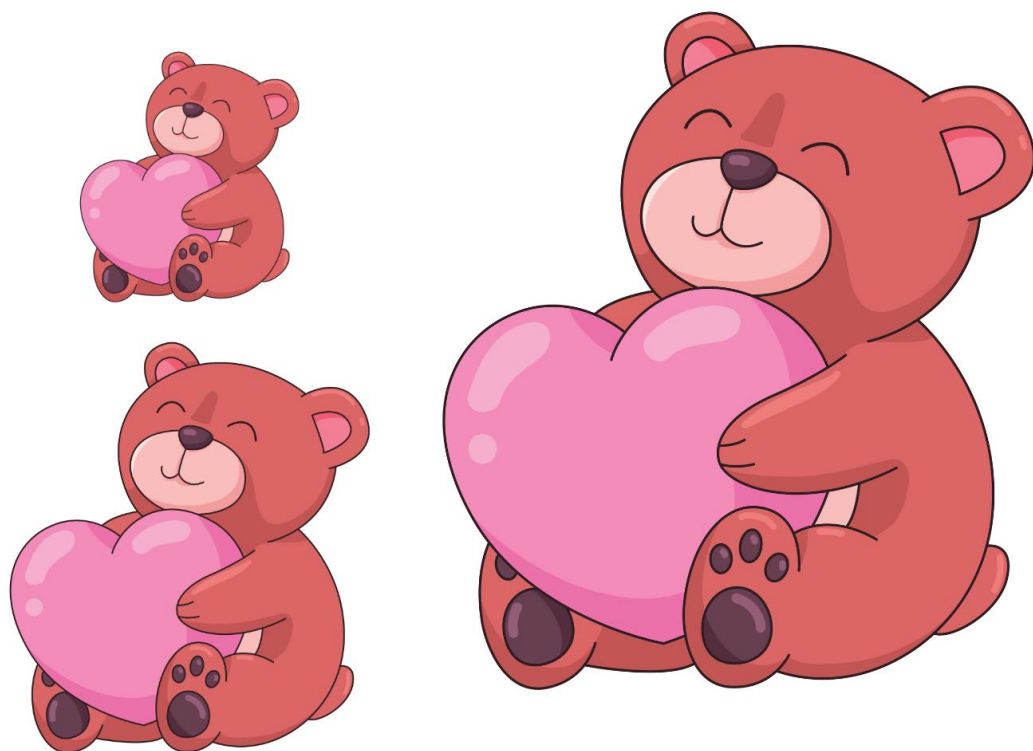
### **8. Podziękowanie za udział w zajęciach.**

Załącznik nr 1









Sylwety misiów pobrano ze strony:

[https://www.canva.com/design/DAF0JcB7ARY/3KEFaJCsvXvzfhU2PuJnew/view?utm\\_content=DAF0JcB7ARY&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF0JcB7ARY/3KEFaJCsvXvzfhU2PuJnew/view?utm_content=DAF0JcB7ARY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)



Załącznik nr 2

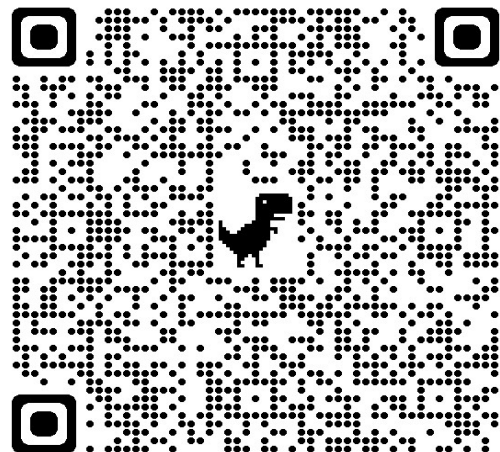
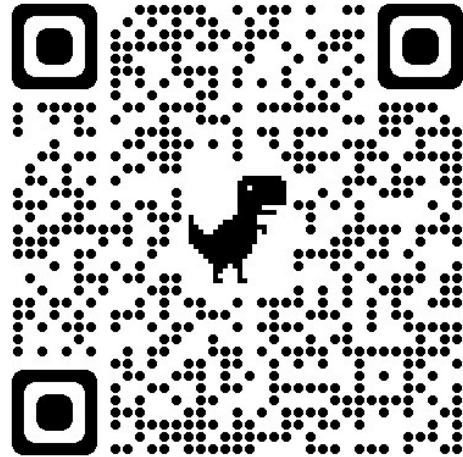




[pomyslowesmyki.blogspot.com](https://pomyslowesmyki.blogspot.com)

Karty pracy pobrano ze strony: <https://pomyslowesmyki.blogspot.com/>

Załącznik nr 3



Zdjęcia pobrano ze strony: [www.flickr.com](http://www.flickr.com), [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com), <https://pl.wikipedia.org/>.