

Tydzień kodowania – zabawy dla 4-latków

1. Zrób to, co ja...

Wszystkie dzieci stoją w kole. Grę rozpoczyna nauczyciel, który pokazuje dwa gesty np. klaśnięcie dwa razy oraz obrót, czy trzy podskoki jedną nogą i przysiad. Zadaniem dzieci jest odtworzenie gestów w odpowiedniej kolejności. Nauczyciel może stopniować trudność dodając większą liczbę gestów. Dzieci także mogą spróbować swoich sił w wymyślaniu kilku gestów.

2. Kodowanie trasy

Do tej zabawy będą nam potrzebne np. szarfy oraz kartki z narysowanymi symbolami (szarfa – wejście do szarfy i przełożenie jej przez swoje ciało od dołu do góry, jedna noga – podskok na jednej nodze, strzałki – obrót, dwie nogi – podskok na dwóch nogach). Nauczyciel układa dla dzieci coś w rodzaju toru przeszkód, a następnie tłumaczy dzieciom co oznaczają dane symbole. Zadaniem dzieci jest pokonanie „zaprogramowanego” toru. Jeśli dzieci wykonają daną sekwencję, nauczyciel zmienia ich kolejność.

3. Pokonywanie trasy z zasłoniętymi oczami

Nauczyciel rozkłada linę. Najpierw lina może być prosta, później zagięta w jednym kierunku, następnie w dwóch itd. Chętne dziecko ściąga buty, a nauczyciel zasłania mu oczy opaską. Nauczyciel wraz z dziećmi wydaje polecenia np. idź dwa kroki do przodu. Wszystkie dzieci razem liczą. Zadaniem wybranego dziecka jest przejście całej trasy z zasłoniętymi oczami.

4. Zabawa w 10 pytań

Zabawa pomoże nam odgadnąć, jaką liczbę ma na myśli druga osoba. Można napisać na kartkach liczby od 1 do 5 i położyć je przed dziećmi. Teraz należy wymyślić sobie jakąś liczbę, ale nie mówić jej głośno. Zadaniem dziecka będzie zadawać pytania, jaka to liczba. Na przykład wybieramy liczbę 2.

Dziecko pyta: „Czy to liczba 4?”.

Nauczyciel odpowiada, czy liczba jest większa, czy mniejsza. Kiedy dziecko dowie się, że ta liczba jest za duża, musi zasłonić kartkę z numerem 4. Jeśli dziecko dowiedziało się, że liczba 4 jest za duża to znaczy, że liczba 5 też jest za duża, dlatego trzeba zasłonić także kartkę z tą liczbą.

Dziecko zadaje pytania dalej, aż wyeliminuje wszystkie liczby oprócz tej jednej wybranej przez nauczyciela.

Zabawę można przeprowadzić także rozkładając przed dzieckiem kilka obrazków. Dziecko zadaje pytania dotyczące szczegółów na obrazku. Zasady są takie same, jak w przypadku zabawy z liczbami.

5. Czytanie

Nauczyciel wybiera jakąś książkę bądź wybiera konkretne wierszyki z powtarzającym się jakimś słowem np. rzepka, albo seler. Dzieci siadają wygodnie na dywanie. Nauczyciel wraz z dziećmi ustala konkretny „kod reagowania” na dane słowo np. kiedy dzieci usłyszą wyraz rzepka to muszą tupnąć, lub trudniejsza wersja, jeżeli w wierszu pojawi się wyraz na literkę T to nauczyciel czyta je szeptem. Znaki mogą być różne. Może być także więcej znaków niż jeden.

6. Układanie obrazków

Dzieci dostają kartki z narysowanymi prostymi kształtami oraz kasztany. Zadaniem dzieci jest odwzorowanie tych kształtów używając kasztanów.