

CodeWeek 2021

Propozycje zabaw w kodowanie off-line dla przedszkolaków

W tym roku również Przedszkole Niepubliczne "Iskierka" w Krakowie przyłączy się do akcji. Między 18 a 22 października 2021 we wszystkich grupach będziemy się bawić w kodowanie na wiele różnych sposobów. Zapraszamy do zapoznania się z naszymi propozycjami zabaw. Życzymy Wam znakomitej zabawy!

Propozycje zabaw od grupy III (5 lat)

KOLOROWANKI

Kolorowanie według wzoru - dzieci otrzymują kolorowankę, na górze kolorowanki jest mały wzór według, którego dzieci kolorują obrazek.

Kolorowanie zakodowanych obrazków - obrazek jest podzielony liniami na części. Części są ponumerowane. Każdy numer ma odpowiadający kolor. Zadaniem dzieci jest pokolorowanie obrazku według podanego niżej kodu.

KASZTANOWE KODOWANIE

Kasztanowe wzory - nauczyciel na dużej kartce rysuje linię ciągłą (fajnie, jak linia tworzy zawijasy). Zadaniem dzieci jest ułożenie kasztanów tak, by zakryły one linię. W ten sposób dzieci stworzą kasztanowe wzory.

LABIRYNT

Labirynt - karty pracy - pokonywanie labiryntu na kartce papieru.

KODOWANIE RUCHEM

Taneczne kodowanie - na początku nauczyciel włącza piosenkę i tańczy do niej określone (wymyślone wcześniej ruchy). Zadaniem dzieci jest odwzorowanie tych ruchów.

Propozycje zabaw od grupy IV (5 lat)

1. Materiał zawiera 3 plansze z 18 kartami do wycięcia, na których znajdują się kolorowe żetony, strzałki, oznaczenia start, meta, stop, +1, +2 i +3. Rozkładamy kartę z kolorowymi polami i wykorzystując misia, wydajmy dziecku komunikat za pomocą kart ze strzałkami i ilością pól do przejścia np. +2 w prawo. Gra toczy się dopóki miś ze startu nie dotrze na metę.

2. Materiał zawiera 7 kart z różnymi kombinacjami ułożenia trzech klocków na planszy. Dziecko ma za zadanie odtworzyć układ za pomocą klocków duplo (lub innych dobranych kolorystycznie) na dolnej planszy.
3. Wersja trudniejsza. Materiał zawiera 7 kart z różnymi kombinacjami ułożenia klocków na planszy. Dziecko ma za zadanie odtworzyć układ za pomocą klocków duplo (lub innych dobranych kolorystycznie) na dolnej planszy.

Propozycje zabaw od grupy V (6 lat)

Proponujemy zabawę „**Kolorowe sylaby**”. Tabliczki z sylabami można wykorzystać na wiele sposobów:

1. Nauka nazywania kolorów, określanie miejsca na kartce papieru, utrwalanie stron: prawa, lewa, góra, dół, przeliczanie
 - a. Nauczyciel (kiedy dzieci opanują zasady mogą bawić się same) określa położenie kropki np. górny, prawy róg – dziecko nazywa kolor (zielony)
 - b. Sytuacja odwrotna – dziecko podaje określenie kierunku (miejsce kropki), np. druga od lewej w pierwszym rzędzie (brązowa)
 - c. Nauczyciel podaje nazwę koloru – dziecko szybko wskazuje go na tabliczce mówiąc – od góry jego sąsiadem jest..., po prawej stronie jest..., po lewej stronie jest..., pod spodem (pod nią, na dole) jest... kolor
2. Gry stolikowe utrwalające nazwy kolorów, uczące cierpliwego czekania na swoją kolej, współpracy z innym dzieckiem, nabywanie odporności na przegraną.
 - a. Gra w parach – na stole przed każdym dzieckiem leży tabliczka z sylabami, na środku stołu małe tabliczki z zakodowanymi wyrazami. Dzieci po kolei losują kartki i odczytują sylaby. Kartkę dziecko może zachować wtedy, jeśli z odczytanych sylab ułoży słowo. Jeśli nie potrafi – kartonik kładzie na spód stosu.
 - b. Głuchy telefon (gra 3-osobowa). Pierwsze dziecko czyta dwie sylaby z kartonika, mówi je drugiemu na ucho – to dziecko je zakodowuje

przekładając sylaby na kolory i mówi, np. szary i żółty – trzecie dziecko odkodowuje: ka sa.





Mogą grać dwie drużyny po 3 osoby – na przemian. Wygrywa ta, która odkoduje więcej słów.

























c. Gra dwoje dzieci – każde ma przed sobą dużą kartę.

Zaczynający czyta płynnie dwie dowolne sylaby, nietworzące logicznej całości np. ta mo – drugie dziecko zaczyna czytanie od sylaby mo i dodaje drugą – dowolną. Grę kończy pomyłka jednego z graczy.

Przykładowe plansze oraz karty:



| | | | | | |
|---|---|--|--|---|---|
|  TA |  RA |  MA |  SA |  KA |  PO |
|  TU |  MI |  ZA |  JA |  ME |  LI |
|  DOR |  NIE |  MO |  ZI |  KO |  BA |
|  KU |  RAN |  DA |  PA |  WA |  SOL |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
|  TA |  RA |  MA |  SA |  KA |  PO |
|  TU |  MI |  ZA |  JA |  ME |  LI |
|  DOR |  NIE |  MO |  ZI |  KO |  BA |
|  KU |  RAN |  DA |  PA |  WA |  SOL |



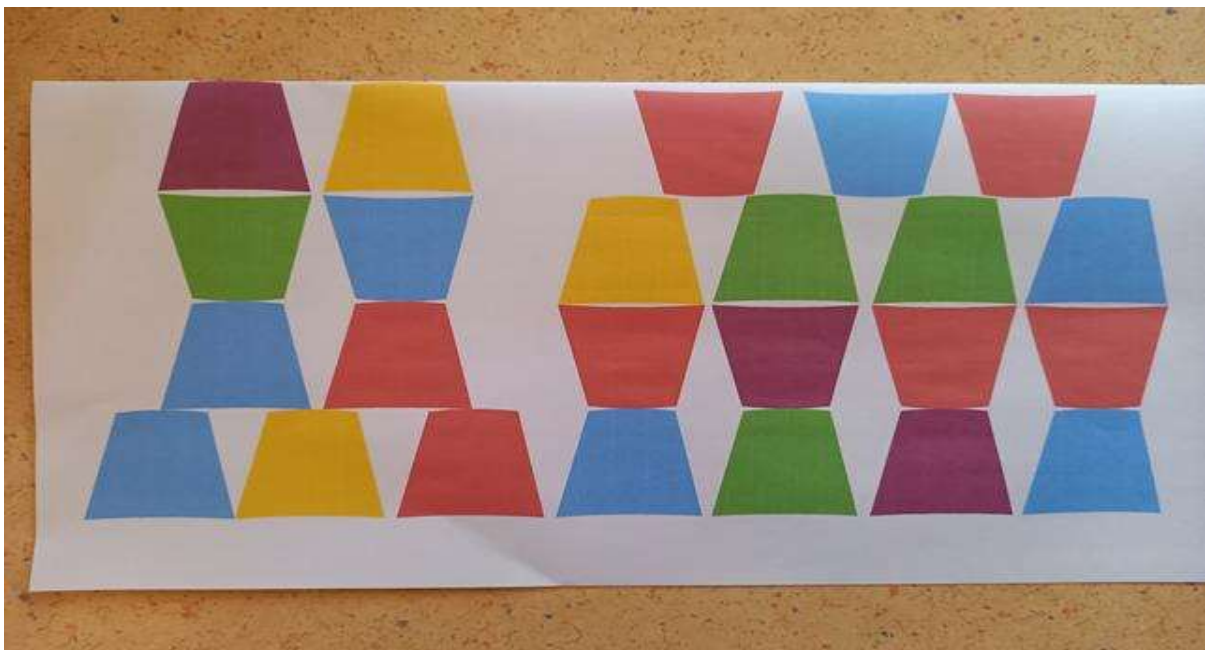


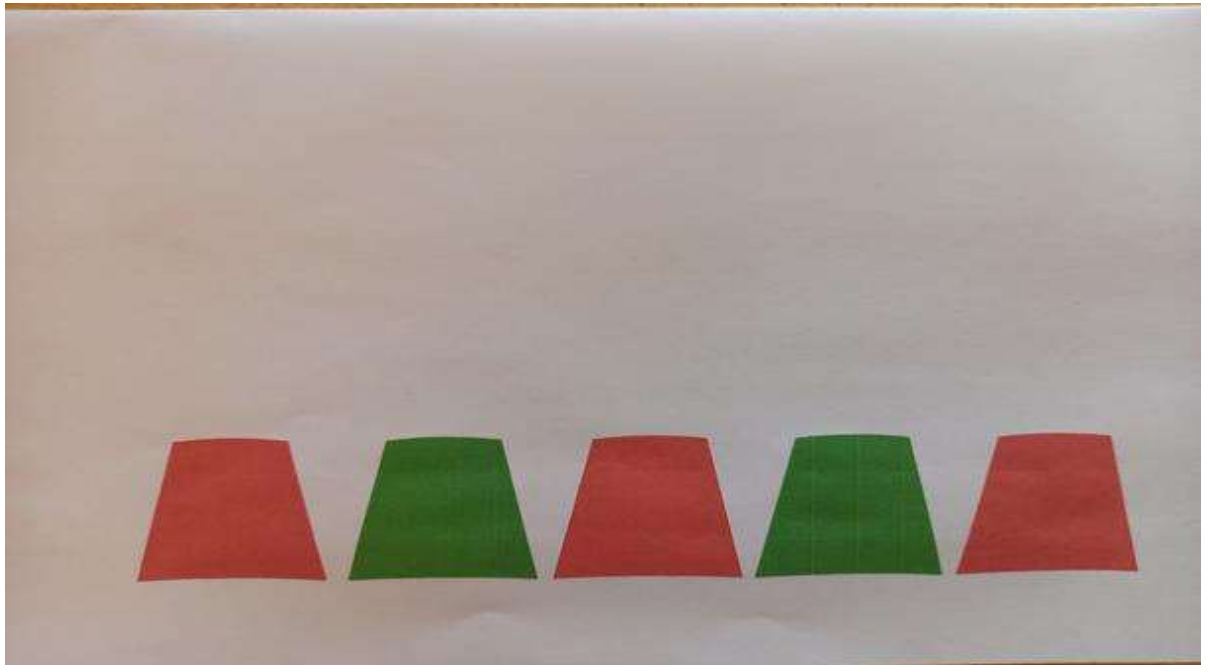
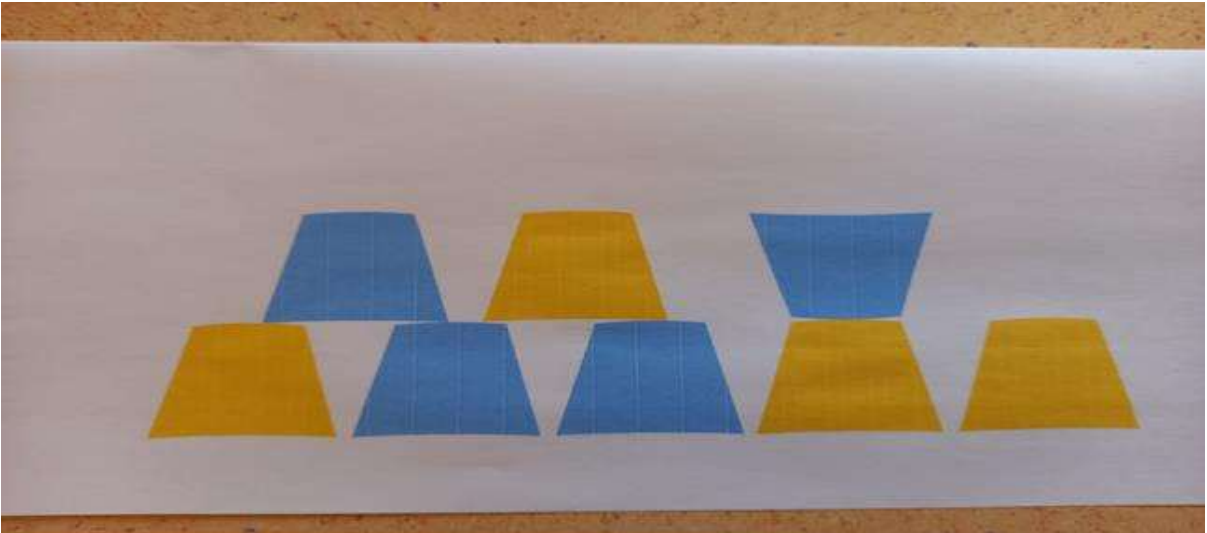
Propozycje zabaw od grupy VI (6 lat)

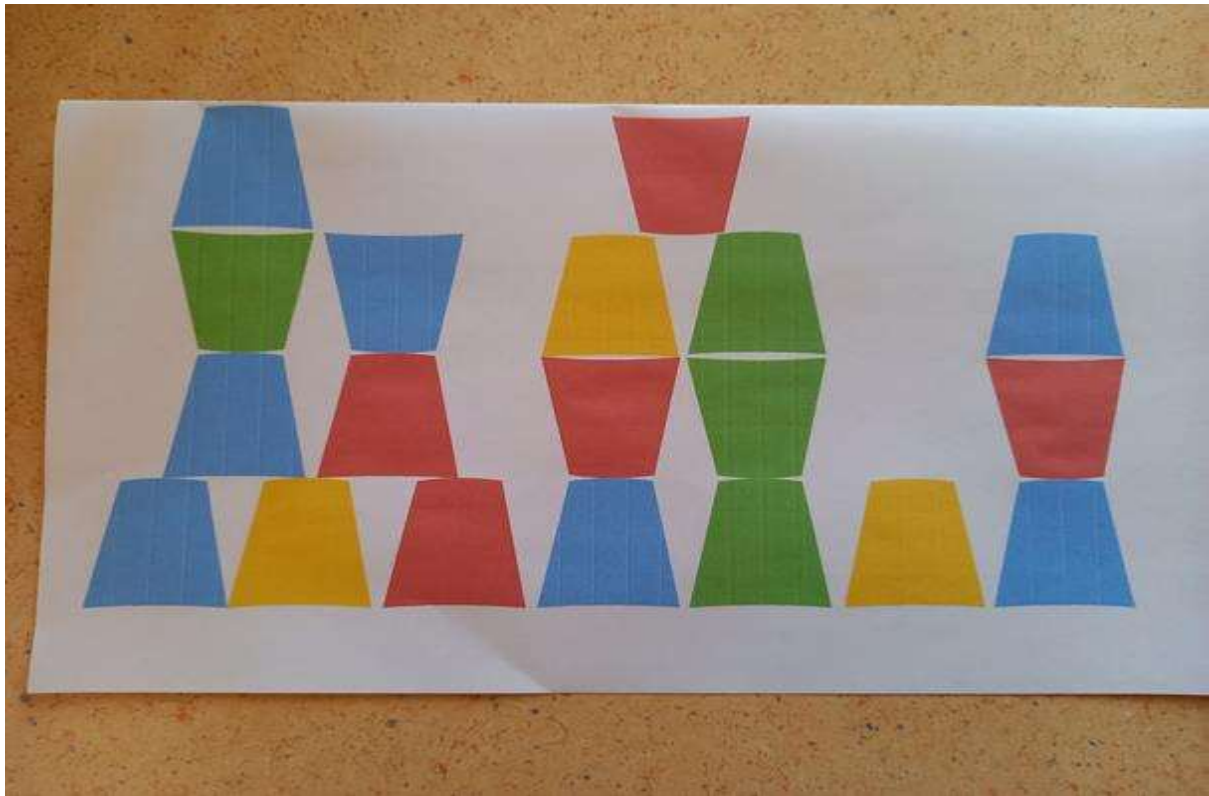
1. Zabawy z układaniem kolorowych kubeczków

Nauczyciel rozdaje dzieciom kolorowe kubeczki a następnie prezentuje plansze przedstawiające wzory ułożone z kolorowych kubeczków, zadaniem dzieci jest odtworzenie prezentowanych wzorów.

Plansze poniżej przeznaczone są dla 3, 4, 5, i 6 latków w zależności od stopnia trudności zadania.







2. Kodowanie z użyciem kart do gry

Do przeprowadzenia zabawy potrzebna jest pusta plansza do kodowania- można ją przygotować samodzielnie na białej kartce formatu A4 i karty do gry. Można wydrukować mniejsze karty ale można też wykorzystać klasyczną talię kart do gry i większą planszę do kodowania na dywanie. Zadaniem dzieci jest dopasować daną kartę do wzoru na planszy i podanej cyfry np. pole 2 i czerwone serce to karta 2 kier itd.

