

## „Zabawy z Kodusiem” – zadania z kodowania i programowania dla przedszkolaków

Co to jest kodowanie? Kodowanie to szukanie pomysłu na rozwiązanie zadania, natomiast programowanie to tworzenie określonych reguł i zasad w osiągnięciu celu. Poniżej przedstawiam propozycje zabaw dla dzieci bez użycia komputera, które rozwijają umiejętności dziecka w zakresie technologii informatycznej.

W zabawach może towarzyszyć dziecku wybrana maskotka, nazwana Kodusiem, która będzie pomagać i uczestniczyć w ćwiczeniach.

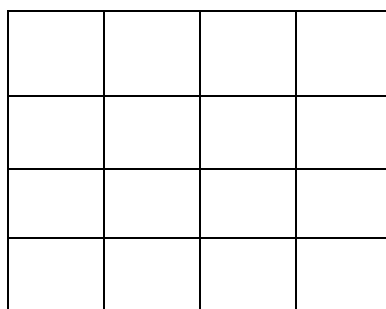
Powodzenia!

### Zadanie nr 1 „Chodzenie pod dyktando”

Na początku dziecko zaznacza swoją lewą rękę zakładając na nią frotkę. Niech spróbuje określić, co jest po jego prawej i lewej stronie, co z przodu, co z tyłu. Następnie rodzic wydaje polecenia dziecku, np.: zrób 3 kroki do przodu, 2 kroki w lewo, 4 kroki do przodu, cofnij się o 2 kroki, itp. Po chwili następuje zmiana: dziecko wydaje komendy o rodzic porusza się udając robota.

### Zadanie nr 2 „Wędrowki Kodusia”

Do zabawy potrzebna będzie maskotka, którą można nazwać Kodusiem, narysowana na arkuszu szarego papieru mata: duży kwadrat podzielony na 16 mniejszych (4x4)



Zadaniem dziecka jest reagowanie, kiedy Koduś wyjdzie poza matę. Na początku dziecko może przesuwac Kodusia zgodnie z poleceniem, np.: Koduś jest na środku. Kodusia przesuwamy w góre, Kodusia przesuwamy w lewo, Kodusia przesuwamy w dół.

Potem dziecko w myślach śledzi wędrówkę maskotki. Kiedy wyjdzie poza matę dziecko powinno zareagować hasłem: Koduś wyszedł.

### Zadanie nr 3 „Koduś segreguje klocki”

Do zabawy potrzebne będą: mata ( jak wyżej, może być też podzielona 5x5 kwadratów, wielkości 50cmx50cm), kolorowe klocki: żółty, czerwony, zielony, niebieski, dowolne pojemniki w kolorze klocków, kilkanaście kartoników z narysowanymi strzałkami w różnych kierunkach ( ←,↑,→,↓ )

Na planszy kładziemy żółty klocek ( w lewy dolnym rogu) i kolorowe pojemniki na klocki na samej górze maty. Żółty klocek musi trafić do swojego pudełka (jeden kwadrat na macie to jeden ruch klockiem). Pod matą układamy za pomocą strzałek drogę – kod , jaki ma przebyć klocek. Zaczynamy od zielonej kropki, która oznacz start, potem strzałki a na końcu czerwona kropka, czyli meta. Droga i ułożony skrypt za pomocą strzałek będzie różny w zależności od propozycji dziecka. (J.S.)