



Co będzie potrzebne?

- Książka/ tekst do czytania – ze słowem, które się często powtarza (patrz – Opis zabawy, instrukcja).

Liczba uczestników: minimum 2 osoby.

Potrzebny czas: minimum 10 minut, maksymalnie – według uznania i zgodnie z potrzebami wszystkich uczestników zabawy.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?

- Logiczne myślenie – zabawa w prosty i zabawny sposób uczy logicznego myślenia dzięki wykonywaniu i wymyślaniu podstawowej w programowaniu instrukcji warunkowej: „jeżeli..., to...”. Przykładowe warunki, zaczerpnięte z życia codziennego, to: jeżeli pada deszcz, to biorę parasol; jeżeli świeci słońce, to biorę okulary przeciwsłoneczne.

Opis zabawy, instrukcja:

Przygotujcie waszą ulubioną książkę. Usiądźcie wygodnie, tak jak zwykle w czasie wspólnego czytania. Ustalcie wspólnie zasady gry, wprowadzając tylko wam znany „kod reagowania”, np.

- jeżeli w tekście padnie konkretne słowo – tak, jak w poniżej opisanym przykładzie „rzepka”, to wówczas dziecko ma klasnąć w dłoń;
- jeżeli pojawi się słowo rozpoczynające się literą Z, to wówczas rodzic/opiekun przeczyta wyraz szeptem.

Mogą one wyglądać następująco:

Zacznij od prostych reguł, a następnie stopniowo modyfikuj oraz zwiększaj poziom trudności. Zdania oparte na warunku „jeżeli..., to...” mogą być skierowane zarówno do słuchającego dziecka, jak i czytającego rodzica/opiekuna. Ustalcie swój własny kod i sprawdzajcie siebie nawzajem, czy poprawnie wykonujecie sekwencje.

Przykładowo do zabawy można posłużyć się wierszem Juliana Tuwima *Rzepka*, gdzie w tekście często powtarza się słowo „rzepka” („Zasadził dziadek rzepkę w ogrodzie,/ Chodził tę rzepkę oglądać co dzień.../” itd.). Inna propozycja to wiersz *Pomidor* Jana Brzechwy, w którym często pojawia się zwrot „Panie pomidorze”. Możecie też zdecydować się na lekturę znanej bajki, w której kod reagowania będzie związany na przykład z imieniem głównej postaci (jeśli przeczytam „Śnieżka”, ty powiedz „brrrrrrrr”).

Możliwe modyfikacje:

Możecie wspólnie wykonać ilustracje do danego fragmentu i pokazywać je w odpowiednim momencie. Jeśli usłyszysz słowo „dziadek”, pokaż obrazek przedstawiający np. wąsy. Możecie też ułożyć serię gestów ilustrujących tekst, np. klaśnij w dłoń, kiedy pojawia się imię, złap się za nos, kiedy pojawia się konkretne słowo itp.

O czym warto pamiętać?

Instrukcja warunkowa – „jeżeli..., to...” – choć wydaje się bardzo prosta, często sprawia problemy młodym programistom. Dlatego zanim dziecko spotka w prawdziwym języku programowania tzw. ify (if z ang. = jeśli), warto poćwiczyć z nim rozumienie tej konstrukcji na prostych, życiowych przykładach. Dlatego wskazane są częste zabawy w np. Poczytaj..., aby ćwiczyć i utrwalać umiejętność korzystania z konstrukcji warunkowej.