

Učni scenarij: Aplikacija “Telo v ritmu”

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Aplikacija “Telo v ritmu”
Ključne besede	Algoritmi, zanka, koraki, navodila, subitizacija, ritem
Povzetek	Dejavnost »Telo v ritmu« zdržuje področje temeljnih znanj RIN s področji matematike, umetnosti in gibanja. Otroci s pomočjo sličic, ki predstavljajo zvoke in telesne gibe, ustvarijo ritmični vzorec, ki ga izvedejo z lastnim telesom. Vključeni so tudi simboli za ponavljanje ritmov in vizualizacija količin, kar spodbuja razumevanje vzorcev, zaporedij in subitizacije. Dejavnost otrokom omogoča razvoj ustvarjalnosti, koordinacije in zgodnjega računalniškega mišljenja skozi igro, gibanje in multisenzorno učenje.
Vzgojitelj/-ica	Ksenja Karlo
Vrtec	Vrtec Manka Golarja Gornja Radgona
Starost otrok	2 – 5 let
Trajanje	15 – 20 min
Področje	Temeljna znanja RIN
Tema	☐ Računalniški sistemi – naprave, strojna in programska oprema, odpravljanje težav; ☐ Podatki in analiza – zbiranje, shranjevanje, prikazovanje in preoblikovanje, sklepanje in modeliranje; ☒ Algoritmi in programiranje – algoritmi, spremenljivke, nadzor, modularnost, razvoj programov; ☐ Omrežja in internet – omrežne komunikacije in organizacija, kibernetska varnost; ☐ Učinki računalništva in informatike – kultura, socialne interakcije, varnost, zakonodaja, etika.
Področje po kurikulumu za vrtce	Umetnost
Medpodročno povezovanje	Matematika
Cilj/-i področja dejavnosti	Razvijanje izražanja in komuniciranja z umetnostjo.

Konkretni cilji	- Otrok sestavlja zaporedje gibov na osnovi sličic ter prepozna ponavljanje kot del vzorca (zanka). - Otrok ustvarja in izvaja preproste ritmične vzorce s pomočjo simbolov ter jih spremlja z gibanjem. - Otrok s telesnimi gibi (ploskanje, topotanje ...) izraža ritmične vzorce in se usklajuje z ritmom.
Didaktični pristop/-i	Izkustveno učenje (Otroci se učijo skozi neposredno izkušnjo gibanja, ko s telesom ponazarjajo ritmične vzorce. Vsako novo pravilo (npr. ponovitev z dvema pikicama) izkusijo skozi lastno izvajanje.) Učenje skozi igro (Dejavnost je strukturirana kot igra – aplikacija "Telo v ritmu", kjer otroci pritisnejo "play" in se igrajo, medtem ko se učijo ritma, zaporedja in simbola za ponovitev.) Multisenzorno učenje (Med izvedbo dejavnosti se aktivira več čutil: Vid: sličice, simboli, kvadrati s pikami, obroči. Sluh: poslušanje ritma in navodil. Gib: izvajanje ritma s telesom. Tip: manipulacija s predlogami, ščipalkami, vrvico.) Individualizacija in diferenciacija (Dejavnost prilagajaš glede na razvojno stopnjo: začetni ritem z enostavnimi sličicami, naprednejši z znaki za ponovitev in zankami, samostojna igra v kotičku. Prav tako se izvaja v manjših skupinah, kar omogoča prilagajanje posameznikom.) Aktivno učenje (Otroci sami izvajajo ritem, sestavljajo zaporedja, manipulirajo z materiali in se skozi gibanje učijo pomena simbolov. Učenje ni pasivno poslušanje, ampak dejavna vključenost.) Vizualna podpora in simbolno mišljenje (Z uporabo simbolov (play, off, ponovitev), sličic in kvadratov s pikami otroci razvijajo sposobnost razumevanja pomena znakov in simbolov, kar podpira razvoj zgodnjega simbolnega mišljenja.)
Didaktična sredstva in pripomočki	- Sličice, ki ponazarjajo ritmični gib (v prilogi), - sličice za kreiranje aplikacije (v prilogi), - obroč.

Opis dejavnosti	Najprej si natisnemo in plastificiramo navedene priloge. Dejavnost izvajamo z manjšo skupinico otrok (do 10). 1. Sprva otrokom povemo, da se bomo igrali aplikacijo »Telo v ritmu« in jim predstavimo navodila igre. Seznanimo jih s simboli za začetek (»play«) in konec (»off«). S temi simboli se bodo otroci lažje orientirali, po drugi strani pa lahko služijo kot motivacija (stisnem »play« in začnem ...). 2. Najprej otrokom ponudimo poljubni ritmični vzorec, da ga ponazorijo (lahko vsebuje več enakih sličic, lahko je poljubno dolg ipd.). 3. Ko osvojijo prejšnji korak, dejavnost nadgradimo. Namesto dveh enakih sličic, ki sta se ponovili ena za drugo, uporabimo le eno. Dvojno izvedbo pa nakažemo tako, da priložimo kvadrat, ki ima dve pikici (subitizacija). Tako lahko kreirate celoten ritem, naloga pa bo otrokom hitro postala izziv. Na začetku je priporočljivo, da otrokom zraven s prstom kažemo, kje v izvedbi se nahajajo. 4. Za še težjo izvedbo, lahko v aplikacijo vključimo zanko, ki jo bomo nakazali s pomočjo obroča. Izberemo npr. dve sličici, ki ju položimo v obroč, na katerega položimo znak za ponovitev, kateremu pa lahko priložimo tudi kvadrat s poljubnim številom pikic, ki nam bo dal informacijo, kolikokrat bomo ritem v obroču ponovili.
Dejavnosti v kotičku	Dejavnost »Telo v ritmu« lahko ponudimo v kotičku na način, da izberemo primeren prostor v igralnici, kjer izobesimo vrvico. Na vrvico otrokom kreiramo poljuben ritmični vzorec (s pomočjo ščipalk), ki ga lahko izvajajo kadarkoli. Sčasoma lahko kotičku priložimo košarico, v kateri so vse predloge in lahko otroci sami ustvarjajo ritem.
Refleksija otrok	Otroci so o dejavnosti povedali: • "Všeč mi je bilo, da smo si lahko naredili, kot neki svoj video." • "Meni je bilo fejest težko." • "Jaz sem si sestavila svoje sličice in bilo mi je fajn. Večkrat bi še to delala."

Refleksija vzgojitelja	Pri izvedbi dejavnosti sem opazila, da otroci najraje ustvarjajo ritem iz prve faze naloge. V sami dejavnosti otroci potrebujejo veliko navodil, jasne razlage in veliko spodbud. Ustvarjanje ritma z zanko in ponovitvijo je otrokom bilo v izziv, vendar so v sami izvedbi pogosto pozabili na ponovitve. Tukaj je bila potrebna prisotnost odrasle osebe in spodbude. Dejavnost v prvi fazi, je bila v izziv mlajšim otrokom, ki so potrebovali vodenje in kazanje sličic, da so sami izvedli gib. Dejavnost z nadgradnjo, subitizacija, je bila za mlajše otroke pretežka, saj niso sledili; starejšim pa je bila v izziv. Večina je potrebovala še nakazovanje, kje se trenutno nahajamo. Otroke sem v tem delu motivirala k sodelovalnemu učenju, tako da je en kazal na sličice, kje se nahajajo, ostali pa so ponazarjali ritem.
Spremljanje napredka otrok	Napredek otrok pri dejavnosti »<i>Telo v ritmu</i>« spremljamo z opazovanjem, reflektivnimi zapiski in po potrebi s fotodokumentacijo. Otroci sprva prepoznavajo simbola »play« in »off«, nato sledijo enostavnim ritmičnim vzorcem s telesom. Postopoma začnejo upoštevati število ponovitev, označeno s pikicami, in s pomočjo vizualnih znakov sledijo zaporedju. V naslednjih fazah razumejo pomen zanke (ponovitve v obroču) in jo znajo pravilno izvesti. Naprednejši otroci samostojno sestavijo ritmični vzorec, dodajo simbole za ponovitve ter vključijo zanko. Na višji stopnji znajo tudi razložiti potek igre vrstnikom ali voditi manjšo skupino. Spremljanje lahko prilagodimo glede na cilje (tedensko, mesečno ipd.) ter označimo stopnje napredka s kratkimi zapisi o samostojnosti in razumevanju posameznih elementov.

Fotografije,
izdelki



Viri in literatura

Predloge pridobljene iz spletne aplikacije Canva.
Kurikulum za vrtce (1999). Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.

Priloge	Priloga 1: Sličice, ki ponazarjajo ritmični gib Priloga 2: Sličice za kreiranje aplikacije
----------------	---





