

Učni scenarij: Jesenski labirint

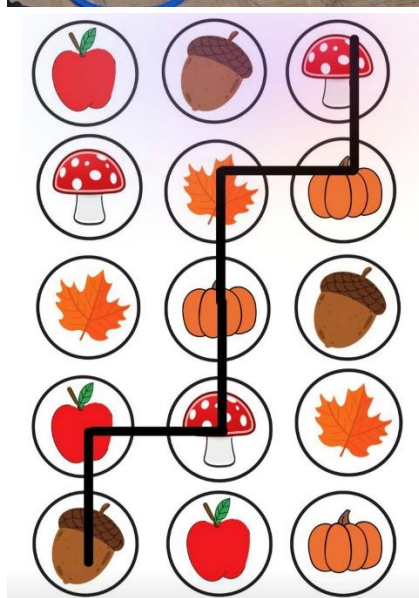
UČNI SCENARIJ	
Naslov	Jesenski labirint
Ključne besede	programiranje, učenje zaporedja ukazov, razumevanje navodil, jesenski labirint, jesen
Povzetek	Otroci skušajo po različnih načrtanih poteh usmerjati otroka skozi jesenski labirint. Igra poteka v dvojicah, kjer eden prevzame vlogo programerja, ki izdaja zaporedje ukazov in drugi vlogo robotka, ki posluša in izvrši ukaze.
Vzgojitelj/-ica	Biljana Lazarevič
Vrtec	Vrtec Jožice Flander Maribor
Starost otrok	4–6 let
Trajanje	45 minut
Področje	Temeljna znanja RIN
Tema Ustrezno označite eno ali več temeljnih znanj RIN.	☐ 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 Vpišite primarno področje.	Matematika
Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	Narava, družba
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	• Razvijanje matematičnih in logičnih sposobnosti. • Razvijanje spretnosti na področju tehnike in tehnologije. • Spoznavanje ožjega in širšega družbenega okolja.

Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otrok šteje, se orientira na mreži, išče rešitve problema. - Otrok uporablja preprosta navodila. - Otrok uri poimenovanje jesenskih plodov. - Otrok uri prostorsko orientacijo.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Pridobivanje različnih izkušenj. 2. Problemsko učenje: Reševanje težav, načrtovanje zaporedij, poti. 3. Sodelovalno učenje: Otroci med seboj sodelujejo, si pomagajo.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- obroči, - slike jesenskih plodov, - labirint na fotografiji z različnimi načrtanimi potmi - prazen labirint za načrtanje svojih poti
Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	- Otrokom sem prvotno predstavila pojma programer in robotek. Skupaj smo ugotavljali, s kakšnimi ukazi se robotek premika, da je prisotna enosmerna komunikacija, težave, ki lahko nastanejo ... - Nato smo si ogledali jesenski labirint in nekaj načrtov poti, ki naj bi jo opravil robotek. - Začrtali smo si začetek in konec ter se dogovorili o pravilih ukazov (npr. za obrat – »obrnj se« in za korak »stopi«) - Otroci so nato po želji v dvojicah skušali prečkati načrtan labirint.
Dejavnosti v koticu	Labirint na papirju – otroci na natisnjem praznem labirintu sami načrtajo pot od začetka do konca in ob njej s pomočjo dogovorjenih simbolov (puščice za smer, stopala za korak) zapišejo zaporedje ukazov. Razvrščanje jesenskih plodov po zaporedju – otroci z naravnimi materiali (kostanj, želod, oreh, list) sestavljajo vzorce po vnaprej določenem zaporedju ali si izmislijo lastnega ter ga sosed poskuša ponoviti. Ukazne kartice – otroci s pomočjo slikovnih kartic (puščica gor, dol, levo, desno) sestavijo zaporedje ukazov za premik figurice po manjši mreži in preverijo, ali figurica prispe na pravi cilj.
Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so spoznali delovanje računalnika s pomočjo osnovnih ukazov. Urili so poimenovanje smeri, sodelovanje v dvojici, reševanje težave ob napačnih ukazih, orientacijo v prostoru ... Ugotovili so, da je najtežja naloga programerja, ki mora vsak ukaz premisliti, preden ga pošlje k robotku. Najbolj zabavna naloga je biti robotek, ki samo sledi ukazom.

Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Aktivnost se mi je zdela najlažji in najprimernejši način predstavitve povezave programer – robotek, hkrati je bila jesensko obarvana in zanimiva na pogled. Otrokom je bila zaradi tega aktivnost zabavna, kar je pomenilo, da jim kljub zapletenemu razmišljanju o smereh, pravih zaporedjih in napotkih ni predstavljala dodatnega stresa. Aktivnost lahko spreminjaš na vse letne čase in tematske sklope. Mi jo bomo preizkusili tudi na tematiko nove prebrane pravljice.
Spremljanje napredka otrok	Otroški napredek sem spremljala z prosto uporabo te aktivnosti (aktivnost smo kasneje razširili tudi za zimsko in pomladno tematiko). Napredek otrok je bil viden pri samostojnem posluževanju, samostojni uporabi in izvedbi samega labirinta. Otroci so osvojili vse pomembne elemente, poznavanje delovanja labirinta, potrebno število oseb za izvedbo in samo izvedbo dejavnosti.

Fotografije, izdelki





Viri in literatura Spletne povezave do gradiv ali navedba vira ali literature.	<i>Fun fall activities for kids.</i> (b.d.). [Pin]. Pinterest. https://www.pinterest.com/pin/123456789 Kurikulum za vrtce. (2025). Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje, Zavod Republike Slovenije za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Sektor-za-predsolsko-vzgojo/Dokumenti-smernice/KURIKULUM-ZA-VRTCE-2025.pdf
Priloge	/