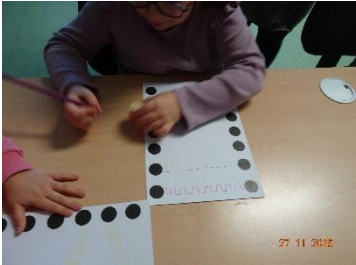


Učni scenarij: Omrežne povezave

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Omrežne povezave
Ključne besede	komunikacija, omrežje
Povzetek	Otroci so skozi igro s kocko in povezovanjem krožcev na papirni podlagi spoznali, kaj je omrežje in zakaj je pomembno, da so povezave med točkami pravilne. Ugotovili so, da omrežje ne deluje, če je povezava prekinjena ali napačna. Dejavnost jih je pritegnila zlasti zaradi elementa naključja pri metanju kocke, spodbujala pa je logično razmišljanje, fino motoriko in sodelovanje.
Vzgojitelj/-ica	Urška Smodiš in Adrijana Horvat Anželj
Vrtec	Vrtec Murska Sobota
Starost otrok	5–6 let
Trajanje	30 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.	/

Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	• Spoznavajo povezanost vzrokov in posledic.
Konkretni cilji Opreделите konkretne cilje dejavnosti.	• Spoznavanje in razumevanje pojma omrežje. • Spodbujanje logičnega mišljenja. • Krepitev pozornosti in sledenja navodilom. • Razvijanje fine motorike.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Problemsko učenje: Dejavnost temelji na aktivnih didaktičnih pristopih, kjer je otrok v središču učnega procesa. Učenje poteka preko lastne aktivnosti, raziskovanja in reševanja problemskih situacij, pri čemer ima vzgojitelj vlogo usmerjevalca in spodbujevalca razmišljanja. 2. Izkustveno učenje: Dejavnost temelji na principih izkustvenega učenja, saj otroci do pojma omrežja ne pridejo zgolj preko razlage, temveč preko konkretne izkušnje. S povezovanjem krožcev, upoštevanjem pravil in soočanjem z uspehom ali napako sami odkrivajo, kako omrežje deluje oziroma zakaj ne deluje. Znanje tako gradijo na lastnem doživljanju, preizkušanju in refleksiji po končani igri.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	• papirna podlaga z nalepljenimi črnimi krožci v vodoravni liniji, • igralna kocka z narisanimi vzorci, • svinčnik
Opis dejavnosti Opreделите predvidene korake dejavnosti.	1. Z otroki se najprej pogovorimo o tem, kaj je omrežje. Skupaj razmišljamo: »Kaj pomeni beseda omrežje?« »Kje vse srečamo omrežja (računalniško, cestno, vodovodno, električno ...)?« »Čemu omrežje služi?« »Kaj se zgodi, ko omrežje ne deluje?« »Kaj so lahko vzroki, da omrežje ne deluje (prekinjena povezava, poškodba, napaka, preobremenjenost ...)?« 2. Pogovor usmerjamo tako, da otroci razumejo, da je bistvo omrežja povezovanje med posameznimi točkami (napravami) in da mora biti povezava ustrezna, da sistem deluje.

Dejavnosti v koticu	Otroci imajo na voljo papirne podlage s krožci in svinčnike. Samostojno ali v dvojicah mečejo kocko z vzorci in povezujejo krožce po pravilih igre. Preizkušajo lahko tudi, kaj se zgodi, če namenoma izpustijo eno povezavo in ugotavljajo ali omrežje še deluje. Za dodatni izziv si med seboj narišejo nove razporeditve krožcev in preverjajo, koliko povezav potrebujejo, da so vse točke med seboj povezane.
Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so po izvedeni dejavnosti povedali, da so spoznali, kaj je omrežje in zakaj je pomembno, da so naprave med seboj pravilno povezane. Razumeli so, da omrežje ne deluje, če povezava manjka, je pretrgana ali je napačna. Dejavnost je spodbujala njihovo logično razmišljanje, koncentracijo ter fino motoriko. Otrokom je bila igra zelo všeč, predvsem metanje kock in element presenečenja. Povedali so, da so se med igro počutili radovedne, vznemirjene in ponosne, ko jim je uspelo pravilno povezati krožca. Dejavnost je tako prispevala k boljšemu razumevanju pojma omrežje ter k razvoju kognitivnih, socialnih in motoričnih spretnosti.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Dejavnost Omrežne povezave je bila uspešno izvedena. Otroci so bili motivirani, aktivni in so preko igre razumeli pojem omrežja ter pomen pravih povezav. Pozitivni vidiki dejavnosti so bili povezovanje različnih področij učenja (logično razmišljanje, fina motorika, socialne veščine), visoka stopnja angažiranosti ter element naključja, ki je povečal zanimanje in motivacijo. Ocenjujem, da je bila dejavnost uspešna, saj je dosegla zastavljene cilje ter otrokom omogočila učenje preko igre, raziskovanja in lastne aktivnosti.
Spremljanje napredka otrok	Napredek spremljam z opazovanjem otrok pri ponovnem izvajanju igre. Pozorna sem na to, ali otrok razume pojem omrežja, ali zna pojasniti, zakaj povezava ne deluje, ter ali prepozna napačno ali manjkajočo povezavo in jo popravi. Postopno povečujem zahtevnost z dodajanjem več točk in povezav.
Fotografije, izdelki	 
Viri in literatura Spletne povezave do gradiv ali navedba vira ali literature.	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	/
----------------	---