

Učni scenarij: Ko čustva načrtujejo pot

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Ko čustva načrtujejo pot
Ključne besede	algoritem, logično razmišljanje, navodila, orientacija
Povzetek	V sklopu tematskega sklopa ko čustva načrtujejo pot sta bili dve dejavnosti, ki sta spodbujali analizo podatkov in programiranje. prva didaktična igra je čustveni labirint, druga pa čustveni vzorci. Pri igri »čustveni labirint« otroci preko trditve prepoznajo določeno čustvo slončka Puhka in ga preko labirinta pripeljejo do trenutnega čustva. Pri igri »čustveni vzorci« otroci nadaljujejo vzorec čustev, ki se nahaja na podlogi.
Vzgojitelj/-ica	Špelca Bobič
Vrtec	Murska Sobota
Starost otrok	1–6 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, kibernetika, 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.	Družba

Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Otrok razvija orientacijo. - Otrok opazuje, spoznava in nadaljuje vzorce.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otrok prostorsko razmišlja in načrtuje pot. - Otrok prepoznavna in nadaljuje vzorec. - Otrok spoznava čustva skozi algoritme in pogoje.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otrok se uči preko konkretne izkušnje. 2. Sodelovalno učenje: Delo poteka v skupinah, otroci med seboj sodelujejo, se dopolnjujejo.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	Čustveni labirint : - mreža, - ročna lutka, - kartice s trditvami, ki na abstrakten način opisujejo določeno čustvo, - kartice s puščicami Čustveni vzorci: - Podloga čustvenega vzorca, - Čustveni izrazi na okroglih lesenih ploščicah
Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	Čustveni labirint: - Otrok najprej izvleče kartico z določeno trditvijo. - Odrasel mu trditev prebere. - Otrok mora v trditvi prepoznati posamezno čustvo (strah, jeza, veselje in žalost). (Primer trditve: Puhek je izgubila svojo mamico. Kako se počuti?). - Ko le to ugotovi, postavi slončka Puhka na start mreže in s puščicami (kartice) načrtuje pot do ugotovljenega čustva. - Igra se nadaljuje tako dolgo, dokler ne zmanjka kartic s trditvami. Čustveni vzorci: - Otrok si izbere eno izmed podlog, na kateri je vzorec čustev. - Vzorec nadaljuje s čustvenimi izrazi, ki so na okroglih lesenih ploščicah. - V nadaljevanju si lahko izmisli lasten vzorec.

Dejavnosti v koticu	Čustveni vrtiljak - otrok zavrti kolo, na katerem so narisana štiri osnova čustva – strah, veselje, žalost in jeza. Čustvo, ki se zaustavi na puščici poimenuje in poišče slikovne kartice z dejanji, ki ponazarjajo čustvo na puščici. Dejanje tudi opiše. Čustveno kodiranje – otrok ima na razpolago tri različne skupine kartic. Iz prve skupine izbere čustveni obrazni izraz, iz druge skupine izbere barvo, ki podpira čustveni obrazni izraz iz prve skupine. Iz tretje skupine pa določi še simbol, ki pripada določenemu čustvu. (strah = kača, zelena; veselje = sonce, rumena; jeza = zlomljeno srce, rdeča barva; žalost = dež, modra barva).
Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Pri igri »čustveni labirint« so preko posameznih trditev (npr. Puhka je udaril prijatelj. Kako se počuti?) najprej morali prepoznati Puhkovo trenutno čustvo. Nato so s pomočjo puščic (ravno, levo, desno) skušali Puhka pripeljati do čustva, katerega trenutno čuti. Tako so se naučili prepoznati čustva, kot so veselje, žalost, jeza in strah. Po pogovoru z otroki je bilo zaznati, da so se ob tem zabavali, pa čeprav so vsaj na začetku večkrat prišli do problema. Je pa bilo veselje toliko večje, ko jim je uspelo. Pri igri »čustveni vzorci« so naprej spoznali slike čustev (emotikov) in jih razvrščali v pravem vrstnem redu. Naučili so se nadaljevati vzorce in opazovati, kaj sledi. Še posebej jim je bilo všeč, ko so si lahko izmislili tudi svoje vzorce. Ob tem so se počutili ustvarjalne in igrive. Med igro so se počutili dobro, veselo in radovedno. Naučili so se, da imajo vsi občutki svoj pomen in da nobeno čustvo ni napačno.

Refleksija vzgojitelja

- Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti.
- Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti.
- Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?

Z izvedbo dejavnosti »čustveni labirint« in »čustveni vzorci« so otroci na igriv in aktiven način spoznavali ter utrjevali osnovna čustva – veselje, žalost, jezo in strah. Preko poslušanja trditev so se učili prepoznavati čustva v različnih življenjskih situacijah ter jih povezovati z doživljanjem lika. Otroci so tako razvijali sposobnost razumevanja čustev pri sebi in pri drugih ter bogatili svoj čustveni besednjak.

V dejavnosti »čustveni labirint« so otroci poleg prepoznavanja čustev urili tudi načrtovanje poti, orientacijo v prostoru in logično razmišljanje. Posebej so uživali v postavljanju slončka Puhka ter iskanju prave poti do ustreznega čustva, kar jih je dodatno motiviralo za sodelovanje. Igra jim je bila všeč, saj je bila dinamična, igriva in jim je omogočala aktivno sodelovanje. V začetku se je pojavilo kar nekaj težav glede pravilne postavitve posameznih puščic. Za lažjo prepoznavanje le teh, smo jim spodnji del puščice označili s piko.

Pri dejavnosti »čustveni vzorci« so otroci razvijali sposobnost opazovanja, nadaljevanja vzorcev in ustvarjalnega razmišljanja. Z zanimanjem so izbirali čustvene izraze na lesenih ploščicah in jih razvrščali glede na dani vzorec. Posebej so se razveselili možnosti, da so si lahko izmislili lasten čustveni vzorec, pri čemer so izražali svojo domišljijo in osebno doživljanje čustev.

Med dejavnostmi smo opazili, da so se otroci na začetku pri igri »čustveni labirint« nekoliko težje znašli. Težave so jim povzročale predvsem puščice in načrtovanje poti po mreži. Nekateri otroci so potrebovali več pomoči pri prepoznavanju smeri in povezovanju čustva s pravilno potjo. V prihodnje bi bilo koristno, da pred začetkom igre skupaj ponoviti pomen puščic in način premikanja po mreži, morda z enostavnejšimi primeri in da dodamo vizualne ali barvne označbe za začetno in končno čustvo, kar bi otrokom olajšalo orientacijo.

Pri igri »čustveni vzorci« so otroci hitro napredovali, a nekateri so sprva potrebovali podporo pri nadaljevanju vzorcev. Zato bi bilo koristno omogočiti več časa za vajo in ponuditi več primerov, preden začnejo ustvarjati svoje lastne vzorce.

Na splošno so dejavnosti otrokom zelo ugajale in so jih spodbudile k sodelovanju, izražanju čustev in ustvarjalnemu razmišljanju. Z manjšimi prilagoditvami bi bila igra še bolj dostopna in zabavna za vse otroke, tudi tiste, ki se z novimi pravili ali simboli sprva težje spopadejo.

**Spremljanje
napredka otrok**

Pri primerjavi s predhodnimi dejavnostmi je opaziti jasen napredek otrok pri prepoznavanju, poimenovanju in izražanju čustev. Otroci so se bolje znašli pri prepoznavanju čustev pri likih in v zgodbah, pri igri »čustveni labirint« pa so hitreje in bolj pravilno povezovali trditve z ustreznim čustvom (veselje, žalost, jeza, strah). V primerjavi s prejšnjimi dejavnostmi so čustva tudi natančneje poimenovali in znali opisati, zakaj se lik počuti tako, kot je prikazano v trditvi. Poleg tega so se bolj samozavestno izražali in delili svoja čustva – pri »čustveni vzorci« so ob uporabi lesenih ploščic znali pokazati in poimenovati čustva ter ustvariti svoje vzorce, kar kaže na večjo čustveno pismenost in razumevanje.

Med dejavnostmi so otroci razvijali tudi osnovna računalniška načela in logično mišljenje. Pri »čustvenem labirintu« so morali upoštevati pravi vrstni red korakov (prepoznati čustvo, postaviti Puhka na start in slediti puščicam do cilja), kar je razvijalo njihovo sposobnost razumevanja zaporedja, hkrati pa jim je načrtovanje poti po labirintu pomagalo razmišljati o vzrokih in posledicah ter preizkušati različne rešitve, kar je osnova algoritmičnega mišljenja. Pri »čustvenih vzorcih« so nadaljevali že dane vzorce in ustvarjali lastne, s čimer so spodbujali prepoznavanje vzorcev in klasifikacijo, ob vsem tem pa so pri igrah razvijali tudi sposobnost sodelovanja, izmenjave idej in usklajevanja akcij, kar je pomembno za delo v ekipah pri reševanju problemov.

Igra »čustveni labirint« in »čustveni vzorci« sta tako pripomogli k razvoju algoritmičnega razmišljanja, planiranja, ustvarjanja vzorcev in sodelovanja, hkrati pa sta spodbujali tudi čustveno inteligenco.

Fotografije, izdelki



Slika 1: Čustveni vzorci - zaporedje



Slika 2: Čustveni vzorci - zaporedje



Slika 3: Čustveni vzorci - zaporedje



Slika 4: Čustveni labirint



Slika 5: Čustveni labirint



Slika 6: Čustveni labirint

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

/