

Učni scenarij: Muca Copatarica

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Muca Copatarica (E. Peroci)
Ključne besede	algoritem, pogojni ukaz, razvrščanje podatkov, zaporedje
Povzetek	Otroci preko zgodbe <i>Muca Copatarica</i> raziskujejo problem izgubljenih copat in iščejo rešitve, kako najti pot do njih. S puščicami označujejo smeri in sestavljajo preproste poti (algoritme). Na tleh in na velikem plakatu ustvarijo barvne stopinje ter skupinsko oblikujejo igro, v kateri s pomočjo kocke sledijo zaporedju korakov do mucine hišice. Za utrjevanje zaporedja dogodkov izdelajo leporelo po sosledju zgodbe. Dejavnosti temeljijo na raziskovanju, sodelovanju in izkustvenem učenju, ob tem pa razvijajo predalgoritmično mišljenje, prostorsko orientacijo, logično razmišljanje in razumevanje simbolov (puščic). Algoritmično mišljenje vključuje veščine reševanja problemov in razvija vztrajnost za reševanje problemov ter je del računalniškega mišljenja.
Vzgojitelj/-ica	Patricija Žitek
Vrtec	Vrtec Murska Sobota, enota Gozdiček
Starost otrok	3–4 leta
Trajanje	Tri tedne s ciljem, da se v vse aktivnosti vključi čim več otrok. Dnevno jih vključimo med aktivnosti proste igre.
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.	Jezik
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Razvijanje matematičnih spretnosti. - Razvijanje algoritmičnega mišljenja.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otrok razvija osnovno razumevanje komunikacije računalnikov. - Otrok spoznava pojem UI. - Otrok spoznava potek prenosa informacij.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	- Izkustveno učenje - Sodelovalno učenje
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- predloge za posamezne naloge, - kartice za iskanje parov, - škarje, - lepilo, - tematski predmeti, - velik plakat

Opis dejavnosti Opreделите predvidene korake dejavnosti.	- Otrokom preberem zgodbo Muca Copatarica. - Skupaj z otroki obnovimo vsebino le te in si pomagamo s sestavljanke. - Predstavitev didaktične igre - Poišči pot do copatk. - Ustvarjanje igre na velikem plakatu – pot do hiše Muce Copatarice. - Izdelamo leporelo v pravilnem zaporedju. - Otroci sledijo navodilom, ki so zapisana pri vsaki nalogi in jim jih prebere odrasla oseba. Otrokom pri vsaki nalogi določeni pojem razloži in podkrepim s konkretnimi primeri. - Algoritem je niz navodil, posameznih korakov, ki jih računalnik dobi za izvedbo naloge ali rešitev problema. Algoritme uporabljamo v učnih situacijah in vsakdanjem življenju. - V naši algoritemski dejavnosti morajo otroci dati otrokom navodilo za smer, da bodo prišli do hiše Muce Copatarice in svojih copat. Razmišljajo o posameznem koraku za dokončanje naloge in nato preizkusijo svoje algoritme, ki jih označijo s puščicami. Otrokom je treba dati priložnost, da se učijo iz svojih napak: oblikuje preprosto zaporedje korakov (pot od otroka do copat oz. muci Copatarici), z uporabo puščic načrtuje pot in jo preveri, razume, da puščica predstavlja navodilo (kaj storiti in v katero smer iti), zna opisati zaporedje z besedami: <i>najprej – potem – nato – na koncu</i>, razlikuje med različnimi smermi in ve, da sprememba puščice spremeni pot/algoritem. - Zaporedje se nanaša na dokončanje naloge v določenem vrstnem redu. Zaporedje je pomembno za uspešno opravljene naloge. V tej aktivnosti: otrok poveže ključne dogodke iz zgodbe v pravilnem zaporedju (pri izdelavi leporela), razvršča slike glede na dogajanja, pri igri na plakatu sledi zaporedju korakov (premiki po barvi, ki je na kocki), razume, da je uspešno dokončanje naloge odvisno od pravilnega reda dejanj.
Dejavnosti v koticu	Aktivnost je po usmerjeni dejavnosti otrokom na razpolago v Rinko koticu in po njem posegajo po lastnem interesu (plastificirane predloge, izdelan plakat, kartice za iskanje parov, leporelo).

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so spoznali: da je vsaka pot kot navodilo, ki mu moramo natančno slediti, sicer zaidemo, kako slediti puščicam in kako puščice pokažejo pravo smer, da pot sestavljamo iz korakov, ki morajo biti v pravem zaporedju, da nam stopinje in barve pomagajo najti pot do cilja, da lahko skupaj načrtujemo igro in rešujemo probleme (kako priti do mucine hišice), da zaporedje slik pomaga obnoviti zgodbo. Najbolj všeč jim je bilo izdelovanje velike skupne igre ter to, da so bili »detektivi copat« in so lahko sami ustvarili »pravo« igro. Počutili so se ponosno, ko jim je uspelo narediti pravilno pot ali zaključiti igro. Nekateri so bili na začetku negotovi pri določenih smereh, a so se ob podpori in preizkušanju počutili vse bolj samozavestne. Bili so srečni, da so lahko dokončali leporelo in ga odnesli domov. Celotno so otroci dejavnost doživeli kot zabavno, ustvarjalno in polno gibanja ter sodelovanja.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Otroci so bili zelo motivirani zaradi znane in priljubljene zgodbe Muca Copatarica, kar je omogočilo naravno vključenost v dejavnosti. Uvajanje puščic kot simbolov smeri je bilo uspešno – otroci so hitro razumeli njihov pomen in jih uporabljali pri označevanju poti. Kombinacija gibanja, igre in ustvarjanja (stopinje na tleh, premikanje po plakatu, metanje kocke) je pripomogla k aktivnemu učenju in razumevanju zaporedja korakov. Otroci so se dobro odzvali na sodelovalne naloge; skupaj so gradili poti in ustvarjali elemente igre, kar je okrepilo komunikacijo, dogovarjanje in skupinsko delo. Izdelava leporela je omogočila poglobljeno utrjevanje sosledja zgodbe in je bila za otroke prijetna ustvarjalna izkušnja. Učni cilji RINKO so bili doseženi – otroci so razvijali pred algoritmično mišljenje, logično razmišljanje, prostorsko orientacijo in razumevanje simbolov. Nekateri otroci so imeli težave s prepoznavanjem smeri levo/desno, zato so potrebovali dodatno individualno podporo. Zaradi navdušenja nad gibalnim delom so nekateri otroci hiteli pri postavljanju puščic, kar je vodilo do napačno označenih poti. Pred uvajanjem puščic bi bilo smiselno izvesti kratko uvodno igro za utrjevanje smeri levo/desno. Pred izdelavo leporela bi pa lahko uporabili slikovne kartice zgodbe in jih najprej poskusili razvrščati v pravem vrstnem redu na tleh, da bi otroci lažje razumeli koncept sosledja.
Spremljanje napredka otrok	Priložnostno opazujemo otroke in beležimo stanje. Opazujemo v časovnem obdobju trajanja učnega procesa.
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 Peroci, E. (1957). <i>Muca copatarica</i> . Mladinska knjiga.
Priloge	/