

Učni scenarij: Računalnik – malo/veliko čudo

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Računalnik – malo veliko čudo
Ključne besede	digitalna pismenost, miška, računalnik, sestavni deli računalnika, tehnologija, tipkovnica, zaslon, zvočniki
Povzetek	Otroci skozi pogovor, raziskovanje in igro spoznajo osnovne sestavne dele računalnika ter njihovo uporabo. Opazujejo pravi računalnik oziroma njegove slike, poimenujejo posamezne dele in jih povezujejo z njihovim namenom. Dejavnost poteka preko raziskovanja, razvrščanja slikovnega materiala in sestavljanja računalnika iz pripravljenih delov.
Vzgojitelj/-ica	Katarina Kline
Vrtec	Vrtec Jožice Flander Maribor
Starost otrok	4–5 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.	Spoznavanje okolja
Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	Matematika, jezik

Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Otrok raziskuje in spoznava tehnološke naprave v svojem okolju. - Otrok razvija digitalno pismenost skozi opazovanje, raziskovanje in uporabo digitalnih tehnologij.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otrok prepozna in poimenuje osnovne sestavne dele računalnika. - Otrok poveže posamezni del računalnika z njegovo funkcijo. - Otrok razlikuje med deli, ki služijo za vnos podatkov (miška, tipkovnica) in prikaz informacij (zaslon, zvočniki). - Otrok razvija besedni zaklad s področja tehnologije. - Otrok sodeluje pri skupinskem reševanju nalog in raziskovanju.
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.	- računalnik ali prenosnik, - tipkovnica, - miška, - slušalke ali zvočniki, - fotografije posameznih delov računalnika, - kartice za razvrščanje, - plakat računalnika, - sestavljanka »sestavimo računalnik«
Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	- Vzgojitelj otrokom pokaže računalnik in jih povabi k pogovoru: <i>»Ali veste, kaj je to? Kje ste ga že videli? Za kaj ga uporabljamo?«</i> - Otroci opazujejo računalnik in njegove dele. Poimenujejo zaslon, tipkovnico, miško in zvočnike. Skupaj ugotavljajo, čemu posamezni del služi. - Otroci v manjših skupinah sestavljajo računalnik iz pripravljenih slik ali delov. Vsak del postavijo na ustrezno mesto in povedo njegovo ime. - Igra »poišči pravi del« - vzgojitelj pokaže kartico s funkcijo (npr. »z njim premikamo puščico«), otroci poiščejo ustrezni del (miška). - Skupaj obnovijo, katere dele računalnika poznajo in za kaj jih uporabljamo.
Dejavnosti v koticu	Sestavljanje računalnika iz slik. Razvrščanje kartic »Kaj spada k računalniku?« Risanje računalnika. Igra vlog »računalniški servis«.

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so spoznali osnovne sestavne dele računalnika in so ugotovili, da ima vsak del svojo nalogo. V dejavnosti so razvijali besedišče s področja tehnologije in so sodelovali pri skupinskem raziskovanju. Najbolj jim je všeč raziskovanje prave računalniške opreme in sestavljanje računalnika iz posameznih delov.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Med izvajanje dejavnosti sem ugotovila da so otroci bili motivirani za raziskovanje, so aktivno sodelovali v pogovoru in so osvojili nova spoznanja. Možne izboljšave: Dodati več konkretnih primerov uporabe računalnika. Omogočiti delo v manjših skupinah z več materiala. Dejavnost nadgraditi z uporabo interaktivne table ali tablice.
Spremljanje napredka otrok	Opazovanje otrok med dejavnostjo. Fotografije dejavnosti. Preverjanje poimenovanja posameznih delov. Izdelki otrok (risbe, sestavljanke).
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	/