

Učni scenarij: Računalniki ustvarjamo Kekčevo pesem

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Računalniki ustvarjamo Kekčevo glasbo
Ključne besede	glasba, računalnik, ritem, simbol, ukaz, zaporedje
Povzetek	Otrokom predstavim, da bomo postali »računalniki«, ki znajo ustvarjati glasbo brez instrumentov. Spoznajo, da vsak simbol predstavlja določen gib oziroma zvok (plosk, udarec po kolenih, udarec z ного, pavza). Simbole nato razporedimo v zaporedje, kot v računalniškem programu, in ga večkrat ponovimo. V osrednjem delu uporabimo fotografije literarnih junakov (Kekec, Mojca, Bedanec, Pehta, Rožle, Kosobrin), skupaj določimo gib za vsako sliko in začnemo s preprostimi zaporedji. Otroci sami sestavljajo vzorce in jih skupaj izvedemo.
Vzgojitelj/-ica	Eva Tušek in Dejan Smeh
Vrtec	Vrtec Škofja Loka
Starost otrok	5–6 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.	Umetnost

Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	Matematika
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Vzgojiteljica otrokom omogoča, da sodelujejo v glasbenih dejavnostih petja, igranja na glasbila, ritmične izreke besedil, poslušanju glasbe in glasbenih pravljic, izmišljanju glasbe, glasbeno didaktičnih iger in izvajanju pravljic z glasbo. - Vzgojiteljice spodbujajo otroke ter jim omogočajo, da opazujejo, spoznavajo, oblikujejo in nadaljujejo vzorce in preprosta konkretna zaporedja.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otroci razumejo, da simbol predstavlja gib oziroma zvok. - Otroci sami ustvarijo vzorec iz fotografij junakov. - Otroci sodelujejo pri skupinskem izvajanju ritmičnih zaporedij.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otroci skozi gibanje in zvok sami doživljajo, kako nastane glasba. 2. Problemsko učenje: Otroci iščejo pravilna zaporedja fotografij in jih preizkušajo. 3. Sodelovalno učenje: Otroci sestavljajo vzorce skupaj, se dogovarjajo in jih izvajajo kot skupina.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- kartice s simboli (plosk, pavza, udarec po kolenih, udarec z nogo ...), - fotografije Kekca, Mojce, Bedanca, Pehte, Rožleta, Kosobrina, - prostor za gibanje
Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	- Otrokom povem, da bomo postali »računalniki«, ki ustvarjajo glasbo. - Predstavim simbole za gibe in jih skupaj preizkusimo. - Pokažem slike junakov, skupaj določimo gibe za vsakega. - Začnem z enostavnim vzorcem (Kekc – Mojca – Kekc – Mojca), otroke spodbudim, da ga večkrat ponovijo. - Otroke spodbudim, da skupaj sestavimo en vzorec, pri tem pa vsak prispeva svoj delež (otroci tako sami sestavijo zaporedje). - Zaporedje nato izvedemo kot glasbeni vzorec. - Pogovorimo se, katera zaporedja so bila najzabavnejša in kako so se počutili kot »računalniki«.

Dejavnosti v koticu	Sestavi svoj ritem - otroci imajo na voljo kartice z junaki (Kekec, Mojca, Bedanec, Pehta, Rožle, Kosobrin) in kartice z ukazi (plosk, udarec po kolenih, udarec z nogo, pavza). Sami sestavijo svoje zaporedje – glasbeni program – na mizi ali na tleh. Nato zaporedje zaigrajo s telesnimi gibi. Lahko ga večkrat ponovijo in spremenijo vrstni red kartic. Ustvari novega »glasbenega« junaka - otroci iz papirja, barvnega kartona ali plastelina izdelajo svojega junaka (npr. novega prijatelja Kekca). Določijo, kateri gib oziroma zvok predstavlja ta junak, in ga dodajo med obstoječe kartice. Nato poskusijo vključiti novega junaka v glasbeni vzorec in ga skupaj zaigrajo. Igra spomina: junak in njegov ukaz - potrebujemo kartice z junaki in kartice z ukazi (simboli). Otroci povezujejo pare – vsak junak ima svoj ukaz (npr. Kekec = plosk, Mojca = udarec po kolenih). Ko otrok pravilno poveže par, gib tudi izvede. Kviz: kdo je ukaz dal? - Na kartončkih so zapisani opisi (npr. »Sem junak, ki dela pogumne korake!«, »Sem deklica, ki vedno pomaga in ploska od veselja!«). Otrok ugame, za katerega junaka gre, nato poišče njegovo kartico in izvede pripadajoč gib. Skupina preveri, ali je pravilno ugibal. Shranjevanje glasbenih programov - Na voljo so kuverte ali škatlice z nalepkami »Ritmi Kekca«, »Ritmi Mojce«, »Ritmi Pehte« ... Otroci po končani igri svoje kartice z zaporedji pospravijo v ustrezno mapo (kot shranjene programe). Lahko ustvarijo tudi nove kategorije, npr. »Ritmi prijateljstva« ali »Ritmi poguma«, in vanje dodajo svoje zaporedje.
Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so povedali, da so se naučili, kako lahko glasbo ustvarjamo brez instrumentov – samo s svojim telesom, in da lahko s pomočjo simbolov sestavimo zaporedje gibov, podobno kot to počne računalnik. Spoznali so, da je pomembno slediti vrstnemu redu ukazov, da glasba zveni pravilno in da lahko vsak gib predstavlja svoj zvok. Povedali so, da jim je bilo zelo všeč, ker so lahko sami določali gibe za like in ustvarjali ritme. Več otrok je izpostavilo, da jim je bil »najbolj všeč Kekec«, ker je »najpogumnejši« in bi »najraje imeli samo ritem Kekca«. Nekateri so dodali: »To smo že delali, zdaj znam še boljše!« ter »Zdaj vem, da računalniki delajo po ukazih, mi pa tudi!« Med dejavnostjo so se počutili sproščeno, veselo in ponosno. Navdušeno so sodelovali, se smejali in drug drugega spodbujali. Dejavnost je v skupini ustvarila prijetno vzdušje sodelovanja, raziskovanja in skupnega ustvarjanja.

Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Dejavnost je bila zelo uspešna, saj so otroci pokazali veliko zanimanja in navdušenja nad idejo, da bodo postali »računalniki«, ki ustvarjajo glasbo. Znani junaki iz zgodbe o Kekcu so jih takoj pritegnili, kar je povečalo njihovo motivacijo in sodelovanje. Otroci so hitro razumeli povezavo med simbolom in gibom ter pokazali razumevanje zaporedja in ponavljanja, kar je temelj algoritmičnega mišljenja. Z dejavnostjo so razvijali ritem, pozornost, logično razmišljanje in sodelovanje v skupini. Med izvajanjem je vladalo veselo, sproščeno in ustvarjalno vzdušje. Kot manjšo pomanjkljivost sem opazila, da so mlajši otroci potrebovali več ponovitev, da so si zapomnili daljša zaporedja gibov, in dodatno vizualno podporo pri sledenju ritmu. Nekateri so se pri menjavi gibov nekoliko zmedli, kar je vplivalo na usklajenost skupine. V prihodnje bi v dejavnost uvedla več krajših zaporedij za uvod in jih nato postopno nadgrajevala. Dodala bi možnost snemanja ritmov ali uporabo preprostega digitalnega orodja, da bi otroci lahko videli, kako se njihov vzorec ponavlja. Dejavnost bi razširila tudi z ustvarjanjem novih likov in lastnih simbolov. Kljub manjšim izzivom ocenjujem dejavnost kot zelo uspešno, saj je otroke spodbudila k razmišljanju, sodelovanju, gibanju in ustvarjalnosti ter jim na igriv način približala osnovne koncepte računalništva in programiranja.
Spremljanje napredka otrok	Napredek otrok spremljam sproti med izvajanjem dejavnosti in igro v kotičku. Opazujem, kako otroci razumejo povezavo med simbolom in gibom, ali znajo slediti zaporedju ukazov ter kako natančno in ritmično jih izvajajo. Pozornost namenjam tudi sodelovanju med otroki – kako se dogovarjajo, usklajujejo in spodbujajo drug drugega pri izvajanju glasbenih vzorcev. Napredek se kaže v tem, da otrok postopno razume pomen simbolov, samostojno sledi zaporedju, predlaga lastne kombinacije ukazov in jih izvede brez pomoči. Upoštevam tudi, kako otrok uporablja pridobljeno znanje v novih situacijah, npr. pri samostojnem ustvarjanju ritmov v kotičku. Opazovanja kasneje upoštevam pri individualnem delu z otroki, kjer dejavnost prilagodim njihovim zmožnostim in interesom. Svoja opažanja delim s sodelavcem, da skupaj načrtujeva nadaljnje aktivnosti in nadgradnje, ki spodbujajo napredek celotne skupine.

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	



