

Učni scenarij: Gibalni poligon

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Gibalni poligon – Super Mario avantura
Ključne besede	algoritmi, aplikacija, programiranje
Povzetek	Otroci v starosti 1–3 let se skozi gibalno igro na poligonu seznanijo z osnovnimi gibalnimi nalogami ter sledenjem enostavnim vizualnim in zvočnim navodilom. Dejavnost je zasnovana kot gibalna avantura v tematiki Super Mario Bros Theme, ki otroke motivira in spodbuja aktivno udeležbo. Na poligonu otroci izvajajo enostavne gibalne naloge, ki jih določajo velike kartice (npr. hoja skozi »tunel«, preskok ovire, pobiranje »cekina«, skok). S tem se učijo osnovnega zaporedja gibov ter razvijajo orientacijo v prostoru. Dejavnost poteka na dveh vzporednih poligonih, kar omogoča večjo aktivnost otrok in zmanjšuje čakanje. Otroci se učijo skozi gibanje, posnemanje in igro ter razvijajo osnovne gibalne in zaznavne spretnosti.
Vzgojitelj/-ica	Tadeja Štuhec
Vrtec	Vrtec Manka Golarja Gornja Radgona
Starost otrok	1–3 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.	Matematika

Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	Gibanje
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Otrok razvija sposobnost prepoznavanja in reševanja problemov ter logično mišljenje. - Otrok zaznava in razume preprosta zaporedja in vzorce. - Otrok razvija osnovne gibalne sposobnosti (hoja, plazenje, skoki) ter se orientira v prostoru pri premagovanju gibalnega poligona.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	Otrok se orientira po določenem programu (zaporedju).
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otroci se učijo skozi lastno gibalno izkušnjo na poligonu. 2. Učenje skozi igro: Dejavnost je zasnovana kot gibalna igra v domišljijem svetu Super Mario. 3. Posnemanje: Otroci posnemajo gibanje vzgojiteljice pri premagovanju ovir na poligonu. 4. Senzomotorični pristop: Poudarek je na gibanju, zaznavanju prostora in razvoju telesne koordinacije. 5. Postopno uvajanje: Najprej demonstracija, nato vodeno izvajanje in ponavljanje gibalnih nalog. 6. Individualizacija: Otroci izvajajo poligon glede na svoje gibalne sposobnosti in tempo. 7. Varnostno učenje: Dejavnost poteka v varnem okolju z mehko podlago in prilagojenimi ovirami.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- velike A3 kartice s prikazi gibalnih nalog (tunel, zid, cekini, skok), - gibalni poligon (blazine, tunel, ovire, označbe na tleh), - mehke blazine za varno izvajanje skokov in prehodov, - predmeti za pobiranje (npr. žogice ali »cekini«), - zvočna oprema (zvočnik, računalnik ali tablica), - glasbena podlaga super mario bros theme, - zvočni efekti (npr. »rast gobice«, zbiranje cekinov, posneti v priloženi glasbi), - označbe prostora (trakovi, stožci ali črte)

Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	1. Vzgojiteljica otroke najprej motivira z zgodbo »Super Mario avantura« in predvaja glasbo, ob čemer jim razloži, da bodo v vlogi »junakov«, ki premagujejo ovire. Nato pokaže posamezne postaje in demonstrira gibanje, na primer hojo skozi tunel, skok čez »zid« ter pobiranje cekinov. Otroci nato po vrsti ali v manjših skupinah prehajajo poligon, vzgojiteljica pa jim sproti kaže kartice in jim daje enostavna navodila. 2. Poligon otroci večkrat prehodijo, da gibanje utrdijo ter se ob tem počutijo bolj varno in samozavestno, nato pa ga tudi samostojno raziskujejo in ponavljajo gibalne naloge ob glasbeni spremljavi. Na koncu se otroci umirijo, skupaj pogledajo, kaj so na poligonu premagali, in izrazijo svoje občutke, kot so veselje, ponos in zabava. 3. Ker je dejavnost namenjena otrokom od 1. do 3. leta starosti, je ključno, da poteka brez zapletenih navodil, z veliko ponavljanja ter z demonstracijo, ki jo otroci posnemajo, pri čemer ves čas skrbimo za varnost in počasno, prilagojeno izvajanje. Gibalno aplikacijo lahko v vrtcu uporabimo tudi kot del zaključne prireditve, skupaj z drugimi aplikacijami.
Dejavnosti v koticu	V koticu otroci samostojno ali ob pomoči vzgojiteljice ponavljajo in utrjujejo gibalne izkušnje, pridobljene na poligonu. Pri tem ponavljajo enostavne gibalne naloge, kot so hoja, skoki in plazenje, po postavitvi mini poligona, s pomočjo kartic pa izvajajo gibanje, na primer tunel, zid, cekine ali skok, v poljubnem zaporedju. Ob tem raziskujejo in preizkušajo tudi različne druge načine premikanja po prostoru. Skozi igro »Super Mario avanture« otroci posnemajo gibanje iz glavne dejavnosti, povezane z melodijo Super Mario Bros Theme, gibalne naloge pa ponavljajo v manjših skupinah ali skupaj z vzgojiteljico. Pri tem pobirajo tudi »cekine« in jih prenašajo po prostoru, kar jim služi kot dodatna igra ponavljanja in utrjevanja gibalnih spretnosti.
Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so skozi gibalno igro na poligonu doživljali veselje in zanimanje za premagovanje gibalnih nalog. Aktivnost v domišljijem svetu Super Mario Bros Theme jih je motivirala k aktivnemu gibanju in raziskovanju prostora. Otroci so se odzivali na navodila vzgojiteljice, posnemali gibanje ter z veseljem ponavljali gibalne naloge. Posebej so uživali v skokih, plazenju skozi »tunel« in pobiranju »cekincev«. Večina otrok je dejavnost doživljala kot igro, pri kateri so se počutili varno, sproščeno in uspešno. Razlike v izvedbi so bile odvisne od starosti, gibalnih sposobnosti in izkušenj otrok.

Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Pozitivni vidiki izvedene dejavnosti: Dejavnost je bila za otroke zelo motivacijska, predvsem zaradi domišljajske tematike Super Mario Bros Theme in gibalnega poligona. Otroci so z veseljem sodelovali, posnemali gibanje in se odzivali na enostavna navodila. Poligon je omogočil razvoj osnovnih gibalnih spretnosti (hoja, plazenje, skoki) ter spodbujal orientacijo v prostoru. Uporaba kartic in zvočnih učinkov je dodatno povečala pozornost in vključenost otrok. Morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti: Pri mlajših otrocih je bilo opaziti krajšo zbranost, zato so potrebovali več ponavljanja in individualne pomoči. Nekateri otroci so potrebovali dodatno spodbudo pri prehodu čez zahtevnejše ovire. Pri večji skupini je bilo včasih težje zagotoviti enakomerno čakanje in varno izvajanje vseh otrok hkrati. Izboljšave in predlogi za naprej: V prihodnje bi bilo smiselno še bolj zmanjšati zahtevnost posameznih postaj za najmlajše otroke ter povečati število ponovitev dejavnosti. Prav tako bi bilo koristno dodatno razdeliti otroke v manjše skupine, da bi bila izvedba še bolj varna in individualno prilagojena. Dejavnost bi lahko nadgradili tudi z več senzoričnimi elementi (npr. različne teksture na poligonu), ki bi dodatno spodbujali raziskovanje in zaznavanje prostora.
Spremljanje napredka otrok	Napredek otrok spremljamo z opazovanjem med izvedbo gibalnega poligona ter skozi ponavljajoče se dejavnosti. Spremljamo tako skupinski kot individualni napredek, pri čemer se osredotočamo na gibalni razvoj, orientacijo v prostoru in odzivanje na navodila vzgojiteljice. Spremljanje lahko poteka sproti ali v določenih časovnih intervalih (tedensko, mesečno ali ob zaključku tematskega sklopa), odvisno od ciljev dejavnosti. Stopnje napredka: otrok se vključuje v gibalno dejavnost in raziskuje prostor, otrok sledi enostavnim navodilom vzgojiteljice, otrok posnema osnovne gibalne naloge (hoja, plazenje, skok), otrok samostojno prehaja posamezne postaje na poligonu, otrok se orientira v prostoru med gibanjem, otrok z večjo samostojnostjo premaguje gibalni poligon, otrok vztraja pri gibalni nalogi do konca, otrok se aktivno odziva na zvočne in vizualne dražljaje ...

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	/