

Učni scenarij: Katero pot izbere sporočilo?

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Katero pot izbere sporočilo?
Ključne besede	internet, omrežja, pot, sodelovanje, usmerjanje
Povzetek	Otroci v manjši skupini skozi gibalno igro spoznavajo, da v omrežju sporočila ne potujejo vedno po eni poti, temveč izbirajo poti glede na povezave. Posamezni otroci imajo vlogo povezanih točk, eden ima vlogo »usmerjevalnika«. Dejavnost brez tehnologije ponazarja osnovno organizacijo omrežij in interneta.
Vzgojitelj/-ica	Vesna Žagar
Vrtec	Vrtec Pedenjped Novo mesto
Starost otrok	5–6 let
Trajanje	15–20 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.	Družba
Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	/
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	Spoznavajo različna sredstva za komunikacijo v družbi in vire informacij ter razvijajo medijsko pismenost.

Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otroci razumejo, da so v omrežju različne poti. - Otroci spoznavajo, da nekdo pomaga usmerjati. - Otroci razvijajo zavedanje o povezanosti. - Otroci sledijo pravilom igre.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	- Izkustveno učenje - Učenje z gibanjem - Sodelovalno učenje
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- obroči ali listi papirja za označevanje točk, - kartica »SPOROČILO«, - rutica ali trak (za vlogo usmerjevalnika), - prostor, kjer se otroci lahko gibljejo.
Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	- Vzgojitelj na tleh razporedi obročje ali liste papirja – to so točke v omrežju. - V vsaki točki stoji en otrok. - En otrok dobi vlogo usmerjevalnika (ima rutico). - En otrok je začetek, drugi cilj. - Kartica »sporočilo« mora priti od začetka do cilja. - Sporočilo se lahko premika samo med točkami, ki so blizu. - Usmerjevalnik kaže, po kateri poti naj gre sporočilo. - Nato zamenjajo vlogo usmerjevalnika ali zaprejo eno pot (en obroč odstranijo). - Pogovor: <i>»Ali smo vedno izbrali isto pot?«</i> <i>»Kaj se je zgodilo, ko poti ni bilo več?«</i> - Vzgojitelj povzame: <i>»Tudi internet išče poti, po katerih bodo sporočila prišla do cilja.«</i>
Dejavnosti v kotičku	Postavljanje poti z vrvicami ali lesenimi palicami (v kotičku so na voljo vrvice, trakovi, obroči ali lesene palice. Otroci samostojno ali v paru povezujejo različne predmete (figurice, kocke, kartončke). Vsaka povezava predstavlja pot v omrežju). Risanje poti od enega do drugega (Otrok na list papirja nariše: začetno in ciljno točko poti po katerih je potovalo sporočilo). Igra Internetni svet (otrok prosto ustvarja svoj »internetni svet«: figurice so prijatelji, vrvice so poti, premika sporočila po lastnih pravilih).

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so spoznali, da sporočilo v omrežju ne potuje vedno po isti poti in da mora nekdo pomagati usmerjati, kam sporočilo gre. Ugotovili so tudi, da če eno pot odstranimo, mora sporočilo poiskati drugo. Najbolj všeč jim je bilo, ko so prevzeli vlogo usmerjevalnika in sami odločali, po kateri poti bo sporočilo potovalo. Povedali so, da so se počutili pomembno in navdušeno, še posebej ko jim je uspelo sporočilo uspešno pripeljati do cilja.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Pozitivno je bilo, da so otroci skozi gibalno igro hitro razumeli, da v omrežju obstaja več poti in da je usmerjevalnik tisti, ki pomaga izbrati pravo. Vloga usmerjevalnika je bila zelo motivacijska, saj so vsi otroci nestrpnost čakali, da pridejo na vrsto. Kot pomanjkljivost bi izpostavila, da so nekateri otroci ob odstranjevanju poti sprva potrebovali več razlage, zakaj sporočilo ne more več iti po prejšnji poti. V prihodnje bi dodala več točk in povezav, da bi otroci imeli na voljo še več možnih poti, ter uvedla dodatno pravilo, pri katerem bi sporočilo moralo obiskati vmesno postajo, kar bi poglobilo razumevanje delovanja omrežja.
Spremljanje napredka otrok	Napredek spremljam z opazovanjem otrok med igro in v koticu. Pozorna sem na to, ali otrok razume, da sporočilo potuje po povezavah med točkami, ali zna v vlogi usmerjevalnika samostojno izbrati pot ter ali ob odstranjeni poti zna poiskati nadomestno. Zahtevnost postopno povečujem z večjim številom točk in dodajanjem več zaprtih poti.
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	/