

Učni scenarij: Digitalni ustvarjalci v svetu barv

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Digitalni ustvarjalci v svetu barv
Ključne besede	analogna simulacija, digitalna pismenost, likovna umetnost, orodja za risanje, RIN, ustvarjanje
Povzetek	Otroci skozi analogno simulacijo računalniškega programa Slikar (Paint) raziskujejo, kako poteka izbira orodij v digitalnem ustvarjanju. Namesto računalnika uporabljajo prave likovne pripomočke, ki jih izbirajo s pomočjo ikon – kot »klik« v programu. Dejavnost otrokom omogoča razumevanje osnov digitalne ustvarjalnosti, hkrati pa krepi likovne, simbolne in motorne spretnosti. Sliko na koncu "shranijo" s podpisom ter jo postavijo v igralniško »galerijo Slikar«.
Vzgojitelj/-ica	Vesna Žagar
Vrtec	Vrtec Pedenjped Novo mesto
Starost otrok	5–6 let
Trajanje	30–45 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.	/

Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikulumu za vrtce.	• Sproščeno in samostojno izvajajo likovne dejavnosti. • Razvijajo še posebej ustvarjalno mišljenje in delovanje pri spontanem upodabljanju različnih motivov v risbi, grafiki, kiparstvu in arhitekturi.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	• Otrok razume, da lahko računalnik omogoča likovno ustvarjanje, vendar lahko isto počne tudi z resničnimi orodji. • Otrok spozna različna likovna orodja in označbe (ikone), ki jih v Paintu ponazarjajo digitalna orodja. • Otrok zna izbrati pripomoček preko ikone (»klik«). • Otrok menja pripomočke po pravilnem postopku (ikona - vzgojiteljica - pripomoček - ustvarjanje). • Otrok preizkuša različne tehnike in učinke. • Otrok razvija likovni izraz, samostojnost in finomotorične spretnosti. • Otrok zna »shraniti datoteko« tako, da se podpiše.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otrok osebno preizkuša proces digitalnega ustvarjanja z resničnimi pripomočki in preko izkušnje razume pomen izbire orodja. 2. Sodelovalno učenje: Otroci se učijo čakanja na vrsto pri izbiri orodij in medsebojnega upoštevanja. 3. Simbolno učenje: Otrok uporablja ikone kot simbole za orodja, s čimer krepi pred-digitalno pismenost. 4. Ustvarjalni pristop: Dejavnost spodbuja prosto kombiniranje tehnike in materialov.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	• gobice, žigi, šablone, • vatirane palčke, • čopiči različnih debelin, valjčki, • tempera barve, vodene barve, • barvni papirčki, lepilo (za efekte dodanih elementov), • kartice z narisanimi ikonami, • risalni listi, • lončki z vodo, • zaščita mize

Opis dejavnosti Opreделите predvidene korake dejavnosti.	1. Vzgojiteljica zbere otroke in jih vpraša: »Kaj lahko vse ustvarjamo na računalniku?« Pove: »V programu Slikar (Paint) izbiramo orodja – čopič, svinčnik, valjček, šampiljke ... Danes bomo ustvarjali na popolnoma enak način, samo brez računalnika. Namesto z miško bomo klikali z ikonami.« 2. Predstavi kartončke z ikonami in razloži pravila: otrok vzame ikono - gre do vzgojiteljice - pokaže ikono (»klik«) - vzame pripomoček - ustvarja. 3. Otrok ob vsakem novem pripomočku ponovi postopek. 4. Otroci dobijo risalne liste in se usedejo za mize. 5. Na mizi imajo tudi kartončke z ikonami. 6. Vzgojiteljica na srednjo mizo pripravi vse likovne pripomočke. 7. Otroci izbirajo orodja preko ikon in ustvarjajo svojo sliko. 8. Po želji menjajo orodja (ponovni »klik«). 9. Uporabljajo različne tehnike: valjanje, štempljanje, risanje, barvanje z vodenimi barvicami, delo s šablonami. 10. Vzgojiteljica spodbuja raziskovanje materialov in nudi sprotno pomoč. 11. Ko otrok zaključi sliko, dobi navodilo: »Zdaj svojo datoteko shrani – tako, da se podpišeš na spodnji rob.« 12. Otroci slike odnesejo na dogovorjeno mesto – pano ali steno: »To je naša galerija Slikar.« 13. Skupno ogledovanje del.
Dejavnosti v koticu	Otroci imajo na voljo kartončke z ikonami in različne likovne pripomočke (čopiče, valjčke, gobice, žige, šablone). Samostojno izbirajo ikono, poiščejo ustrezen pripomoček in ustvarjajo na risalnem listu. Ko končajo, se podpišejo in sliko obesijo v galerijo. Preizkušajo lahko tudi nove kombinacije orodij in tehnik ter primerjajo učinke različnih pripomočkov.
Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so povedali, da so spoznali, kako v programu Slikar izbiramo orodja, in da lahko enako počnemo tudi brez računalnika. Ugotovili so, da vsaka ikona pomeni določen pripomoček in da morajo za zamenjavo orodja ponoviti postopek. Najbolj všeč jim je bilo prosto ustvarjanje z različnimi tehnikami, zlasti štempljanje in valjanje, ter trenutek, ko so se podpisali in sliko odnesli v galerijo. Povedali so, da so se počutili kot pravi umetniki in da so bili ponosni na svoje delo.

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 hitro ponotranjili postopek izbire orodja prek ikone in ga samostojno ponavljali skozi celotno dejavnost. Analogna simulacija jim je na razumljiv način približala način delovanja digitalnega programa, hkrati pa so razvijali likovni izraz in finomotorične spretnosti. Kot pomanjkljivost bi izpostavila, da je bilo ob večjem številu otrok pri srednji mizi s pripomočki občasno gneča, kar je upočasnilo potek dela. V prihodnje bi pripravila dva ali tri delovne postaje z razporejenimi pripomočki, da bi otroci lažje dostopali do orodij, ter dodala še nove ikone za dodatne tehnike, s čimer bi dejavnost še nadgradila.
Spremljanje napredka otrok	Napredek spremljam z opazovanjem otrok med dejavnostjo in v kotičku. Pozorna sem na to, ali otrok samostojno prepozna ikono in izbere ustrezen pripomoček, ali upošteva dogovorjeni postopek ter ali preizkuša različne tehnike in primerja njihove učinke. Spremljam tudi, ali otrok ob zaključku zna sliko »shraniti« s podpisom in jo umestiti v galerijo.
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	/