

Učni scenarij: Pravljice malo drugače

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Pravljice malo drugače (Kekec in Bedanec, Zrcalce, Volk in 7 kozličkov, Rdeča kapica, Maček Muri)
Ključne besede	analiza podatkov, organizacija podatkov, prenos podatkov, prepoznavanje pravljič, programiranje, reševanje problemov, zbiranje podatkov
Povzetek	Omenjene pravljice smo prebirali v času počitka. Otroci razporejajo pomešane slike iz pravljič in jih razvrstijo k ustrezni pravljiči. Slike uredijo in jih preštejejo. Število slik prikažejo s pikami. Nato otroci rešujejo različne računalniške programe povezane s pravljičami. Na koncu se seznanimo še s hitrim in počasnim prenosom podatkov, tako da otroci hitro ali počasi prenašajo slike – podatke in jih razvrščajo.
Vzgojitelj/-ica	Branka Hrastnik
Vrtec	Vrtec Vransko - Tabor
Starost otrok	4–6 let
Trajanje	1 h
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

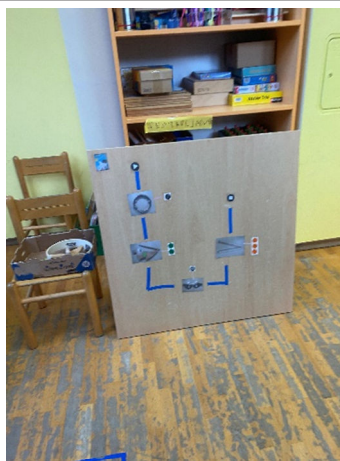
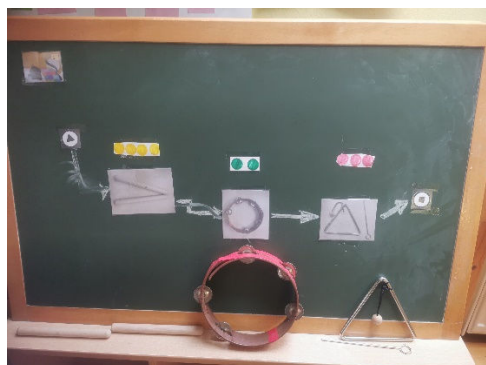
Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	Jezik, glasba, gibanje
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Otrok razvija matematične in logične sposobnosti. - Otrok razvija matematično mišljenje.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otrok klasificira in razvršča. - Otrok prepozna različne pravljice. - Otrok šteje, se orientira na mreži, išče rešitve problema.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	- Sodelovalno učenje - Problemsko učenje - Izkustveno učenje
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- plakati s slikami naslovnice iz pravljič, - škafle s pomešanimi slikami iz pravljič, - subitizacijske kartice, - slikanice pravljič, - plastificirani učni listi za programiranje, - kamni in deščice s puščicami. - mreža na tleh z liki, slike iz pravljič, - glasbila, - subitizacijske kartice, - označeni glasbeni programi, - znak za začetek, znak za konec, - lepilni trak, - slike iz pravljič, - obroči, - ovire

Opis dejavnosti Opreделите predvidene korake dejavnosti.	- Podatki so pomešani in jih je potrebno zbrati, urediti, organizirati, shraniti in analizirati. Otroci delajo po skupinah. V škatlah dobijo pomešane podatke - slike iz različnih pravljic in jih morajo razporediti k pravi pravljici (Rdeča kapica, Zrcalce, Volk in 7 kozličkov, Kekec in Bedanec, Maček Muri). Te pravljice smo prebirali pri počitku. Nato otroci pri vsaki pravljici preštejejo, koliko slik pripada določeni pravljici ter rezultat prikažejo z subitizacijskimi karticami. Primerjamo, katera pravljica ima največ slik in katera najmanj... - Ta del poteka individualno ali v dvojicah. V prvem kotičku otroci rešujejo kratke glasbeno računalniške programe Maček Muri, tako da v določenem zaporedju, zaigrajo na določeno glasbilo, tolikokrat kot je narisano poleg slike. V drugem kotičku otroci programirajo na listu (5 pravljic); v pravilnem zaporedju, smeri, postavljajo puščice narisane na kamnih in lesenih ploščicah. Pravljичnim junakom pomagajo najti pot do cilja. V tretjem kotičku je na tla nalepljena mreža z liki (rdeč krog, moder trikotnik, zlat kvadrat), otrok izžreba eno pravljico (Rdeča kapica, Volk in 7 kozličkov, Zrcalce) ter sledi znakom označenim na posamezni pravljici, se orientira na mreži in tako sledi pravi poti do cilja. - Po internetu bomo prenašali podatke in jih razvrščali. Razdelili se bomo v dve skupini in po dveh različnih poteh razvrščali slike k ustrezni pravljici. Prvi poligon bo predstavljal nemoteno in hitro internetno povezavo ter hiter prenos podatkov. Drugi poligon pa bo predstavljal počasno in moteno internetno povezavo in posledično počasen prenos podatkov.
Dejavnosti v kotičku	Glasbeno računalniški programi z glasbili in pikami. Listi za programiranje – pravljичni junaki iščejo pot do cilja. Mreža na tleh, 3 pravljice, poišči pravo pot.

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so v uvodnem delu urejali, razvrščali in šteli podatke. Pri delu so bili skoncentrirani, zainteresirani, poznali so slike iz pravlji in jih pravilno razvrščali. Ko se je pojavila napaka pri razvrščanju, sem otroke spodbudila, da jo poiščejo, kar jim je tudi uspelo. Več težav so imeli pri štetju slik oziroma podatkov. Tukaj je pravilno preštelo podatke le nekaj otrok, zato smo štetje ponovili še skupaj. Otroci so poiskali ustrezno subitizacijsko kartico. Pri »programiranju« so bili postavljeni pred različne izzive. Nekateri so bili lažji, drugi težji. Otrokom nisva dajali navodil za reševanje računalniških programov, kar se je izkazalo za zelo pozitivno, saj so bili otroci prisiljeni k lastnemu reševanju, razmišljanju, k aktivnosti. Kar nekaj časa je trajalo, da so rešili gibalni program, dve deklici sta bili prvi uspešni in zato zelo veseli. To je tudi druge otroke spodbudilo, da so prišli in se preizkusili v izzivu. Najbolj jim je bila všeč internetna povezava, tako hitra kot počasna. Z veliko motivacije so se vedno znova lotili poti.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Skrbelo me je, da bo katera dejavnost prelahka oziroma katera pretežka. Kar težko je bilo pri načrtovanju. Zelo pozitivno je bilo to, da so bili otroci motivirani za delo in to da jim nisva dali navodil pri reševanju računalniških programov. Tu so se videle razlike v razmišljanju otrok, nekateri so bili zelo uspešni, nekateri manj, a jim ni vzelo motivacije za reševanje izzivov. Mislim, da ne bi ničesar spreminjala, mogoče bi jim dodala v zaključnem delu še kakšen dodaten izziv pri prenašanju podatkov, kakšen napačen podatek, ki ne bi ustrezal nikamor.
Spremljanje napredka otrok	Napredek sva spremljali tako, da so naju otroci poklicali, ko so rešili katerega od programov. Najbolj uspešni so bili pri reševanju glasbenih programov, največji izziv jim je bil gibalni izziv. Nekateri ga niso rešili niti popoldan in so se trudili še naslednje dni. V večini so ga rešili sami, nekateri otroci pa so potrebovali kakšen namig, ki so ga dobili šele naslednji dan.

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

