

Učni scenarij: Živi računalnik

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Živi računalnik – snemanje in predvajanje gibov
Ključne besede	gibanje, pomnjenje, predvajanje, snemanje, tehnologija, živali
Povzetek	Otroci preko slikovnih aplikacij spoznavajo različne gibalne motive živali. Vzgojitelj izbere tri slike in ponazori tri zaporedne gibe, otrok, »živi računalnik«, si jih zapomni (posname) in jih nato predvaja ostalim. V naslednji fazi otrok sam izbere tri slike in sestavi lasten gibalni motiv, medtem ko drugi »snemajo« in nato »predvajajo«. Otroci preko igre spoznajo osnovne računalniške pojme »shranjevanje« (pomnjenje) in »predvajanje« (ponavljanje) ter razumejo, da računalniki podobno shranjujejo in predvajajo podatke.
Vzgojitelj/-ica	Barbara Omerović in Vesna Paul
Vrtec	Vrtec Borisa Pečeta Maribor
Starost otrok	5–6 let
Trajanje	45 minut
Področje	Temeljna znanja računalništva in informatike
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 kurikula za vrtce.	- Otroci opazujejo, spoznavajo, oblikujejo in nadaljujejo vzorce in preprosta konkretna zaporedja. - Otroci spoznavajo gibalne igre in sodelujejo v igralni skupini, spoštujejo soigralca, dogovore ipd.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	- Otrok samostojno ponazori skupek treh različnih načinov gibanja. - Otrok zna s pomočjo slik prepoznati in oponašati gibe živali. - Otrok zna zapomniti in ponoviti zaporedje treh gibov. - Otrok razume pomen pojmov »shranjevanje« in »predvajanje«. - Opazujejo, spoznavajo, oblikujejo in nadaljujejo vzorce in preprosta konkretna zaporedja. - Otrok razume, da računalniki shranjujejo in predvajajo podatke, podobno kot ljudje gibe in zvoke. - Otrok zna sodelovati v skupini in spoštovati vrstniško delo.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otrok se je preko igre seznanjal z načinom delovanja računalnika in ob tem razvijal občutek kompetentnosti. 2. Sodelovalno učenje: Otroci so se v manjših skupinah učili drug od drugega, se opazovali in ob tem razvijali občutek pripadnosti skupini.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- slikovne aplikacije živali (natisnjene, plastificirane), - odprt prostor za gibanje
Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	- Vzgojitelj pokaže nekaj slikovnih aplikacij živali in otroke vpraša, kako se posamezna žival giblje. Skupaj posnemajo gibe. - Igra – »živi računalnik« Vzgojitelj izbere tri slike živali, ponazori tri gibe. En otrok je »živi računalnik«, si jih zapomni (posname) in jih nato predvaja. Skupaj preverijo, ali je zaporedje pravilno. Otroci kot ustvarjalec: Otroci sam izbere tri slike in sestavi svoj zaporedni gibalni motiv. Ostali otroci to zaporedje snemajo (pomnijo) in predvajajo. - Pogovor o tem, kako računalniki shranjujejo in predvajajo podatke, podobno kot so to počeli otroci z gibi. Pogledamo si kratki videoposnetek o izvedeni dejavnosti, da imajo otroci priložnost doživeti dejavnost, ki so jo izvedli (snemanje, predvajanje).
Dejavnosti v koticu	Otroci samostojno izbirajo slike živali in sestavljajo nove gibalne zgodbe. Lahko posnamejo tudi krajši video, kjer prikazujejo svoj »gibalni posnetek«.

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Kaj so se naučili? »Da računalniki snemajo in predvajajo podatke, tako kot mi gibe.« Kaj jim je bilo všeč? »Posnemanje živali, vloga »živega računalnika«.« Kako so se počutili? »Zabavno, ustvarjalno, aktivno.«
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Pozitivni vidiki: otroci so aktivno sodelovali, izražali ustvarjalnost, se ob spoznanju, da lahko »snemajo« in »predvajajo« kot računalnik, zabavali Pomanjkljivosti: preglasno okolje Možne izboljšave: manjše skupine otrok v bolj umirjenem okolju, krajša zaporedja, predhodno osvajanje gibalnih motivov
Spremljanje napredka otrok	Opazovanje otrok pri izvajanju zaporedij gibov, pri sposobnosti pomnjenja in sodelovanja.
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 Pinterest. (b.d.). <i>Pinterest</i> [Družbeno omrežje]. https://www.pinterest.com
Priloge	/