

Učni scenarij: Čustva in emoji

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Čustva in emoji
Ključne besede	čustva, emoji, informatika, komunikacija, mimika, prepoznavanje čustev, simboli
Povzetek	Dejavnost je usmerjena v prepoznavanje, poimenovanje in razumevanje osnovnih čustev s pomočjo mimike obraza, fotografij ljudi in računalniško prikazanih emoji-jev. Otroci skozi pogovor, opazovanje, povezovanje simbolov in samostojno delo razvijajo socialno-čustveno pismenost ter razumevanje simbolne komunikacije v sodobnem digitalnem okolju.
Vzgojitelj/-ica	Nina Krašovec in Blažka Vranaričič
Vrtec	Vrtec Borisa Pečeta Maribor
Starost otrok	3–4 leta
Trajanje	30–40 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.	Matematika

Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	• Spoznavajo in primerjajo različna čustva, se jih učijo prepoznavati, nadzorovati in jih izražati na družbeno sprejemljiv način. • Spoznavajo lastnosti predmetov, jih razvrščajo in urejajo ter spoznavajo kriterije razvrščanja in urejanja predmetov. • Se seznanjajo s pomeni simbolov, ustvarjajo lastne simbole in jih uporabljajo.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	• Otrok prepozna in poimenuje osnovna čustva ter razume, da jih lahko v računalniških sistemih predstavljamo s simboli. • Otrok izraža svoja čustva ter spozna, da lahko z uporabo emoji-jev drugim sporočimo svoje počutje tudi brez govora. • Otrok razvija razumevanje, da tehnologija vpliva na način sporazumevanja med ljudmi ter da je pri tem pomembno upoštevati čustva drugih. • Otrok ureja in uporabi simbole pri igri.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otroci se učijo prek lastnega doživljanja, opazovanja, preizkušanja in konkretnih izkušenj, pri čemer nova spoznanja povezujejo s svojim vsakdanjim življenjem. 2. Sodelovalno učenje: Učenje poteka v medsebojni interakciji, kjer otroci sodelujejo, si pomagajo, izmenjujejo ideje ter razvijajo socialne spretnosti. 3. Problemsko učenje: Otroci rešujejo naloge, iščejo ustrezne povezave med čustvi in simboli ter samostojno prihajajo do rešitev ob usmerjanju vzgojiteljice.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	• fotografije mimike osnovnih čustev, • fotografije ljudi z različnimi čustvenimi izrazi, • računalniško prikazani emoji, • delovni listi (prepoznavanje čustev, povezovanje, dodajanje emoji-jev), • labirinti s sličicami čustev in emoji-jev, • barvice,

Opis dejavnosti Opreделите predvidene korake dejavnosti.	1. Dejavnost pričnemo z vodenim pogovorom o čustvih. Otroke spodbudimo, da povedo, katera čustva poznajo ter kdaj jih doživljajo. Ob tem predstavimo mimiko osnovnih čustev (veselje, žalost, jeza, strah) in jih povabimo, da jih izrazijo z obrazom in telesom. Pogovor usmerjam v razumevanje, da čustva prepoznavamo po obrazni mimiki, tonu glasu in vedenju. Postopoma navežemo povezavo tudi na to, kako čustva izražamo pri uporabi telefonov ali računalnikov. 2. Otroci opazujejo fotografije ljudi z različnimi obraznimi izrazi. Poimenujejo čustva ter utemeljijo, po katerih znakih so jih prepoznali. Nato predstavimo računalniško prikazane emoji-e. Skupaj razmišljamo, kaj posamezen simbol pomeni in zakaj jih ljudje uporabljamo v digitalni komunikaciji (sporočila, klepet). Poudarimo, da emoji-i pomagajo drugim razumeti naše počutje, saj pri pisanju ne vidimo obraza ali tona glasu. Otroci urejajo fotografije oseb z ustreznimi emoji-i ter utemeljujejo svoje izbire. Sledi samostojno delo, kjer rešujejo naloge povezovanja, dopolnjevanja ter labirinte s čustvi in simboli. Ob tem razvijajo tudi sposobnost simbolnega razmišljanja ter razumevanje pomena digitalnih znakov. 3. Dejavnost zaključimo z refleksijo, kjer otroci povedo, kaj so spoznali o čustvih in kako nam emoji pomagajo pri sporazumevanju. Skupaj ugotovimo, da tehnologija vpliva na način komunikacije ter da je pomembno, da simbole uporabljamo odgovorno in spoštljivo.
Dejavnosti v koticu	Igra spomina - v koticu otroci izvajajo dejavnost spomin, pri kateri iščejo pare enakih sličic. Sličice so obrnjene navzdol, otroci jih sistematično obračajo, si zapomnijo njihov položaj ter na podlagi prejšnjih informacij načrtujejo naslednjo potezo. Ob tem razvijajo logično razmišljanje, strategije reševanja problemov, spomin in zmožnost predvidevanja. Dejavnost spodbuja tudi sodelovanje, saj se otroci dogovarjajo, izmenjujejo ideje ter skupaj iščejo rešitve. Igra razvrščanja - v koticu otroci izvajajo dejavnost razvrščanja emoji-jev glede na prikazana čustva. Na voljo imajo košarice z različnimi sličicami (npr. veselje, žalost, jeza), v katere razvrščajo ustrezne emoji-je. Emoji so preprosti računalniški simboli obrazov, ki z mimiko (nasmeh, solze, namrščen obraz) ponazarjajo različna čustva.

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so z zanimanjem prepoznali in poimenovali osnovna čustva ter jih uspešno povezovali z emoji. Spontano so delili lastne izkušnje in opisovali situacije, v katerih doživljajo posamezna čustva. Povedali so, da emoji pogosto vidijo na telefonih staršev, zato jim je bila dejavnost blizu in razumljiva. Pri delu so bili zavzeti in ponosni na svoje odgovore. Igra z emoji jim je bila všeč, saj so se k njej vračali tudi v naslednjih dneh ter jo uporabljali pri medsebojni komunikaciji.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Dejavnost je potekala v spodbudnem in sodelovalnem vzdušju. Otroci so bili motivirani, zbrani in aktivno vključeni v pogovor ter reševanje nalog. Opazno je bilo, da emoji že poznajo iz svojega vsakdanjega okolja, predvsem s telefonov staršev, zato so simbole hitro prepoznali in jih v večini primerov ustrezno povezali s čustvi. Emoji so skrbno opazovali, utemeljevali svoje izbire ter med seboj razpravljali. Posebej dragoceno je bilo, da se je igra z emoji spontano nadaljevala tudi v kotičku in v naslednjih dneh, kar kaže na notranjo motivacijo in smiselno razumevanje vsebine. Med otroki je bilo zaznati ustrezno komunikacijo, medsebojno pomoč in spoštljivo izmenjavo mnenj. Kot možnost nadgradnje vidim vključitev več situacijskih primerov ter igre vlog za še bolj poglobljeno razumevanje čustev.
Spremljanje napredka otrok	Napredek otrok sem spremljala z opazovanjem njihovega sodelovanja v pogovoru, sposobnosti prepoznavanja in poimenovanja čustev ter ustreznega povezovanja fotografij z emoji. Pozorna sem bila na stopnjo samostojnosti pri reševanju nalog ter na način medsebojne komunikacije. Kot pomemben pokazatelj napredka se je izkazala samoiniciativna uporaba materiala v kotičku tudi v naslednjih dneh ter vse bolj samozavestno izražanje in utemeljevanje izbire čustev.

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-predolsko-vzgojo/Dokumenti-smernice/KURIKULUM-ZA-VRTCE-2025.pdf>

Priloge

/