


UČNI SCENARIJ

(avtorji: dr. Sonja Čotar Konrad, dr. Maja Lebeničnik, dr. Andreja Klančar, dr. Tina Štemberger)

01 PREDSTAVITEV

<p>Naslov učnega scenarija Oblikujte kratek, privlačen naslov učnega scenarija.</p>	<p style="text-align: center;">ČAROBNA POT DO ROKAVIČKE</p>
<p>Povzetek učnega scenarija Na kratko predstavite učno aktivnost.</p>	<p>Učni scenarij razvija računalniško mišljenje otrok prek razčlenjevanja problemov, načrtovanja zaporedja korakov, logičnega in prostorskega razmišljanja, hkrati pa spodbuja sodelovanje, komunikacijo in orientacijo v prostoru. Vsebuje naslednje medpodročne povezave: jezik (pravljica <i>Rokavička</i>, pripovedovanje, komunikacija, bogatenje besedišča), matematiko (logično mišljenje, prostorska orientacija, vzorci), družbo (socialne veščine), naravo (spoznavanje gozdnih živali) in gibanje (gibalne spretnosti, orientacija). Otrok spozna pravljico <i>Rokavička</i>, opisuje zaporedje dogodkov, ponazarja gibanje živali. Nato podaja navodila ali pomaga živali najti pot do rokavičke, pri čemer se premika po mreži (naprej, nazaj, levo – proti rdeči barvi, desno – proti modri barvi) in rešuje prostorske izzive. Postopoma dodajamo ovire, ki zahtevajo prilagajanje strategij</p>
<p>Ključne besede (do 3 ključne besede)</p>	<p>Razčlenitev problemov, algoritmično razmišljanje, reševanje problemov.</p>
<p>Licenca dostopnosti in uporabe učnega scenarija</p>	
<p>Avtorici učnega scenarija na VIZ (navedeni po abecednem vrstnem redu)</p>	<p>Jelena Letić Joži Veit</p>

02 KONTEKST IZVEDBE IN PRIPRAVA

<p>Starost otrok/učencev Navedite, za katero starostno obdobje v vrtcu/razred v OŠ je aktivnost načrtovana.</p>	<p>3 - 4 leta</p>
<p>Trajanje izvedbe Navedite predvideno trajanje izvedbe aktivnosti (pedagoške ure).</p>	<p>3 pedagoške ure</p>
<p>Viri za oblikovanje priprave npr. spletne strani, e-knjige in članki, zvočni posnetki, videoposnetki, interaktivni spletni viri, fizični viri (npr. monografije, učbeniki). Bodite pozorni na avtorske pravice, strokovno oziroma znanstveno ustreznost uporabljenih virov</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Čotar Konrad S.: Razvijanje računalniškega mišljenja pri otrocih. Pridobljeno: 27. 1. 2025 - dr. Sonja Čotar Konrad: Razvijanje računalniškega mišljenja pri otrocih - Krajnc, R., Košir, K., & Čotar Konrad, S. (2023). <i>Računalniško mišljenje: kaj je in zakaj bi ga sploh potrebovali?.</i> Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno: 25. 1. 2025 https://www.zrss.si/wp-content/uploads/2023/06/02_RadovanKrajnc-idr-1.pdf - Turk, Dominika (2022): Dejavnosti za razvijanje računalniškega mišljenja v prvem starostnem obdobju. Diplomaska naloga. Koper. UP PEF. Pridobljeni, 1. 2. 2025: https://repozitorij.upr.si/Dokument.php?id=27067&lang=slv

03 NAMEN IN UČNI CILJI (OPERATIVNI)

<p>Namen Opredelite splošne cilje učnega scenarija.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Otrok se uči načrtovati zaporedje korakov, algoritmov in razvija sposobnost logičnega in prostorskega razmišljanja, s tem razvija osnovne koncepte računalniškega mišljenja.- Otrok ob reševanju izzivov na mreži išče optimalne rešitve in prilagaja strategije s čimer spoznava reševanje problemov.- Skupinsko načrtovanje poti in usmerjanje krepí sodelovanje, medsebojno pomoč in skupinsko reševanje nalog, kar spodbuja komunikacijo in sodelovanje.- Otrok pridobiva zavedanje o smeri gibanja (naprej, nazaj, levo, desno) in razvija orientacijo v prostoru.- Z razpravo o svojih rešitvah in ustvarjanjem lastnih zgodb utrjuje pridobljeno znanje ter razvija domišljijo.
--	--

Medpodročno/medpredmetno povezovanje

Navedite področja/predmete, ki jih boste v učni aktivnosti medsebojno povezali.

V učni aktivnosti bomo medsebojno povezovali naslednja področja:

1. **Jezik:** Otrok spozna pravljico Rokavička, opisuje zaporedje dogodkov, izraža opazanja, bogati besedišče.
2. **Matematika:** Otrok razvija logično mišljenje, prostorske predstave, razumevanje zaporedij in reševanje problemov.
3. **Družba:** Otrok razvija komunikacijske in socialne veščine.
4. **Narava:** Otrok spoznava živali in njihovo gibanje.
5. **Gibanje:** Otrok razvija gibalne spretnosti, povezuje miselne dejavnosti z gibanjem, s premikanjem po mreži spodbuja koordinacijo telesa in spoznava orientacijo v

Učni cilji (operativni) :

Opredelite operativne učne cilje vsakega področja/predmeta, ki jih boste v aktivnosti medsebojno povezali. Zapišite, katero področje ima nosilno/poudarjeno /podporno vlogo.

UVOD: Pravljica ROKAVIČKA**Nosilno področje:** jezik**Podporna področja:** narava, družba**Operativni cilji (jezik):**

- Otrok spozna vsebino pravljice Rokavička.
- Otrok bogati besedni zaklad z izrazi, povezanimi z živalmi (npr. brlog, duplina, rep, kremplji).
- Otrok pripoveduje zgodbe ali opiše, kaj ve o gozdnih živalih in njihovih bivališčih.

Operativni cilj narava:

- Otrok spoznava gozdne živali (njihove velikosti, lastnosti, življenjski prostor).

Operativni cilji družbe:

- Otrok se uči poslušati druge in jih ne prekinja med pripovedovanjem.
- Otrok izraža svoje misli in čustva ter spoštuje mnenja drugih.

GIBALNA DEJAVNOST**Nosilno področje:** gibanje**Podporna področja:** jezik, matematika**Operativni cilji (gibanje):**

1. Otrok izvaja naravne oblike gibanja, posnema gibanje živali.

Operativni cilji (matematika):

1. Otrok spozna gibanje gozdnih živali miši, zajca, lisice, srne, medveda.
2. Otrok posnema gibanje gozdnih živali, najprej posnema gibanje ene živali, nato preizkuša zaporedje gibanja živali miš – medved – srna. Gibajo se v določenem zaporedju (sekvenca gibov).

<p>Komponente računalniškega mišljenja</p> <p>Označite, katere komponente RM ste naslovili z aktivnostjo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Abstrakcija 2) Algoritem 3) Prepoznavanje vzorcev 4) Dekompozicija 5) Evalvacija
<p>Razvijanje računalniškega mišljenja</p> <p>Pojasnite, iz katerega dela učne aktivnosti je to razvidno.</p>	<p>Algoritem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otrok spozna zgodbo in zaporedje dogodkov. - Ob posnemanju gibanja živali, sledi zaporedju živali v pravljici. - Otrok spozna osnove algoritmov pri načrtovanju poti, ko podaja navodila z ukazi. - Otrok uporablja zaporedja in se uči reševati probleme. <p>Prepoznavanje vzorcev:</p> <p>Otrok v zgodbi prepozna vrstni red živali, vedno večje število živali in vedno manj prostora v rokavici. Otrok prepozna in nadaljuje vzorce: miška (1), žaba (2), zajec (3), lisica (4), medved (5).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otrok številčne in slikovne karte, razvrsti v

04 AKTIVNOST

<p>Metode poučevanja</p> <p>npr. projektno učenje, izkušensko učenje, sodelovalno učenje, drugo (navesti)...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aktivno učenje. - Metoda učenja reševanja problemov. - Sodelovalno učenje. - Izkustveno učenje.
---	--

<p>Material Potrebni didaktični pripomočki, oprema, material za izvedbo učnega scenarija</p>	<ul style="list-style-type: none">- Slikopis pravljice Rokavička.- Slikovne kartice gozdnih živali.- Prstne številčne kartice.- Mreža za gibanje.- Plišaste gozdne živali.- Slikovne kartice z vremenskimi pojavi.- Senzorna škatla z naravnim materialom.- Plastične gozdne živali.- Slano testo in pripomočki za oblikovanje.
---	---

Koraki izvedbe aktivnosti oz. Metodični postopek

Opredelite predvidene korake aktivnosti in za vsak korak predvidite določen čas.

UVOD: JEZIKOVNA DEJAVNOST

- Otrok spozna pravljico Rokavička.
- Otroke povabim, da se posedejo v krog in prisluhnejo pravljici. Ob slikopisu obnovijo zgodbo s poudarkom na zaporedju, prva pride miška, druga pride žaba, tretji pride zajec itd.
- Otroke povabim v telovadnico, kjer si ogledamo slikovne kartice živali. Otroci jih zložijo po pravilnem vrstnem redu.
- Postavljamo vprašanja: Kako se giba miška? Kako skače žaba?
- Otroci ponazarjajo gibanje miške, žabe, zajčka, lisice, volka in medveda.

DEJAVNOSTI PO KOTIČKIH

1. KODIRANJE BREZ RAČUNALNIKA

Dejavnost poteka v skupini, otroci so programerji in z navodili usmerjajo otroka, ki pomaga živali do rokavičke z navodili, naprej, nazaj, levo – proti rdeči barvi ali desno – proti modri barvi. Otrok se premika za eno polje. Otrok si sam izbere žival, ki ji bo pomagal do rokavičke. Nadgradimo z ovirami (vremenski pojavi), ki jih dodajamo na poti in se jim je potrebno izogniti.

2. ŠTETJE IN PONAŽANJE ŠTEVIL

Otroci sledijo številu živali, ki so v rokavici: ko pride miška, je v rokavici ena žival, ko pride žaba, sta bili v rokavici dve živali itd. Spremenljivka število se poveča za eno vsakič, ko pride nova žival. Otroci štejejo in ponazarjajo živali s plišastimi gozdnimi

05 EVALVACIJA, REFLEKSIJA

<p>Evalvacija</p> <ul style="list-style-type: none">- Opišite situacije, na podlagi katerih lahko sklepate, da so se v procesu učenja začeli realizirati zastavljeni cilji.- Pri katerih elementih dejavnosti so bili otroci/učenci uspešni/delno uspešni ali neuspešni?- Katere cilje so otroci/učenci dosegli in katerih mogoče ne, zakaj?- Kako/na kakšen način ste preverjali doseganje ciljev?	<p>Med izvedbo dejavnosti sem opazila več situacij, ki kažejo na to, da so otroci dosegali zastavljene cilje:</p> <ul style="list-style-type: none">- Otroci so se na mreži pravilno premikali po danih navodilih.- Nekateri otroci so pred premikom na glas načrtovali svoje korake (npr. <i>Najprej grem naprej, potem proti modri</i>).- Otroci so se spontano dogovarjali in si pomagali pri usmerjanju živali do rokavičke.- Ko je nekdo napačno izbral smer, so mu drugi otroci pomagali s predlogi.- Pri obnovi zgodbe so znali opisati, kako so se živali približevale rokavički.- Ko sem dodala oviro na mreži (vremenski pojav), so otroci razumeli, da morajo poiskati drugo pot.- V zaključnem delu so nekateri otroci sami predlagali nove poti za živali, ki so jih izdelali iz slanega testa, kar kaže na razumevanje koncepta in uporabo naučenega.
---	---

<p>Refleksija z učečimi se</p> <p><i>Refleksija izvedbe dejavnosti skupaj z otroki/ učenci (izhodišča pogovora z učečimi sei)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kaj je bilo otrokom/ učencem všeč in zakaj - zapis izjav otrok. - Kaj so otroci/ učenci po njihovem mnenju spoznali, ugotovili? - S kom in kako so sodelovali? - Kako so se počutili, kaj so doživljali? - Kaj bi spremenili? - Zapišite pobude in predloge ter komentarje otrok/učencev, ki so jih dali oziroma izrazili v procesu izvedbe in evalvacije. 	<p>Po zaključeni dejavnosti smo se z otroki pogovorili o njihovih vtisih in doživetjih. Vprašala sem jih:</p> <p>Kaj vam je bilo najbolj všeč in zakaj?</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Najbolj mi je bilo všeč, ko smo pomagali živalim do rokavičke!" • "Ali bomo še skakali kot zajček in kot žabica!" • "Rad sem pomagal lisički, ker jo je zeblo." • "Bilo je smešno, ko se je medved komaj spravil v rokavičko!" <p>Kaj ste danes novega spoznali?</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Da je v gozdu mraz." • "Živali živijo v gozdu in imajo svoja skrivališča." <p>Kaj bi si želeli spremeniti?</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Želim, da imamo še več živali!" • "Lahko bi pomagali vsem živalim, ki jih zebe." • "Meni je bilo všeč "
--	---

Profesionalna refleksija

Profesionalna refleksija načrtovanje in izvedbe:

- Na podlagi izvedbe ocenite ustreznost načrtovanja in izvedbe procesa učenja ter poučevanja za otroke v skupini/ učence v razredu. Kaj ocenjujete kot uspešno načrtovano, in kaj bi spremenili oziroma dopolnili?
- Kako ste prilagodili aktivnost glede na starost, razvojne značilnosti, (pred)znanje, kulturne in jezikovne ter druge značilnosti otrok?
- Zakaj je izvedba dejavnosti lahko primer dobre prakse?
- Kje ste imeli največ težav in katere predloge izboljšav predlagate?

Menim, da je bila dejavnost ustrezno prilagojena starostni otrok. Vsi so z zanimanjem sledili pravljici in s pomočjo slikopisa aktivno sodelovali pri obnovi. Ponazarjanje gibanja živali jih je zelo motiviralo. Skupinsko podajanje navodil je bilo primerno, ker so mlajši otroci potrebovali več izkušenj, da so lahko sledili navodilom in jih podajali. Otroci so uživali v igri vlog. Sodelovali so pri iskanju poti do rokavičke in osvojeno znanje prenesli v kotiček s slanim testom, kjer so ustvarjali svoje zgodbe, ki so dopolnjevale pravljico. Pri otrocih bom novo pridobljeno znanje nadgradila tako, da bom v igro vključila preproste simbole in slikovne ukaze, s katerimi bodo otroci razvijali razumevanje zaporedja in osnov algoritmičnega razmišljanja skozi igro.