

## Vzorčni učni scenarij

-Uvajanje temeljnih vsebin računalništva in informatike (RIN)-

Tema:		Rimski mozaiki	
Avtor-ji:		Luka Husu	VIZ: 2. OŠ Slovenska Bistrica
Morebitni zunanji izvajalec:		/	
Razred oz. starost otrok (predšolska vzgoja):		5. r	
Trajanje izvedbe (pedagoške ure):		2 uri	
Medpredmetno	DA-NE	Vključeni predmet-i (navedite, če je to relevantno):	Družba, NIT
Področje RIN: Označite ustrezno.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Računalniški sistemi</li> <li>2. Podatki in analiza</li> <li>3. Algoritmi in programiranje</li> <li>4. Omrežja in internet</li> <li>5. Učinki računalništva in informatike</li> </ol>	
Poljuden opis bistvenih dejavnosti (Potrebno predznanje, kaj so učenci počeli in na kakšen način, max. 1500 znakov)		Učenci bodo skozi dejavnost spoznali rimske mozaike ter jih povezali z osnovami računalniškega razmišljanja. S pomočjo vzorca iz kvadratkov bodo sledili algoritmom za ustvarjanje lastnih digitalnih mozaikov. Raziskali bodo tudi načine za vizualno kodiranje in razumevanje vzorcev ter simetrije. Potrebno predznanje vključuje osnovno poznavanje geometrijskih oblik in razumevanje preprostih navodil.	
Operacionalizirani učni cilji: (Za RIN uporabi <a href="#">Okvir računalništva in informatike od vrtca do srednje šole</a> )		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Učenci razumejo pojem algoritma in ga uporabijo za ustvarjanje mozaika.</li> <li>- Učenci prepoznajo vzorce in simetrije pri izdelavi mozaikov.</li> <li>- Učenci uporabijo osnovne koncepte kodiranja barv.</li> <li>- Učenci razvijajo računalniško razmišljanje z uporabo zaporedij navodil.</li> </ul>	
Koraki izvedbe aktivnosti (opis)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uvod (10 min) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pogovor o rimskih mozaikih (prikaz slik).</li> <li>- Razlaga algoritmov in računalniškega razmišljanja.</li> <li>- kako so sestavljene digitalne slike.</li> </ul> </li> <li>2. Glavna dejavnost (65 min) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Učenci prejmejo mreže za ustvarjanje mozaikov.</li> <li>- Sledijo algoritmom za barvanje določenih kvadratkov.</li> <li>- Eksperimentirajo s svojimi vzorci.</li> </ul> </li> <li>3. Zaključek (10 min) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Predstavitev izdelkov.</li> <li>- Pogovor o izkušnji in refleksija.</li> </ul> </li> </ol>	
Kriteriji spremljanja napredka učečih se (npr. vprašanja vzgojiteljev za otroke ob koncu aktivnosti, dogovorjeni kriteriji, rubrike, vprašalniki..)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ali so učenci sledili algoritmu?</li> <li>- Ali so prepoznali in uporabili simetrijo?</li> <li>- Ali so uspešno ustvarili svoj mozaik?</li> </ul>	
Didaktični pripomočki za izvedbo		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Natisnjene mreže za mozaike</li> <li>- Barvni svinčniki</li> <li>- Projektor za prikaz rimskih mozaikov</li> </ul>	

Naložbo sofinancirata Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Evropska unija – NextGenerationEU.

<p>Didaktična gradiva Dodajte povezave do gradiv</p>	<p><a href="https://www.theedkins.co.uk/jo/mosaic/examples.htm">https://www.theedkins.co.uk/jo/mosaic/examples.htm</a> <a href="https://teachinglondoncomputing.org/roman-mosaics-and-computing/">https://teachinglondoncomputing.org/roman-mosaics-and-computing/</a></p>
<p>Refleksija učech se Kaj so se naučili, spoznali, kje bo to uporabno, kaj jim je bilo všeč, kako so se počutili in bili motivirani...</p>	<p>Učenci so se naučili, kako slediti algoritmom za ustvarjanje mozaikov ter prepoznati vzorce in simetrije. Večina jih je hitro razumela navodila in uspešno uporabila algoritme za ustvarjanje unikatnih mozaikov. Ponosno so predstavili svoje izdelke in jih primerjali s sošolci. Nekateri so izrazili zanimanje za ustvarjanje digitalnih mozaikov s pomočjo računalniških programov. Učenci so uživali pri kreativnem delu in reševanju izzivov, večina jih je ocenila dejavnost kot zabavno in poučno.</p>
<p>Refleksija učitelja/vzgojitelja Katere cilje so učeči se dosegli – kako to veste? Kaj bi izboljšali, spremenili...</p>	<p>Učenci so večinoma dosegli zastavljene cilje. Njihova sposobnost sledenja algoritmom in prepoznavanja vzorcev je bila zelo dobra. Pozitivno je bilo opaziti medsebojno sodelovanje, kjer so si učenci pomagali pri razumevanju navodil. Priporočam vključitev dodatne dejavnosti na računalniku za tiste učence, ki so izkazali večje zanimanje za digitalno ustvarjanje.</p>
<p>Priloge: Fotografije, posnetki* izvedbe, izdelki učencev, ...</p>	<p>Med izvedbo sem pozabil slikati, izdelke so učenci že odnesli domov.</p>

\*Posnetke naložite na arnes.video kot nenavedene in oddajte povezavo.