

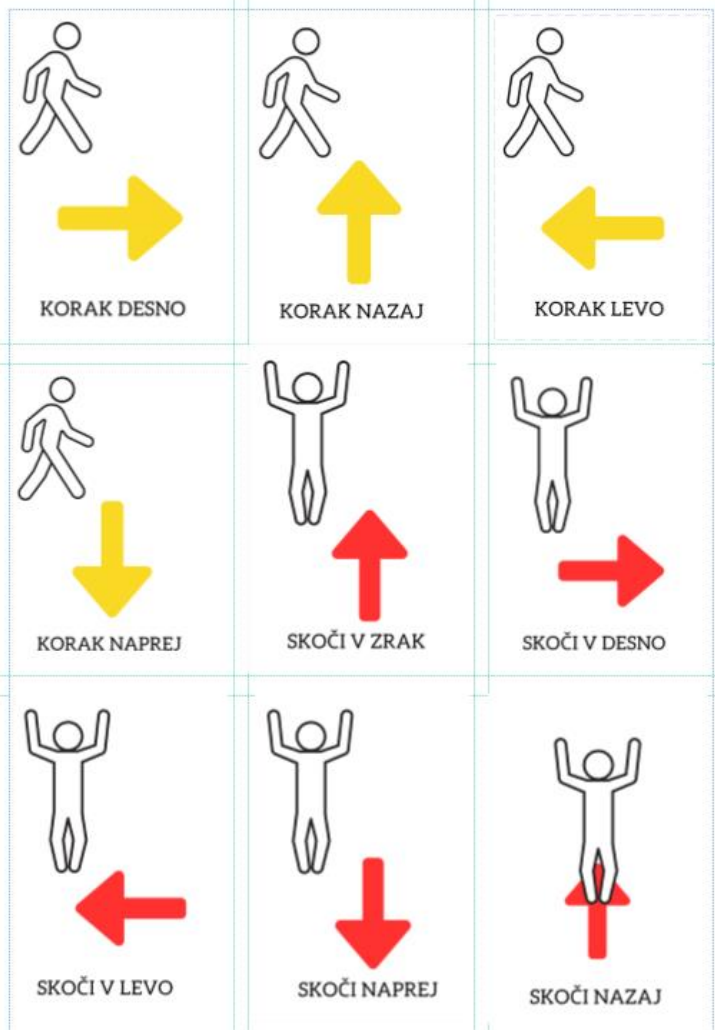
Vzorčni učni scenarij

-Uvajanje temeljnih vsebin računalništva in informatike (RIN)-

Tema:		Ustvarimo ples	
Avtor-ji:		Lučka Šraml	VIZ: 2. OŠ Slovenska Bistrica
Morebitni zunanji izvajalec:		/	
Razred oz. starost otrok (predšolska vzgoja):		5. razred	
Trajanje izvedbe (pedagoške ure):		1. šolska ura	
Medpredmetno	DA-NE	Vključeni predmet-i (navedite, če je to relevantno):	šport
Področje RIN: Označite ustrezno.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Računalniški sistemi 2. Podatki in analiza 3. Algoritmi in programiranje 4. Omrežja in internet 5. Učinki računalništva in informatike 	
Poljuden opis bistvenih dejavnosti (Potrebno predznanje, kaj so učenci počeli in na kakšen način, max. 1500 znakov)		<p>Pri tej uri učenci ugotovijo, da se tudi skozi ples razvija računalniško mišljenje. Spoznajo plesne kartice (algoritem), s pomočjo katerih oblikujejo plesno koreografijo. Pojem algoritm že poznajo iz prejšnjih dejavnosti.</p> <p>Plesne kartice postavljajo v različne situacije, s tem oblikujejo različne koreografije na znano pesem. V manjših skupinah oblikujejo lastne plesne algoritme in zapešejo. Vsaka skupina se svojega plesa nauči in ga predstavi sošolcem.</p> <p>Po predstavitvi vseh skupin, se skupaj odločijo, katere plesne algoritme se bodo naučili vsi skupaj.</p>	
Operacionalizirani učni cilji: (Za RIN uporabi Okvir računalništva in informatike od vrtca do srednje šole)		<ul style="list-style-type: none"> • Učenci spoznajo osnovni pojem algoritma in razumejo njegovo vlogo pri reševanju problemov. • Razvijajo sposobnost strukturiranega razmišljanja o korakih reševanja problema. • Prepoznajo pomen točnosti pri podajanju in sledenju navodilom. • Osvojijo in izvajajo preproste plesne korake ter gibanja. • Povežejo gibe v enostavne plesne strukture. • Plesno izražajo ritem in tempo glasbe. • Izvajajo gibanje usklajeno z glasbeno spremljavo. • Delujejo v paru ali skupini pri oblikovanju in izvajanju plesnih koreografij. • Izražajo lastno ustvarjalnost skozi ples. 	

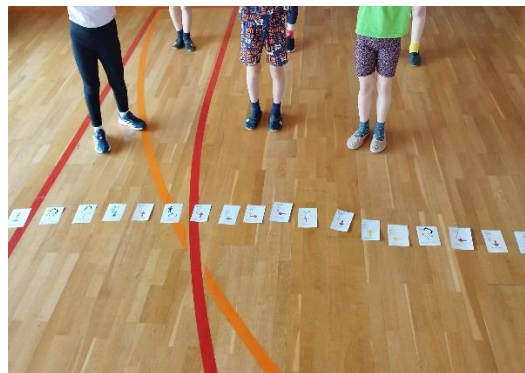
Naložbo sofinancirata Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Evropska unija – NextGenerationEU.

<p>Koraki izvedbe aktivnosti (opis)</p>	<p>Uvod</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kaj je algoritem? <p>Algoritem je natančno določen zaporedje korakov ali pravil, ki jih sledimo za rešitev določenega problema ali izvedbo naloge.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ali je ogrevanje, kjer ponavljamo določene vaje algoritem? (učenci izvedejo vaje ogrevanja) - Kaj je je plesni algoritem? <p>Zaporedje plesnih gibov, ki jih izvajamo v določenem vrstnem redu, podobno kot pri sestavi plesne koreografije.</p> <p>Izvedba</p> <p>Učencem predstavim nalogo: priprava plesne koreografije na znano pesem (<i>Aleksander Mežek: Siva pot</i>) s pomočjo plesnih kartuc.</p> <p>Pregledamo plesne kartice, učenci posnemajo narisane gibe.</p> <p>Učenci se razdelijo v skupine po 4. Dobijo komplet plesnih kartic, skupaj oblikujejo koreografijo (plesni algoritem). Kartice položijo na tla, kot niz navodil, ki se jih bodo naučili plesat.</p> <p>Učenci se osredotočijo na natančnost in pravilno zaporedje gibov, saj lahko napačen vrstni red spremeni izvedbo algoritma.</p> <p>Svoje plesne algoritme predstavijo drugim skupinam.</p> <p>Zaključek in refleksija:</p> <p>Skupaj izberemo najbolj zanimiv ples in se ga vsi naučijo.</p> <p>Skupinska razprava:</p> <p>Kako so se njihovi algoritmi izvajali? Kakšne izzive so imeli pri sledenju algoritmu? Se je bilo težko naučiti zaporedje algoritmov?</p>
<p>Kriteriji spremljanja napredka učečih se (npr. vprašanja vzgojiteljev za otroke ob koncu aktivnosti, dogovorjeni kriteriji, rubrike, vprašalniki..)</p>	<p>Ob koncu aktivnosti učitelj vodi skupinsko razpravo o pridobljenem znanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kako je potekalo izvajanje njihovih algoritmov? • S kakšnimi izzivi so se soočili pri sledenju algoritmu? • Kako bi lahko svoje plesne algoritme še izboljšali?
<p>Didaktični pripomočki za izvedbo</p>	<p>Plesne kartice, glasba za plesne korake,</p>
<p>Didaktična gradiva Dodajte povezave do gradiv</p>	<p>– računalništvo brez računalnika</p>
<p>Refleksija učečih se <i>Kaj so se naučili, spoznali, kje bo to uporabno, kaj jim je bilo všeč, kako so se počutili in bili motivirani...</i></p>	<p>Učenci so z navdušenjem sodelovali pri izvedbi ure. Ker je bilo potrebno veliko usklajevanja, so imeli nekateri učenci nekaj težav. Vendar je prevladal skupinski duh. Vse skupine</p>

	so uspešno oblikovale lasten plesni algoritem, ki je bil smiselno sestavljen in celovit.
<p>Refleksija učitelja/vzgojitelja Katere cilje so učeči se dosegli – kako to veste? Kaj bi izboljšali, spremenili...</p>	<p>Zastavljeni cilji so bili skoraj v celoti realizirani. Potrebno bi bilo več časa za učenje predstavljenih plesnih algoritmov, saj se vsi učenci niso uspeli naučiti vseh plesnih korakov.</p>
<p>Priloge: Fotografije, posnetki* izvedbe, izdelki učencev, ...</p>	<p>Plesne kartice</p> 



Fotografije:





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

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