

B-rin: Od iger brez zaslona do navidezne resničnosti!

V vrtcu Koper, enoti Čebelica in Ribica smo uspešno izpeljali druženje Od iger brez zaslona do navidezne resničnosti!

Vse dejavnosti so potekale v sklopu razvojno raziskovalnega projekta Ministrstva za vzgojo in izobraževanje in Evropske unije – NextGenerationEU - Razvoj temeljnih znanj računalništva in informatike v vrtcih in osnovnih šolah (B-RIN). Cilj obogatitvene dejavnosti je načrtovanje novih učnih priložnosti za opolnomočenje otrok s temeljnimi znanji računalništva in informatike (RIN).

V enoti Ribica so na popoldanskem srečanju otroci in starši skupaj raziskovali osnove računalništva skozi interaktivne in ustvarjalne dejavnosti.

RAČUNALNIŠTVO BREZ RAČUNALNIKA



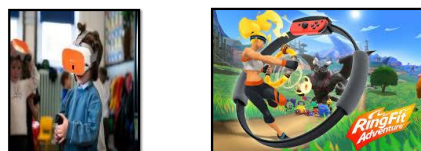
RAZVIJANJE RAČUNALNIŠKEGA MIŠLJENJA Z GLASBO IN RITMOM



IGRAMO SE Z BEEBOTKI



IGRANJE IN UČENJE V NAVIDEZNI RESNIČNOSTI



Dogodek se je začel z ustvarjanjem osebnih izkaznic. Vsak otrok si je s pomočjo vzgojiteljice in programa Canva na računalniku izdelal svojo unikatno vstopnico za srečanje. Po fotografiranju so mali ustvarjalci dodali svoje podatke – ime, priimek, spol, kraj bivanja, vrtec in svoj podpis.



Ob prihodu na srečanje je vsak otrok ponosno pokazal svojo osebno izkaznico, kjer so vzgojiteljice preverile podatke in otrokom izročile barvno nalepko za razporeditev v skupine.



Uvodni del srečanja je popestrila **dramatizacija "Miška išče prijatelja"**. Na razumljiv način so otrokom in staršem predstavili pomembnost varnosti na spletu in poudarili previdnost pri deljenju osebnih podatkov.



Po dramatizaciji so se udeleženci razdelili v štiri skupine, ki so se na 30 minut izmenjavale med različnimi zanimivimi dejavnostmi:

1. **Računalništvo brez računalnika:** Skozi konkretne igre in interaktivne naloge so udeleženci odkrivali koncepte računalniškega mišljenja. Otroci so urejali zaporedja (zgodbi o Treh prašičkih in Debeli repi), sledili navodilom pri otroški jogi s pomočjo QR kode, reševali labirinte, na gozdni telovadbi izvajali gibalne naloge z naravnim materialom, gradili zaporedja z Lego kockami ter razvrščali gosenice po barvi.



2. **Razvijanje računalniškega mišljenja z glasbo in ritmom:** Na zabaven način so s pomočjo glasbe in gibanja raziskovali vzorce in algoritme. Otroci so ponavljali ritmične vzorce s ploskanjem, udarjanjem po kolenih in nogah, ustvarjali lastne ritme s simboli ter igrali na glasbene cevi (Boomwhackers) ob spremljavi glasbe z računalnika.



3. **Igramo se z Beebotki:** Na treh različnih mrežah so otroci in starši utrjevali orientacijo in sledenje ukazom. Preizkusili so se na gibalnem poligonu, kjer so sledili navodilom za gibanje, usmerjali "robotka" (otroka) do cilja na mreži z ukazi ter se premikali po mreži s pomočjo puščic. Sledila je prosta igra z Beebotki, kodiranje do določenega cilja na mreži ter risanje z Beebotkom z uporabe čelade in flomastra.



4. **Igranje in učenje v navidezni resničnosti:** Z uporabo naprav za gibalno-kognitivno vadbo so združili igro z izzivi za gibalne in miselne sposobnosti. Uporabljali so lučke Fitlight System, konzolo Nintendo Switch z Ring Fitom ter očala za navidezno resničnost, kjer so otroci in starši sodelovali v igrah, ki so zahtevale tako gibanje kot razmišljanje.



Srečanje smo zaključili s kratko zahvalo za udeležbo in izmenjavo vtisov. Srečanje je bilo uspešno in je otrokom in staršem omogočilo edinstveno izkušnjo učenja in zabave v svetu računalništva.