



ZAKAJ IZBRATI NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO?

Želimo, da bi bili naši učenci uspešni v digitalni družbi in da bodo nekoč tudi sami ustvarjalci novih tehnologij ter storitev. Ker ne želimo, da bi bili le pasivni opazovalci sprememb, jim moramo že zelo zgodaj omogočiti spoznavanje temeljev računalništva (Unesco).

V nekaterih državah (Anglija, Avstralija, Estonija, Slovaška ...) so računalništvo uvedli kot obvezni predmet v osnovnih šolah. V Sloveniji računalništvo ni obvezni predmet, učenci pa si z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo vseeno lahko pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja.

Menimo, da je izbira predmeta računalništvo modra odločitev, ker bo pouk zabaven, ustvarjalen in koristen. V naslednjih letih se predvideva pomanjkanje strokovnjakov s področja računalništva, zato je lahko neobvezni izbirni predmet prvi korak na poti h kreativni in zanimivi zaposlitvi.



Pri neobveznem izbirnem predmetu računalništvo učenci:

- ✓ pridobivajo znanja, potrebna za celo življenje,
- ✓ razvijajo sodobnemu življenju prilagojen način razmišljanja,
- ✓ spoznavajo strategije reševanja problemov,
- ✓ razvijajo sposobnost sodelovanja v skupini,
- ✓ razvijajo kreativnost, ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- ✓ krepijo pozitivno samopodobo,
- ✓ izdelujejo igrice, zgodbe, animacije ...
- ✓ računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način in ne le za »izgubljanje časa«.

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO



Predmet je namenjen ustvarjalnim, kreativnim, zabavnim, nenavadnim, umetniškim, razmišljujočim, energičnim, običajnim, raziskovalnim, dolgočasnim, aktivnim, duhovitim, vzdržljivim, drznim, zadržanim, potrpežljivim, natančnim, zasanjanim, priljubljenim, potrpežljivim, vestnim, odgovornim, odštekanim, izstopajočim, površnim, prilagodljivim, vztrajnim ali radovednim učencem.



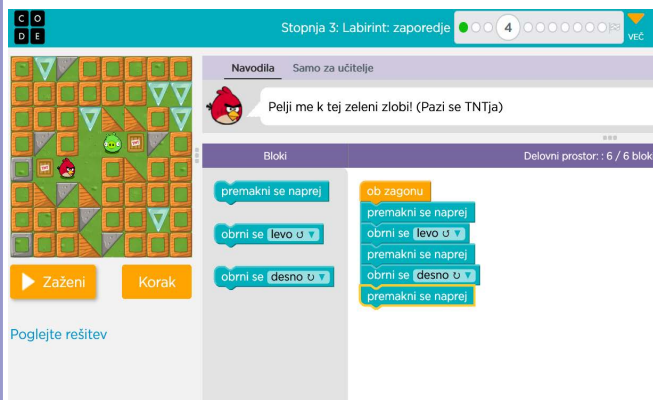


Vsebina neobveznega izbirnega predmeta računalništvo:

- * reševanje problemov,
- * algoritmi,
- * programi,
- * podatki,
- * komunikacija in storitve.



Neobvezni izbirni predmet Računalništvo obsega 35 šolskih ur letno. Izvaja se 1 ura na teden ali blok ura vsake dva tedna.



Računalništvo v 4. razredu

Učenci se bodo naučili zapisati in urediti besedilo v urejevalniku besedil. Spoznali bodo, kako so podatki zapisani v računalniku ter kaj pomeni, da podatke kodiramo. Nato se bomo učili ukazovati računalniku in naredili preprosto igrice.

Udeležili se bomo računalniških tekmovanj Bober in Pišek.

Tekom leta bomo uporabljali programe MS Word, MS Teams, spletni portal code.org ter Pišek (pisek.acm.si).

Računalništvo v 5. razredu

Priporočamo, da si predmet izberejo učenci, ki so ga že obiskovali v 4. razredu, ni pa nujno. Pripravljali se bomo na računalniško tekmovanje Bober, razmišljali o reševanju problemov in izdelovali zanimive, bolj napredne programe. Razumevati bomo začeli nekatere računalniške koncepte. Posluževali se bomo tudi vaj računalništva brez računalnika. Naučili se bomo izdelati predstavitev v programu PowerPoint.

Udeležili se bomo računalniških tekmovanj Bober in Pišek.

Tekom leta bomo uporabljali spletne portale code.org, bober.acm.si, pisek.acm.si in vidra.si ter program MS PowerPoint.

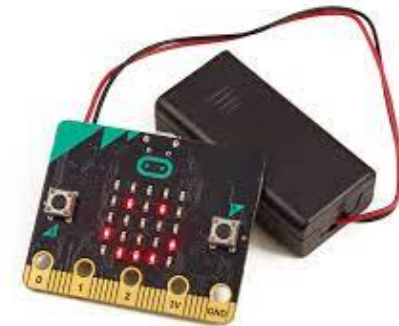
Računalništvo v 6. razredu

Priporočamo, da si predmet izberejo učenci, ki so ga že obiskovali v 4. in ali 5. razredu, ni pa nujno.

Tako kot v 4. in 5. razredu bo naš cilj, da se naučimo ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati animacije in igrice ter razmišljati na poseben, računalniški način, pri tem pa krepiti našo digitalno kompetenco (sposobnost in samozavest pri uporabi tehnologije). Da poglobimo naše znanje pa se bomo tega lotili tudi z novimi orodji. Poleg portalov code.org in pisek.acm.si bomo uporabljali še Scratch ter Micro:bit.

Udeležili se bomo računalniških tekmovanj Bober in Pišek.

Tekom leta bomo uporabljali spletne portale code.org, bober.acm.si, pisek.acm.si, vidra.si in microbit.org.



KONTAKTNA OSEBA:
Nežka Rugelj: nezka.rugelj@osgradec.si

