



## 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.



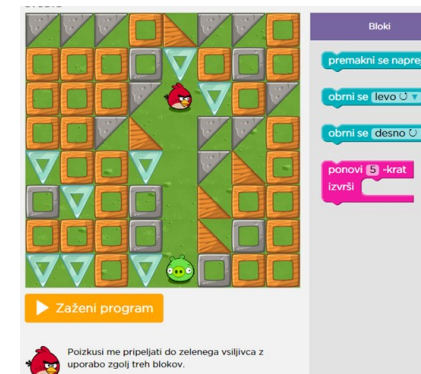
### Pri neobveznem izbirnem predmetu računalništvo učenci:

- ✓ 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



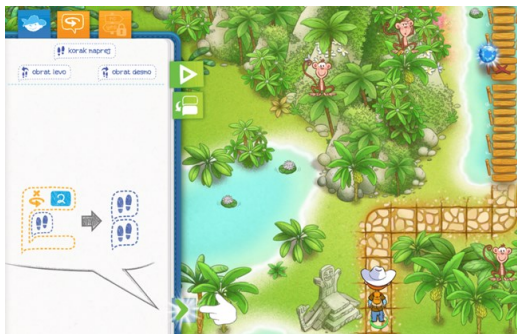
Predmet je namenjen ustvarjalnim, kreativnim, zabavnim, nenavadnim, umetniškim, razmišljujočim, energičnim, običajnim, raziskovalnim, dolgočasnim, aktivnim, duhovitim, vzdržljivim, drznim, zadržanim, potrpežljivim, natančnim, zasanjanim, priljubljenim, potrpežljivim, vestnim, odgovornim, odštekanim,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





## Vsebina neobveznega izbirnega predmeta računalništvo:

- \* osnove računalništva
- \* varna raba interneta
- \* reševanje problemov,
- \* algoritmi,
- \* programi,
- \* podatki,
- \* komunikacija in storitve.



## Računalništvo v 4., 5. in 6. razredu

Učenci se bomo naučili:

- \* ukazovati računalniku,
- \* sestavljati programe,
- \* izdelovati igrice
- \* razmišljati na poseben, računalniški način,
- \* programirati žepni računalnik - Micro-bit.

Razumevati bomo začeli nekatere računalniške koncepte. Znali bomo načrtovati svoje delo in razmišljati o svojih miselnih procesih. Presenečati bomo začeli vse okrog nas. Postajali bomo ustvarjalni

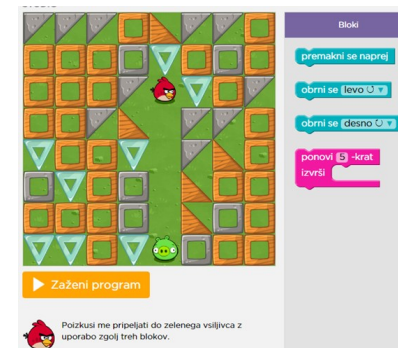
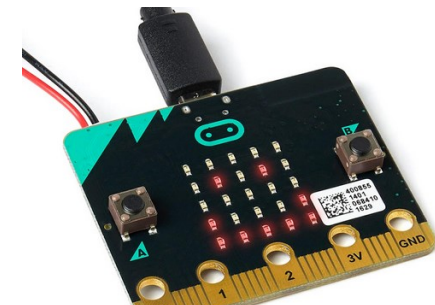
digitalni državljani in učenci.

Orodje Scratch: <http://scratch.mit.edu>

Aktivnosti: <http://www.vidra.si>, <http://url.sio.si/bobercek>



bodi "šef" računalniku in se nauči, kako mu ukazuješ



UČITELJ: MARKO HAVLE

