



ZAKAJ IZBRATI NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO?

Želimo, da bi bili vi, naši učenci, uspešni v digitalni družbi in da bi kmalu postali tudi sami ustvarjalci novih tehnologij ter storitev. Ker ne želimo, da bi bili le pasivni opazovalci sprememb, vam želimo že zelo zgodaj omogočiti spoznavanje temeljev računalništva.

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 boste z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo vseeno lahko pridobili 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.

Trajanje 35 ur / 1 ura tedensko

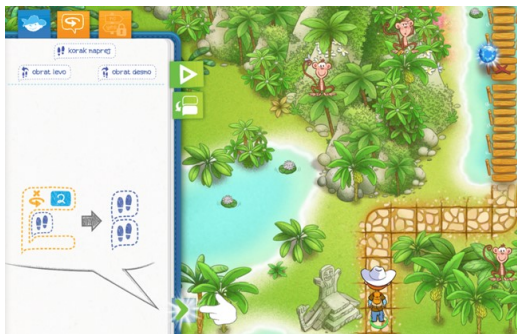
Učiteljica: Katja Končina





Vsebina neobveznega izbirnega predmeta računalništvo:

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



Računalništvo v 6. razredu

Z orodjem TouchDevelop bomo izdelovali aplikacije za pametni telefon ali tablico.

Naše aplikacije, narejene z orodjem TouchDevelop, bodo delovale na mobilnih napravah z operacijskim sistemom Android, iOS ali Windows. Seveda pa bodo aplikacije delovale tudi na navadnih računalnikih.

Svoje aplikacije bomo lahko izdelovali tudi na telefonu z vlečenjem ali sestavljanjem blokov. Naprednejši uporabniki bomo lahko kodo spreminjali »ročno« v ekspertnem načinu. Karkoli bomo naredili, bo vedno dosegljivo na katerikoli mobilni napravi.

Pridobili bomo znanja, ki bodo koristna za skoraj vsa področja v času našega nadaljnjega šolanja in v življenju. Postali bomo kreativni, natančni in logično razmišljajoči posamezniki.

Naučili se bomo sodelovati, se skupaj učiti, preizkušati in izboljševati svoje programe. Pridružite se nam.

Orodje TouchDevelop: <https://www.touchdevelop.com/>



Računalništvo v 4. razredu

Naučili se bomo ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati igrice in razmišljati na poseben, računalniški način. Sčasoma bomo ugotovili, da se da problem razbiti na več manjših, bolj obvladljivih problemov. Kmalu bomo o računalništvu vedeli več od svojih staršev.

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

Računalništvo v 5. razredu

Priporočamo, da si predmet izberete učenci, ki ste ga že obiskovali v 4. razredu. Pripravljali se bomo na računalniško tekmovanje Bober, razmišljali o reševanju problemov in izdelovali zanimive, bolj napredne programe. 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.

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

