



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«.



Sečovlje 78, 6333 Sečovlje
Tel: 05/6712600
Fax: 05/6712612
tajnistvo@ossecovlje.si
www.ossecovlje.si

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.

April, 2021



Računalništvo v 4. razredu

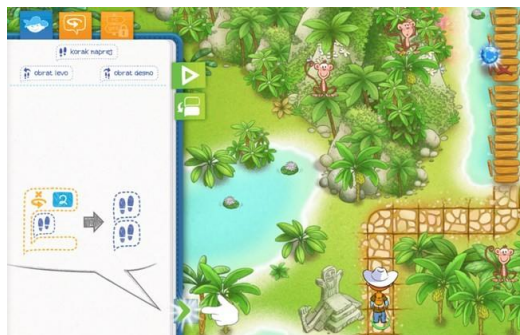
Učenci se bomo naučili ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati igrice in razmišljati na poseben, računalniški način. Sčasoma bomo ugotovili, da se da problem razbiti na več manjših, bolj obvladljivih problemov. Kmalu bomo o računalništvu vedeli več od svojih staršev.

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



Vsebina neobveznega izbirnega predmeta računalništvo:

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



Računalništvo v 5. ali 6. r.

Priporočamo, da si predmet izberejo učenci, ki so ga že obiskovali v 4. razredu (ni pogoj). 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>, <https://microbit.org/>

