

Neobvezni izbirni predmet - RAČUNALNIŠTVO

Neobvezni izbirni predmet seznanja učence od 4. do 6. razreda z različnimi področji računalništva, s temeljnimi računalniškimi koncepti in procesi, npr. tehnike in metode reševanja problemov, algoritem, pomen in omejitve računalnikov, osnove programiranja (Scratch) ... Učenci bodo ob izdelovanju igrice, zgodb in animacij razvijali sposobnosti sodelovanja v skupini, kreativnost, logično razmišljanje in natančnost.

Učenci si z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja. V 7., 8. in 9. razredu lahko ta znanja poglobijo in nadgradijo pri izbirnih predmetih urejanje besedil, multimedija in računalniška omrežja.

Zakaj izbrati računalništvo?

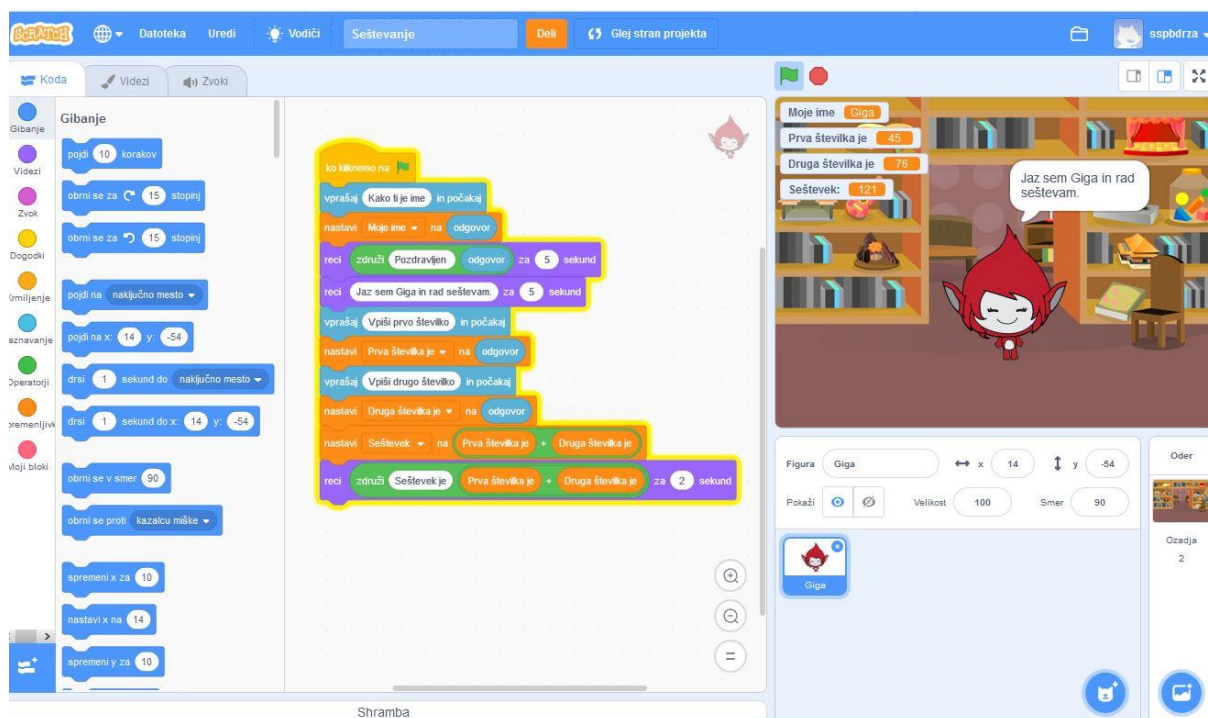
- ☞ Danes in še bolj v prihodnosti si ne moremo zamisliti nobenega področja delovanja človeka brez pomembne vloge računalništva.
- ☞ Če želimo biti v življenju uspešni, je prvi pogoj, da razumemo delovanje informacijsko-komunikacijskih tehnologij.
- ☞ Pri tem predmetu bi se predvsem naučili, kako čim boljše uporabiti tako močno orodje, kot je računalnik, za kaj več kot le prostočasno zabavo in na zabaven način spoznali, kako delujejo računalniški programi in kako računalniki razmišljajo.

Pri predmetu učenci:

- ☞ spoznavajo temeljne koncepte računalništva,
- ☞ razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov,
- ☞ razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,
- ☞ pridobivajo sposobnost izbiranja najustreznejše poti za rešitev problema,
- ☞ spoznavajo omejitve človeških sposobnosti in umetne inteligence,
- ☞ se zavedajo omejitev računalniških tehnologij,
- ☞ pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,
- ☞ se seznanjajo z abstrakcijo oz. poenostavljanjem,
- ☞ spoznavajo in razvijajo zmožnost modeliranja,
- ☞ razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- ☞ razvijajo in bogatijo svoj jezikovni zaklad ter skrbijo za pravilno slovensko izražanje in strokovno terminologijo.

Pri pouku bomo:

- ☞ spoznali program Scratch,
- ☞ ukazovali računalniku,
- ☞ sestavljali preproste programe,
- ☞ izdelovali nezahtevne igrice,
- ☞ razmišljali na poseben, računalniški način,
- ☞ razbijali probleme na več manjših obvladljivih problemov.



Spoznajte temelje računalništva:

- ☞ Pridobili boste znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja.
- ☞ Naučili se boste ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati igrice in razmišljati na računalniški način.
- ☞ Uporabljali bomo brezplačno programsko orodje Scratch (<http://scratch.mit.edu>).
- ☞ Reševali bomo probleme in izdelovali zanimive programe v programskem okolju Scratch.
- ☞ Postajali bomo ustvarjalni digitalni državljeni in učenci.
- ☞ Naučili se bomo sodelovati, se skupaj učiti, preizkušati in izboljševati svoje programe. Pridobili bomo znanja, ki bodo koristna za skoraj vsa področja v času nadaljnega šolanja in nasploh v življenju.

Izvajanje pouka

- ☞ Pouk poteka celotno šolsko leto 35 ur, 1 uro vsak teden v računalniški učilnici,
- ☞ Vsak učenec za svojim računalnikom,
- ☞ Pri pouku ne potrebujemo učbenika in delovnega zvezka,
- ☞ Učenci izdelajo projektno nalogo v paru ali manjši skupini.

Pridružite se neobveznemu izbirnemu predmetu računalništvo in postali boste ustvarjalni in logično razmišljajoči posamezniki.