

# Neobvezni izbirni predmet

## Računalništvo



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



*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 itd.) 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«.

## 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.

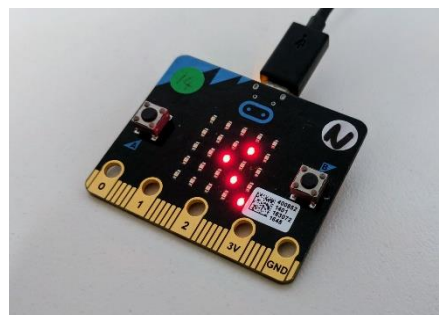
Orodje Scratch:

<http://scratch.mit.edu>



## Računalništvo v 5. razredu

Priporočamo, da si predmet izberejo učenci, ki so ga že obiskovali v 4. razredu. Pri predmetu bomo razmišljali o reševanju problemov in izdelovali zanimive, bolj napredne programe ter jih vpeljali v fizični svet s pomočjo Micro:bita!



Slika 1: Vir:

<https://medium.com/groklearning/become-a-time-lord-with-the-bbc-micro-bit-c4b8b4e2d747>

Razumevati bomo začeli nekatere računalniške koncepte.

Znali bomo načrtovati svoje delo in razmišljati o svojih miselnih procesih. Presenečati bomo začeli vse okrog nas.

## Računalništvo v 6. razredu

Pripravljali se bomo na računalniško tekmovanje Bober, programirali v Scratchu, risali z želvjo grafiko v Pythonu in se odpravili v Minecraft Education!



Pridobili bomo znanja, ki bodo koristna za skoraj vsa področja v našem nadaljnem šolanju in življenju. Postali bomo kreativni, natančni in logično razmišljajoči posamezniki.

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

Pridružite se nam.

Povezave:

[Micro:bit](#)

[Tekmovanje Bober](#)