

# NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO



## 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 samostojni 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 je 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«.

### Vsebina neobveznega izbirnega predmeta računalništvo:

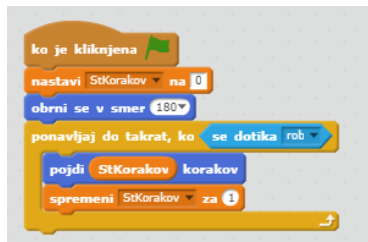
- ✓ reševanje problemov,
- ✓ algoritmi,
- ✓ programi,
- ✓ podatki,
- ✓ komunikacija in storitve.

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.

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>

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



Slika 1: Gravitacija 4. razred



Slika 2: Gravitacija 5. razred



Slika 3: Gravitacija 6. razred