

ZAKAJ IZBRATI NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO?

V nekaterih državah (Anglija, Avstralija, Estonija, Slovaška,...) so računalništvo uvedli kot obvezen izbirni predmet v osnovnih šolah. V Sloveniji ni obvezen 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 zgodbe, animacije, igrice,
- računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način.



Neobvezni izbirni predmet računalništvo



Vsebina neobveznega izbirnega predmeta računalništvo:

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



Kako se bodo izvajali neobvezni izbirni predmeti?

V 4., 5. in 6. razredu ponujamo pet neobveznih izbirnih predmetov:

- ❖ računalništvo,
- ❖ šport,
- ❖ umetnost,
- ❖ tehnika in
- ❖ tuji jezik.

Učenci imajo možnost izbrati neobvezni izbirni predmet, ni pa nujno. Ko se učenec odloči za obiskovanje neobveznega izbirnega predmeta, ga mora obiskovati do konca šolskega leta. Pri tem predmetu bo tudi ocenjen.

Učenec si lahko vsako leto izbere poljuben neobvezni izbirni predmet, ki pa ga lahko obiskuje vsa tri leta. Neobvezni izbirni predmet obsega 35 šolskih ur na leto.

Več o tem lahko preberete na šolski spletni strani <http://www.oskomenda-moste.si>

Če se vam porajajo vprašanja:

e-mail: o-komenda.lj@guest.arnes.si

tel: 01/724 71 57



Vsebina pouka:

Učenci se bodo naučili ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati animacije ter igrice in razmišljati na poseben, računalniški način. Pri tem si bomo pomagali z orodjem Scratch

<http://scratch.mit.edu>



Pripravljali se bomo na računalniško tekmovanje Bober.

<http://tekmovanja.acm.si/bober>



Razmišljali bomo o reševanju problemov, spoznavali nekatere računalniške koncepte, Odkrivali bomo digitalni računalniški svet brez računalnika.

<http://www.vidra.si>

