

Neobvezni izbirni predmet – Računalništvo (4. in 5. razred)



Neobvezni izbirni predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva. Predmet ne temelji na spoznavanju dela s posameznimi programi, ampak učence seznanja s **temeljnimi računalniškimi koncepti** in procesi. Učenci se pri računalništvu seznanjajo s tehnikami in metodami reševanja **problemov** in razvijajo **algoritmičen način razmišljanja**, spoznavajo omejitve računalnikov in njihov vpliv na družbo. Način dela pri predmetu spodbuja ustvarjalnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja ter delovanja. S spoznavanjem računalniških konceptov in razvijanjem postopkovnega načina razmišljanja učenci pridobivajo znanja, spretnosti in veščine, ki so veliko bolj trajni kot hitro razvijajoče se tehnologije.

Poučevanje bo potekalo v računalniški učilnici. Pouk se bo izvajal tedensko, 1 uro na teden. Uporabljali bomo orodje Scratch: <http://scratch.mit.edu>

Naučil se boš:

- ukazovati računalniku
- sestavljati programe
- izdelovati igrice
- razmišljati na poseben, računalniški način. Sčasoma boš ugotovil, da se da problem razbiti na več manjših, bolj obvladljivih problemov
- razumel boš nekatere računalniške koncepte
- znal boš načrtovati svoje delo

učitelj Gregor Podviz