

Neobvezni izbirni predmet računalništvo za 4., 5. in 6.razred

SPLOŠNO

Učenci si lahko v 4., 5. in 6. razredu izberejo neobvezni izbirni predmet računalništvo (1 ura tedensko / 35 ur letno):

- Predmet si učenec lahko izbere **v kateremkoli razredu.**
- Izbira predmeta **ne pogojuje predhodnega obiskovanja predmeta v nižjem oz. nadaljevanja predmeta v višjem razredu.**

Šola samostojno oblikuje učne skupine, glede na skupno število prijavljenih učencev iz vseh razredov:

- V eni skupini je **do 20 učencev.**
- Skupine so lahko **mešane**, tako po **po starosti oz. razredih kot po predznanju** - npr. učenci, ki so si izbrali predmet prvič, skupaj z učenci, ki so ga že obiskovali v nižjih razredih.

Predmet je pri ocenjevanju izenačen obveznim predmetom:

- **Znanje se ocenjuje**, zaključne ocene se vpišejo v spričevalo.
- **Učenec obiskuje predmet celo šolsko leto.** Prisotnost pri pouku se obravnava enako kot pri obveznih predmetih.

VSEBINA PREDMETA

Pri predmetu učenci pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja. Poleg spoznavanja osnov dela s posameznimi programi predmet seznanja učence s temeljnimi koncepti računalništva.



Učenci pri računalništvu:

- Računalnik uporabljajo na **aktiven in ustvarjalen način**
- Načrtujejo in **izdelujejo preproste programe**: zgodbe, animacije, igrice
- Spoznavajo **omejitve človeških sposobnosti** na eni strani in **omejitve računalniške tehnologije** na drugi strani
- **Razvijajo kreativnost**, natančnost in logično razmišljanje-razvijajo sposobnost izbiranja najustreznejše poti za rešitev problema
- Pridobivajo zmožnost **razdelitve problema na manjše**

probleme

Pridobljena znanja so neodvisna od trenutnih tehnologij in so s tem uporabna tudi na drugih področjih in okoliščinah.

Izvajata: Matjaž Ovsenek