

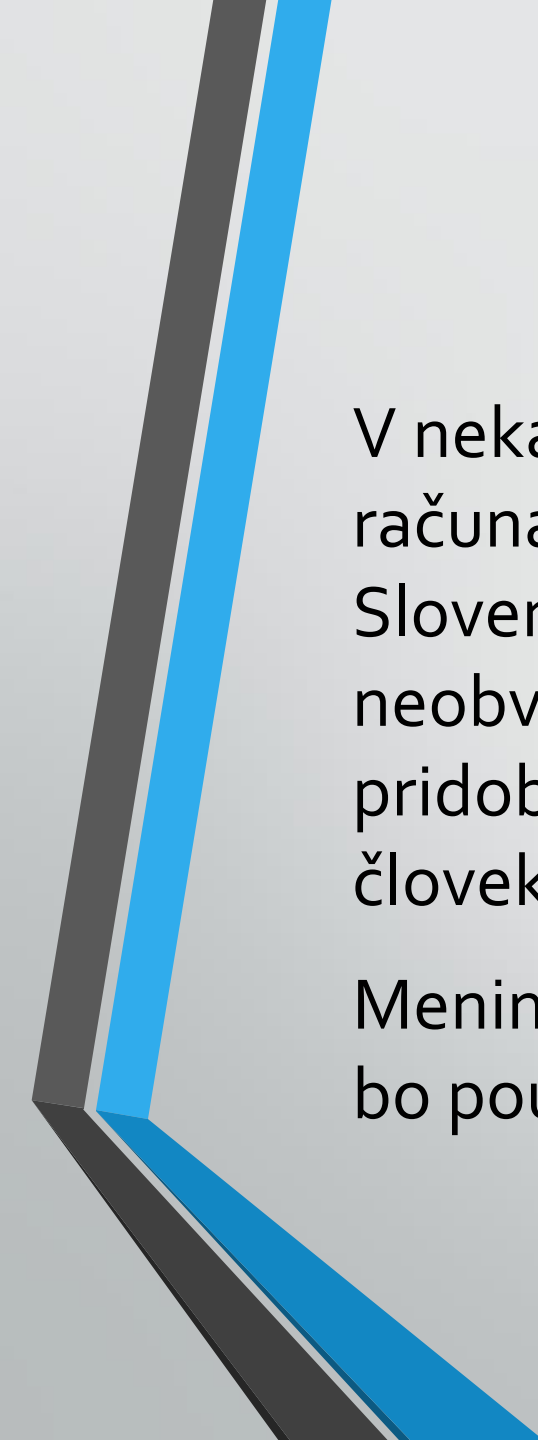
# Neobvezni izbirni predmet računalništvo



Pripravila: Tanja Juhart

# 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).



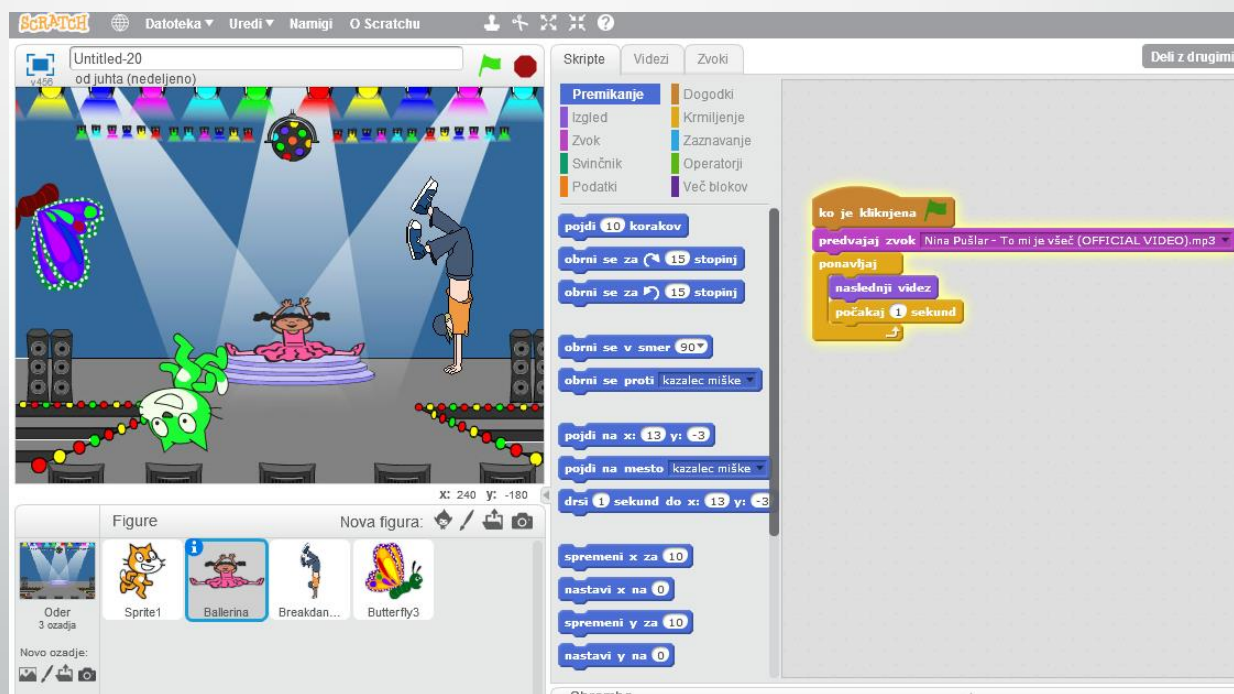
V nekaterih državah (Anglija, Avstralija, Estonija, Slovaška ...) so računalništvo uvedli kot obvezni predmet v osnovnih šolah. V Sloveniji računalništvo ni obvezni predmet, učenci pa si z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo vseeno lahko pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja.

Menimo, da je izbira predmeta računalništvo modra odločitev, ker bo pouk zabaven, ustvarjalen in koristen.

# 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,
- izdelujejo igrice, zgodbe, animacije ...
- računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način in ne le za »izgubljanje časa«.

- V 4.razredu se bodo učenci seznanili s pravilno in predvsem varno uporabo interneta, spletne pošte, varovanjem in izdajanjem osebnih podatkov..
- Preden pa bodo začeli, bodo spoznali kako računalnik deluje.
- Nadaljevali bomo s spoznavanjem programa Scratch, ki nam omogoča ustvarjanje animacij, iger ... Razmišljali bomo na poseben, računalniški način in razbijali probleme na več manjših obvladljivih problemov.



Scratch Datoteka Uredi Namigi O Scratchu

Untitled-39 od juhta (nedeljeno)

Skripte Videzi Zvoki

Deli z drugimi Glej stran projekta

Premikanje Izgled Zvok Svinčnik Podatki

Dogodki Krmiljenje Zaznavanje Operatorji Več blokov

pojdi 10 korakov

obrne se za 15 stopinj

obrne se za 15 stopinj

obrne se v smer 90

obrne se proti kazalec miške

pojdi na x: -31 y: -117

pojdi na mesto kazalec miške

drsi 1 sekund do x: -31 y: -117

spremeni x za 10

nastavi x na 0

spremeni y za 10

nastavi y na 0

ko je ta figura kliknjena predvajaj zvok birthday song

x: 240 y: 180

Figure Nova figura:

Oder 2 ozadja

Giga Cake Star1 Heart

Novo ozadje:

Shramba

Scratch Datoteka Uredi Namigi O Scratchu

Untitled-32 od juhta (nedeljeno)

Skripte Videzi Zvoki

Deli z drugimi Glej stran projekta

Premikanje Izgled Zvok Svinčnik Podatki

Dogodki Krmiljenje Zaznavanje Operatorji Več blokov

pojdi 10 korakov

obrne se za 15 stopinj

obrne se za 15 stopinj

obrne se v smer 90

obrne se proti kazalec miške

pojdi na x: -167 y: -119

pojdi na mesto kazalec miške

drsi 1 sekund do x: -167 y: -119

spremeni x za 10

nastavi x na 0

spremeni y za 10

nastavi y na 0

ko je pritisnjena tipka a

pojdi 10 korakov

če se dotika Figura2

reci Uspelo mi je! za 2 sekund

predvajaj zvok pop do konca

ko je kliknjena

pojdi na x: -167 y: -119

x: 240 y: -180

Figure Nova figura:

Oder 3 ozadja

Sprite1 Figura1 Figura2 Dinosaur3

Novo ozadje:

Shramba