

RAČUNALNIŠTVO

Število ur: 35 letno (1 ura tedensko ali 2 uri/14 dni)

Predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva. Seznanjajo se s tehnikami in metodami reševanja problemov, spoznajo omejitve računalnikov in njihov vpliv na družbo. Način dela pri predmetu spodbuja ustvarjalnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja, seznanja s osnovnimi računalniškimi koncepti in procesi ter osnovami programiranja.

4. razred:

- priprava na tekmovanje Bober,
- spoznati programsko orodje Scratch,
- sestavljati preproste programe,
- izdelovati preproste animacije,
- drobiti probleme na več manjših problemov.

5. razred:

- priprava na tekmovanje Bober,
- nadgraditi programiranje v Scratch,
- sestavljati zahtevnejše programe,
- izdelovati zahtevnejše animacije,
- razumeti, da je računalništvo umetnost razmišljanja in reševanje izzivov,
- uporabljati in razumeti naprednejše računalniške koncepte.

Priporočam, da si predmet izberejo učenci, ki so ga že obiskovali v 4. razredu.

6. razred:

- priprava na tekmovanje Bober,
- nadgraditi programiranje v Scratch ali z orodjem TouchDevelop,
- razvijati ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje.

Priporočam, da si predmet izberejo učenci, ki so ga že obiskovali v 5. razredu.

