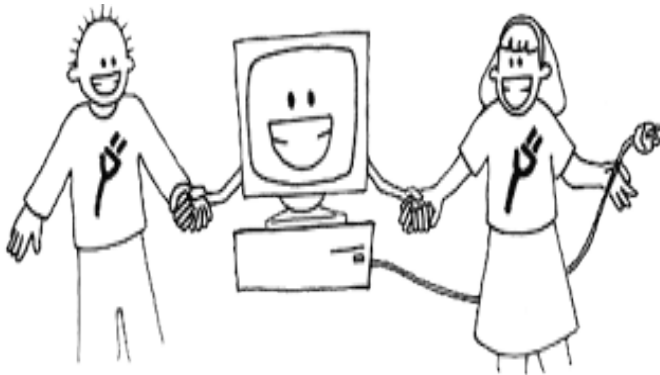


NIP RAČUNALNIŠTVO:

- * 4. RAZRED
- * 5. RAZRED
- * 6. RAZRED



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.

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. 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.

Neobvezni
izbirni predmet

RAČUNALNIŠTO

Računalništvo in digitalna pismenost

Digitalna pismenost je zmožnost uporabe digitalnih naprav in spleta učinkovito ter etično. Razvijanje digitalne pismenosti je vključeno v učne načrte vseh predmetov v osnovni šoli in jih razvijajo vsi učitelji. Digitalna pismenost je sicer zaželeno in potrebna, ni pa zadostna za modernega človeka, saj ne ponuja intelektualnih izzivov, ki jih potrebujejo učenci, da bi postali uspešni posamezniki v tehnološko razviti družbi. Potrebno je poznati tudi ozadje delovanja informacijsko-komunikacijske tehnologije.

Poznati je potrebno računalniške koncepte in metode, znati problem razdeliti na manjše probleme, poenostavljati in modelirati. Ta znanja bodo slovenski osnovnošolci imeli možnost pridobivati pri neobveznem izbirnem predmetu računalništvo v drugem vzgojno-izobraževalnem obdobju.

Vsebina NIP računalništvo:

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

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