

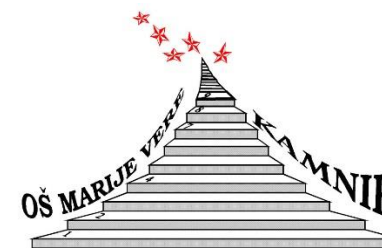
POUK

Učenci imajo NRA eno uro na teden, torej 35 ur letno. Pri predmetu so učenci ocenjeni. Oceni se zgolj praktično delo.

Pri pouku ne potrebujemo ničesar, delo poteka v računalniški učilnici. Učenci za potrebe pouka doma NE potrebujejo računalnika. Vse, kar je potrebno za pouk, opravimo v šoli.

Nedavno preminuli prvi mož podjetja Apple, Steve Jobs, je zapisal: *»Everybody should learn how to program a computer because it teaches you how to think«*, kar bi v prevodu pomenilo *»Vsi bi se morali učiti kako programirati računalnik zato, ker nas programiranje uči kako razmišljati.«*

Če smo našim potomcem ustvarili svet računalnikov, jih vsaj ustrezno izobrazimo, da bodo oboroženi z znanjem lažje premagovali življenjske ovire.



NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI IZ RAČUNALNIŠTVA

ZA UČENCE
4., 5. IN 6. RAZREDOV

ŠOL. LETO 2019/20
ANDREJ KOČAR, MAG. ORG. INF.

RAČUNALNIŠTVO V OŠ

Dandanes se naš svet vrti zaradi vseh najmodernejših elektronskih naprav, to pogovorno velikokrat slišimo. Brez računalnika si danes zelo težko predstavljamo življenje. Računalnik je prodrl v naš vsakdan, imamo ga v pametnem telefonu, imamo ga pralnem stroju, spremlja nas povsod. Postali smo veliki potrošniki računalniške tehnologije, ki pa nas vse pogosteje tudi zasnava.

Ker ne želimo, da bi bila naša mladina zgolj končni potrošnik ali pa zasvojenec, želimo v mladih glavah spremeniti način razmišljanja o računalništvu ter jim privzgojiti pravilen pogled in kritičen odnos do tehnologije. Želimo spremeniti razmišljanje, da računalnik ni zabaviščni center ampak visoko tehnološko orodje.

Glede na to, da živimo v letu 2019, bi moralo biti računalništvo obvezen predmet za vse učence. Žal pa imamo na razpolago zgolj neobvezne izbirne predmete za učence od 4. do 6. razreda. V prihajajočem šolskem letu (2019/20) imajo učenci na razpolago neobvezni izbirni predmet Računalništvo (NRA v nadaljevanju). Učenci lahko pričnejo v 4., 5. ali 6. razredu. Če so pričeli v 4., lahko nadaljujejo v 5. in 6., lahko pa pričnejo tudi v 5. ali v 6. razredu.

KAKŠNA JE VSEBINA PREDMETA?

Za potrebe poučevanja računalništva je bila razvita mednarodna platforma, kjer je sistematično dodelana in poslovenjena vsebina, skozi katero učenci prehajajo (<https://code.org>). Skozi tečaje spoznajo temeljne koncepte računalništva, pri tem pa razvijajo algoritmični način razmišljanja in strategije reševanja najrazličnejših problemov. Poskušajo abstraktno razmišljati,

zavedo se omejitev tehnologije, pri tem pa razvijajo vztrajnost, lastno ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje.



Lastno ustvarjalnost pa razvijajo na spletnem okolju Scratch (<https://scratch.mit.edu/>).

