

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)



RAČUNALNIŠTVO

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 izbirnega predmeta računalništvo vseeno lahko pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja.

Predmet lahko izbirajo učenci in učenke v **4., 5. in 6. razredu**.

Učenci pri predmetu:

- ✚ **IZDELUJEJO ANIMACIJE, PROGRAMIRAJO SVOJE RAČUNALNIŠKE IGRE.**
- ✚ **USTVARJAJO INTERAKTIVNE ZGODBE** s programskimi jeziki, primerni njihovi starosti in zmožnostim.
- ✚ **SPOZNAJO RAČUNALNIŠKA OMREŽJA, NJIHOVE GLAVNE STORITVE TER OMEJITVE.**
- ✚ **RAČUNALNIK UPORABLJAJO NA AKTIVEN IN USTVARJALEN NAČIN** in ne le za »izgubljanje časa«.
- ✚ **SE SEZNANIJO Z BONTONOM IN NEVARNOSTJO NA SPLETU.**
- ✚ **PRIDOBIVAJO ZNANJA**, potrebna za vse življenje.
- ✚ **RAZVIJAJO SODOBNEMU ŽIVLJENJU PRILAGOJEN NAČIN RAZMIŠLJANJA.**
- ✚ **REŠUJEJO PROBLEME** in se na ta način seznanjajo s tehnikami in metodami reševanja problemov ter razvijajo algoritmično razmišljanje.
- ✚ **RAZVIJAJO SPOSOBNOST SODELOVANJA V SKUPINI.**
- ✚ **RAZVIJAJO KREATIVNOST, USTVARJALNOST, NATANČNOST IN LOGIČNO RAZMIŠLJANJE.**
- ✚ **PREKO IGRE** spoznajo in se seznanijo z različnimi računalniškimi koncepti.

