

Učenci si lahko v 4., 5. in 6. razredu izberejo neobvezni izbirni predmet računalništvo, ki poteka eno uro tedensko oz. 35 ur letno. Predmet si učenec lahko izbere v kateremkoli razredu.

Izbira predmeta ne pogojuje predhodnega obiskovanja predmeta v nižjem oz. nadaljevanja predmeta v višjem razredu. Skupine so lahko

mešane, tako po starosti oz. razredih kot po predznanju - npr. učenci, ki so si izbrali predmet prvič, skupaj z učenci, ki so ga že obiskovali v nižjih razredih.

Znanje se ocenjuje, zaključne ocene se vpišejo v spričevalo. Učenec obiskuje predmet celo šolsko leto. Prisotnost pri pouku se obravnava enako kot pri obveznih predmetih.

Pri predmetu učenci pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja. Poleg spoznavanja osnov dela s posameznimi programi predmet seznanja učence s temeljnimi koncepti računalništva.

Učenci pri računalništvu:

- Računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način.
- Načrtujejo in izdelujejo preproste programe: zgodbe, animacije, igrice.
- Spoznavajo omejitve človeških sposobnosti na eni strani in omejitve računalniške tehnologije na drugi strani.
- Razvijajo kreativnost, natančnost in logično razmišljanje- razvijajo sposobnost izbiranja najustreznejše poti za rešitev problema
- Pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme.

Pridobljena znanja so neodvisna od trenutnih tehnologij in so s tem uporabna tudi na drugih področjih in okoljih.

Za radovedneže še povezava: <https://scratch.mit.edu/>

