

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO 6



Razred: 6. razred

Obseg predmeta: 35 ur, po eno uro na teden

ZAKAJ IZBRATI NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO?

V 6. razredu se razdeli (če je le možno) učence v dve skupini, in sicer tiste, ki nadaljujejo računalništvo iz 5. razreda (NADALJEVALNA skupina) ter tiste, ki v 5. razredu niso obiskovali računalništva (ZAČETNA skupina).

Začetna skupina dela isto kot učenci NIP-Računalništvo v 5. razredu, saj se morajo najprej naučiti osnov dela z računalnikom, zato priporočam, da si pogledate opis za NIP-RAČ 5. razred.

Medtem ko z **nadaljevalno** skupino delamo že precej težje in bolj poglobljene vaje; se seznanijo z zgradbo računalnika in se naučijo pravilno skrbeti zanj; oblikujejo slike, iz slik animirane slike – GIF ter obdelujejo zvok,...

CILJI

Učenci:

- ♦ še vedno pridobivajo znanja, potrebna za celo življenje,
- ♦ še vedno spoznavajo strategije reševanja problemov,
- ♦ še vedno razvijajo sposobnost sodelovanja v skupini – tudi, kako pomagati sošolcu s problemom,
- ♦ še vedno razvijajo kreativnost, ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- ♦ še vedno krepijo pozitivno samopodobo,
- ♦ še vedno izdelujejo igrice, zgodbe, animacije.

VSEBINA

- ♦ najprej na kratko – kar preko nareka z oblikovanjem – ponovimo okolje Word (.docx ali .pdf) in hitro tipkanje;
- ♦ ponovimo okolje Windows in shranjevanje;
- ♦ ponovimo spletno tekmovalno okolje BOBER in skupaj ali pa vsak zase rešijo nekaj vaj preko spletne vadnice – vse učence povabim na tekmovanje kar med uro računalništva;
- ♦ nadaljujemo z bločnim programiranjem v okolju Code.org in opravimo 2. del 3. tečaja (tu se naučijo narediti svojo prvo lažjo igrico in logičnega računalniškega razmišljanja);
- ♦ naredimo svojo animirano sliko (.gif), ki je sestavljena iz večih slikic ter izrezek iz videa (Giphy);
- ♦ spoznamo, kako posnamemo svoj zaslon s PowerPointom in pri tem govorimo – torej podobno kot vodiči na YouTubeu
- ♦ obdelujemo/izdelujemo video posnetke ali jih shranimo iz Youtuba (.mp4) ali pa shranimo samo zvok (.mp3);
- ♦ ponovimo delo s šolskim e-mailom, Teamsom, spletnim Wordom ter OneDrive-om;
- ♦ nadaljujemo s programiranjem v Scratchu – težji izzivi in animacije;
- ♦ odpiramo računalnike («šraufamo») – si ogledamo notranjost in posamezne dele ter ga pravilno izpihemo s kompresorjem (organiziram tudi čiščenje projektorjev po šoli);
- ♦ če ostane čas se igramo še z zvokom – rezanje in sestavljanje, obdelava...