

Računalništvo - MME

Pouk računalništva mora učencem zagotoviti dostop do znanja, ki jim omogoča, da postanejo ustvarjalci in oblikovalci tehnologije, in ne le njeni uporabniki (UNESCO, 2013).

Učitelj: Franc Jakoš

Vrsta predmeta: enoletni

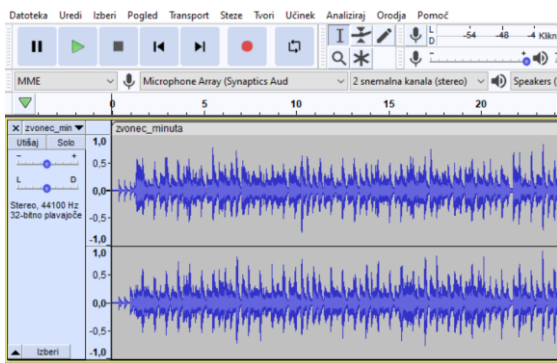
Razred: 8.

Opis:

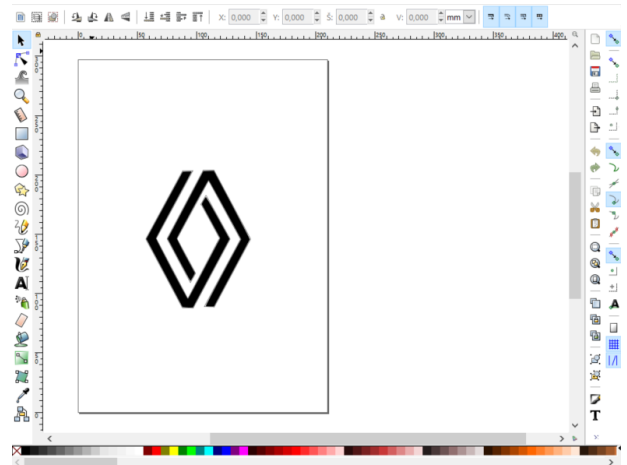
- Osnovno oblikovanje slik (rastrska in vektorska grafika).
- Zajemanje, obdelava avdia in videa.
- Računalniška predstavitev podatkov.
- Uvod v programiranje (algoritmi, risanje diagramov, igranje izobraževalnih iger),
- Programiranje z delčki Blockly - MIT App Inventor 2 in/ali Minecraft Education Edition (spoznavanje temeljnih konceptov programiranja: zanka, pogojnik, podprogram, spremenljivka, aritmetični, logični in relacijski operatorji),
- Uvod v strojno učenje :
 - o Kaj je strojno učenje,
 - o primeri iz vsakdanjega življenja,
 - o osnovni koncepti (nadzorovano učenje, oznake in značilnosti, učenje modela, uporaba modela za napovedovanje),
 - o etična in odgovorna uporaba umetne inteligence (razprava o vplivu na družbo),
 - o praktične aktivnosti (enostavno razvrščanje in napovedovanje objektov – Code.org, Teachable machine, Scratch z AI razširitvami).



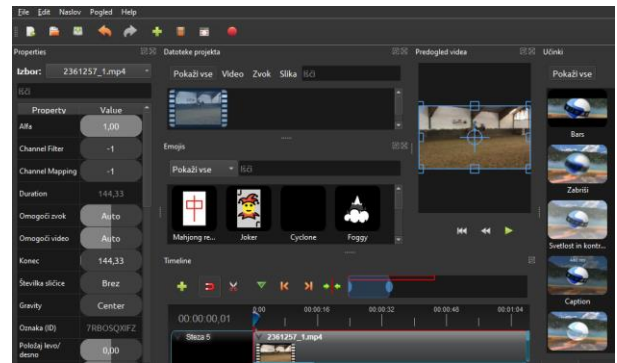
Urejanje rastrske grafike - Gimp



Urejanje avdia - Audacity



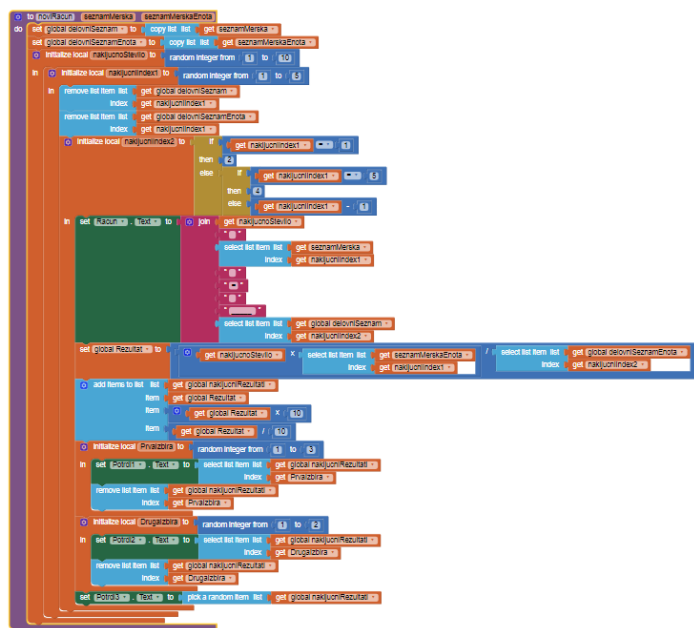
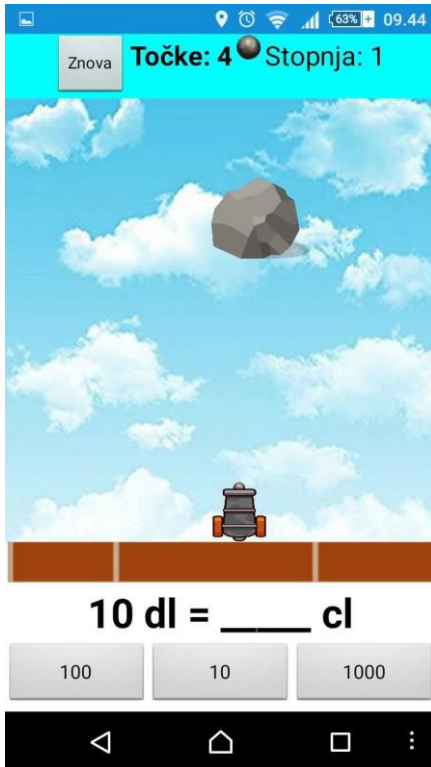
Urejanje vektorske grafike - Inkscape



Urejanje videa - OpenShot

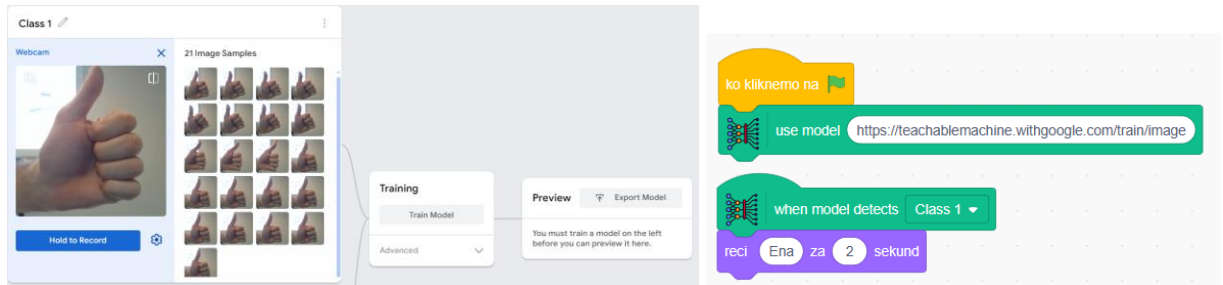


Programiranje z delčki - gradnja mostu čez prepad



MIT App Inventor 2 - Izgled igre

Programiranje z delčki - funkcija za pretvarjanje merskih enot



Razvrščanje, učenje, uporaba