



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## INCTCORPS

ERASMUS+ projekt **Integrated and culturally responsive computational thinking curriculum for primary students (INCTCORPS, 2021-1-TR01-KA220-SCH-000024437)** je usmerjen v razvoj integriranega in kulturno odzivnega kurikuluma za osnovnošolsko izobraževanje. V digitalnem svetu 21. stoletja je računalniško mišljenje ključnega pomena. Evropska komisija opozarja, da bo v prihodnosti kar 90 % delovnih mest zahtevalo višje ravni digitalnih veščin, družba bo potrebovala digitalne kreatorje. Zato je potrebno učence opremiti z veščinami računalniškega mišljenja.

Projekt združuje pet univerz iz štirih držav (Grčija, Romunija, Turčija in Slovenija) in se osredotoča na razvoj računalniškega mišljenja (RM oz. ang. CT – computational thinking) pri otrocih v zgodnjem otroštvu. Partnerji vključujejo ljudsko pripovedništvo in umetnost iz svojih kulturnih okolij ter ju oblikujejo v kulturno odzivne teme v medpredmetnem poučevanju.

Cilji projekta vključujejo razvoj naslednjih elementov:

- **Učni načrti:** Razviti učne načrte, ki vključujejo kulturno odzivne teme povezane z računalniškim mišljenjem.
- **Učna gradiva:** Pripraviti gradiva, ki bodo učiteljem pomagala pri poučevanju RM (ang. CT) v osnovnih šolah.
- **Metode poučevanja:** Razviti učinkovite metode poučevanja računalniškega mišljenja, ki temeljijo na metodah računalništva brez računalnika in vključujejo kreativno igro, izražanje z umetnostnimi jeziki (glasbena umetnost, likovna umetnost, gibalno izražanje, otroško gledališče ipd.).
- **Smernice za učitelje:** Pripraviti smernice, ki bodo učiteljem pomagale pri poučevanju računalniškega mišljenja z medpredmetnim povezovanjem.

Projekt se osredotoča na vključitev **kulturno odzivnih elementov** in promovira razvoj računalniškega mišljenja v učnih predmetih, ki so namenjeni nižjim razredom osnovnih šol. S pomočjo pripovedovanja zgodb, basni ter z uporabo drugih umetnostnih prvin, ki so značilni za določeno kulturo (kot so pesmi, slike in ples), učencem odpiramo vrata v svet ustvarjalnih dejavnosti in znotraj njih oblikovanju pozitivnih medsebojnih odnosov. V tem okviru so otroci dejavni v aktivnostih, ki ne vključujejo dela z računalnikom, a jim omogočajo pridobivanje veščin za reševanje problemov. Opisani pristop omogoča učencem, da razvijejo kulturno občutljive odnose in najdejo konkretne rešitve za različne življenjske izzive.