



NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI V 4., 5. in 6. RAZREDU V ŠOLSLEM LETU 2019-2020

V šolskem letu 2018-2019 učenci 4., 5. in 6. razreda izbirajo neobvezne izbirne predmete. Učencem ponujamo **nemščino, računalništvo, umetnost, tehniko in šport**. Vsi predmeti se izvajajo eno uro tedensko, razen nemščine, ki se izvaja dve uri tedensko. Učenec lahko vsako leto zamenja neobvezni izbirni predmet, če to želi, lahko pa svoje znanje pri istem neobveznem izbirnem predmetu nadgrajuje in pogloblja v vsem obdobju, torej od 4. do 6. razreda.

Pri izbiri drugega tujega jezika kot neobveznega izbirnega predmeta je smiselno, da ga izberejo tisti učenci, ki jih učenje tujih jezikov veseli in bodo želeli obiskovati pouk drugega tujega jezika neprekinjeno vsaj eno obdobje (od 4. do 6. razreda ali od 7. do 9. razreda) oziroma neprekinjeno šest let, drugo in tretje obdobje skupaj (od 4. do 9. razreda).

Neobvezni izbirni predmeti so pri ocenjevanju izenačeni z obveznimi predmeti osnovne šole, torej se znanje učencev pri neobveznih izbirnih predmetih ocenjuje, zaključne ocene pa se vpišejo v spričevalo. Izbirni predmeti se ocenjujejo s številčnimi ocenami od 1 do 5. Prisotnost učenca pri neobveznih izbirnih predmetih se obravnava enako kot pri obveznih predmetih, vsako odsotnost morajo starši opravičiti. Znanje izbirnih predmetov se ne preverja na nacionalnem preverjanju znanja.

Učni načrti predmetov so objavljeni na spletnih straneh Ministrstva za izobraževanje, znanost in šport: http://www.mizs.gov.si/si/delovna_podrocja/direktorat_za_predsolsko_vzgojo_in_osnovno_solstvo/osnovno_solstvo/program/

Zakon o osnovni šoli (20.a člen) določa, da učenec 4., 5. in 6. razreda lahko izbere največ dve uri pouka neobveznih izbirnih predmetov. Na osnovi prijav bomo oblikovali skupine za naslednje šolsko leto, vendar bomo izvajali le tiste izbirne predmete, za katere bo prijavljeno zadostno število učencev v skladu s Pravilnikom o normativih in standardih za izvajanje programa osnovne šole.

V primeru, da se ob začetku šolskega leta učenec premisli in želi zamenjati neobvezni izbirni predmet, je menjava možna v mesecu septembru tekočega šolskega leta, vendar le v okviru normativov predpisanega števila učnih skupin oz. popolnitve posamezne učne skupine.

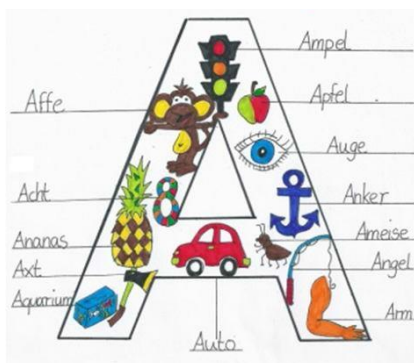
Učenec, ki izbere neobvezni izbirni predmet, ga mora obiskovati do konca pouka v tekočem šolskem letu. Neobvezni izbirni predmet spada v razširjen program osnovne šole in se bo izvajal pred ali po pouku. Predlagamo, da tako učenci kot starši odločitev o izbiri pretehtate in se po potrebi posvetujete tudi z razrednikom in drugimi učitelji. Prav tako se lahko za dodatne informacije obrnete na razrednika, učitelja izvajalca ali na vodstvo šole.

Izbirate lahko med predmeti:

NEMŠČINA (2 uri tedensko)

Učiteljica: Branka Gaiser

Pouk bo potekal na zabaven in sproščen način; usvajanje jezika skozi zgodbe in pesmi; veliko pogovorov: igra vlog, dialogi, ... projektno delo (skupna izdelava plakatov in njihova predstavitev); učenje tujega jezika s pomočjo vsebin drugih šolskih predmetov; preko zanimivih oblik dela, ki otroke pritegnejo: uganke in zapleti, zanimive in skrivnostne zgodbe spodbujajo otrokovo radovednost; spoznavanje navad in običajev nemško govorečih držav; slikovne kartice in igre, ob katerih se otroci ne zavedajo, da se učijo tudi slovnico, spodbujajo otrokovo radovednost; učenje preko vseh čutil: preko slik, posnetkov/pesmic, preko vonjav/okušanja.



TEME, predvidene za drugo vzgojno-izobraževalno obdobje:

- Jaz: osebni podatki
- Šola: razred, učilnica, šolske potrebščine, šolski vsakdanjik
- Dom in družina: člani družine, prijatelji, sošolci, hiša, stanovanje, vsakdanja opravila
- Prosti čas: konjički, šport, igre
- Oblačila in obutev
- Jedi in pijače: obroki hrane, priprava hrane
- Čas: ure, dnevi, deli dneva, letni časi, koledar
- Telo in zdravje: deli telesa, nega telesa, osebna higiena, zdrava prehrana, bolezni
- Naravno okolje: vreme, narava, pokrajina, mesto, kraj, živali
- Prazniki: rojstni dan, božič, itd.
- Pesmice, igre, uganke, rime, zgodbe

RAČUNALNIŠTVO (1 ura tedensko)

Učiteljica: Andreja Novak

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 in varne rabe IKT.

Učenci si z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo lahko pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih življenja.

V prihodnjih letih se predvideva pomanjkanje strokovnjakov s področja računalništva, zato je lahko neobvezni izbirni predmet prvi korak na poti h kreativni in zanimivi zaposlitvi.



Pri predmetu učenci:

- spoznavajo temeljne koncepte računalništva,
- spoznavajo varno rabo in pasti sodobne tehnologije,
- razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov,
- razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,
- pridobivajo sposobnost izbiranja najustrežnejše poti za rešitev problema,
- spoznavajo omejitve človeških sposobnosti in umetne inteligence,
- se zavedajo omejitev računalniških tehnologij,
- pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,
- se seznanjajo z abstrakcijo oz. poenostavljanjem,
- spoznavajo in razvijajo zmožnost modeliranja,
- razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- razvijajo in bogatijo svoj jezikovni zaklad ter skrbijo za pravilno slovensko izražanje in strokovno terminologijo.

UMETNOST (1 ura tedensko)

Učiteljica: Jožica Novak

FOLKLORA je dejavnost, ki skuša ohraniti navade in običaje naših prednikov.

Pri izbirnem predmetu želim, da otroci spoznajo preproste igre, plese, pesmi in običaje s katerimi so si otroci v preteklosti krajšali čas, se zabavali in razvijali spretnosti.

Ples je govornica telesa, pri katerem otrok razvija občutek za ritem, ki je potreben tudi pri branju, govorjenju, hoji, teku.....

Osvojijo začetne korake valčka in polke, ki so osnova za zahtevnejše oblike plesa.

Skozi igro in zabavo se zavedajo svojega telesa, ga znajo kontrolirati, se orientirati v prostoru in se medsebojno povezovati v celoto.



Cilji:

- se seznanijo z vsebinami folklornega izbirnega predmeta
- spoznavajo nekatere otroške igre, izštevance, zbadljivke, širmana besedila,
- se seznanijo z metodiko učenja ljudskega plesa,
- se učijo plesne različice, po pokrajinah etničnega območja,
- spoznavajo folklorna oblačila,
- izdelavi otroških ljudskih glasbil in igrač

ŠPORT (1 ura tedensko)

Učiteljica: Tatjana Pačnik

Neobvezni izbirni predmet šport vključuje predvsem tiste vsebine, ki v tem starostnem obdobju učinkovito vplivajo na telesni in gibalni razvoj učencev, spodbujajo njihovo ustvarjalnost hkrati pa so z vidika športno rekreativnih učinkov pomembne za kakovostno preživljanje prostega časa v vseh življenjskih obdobjih.

Pouk poteka enkrat tedensko v okviru rednega urnika 35 ur na leto.

Praktične vsebine:



1.SKLOP: Športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj splošne aerobne vzdržljivosti TEKI, KOLESARJENJE, AEROBIKA. NORDIJSKA HOJA.

2. SKLOP: Športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj koordinacije gibanja ravnotežja in ustvarjalnosti PLES, IGRE Z LOPARJI, HOKEJSKE IGRE, ŽOGARIJE, RAVNOTEŽNE SPRETNOSTI.

3. SKLOP: Športne dejavnosti usmerjene predvsem v razvoj različnih pojavnih oblik moči AKROBATIKA, SKOKI, PLEZANJE, BORILNI ŠPORTI.

TEHNIKA (1 ura tedensko)

Učitelj: Damjan Kobale

Izbirni predmet TEHNIKA pogloblja, razširja in nadgrajuje predmeta naravoslovje in tehnika v četrtem in petem ter tehnika in tehnologija v šestem razredu. Razširja osnovna spoznanja o tehnoloških lastnostih posameznih gradiv in praktična znanja, spretnosti in delovne navade pri uporabi orodja, pripomočkov, strojev in naprav za oblikovanje in obdelavo gradiv. Pri praktičnem delu učenci spoznavajo nevarnosti in varnostne ukrepe ter razvijajo spretnosti in navade pri uporabi zaščitnih sredstev.

Konstruiranje modelov s sestavljanjkami omogoča pridobivanje tehničnega in fizikalnega znanja in izkušenj ter razvijanje sposobnosti za ustvarjalnost in konstruktorstvo.

Risanje in branje tehnične in tehnološke dokumentacije pomenita načine in sredstva grafičnega in pisnega sporazumevanja v tehniki in tehnologiji ter navajanje na izražanje zamisli, kar razvija prostorsko predstavljivost in prostorsko inteligenco učencev. Spodbuja ustno izražanje z uporabo slovenskih tehničnih izrazov. Predmet v okviru procesno zasnovanega pouka spodbuja celovit razvoj umskih, senzoričnih in psihomotoričnih sposobnosti ter oblikovanje socialnih vrednot. Oblikuje pozitiven odnos do tehnike. Pri delu v skupini razvija sposobnosti sodelovanja in vodenja.

Učitelji spodbujajo nastanek izdelkov, sestavljenih iz različnih gradiv. Izdelki naj bodo uporabni. Predlagani izdelki v učnem načrtu omogočajo in spodbujajo možnost projektnega dela in prilagajanja učencem različnih starosti.

SPLOŠNI CILJI

Učenci (samostojno in v skupinah):

- spoznavajo namen in pomen tipičnih tehničnih predmetov, pojavov in procesov ter odkrivajo osnovne tehnične funkcije, ki pri učencih gradijo pojmovno logično strukturo v okviru spoznavnega in raziskovalnega ter tehnično-tehnološkega procesa,
- opazujejo, preizkušajo, raziskujejo in ugotavljajo tehnične in tehnološke
- lastnosti gradiv ter jih z orodjem, pripomočki in delno s stroji preoblikujejo in oblikujejo,
- si v delovnem procesu pridobivajo znanje, utrjujejo, poglobljajo in razvijajo določene spretnosti in sposobnosti,
- oblikujejo zamisli iz pridobljenega znanja v spoznavnem procesu in pridobljenih izkušenj ter z iskanjem in uporabo različnih virov informacij,
- razvijajo zamisli z opazovanjem in analiziranjem obstoječih predmetov, z izdelavo skic, 3D modeliranjem in na podlagi konstrukcije z gradniki sestavljanek predstavijo razvite zamisli, o njih razpravljajo, ugotavljajo prednosti in slabosti njihovih idej
- in predlagajo različne rešitve za organizacijo in potek delovnega procesa,
- načrtujejo potek dela, izberejo primerna gradiva, orodja, stroje in pripomočke in varno izdelujejo izdelke iz področja PAPIRNIH GRADIV, LESA IN UMETNIH SNOVI.

