



NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

4., 5. in 6. razred

ŠOLSKO LETO 2020 – 2021

Dragi starši, dragi učenci in učenke!

V skladu z 20.a členom Zakona o spremembah in dopolnitvah Zakona o osnovni šoli (Uradni list RS, št. 63/13) šola za učence 4., 5. in 6. razredov izvaja naslednje neobvezne izbirne predmete: drugi tuji jezik, tehnika, računalništvo, šport in umetnost. Drugi tuji jezik (nemščina) se izvaja po **dve uri** tedensko, računalništvo, šport, tehnika in umetnost pa po **eno uro** tedensko.

Učenci lahko izberejo **največ dve uri** pouka neobveznih izbirnih predmetov tedensko, ni pa nujno, da si ga izberejo, saj vpis k neobveznim izbirnim predmetom ni obvezen. Pri izbiri neobveznih izbirnih predmetov je potrebno paziti, da ne pride do preobremenjenosti učencev.

Neobvezni izbirni predmeti so pri ocenjevanju izenačeni z obveznim predmeti, torej se znanje pri neobveznih izbirnih predmetih **ocenjuje**, zaključne ocene pa **se vpišejo v spričevalo**. Prisotnost učenca pri neobveznih izbirnih predmetih se obravnava enako kot pri obveznih predmetih, vsako odsotnost pa morajo starši opravičiti. Ko učenec neobvezni izbirni predmet izbere, ga **mora obiskovati** do konca šolskega leta.

Pouk ni umeščen v redni urnik, izvaja se pred ali/in po pouku.

Prijava k neobveznim izbirnim predmetom bo potekala preko prijavnice, ki jih bomo poslali staršem oz. skrbnikom učencev po e-pošti oz. redni pošti. **Rok za prijavo bo od 23. do vključno 27. aprila 2020.** O možnostih in načinih vračanja izpolnjenih prijavnice vas bomo podrobneje seznanili v dopisu, ki ga boste prejeli do 22. 4. 2020.

V nadaljevanju so predstavljene vsebine ponujenih neobveznih izbirnih predmetov, ki se bodo lahko izvajale v 4., 5. oz. 6. razredu v šolskem letu 2020/2021.

Kazalo:

NEMŠČINA (4., 5., 6. razred).....	3
RAČUNALNIŠTVO (4., 5., 6. razred).....	3
ŠPORT (4., 5., 6. razred).....	4
TEHNIKA (4., 5., 6. razred).....	5
UMETNOST (4., 5., 6. razred).....	6

Kratke predstavitve neobveznih izbirnih predmetov

NEMŠČINA (4., 5., 6. razred)



Pouk tujega jezika nemščine se bo izvajal v obsegu dveh šolskih ur tedensko in bo potekal s poudarkom na pridobivanju 'posluha' za tuji jezik, spoznavanju besedišča in uporaba le tega na igriv in otrokom primeren način. Pri tem bo vključenih veliko iger, zgodb, pesmi, izštevank, uporaba IKT, slikovnega materiala, projektno delo, razni avdio in video materiali, s katerimi želimo učencem približati jezik in jih motivirati k nadaljnjemu učenju. Pomembno je poudariti, da je v ospredju razumevanje besedišča in uporaba le tega v krajših sestavkih, pisno podobo in samostojno poročanje bodo učenci razvijali postopoma. Razvijali bodo sporazumevalne zmožnosti in spoznavali teme, ki se navezujejo na njihovo vsakdanje življenje (opis osebe, predmetov, šolski prostor, časovne predstave, prazniki, družina, konjički,...). S tem bodo spoznavali tudi druge kulture in ozaveščali lastno kulturo in jezik. Svoje znanje bodo lahko utrjevali tudi doma, z obiskom spletne učilnice, kjer bodo našli dodatne naloge in materiale iz učnih ur.

Znanje tujega jezika je velika prednost vsakega, ki si želi pogledati izven naših meja, učenje pa vsekakor investicija v prihodnost.

Kot pri vseh neobveznih izbirnih predmetih se bo tudi pri pouku nemščine znanje ocenjevalo v skladu z učnim načrtom in pravilnikom o preverjanju in ocenjevanju znanja. Skupine se oblikujejo glede na število vpisanih učencev, kar pomeni, da se lahko zgodi, da se učenci četrtil, petih in šestih razredov združujejo. V sklopu izbirnega predmeta pa boste imeli možnost svoje znanje preizkusiti tudi na ekskurziji v sosednjo Avstrijo.

RAČUNALNIŠTVO (4., 5., 6. razred)

Pri NIP računalništvo je največji poudarek na razvijanju računalniškega mišljenja pri učencih. Zato učenci rešujejo probleme, sestavljajo algoritme in računalniške programe, ki zastavljene probleme tudi rešijo. Seveda vse poteka skozi igro, na

zabaven način in z uporabo atraktivnih aplikacij in drugih pripomočkov. Vsako leto sodelujemo na mednarodnem tekmovanju iz računalniškega razmišljanja – Bober. Preizkušamo se v aktivnostih računalništva brez računalnika v projektu Vidra, kjer učenci spoznajo dvojiški sistem in princip delovanja nekaterih računalniških algoritmov (sortiranje, iskanje najkrajše poti, kriptiranje...). Delo večino časa poteka projektno. Učenci izdelujejo kratke projekte (igric), pri tem pa spoznavajo osnove programiranje (zanke ponavljanja, pogojne stavke, spremenljivke). Ker pa so naše aplikacije tudi multimedijsko podprte, se srečamo še z iskanjem in urejanjem slik, uporabo mp3 posnetkov, animacij itd. Podajanje snovi, spremljanje napredka učencev in ocenjevanje je vseskozi prilagojeno predznanju, starosti in sposobnostim učencem. Ker je ocenjevanje sestavni del projektne dela ne predstavlja nobene dodatne obremenitve za učence. Vsebine iz tega predmeta se ne pokrivajo z vsebinami fakultativnega pouka računalništva, kjer učenci razvijajo splošno računalniško pismenost.



ŠPORT (4., 5., 6. razred)



V današnjem času, ki ga označujejo čedalje manjša gibalna dejavnost, nezdrave prehranjevalne navade in specifični, večkrat rizični načini preživljanja prostega časa, ima športna dejavnost v šoli poseben pomen za zdrav razvoj odraščajočih učencev.

Pri okviru neobveznega izbirnega predmeta šport učencem ponudimo različne gibalne spretnosti in športna znanja, ki jih ne vključuje redni program, so pa pomembne za zanimivo in kakovostno preživljanje prostega časa.

S primerno športno vadbo bomo učence navajali na zavesten nadzor pri izvedbi položajev in gibanj telesa ter tako oblikovali pravilno telesno držo; razvijali koordinacijo gibanja, vzdržljivost, moč, hitrost in gibljivost; učinkovito uravnavali telesno težo in količino podkožnega maščevja, pripomogli h gradnji kostne mase

in pozitivno vplivali na številna druga področja učenčevega razvoja. Izvajanje raznolikih športnih dejavnosti bo omogočalo pridobivanje gibalnih kompetenc, kar predstavlja eno od najpomembnejših razvojnih nalog v otroštvu in mladostništvu.

OBSEG IN STRUKTURA PREDMETA:

- Enoletni program, ki se izvaja eno uro tedensko.
- Namenjen učencem drugega vzgojno-izobraževalnega obdobja.
- Praktične in teoretične 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.

CILJI PREDMETA:

- Spoznavanje in usvajanje športnih dejavnosti, usmerjenje v razvoj splošne (aerobne) vzdržljivosti;
- spoznavanje in usvajanje športnih dejavnosti, usmerjene v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti;
- spoznavanje in usvajanje športnih dejavnosti, usmerjenje v razvoj različnih pojavnih oblik moči;
- pridobivanje in nadgradnja gibalne učinkovitosti glede na posameznikove značilnosti in stopnjo biološkega razvoja;
- usvajanje novih spretnosti in znanj, ki omogočata varno in odgovorno sodelovanje v različnih športnih dejavnostih pri pouku in v prostem času;
- razumevanje pomena vsakodnevnega gibanja in športa ter njunih vplivov na oblikovanje dejavnega življenjskega sloga.

TEHNIKA (4., 5., 6. razred)

Vsebina:

Neobvezni izbirni predmet TEHNIKA temelji na opazovanju, načrtovanju, izdelavi, vrednotenju in nadgradnji predmetov naravoslovje in tehnika. Učenci se srečajo s procesi iz vsakdanjega življenja.

Učenci spoznavajo in uporabljajo gradiva, ki jih v predvideni starosti že lahko obdelujejo. Izdelki, ki jih izdelajo so uporabni, plod njihovih zamisli in del njihovega vsakdanjega življenjskega in šolskega okolja.



Pri neobveznem izbirnem predmetu TEHNIKA se bomo srečali:

- s papirnimi gradivi,
- z lesom,
- z umetnimi snovmi,
- s konstrukcijskimi sestavljanjami,
- poiskali bomo nekaj iz vsakdanjega življenja, ki je aktualno za naše območje.

Izdelke izbiramo glede na sposobnosti in interes učencev. Nekateri izdelki so skupni, druge izdeluje vsak učenec po lastni izbiri. Izdelke učenci v celoti načrtujejo in izdelajo pri pouku. Po želji pa lahko svoje izdelke doma kasneje nadgradijo, dopolnijo in iščejo nove rešitve ter odgovore na vprašanja, ki so si jih zastavili pri vrednotenju izdelka.

Cilji:

- razvijajo ideje za izdelavo uporabnih izdelkov, jih skicirajo in narišejo,
- oblikujejo izdelke z računalniškim programom za 3D modeliranje (Google Sketchup) in s tem razvijajo prostorsko predstavljalnost,
- ugotavljajo lastnosti različnih gradiv,
- oblikujejo in preoblikujejo gradiva v novo obliko,
- pridobivajo praktična znanja pri uporabi orodja, pripomočkov, strojev in naprav,
- razvijajo ročne spretnosti, delovne navade in sposobnosti sodelovanja v skupini,
- izvajajo različne obdelovalne postopke (merjenje, zarisovanje, rezanje, žaganje, vrtanje, brušenje, upogibanje, spajanje, sestavljanje, barvanje...), navajajo se na natančnost pri delu in urejenost delovnega mesta,
- spoznavajo nevarnosti pri praktičnem delu in skrbijo za osebno varnost in varnost drugih,
- ob sestavljanju modelov raziskujejo delovanje tehničnih naprav,
- oblikujejo pozitiven odnos do tehnike ter varčevanja z gradivi in energijo.

UMETNOST (4., 5., 6. razred)

Likovna umetnost je področje ustvarjalnosti in inovativnosti. Učenci z lastno ustvarjalnostjo pridobijo izkušnje za oblikovanje in razumevanje vrhunske umetnosti. Pridobivajo likovna znanja spoznavajo sebe in odnos do okolja. Sproščanje z umetnostjo, razvijanje radovednosti in aktiven odnos do okolja.

Vključenost ekologije in ekološkega odnosa do narave in posredno z tem do nas samih nas lahko uči tudi umetnost. Sodobni čas nam ni prinesel le tehnološkega napredka, ampak tudi ogromno odpadnega materiala. Pri pouku umetnost bodo učenci spoznavali, kaj vse se da narediti iz odpadnega materiala. Prava reciklažna



umetnost. S tem bi spoznavali vrednote materiala, oblik, barv, kompozicije in motiva. Obiskali bi tudi reciklažni center in se poglobili v problem onesnaževanja okolja, kar bi spoznavali skozi modernejše in inovativnejše oblike učenja (IKT, fotografija in medijski vplivi ozaveščanja).

Če bi nam bila omogočena likovna kolonija ali delavnice v strnjeni obliki, bi učenci ustvarjali na nekonvencionalen način izven šolskih prostorov. S tem bi učenci spoznali sodobne in žive umetniške principe. Učenci bi spoznavali in razumeli okolje v katerem živijo preko likovnih vrednot in likovnih zakonitostih. Z svojimi likovnimi izdelki bi se medpredmetno likovno povezovali in izražali svoja umetniška doživetja in sposobnosti.

Likovno poustvarjanje, uporaba domišljije in pozitivnega osebnega odnosa v relaciji umetnost in ekologija bodo učencem v veliko pomoč pri izbiri šolanja ali pri izbiri poklica.

ZBRALA IN UREDILA:

Tatjana Hlede Križman

NAGOVOR:

Rafaela Voglar

PRISPEVKE SO PRIPRAVILI:

Mojca Borin, Zinka Dokl, Katja Kovač, Lilijana Lešnik, Maja Plavčak, Tadeja Vučko

Maribor, april 2020

Viri:

Učni načrti za neobvezne izbirne predmete:

http://www.mizs.gov.si/si/delovna_podrocja/direktorat_za_predsolsko_vzgojo_in_osnovno_solstvo/osnovno_solstvo/program/

Slike:

Microsoft Office (slikovni izrezki)

<https://www.pinterest.com/pin/470204017317106734/?autologin=true>

<http://cscw-iktpr.wikispaces.com/file/view/kid-computer88.jpg/233694182/298x240/kid-computer88.jpg>

http://www.narisan.si/wp-content/uploads/2013/11/risba_metulj-1024x611.jpg