

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

Dragi učenci, spoštovani starši!

V šolskem letu 2018/19 bomo učencem 4., 5. in 6. razredov ponudili izbiro in vključevanje v **neobvezne izbirne predmete**. Učenci lahko izbirajo med drugim tujim jezikom ter predmeti umetnost, računalništvo, šport in tehnika.

Učenec/-ka izbere največ dve uri pouka neobveznih izbirnih predmetov tedensko. To pomeni, da lahko izbere drugi tuji jezik, ki se izvaja dve uri tedensko, ali dva izmed ostalih predmetov, ki se izvajajo vsak po eno uro tedensko.

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**. Predmeti imajo tudi vsak svoj strokovno potrjen učni načrt.

Prisotnost učenca pri neobveznih izbirnih predmetih se obravnava enako kot pri obveznih predmetih, vsako **odsotnost** pa morajo **opravičiti** starši .

Učenec/-ka naj izbira **po lastni želji, interesu in sposobnostih**, vi, spoštovani starši, pa mu pri tem pomagajte. Drugi tuji jezik naj izberejo le tisti učenci in učenke, ki jih učenje tujih jezikov veseli in bodo želeli obiskovati pouk drugega tujega jezika neprekinjeno vsaj eno obdobje (npr. od 4. do 6. razreda).

Prejeli ste tudi **prijavnico**, na kateri boste učenci in učenke izrazili svojo namero o izbiri, da bomo lahko oblikovali ustrezne skupine. Na podlagi normativov Ministrstva za šolstvo lahko, glede na število učencev v 4., 5. in 6. razredu oblikujemo 9 skupin na matični šoli in 1 skupino na podružnični šoli. Oblikovali jih bomo na podlagi intenzivnosti zanimanja otrok za posamezni predmet. Pomembno je, da dobro pretehtate in se že prvič odločite ustrezno, ker kasnejše spremembe porušijo tudi nastale skupine in urnik.



NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

V nadaljevanju vam predstavljamo kratko vsebino in način izvajanja pouka neobveznih izbirnih predmetov, podrobnejši čas izvajanja pa vam bomo predstavili, ko bomo imeli natančno informacijo o izbiri vaših otrok.

S ponujenimi predmeti omogočamo učencem in učenkam še bogatejšo paleto možnosti za pridobivanje najrazličnejših znanj. Vam, drage učenke in učenci ter spoštovani starši, pa želimo modre in prave odločitve.

Ravnateljica
mag. Bernardka Sopčič

NEMŠČINA

Znanje tujih jezikov je v današnjem času potreba in prednost za mnoge. Otroci lahko zelo hitro usvojijo tovrstna znanja; že spremljanje raznovrstnih oddaj na televiziji v tujih jezikih pokaže, da prepoznavajo in tudi znajo spregovoriti marsikatero tujo besedo.



Strokovno vodenje otrok v svet nemščine pa bi za marsikoga izmed njih bilo bolj zanimivo, zabavno in seveda tudi učinkovito. Otroci se v tem starostnem obdobju namreč skozi igro, pesmi in uganke veliko in hitro naučijo tujega jezika. Velikokrat na ta način nevede sprejemajo novo znanje in ga na zabaven in igriv način posredujejo drugim.

Pouk nemščine kot neobveznega izbirnega predmeta bo potekal na zabaven in sproščen način, poudarek se daje na usvajanju jezika skozi zgodbe, pesmi, igro vlog ali uganke. Pomembno vlogo bo igralo tudi skupinsko projektno delo ter spoznavanje navad in običajev nemško govorečih držav.

Mojca Kacjan



UMETNOST – LIKOVNA/GLASBENA UMETNOST

OPREDELITEV PREDMETA

Umetniško izražanje je človekova potreba, vezana na področji ustvarjalnosti in inovativnosti.

Kulturno-umetnostno vzgojo učencev obravnavamo prek ustvarjanja kulturno-umetniških del (npr. lutkovne predstave, glasbenega dogodka, likovne razstave). Učenci z izkušenjskim učenjem pridobijo elementarne izkušnje skozi umetnost, kar je podlaga za ponotranjenje in razumevanje vrhunske umetnosti.

Učenci z ustvarjanjem izražajo in spoznavajo sebe v odnosu do okolja ter pri tem osebno rastejo.



PRAKTIČNI CILJI IN VSEBINE

Učenci

- z ustvarjalno uporabo likovnih prvin oblikujejo nove skladne estetske celote, se ustvarjalno izražajo z likovnimi materiali in orodji;
- z likovnimi znaki svobodno in zavestno upodobijo likovno nalogo;
- spoznajo največje likovne umetnike;
- spoznajo likovni besednjak (termine).
- se naučijo postaviti skupinsko razstavo.

Glasbena umetnost je projektno zasnovana in vsebuje:

- glasbeno dejavnost,
- šolske produkcije, dogodke in proslave.



Urška Juhart in Mija Novak



ŠPORT

Neobvezni izbirni predmet ŠPORT obsega 35 ur. Program dopolnjuje osnovni program predmeta šport in vsebuje številne nove vsebine, ki jih ni v rednem programu predmeta šport. Zato 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 pomembni za kakovostno preživljanje prostega časa v vseh življenjskih obdobjih.

Operativni cilji predmeta so:

- razvijati gibalne (moč, hitrost, koordinacija, natančnost) in funkcionalne sposobnosti (aerobna in anaerobna vzdržljivost);
- usvajati spretnosti in znanj, ki omogočajo vključevanje v različne športne dejavnosti;
- razumevati pomen rednega gibanja in športa za zdravje in dobro počutje;
- spodbujati medsebojno sodelovanje, zdravo tekmovalnost, spoštovanje pravil športnega obnašanja, nasprotnika in pravil igre.



Simon Krumpak



TEHNIKA

Neobvezni izbirni predmet tehnika je enoletni in obsega 35 ur. Predmet omogoča učencem poglobitev in sintezo nekaterih temeljnih znanj s tehničnega področja in povezavo z drugimi predmetnimi področji. Predstavlja načine, sredstva in organizacijske oblike spreminjanja narave ter učinke nanjo, kar v ustvarjalnem delovnem procesu pomeni preoblikovanje in oblikovanje naravnih in umetnih gradiv v novo obliko.

Cilji in vsebine:

- 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 izkušnjah ter z iskanjem in uporabo različnih virov informacij;
- načrtujejo potek dela, izberejo primerna gradiva, orodja, stroje in pripomočke in varno izdelujejo predmete;
- uporabljajo gradiva, ki jih lahko obdelujejo in preoblikujejo, kot so les, papirna gradiva, kovina, umetne snovi in druga primerna gradiva, ki jih lahko uporabijo v različnih kombinacijah.

Samo Škrabanja



RAČUNALNIŠTVO

Predmet učence seznanja s temeljnimi računalniškimi koncepti in procesi. Učenci se pri računalništvu seznanjajo s tehnikami in metodami reševanja problemov in razvijajo algoritmičen način razmišljanja, spoznavajo omejitve računalnikov in njihov vpliv na družbo. S spoznavanjem računalniških konceptov in razvijanjem postopkovnega načina razmišljanja učenci pridobivajo znanja, spretnosti in veščine, ki so veliko bolj trajni kot hitro razvijajoče se tehnologije. Ta znanja so neodvisna od tehnologij in so prenosljiva ter uporabna na vseh področjih človeških dejavnosti.

4. razred - osnovni splošni cilji predmeta:

- učenci spoznavajo temeljne vzroke nedelovanja računalnika in v zvezi s tem spoznajo pomen priključitvenih kablov, kontrolnih lučk ipd.;
- spoznavajo osnovne potrebe za vzpostavitev spletne povezave in poznajo najosnovnejše internetne brskalnike;
- pridobivajo osnovno znanje uporabe elektronske pošte;
- spoznavajo temeljne koncepte računalništva in razvijajo algoritmični način razmišljanja;
- spoznavajo strategije reševanja problemov;
- pridobivajo sposobnost izbiranja najustreznejše poti za rešitev problema, se zavedajo omejitvev računalniških tehnologij;
- pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme ter razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje.

5. razred - osnovni splošni cilji predmeta:

- učenci spoznavajo temeljne avdio-vizualne pripomočke na področju računalništva;
- učenci spoznavajo osnovne potrebe za delovanje avdio-vizualnih naprav, ki so priključene na računalnik;
- pridobivajo osnovno znanje upodabljanja grafičnih elementov;
- učenci spoznavajo in poglobljajo algoritmični način razmišljanja;
- spoznavajo zahtevnejše strategije reševanja problemov;
- razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo.



6. razred - osnovni splošni cilji predmeta:

- učenci spoznavajo in poglobljajo algoritmični način razmišljanja (zahtevnejši primeri);
- spoznavajo zahtevnejše strategije reševanja problemov;
- pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme ter razvijajo ustvarjalnost, analitično razmišljanje, natančnost in logično razmišljanje.

Pri predmetu se bomo učili probleme zapisovati kot zaporedje korakov in z algoritmi predstaviti različna opravila (zahtevnost se stopnjuje od četrtega do šestega razreda). Učenci se bodo naučili problem predstaviti simbolno, to je z diagramom poteka, in spoznati njegove osnovne gradnike z vejitvami vred in ponavljalnimi zankami. To je uvod v kasnejše pisanje preprostih programov, ki jih pišemo z aplikacijo Scratch, kjer se bodo učenci naučili, kako prej sestavljene algoritme prevedejo v programski jezik. V šestem razredu večino časa namenimo programiranju z aplikacijo Scratch (npr. sprogramiramo lastno igrico, problem po izbiri itd.).

Borut Petrič

Dodatne informacije:

Bernardka Sopčič, ravnateljica tel.: 03 703-31-00

Simona Tomšič, pomočnica ravnateljice tel.: 03 703-31-17

Tajništvo šole tel.: 03 703-31-00

Spletna stran šole: <http://www.osnovna-sola-polzela.si/>



Pripravili: Bernardka Sopčič in Simona Tomšič z učitelji izbirnih predmetov
Lektorirala: Marija Kronovšek
Oblikovala: Alja Bratuša