



OSNOVNA ŠOLA
PREVOLE

Prevole 32
8362 HINJE

OPIS NEOBVEZNIH IZBIRNIH PREDMETOV ZA ŠOLSKO LETO 2019- 2020 ZA UČENCE 4., 5. IN 6. RAZREDA



April 2019

Vsebina

DRUGI TUJI JEZIK - NEMŠČINA.....	3
UMETNOST	4
RAČUNALNIŠTVO	5
ŠPORT	6
TEHNIKA.....	7

DRUGI TUJI JEZIK - NEMŠČINA

Število ur na teden: 2

Razred: 4., 5. in 6.



Opis predmeta:

Drugi tuji jezik ima v primerjavi s prvim tujim jezikom drugačno vlogo. Medtem ko prvi tuji jezik vodi do najvišjih in najkompleksnejših zmožnosti, je pri drugem tujem jeziku večji poudarek na sporazumevalnih in učnih strategijah ter medjezikovni in medkulturni ozaveščenosti. Pri učenju prvega tujega jezika učenci pridobijo temeljna znanja, ki so podlaga za učenje nadaljnjih jezikov. Drugi tuji jezik pa mora upoštevati in izhajati iz že usvojenega znanja prvega jezika in prvega tujega jezika.

Učenec se v pouk neobveznega izbirnega predmeta vključi prostovoljno in ga obiskuje dvakrat na teden. Ko se učenec vključi v pouk neobveznega drugega tujega jezika, ga mora obiskovati do konca pouka v tekočem šolskem letu.

Učenci, ki se bodo neobveznega drugega tujega jezika začeli učiti v 4. ali 5. razredu se bodo naučili:

- razumeti kratka in preprosta navodila;
- razumeti zelo preprost opis osebe, predmetov, slik in kratka sporočila (npr. voščilo, pozdrav, preprosta vprašanja);
- razumeti pogosta poimenovanja (npr. šolski predmeti, dnevi v tednu);
- poiskati določeno informacijo (npr. urnik šolskih dejavnosti);
- v pogovoru pozdraviti in odzdraviti ter se zahvaliti, črkovati svoje ime in naslov;
- odgovarjati na vprašanja (npr. Koliko je ura? Kam so namenjeni?) in postavljati preprosta vprašanja (npr. Kaj rad ješ? Kateri šport ti je všeč?);
- prepisati preproste besede in kratke povedi;
- napisati seznam (npr. spisek dnevnih dejavnosti).

UMETNOST

Število ur na teden: 1

Razred: 4., 5. in 6.



Opis predmeta:

Kulturno-umetnostno vzgojo učencev obravnavamo prek ustvarjanja kulturno-umetniških del (npr. ustvarjanje gledališke, lutkovne predstave, filma, plesne, folklorne postavitve, muzikala, literarnega, glasbenega dogodka, likovne razstave). Učenci z izkušenjskim učenjem pridobijo elementarne izkušnje skozi umetnost, kar je podlaga za ponotranjenje in razumevanje vrhunske umetnosti (vzgoja poslušalcev, gledalcev in bodočih izvajalcev vrhunske umetnosti, vzgoja za kakovostno preživljanje prostega časa). Tako je učenčeva ustvarjalnost temeljni pogoj za oblikovanje in nastajanje vrhunske ustvarjalnosti in umetnosti. Učenci z ustvarjanjem izražajo in spoznavajo sebe v odnosu do okolja ter pri tem osebno rastejo (razvoj učenčeve samozavesti, samopodobe, osebne in nacionalne identitete).

Splošni cilji:

- Vzbujanje učenčeve radovednosti, sproščanje z umetnostjo ter razvijanje interesa in aktivnega odnosa do kulture in umetnosti (kulturno-umetnostna vzgoja).
- Oblikovanje pozitivnega odnosa do nacionalne in svetovne kulturno-umetniške dediščine ter njenega vključevanja v sodobnost.
- Krepitev in razvijanje učenčeve neposredne zaznavno-doživljajske sposobnosti, estetskih izkušenj, želja, predstav in domišljije skozi predstavo, igro, muzikal, video, sliko ali objekt, tako da bodo učenci znali pojasniti, razlikovati in reflektirati svoje dojemanje.
- Razvoj učenčeve osebne in narodnostne identitete.
- Učenčevo ustvarjanje, poustvarjanje in vrednotenje njegovi razvojni stopnji primernih dejavnosti in izdelkov.
- Raziskovanje sodobne, danes žive umetniške produkcije, ki poudarja pomen razvijanja učenčevega razumevanja kulturnega okolja, v katerem živi.

RAČUNALNIŠTVO

Število ur na teden: 1

Razred: 4., 5. in 6.



Opis predmeta:

V današnji družbi ima računalništvo pomembno vlogo, saj je vključeno v vsa področja našega življenja. Da bi bili v tej družbi uspešni, moramo razumeti delovanje informacijsko-komunikacijskih tehnologij in konceptov, na katerih temelji tehnologija. Neobvezni izbirni predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva. Predmet ne temelji na spoznavanju dela s posameznimi programi, ampak 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. Način dela pri predmetu spodbuja ustvarjalnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja ter delovanja. 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. Znanja, ki jih pridobijo učenci pri tem predmetu, so prenosljiva ter uporabna na vseh področjih človeških dejavnosti. Učencem bodo koristila tudi pri drugih predmetih in v poznejšem življenju. Ta znanja, spretnosti in veščine so del digitalne pismenosti v evropskem referenčnem okvirju osmih ključnih kompetenc.

Pri predmetu učenci:

- spoznavajo temeljne koncepte računalništva,
- razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov, razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,
- pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,
- se seznanjajo z abstrakcijo oz. poenostavljanjem,
- razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- razvijajo in bogatijo svoj jezikovni zaklad.

ŠPORT

Število ur na teden: 1

Razred: 4., 5. in 6.



Opis predmeta:

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 odrasčajočih učencev. Strokovnjaki poudarjajo, da le strokovno vodena, dovolj intenzivna, kakovostno strukturirana in redna športna vadba lahko nevtralizira negativne posledice današnjega pretežno sedečega življenja in neustreznih prehranjevalnih navad sodobnih mladih generacij. Gibanje ima številne pozitivne vplive na zdravje človeka. Ti vplivi so najpomembnejši v obdobju odrasčanja. S primerno športno vadbo navajamo učence na zavesten nadzor pri izvedbi položajev in gibanj telesa ter tako oblikujemo pravilno telesno držo; razvijamo koordinacijo gibanja, vzdržljivost, moč, hitrost in gibljivost; učinkovito uravnavamo telesno težo in količino podkožnega maščevja, pripomoremo h gradnji kostne mase in pozitivno vplivamo na številna druga področja učenčevega razvoja. Izvajanje raznolikih športnih dejavnosti omogoča pridobivanje gibalnih kompetenc, kar predstavlja eno od najpomembnejših razvojnih nalog v otroštvu in mladostništvu.

Splošni cilji:

Učenec bo s pomočjo kakovostne, dovolj intenzivne in varne športne vadbe izboljšal svojo gibalno kompetentnost, tako da bo:

- ustrezno gibalno učinkovit glede na svoje značilnosti in stopnjo biološkega razvoja;
- usvojil nekatere nove spretnosti in znanja, ki mu bodo omogočala varno in odgovorno sodelovanje v različnih športnih dejavnostih pri pouku in v prostem času;
- razumel pomen vsakodnevnega gibanja in športa ter njunih vplivov na oblikovanje dejavnega življenjskega sloga.

TEHNIKA

Število ur na teden: 1

Razred: 4., 5. in 6.



Opis predmeta:

Izbirni predmet tehnika pogloblja, razširja in nadgrajuje predmeta naravoslovje in tehnika v četrtem in petem ter tehnika in tehnologija v šestem razredu. 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.

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 predstavljalnost 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.