

PREDSTAVITEV NEOBVEZNIH IZBIRNIH PREDMETOV ZA UČENCE OD 4. DO 6. RAZREDA

ZA ŠOLSKO LETO 2023/2024

Učencem, ki bodo v šolskem letu 2023/24 obiskovali 4., 5. ali 6. razred, lahko izbirajo med naslednjimi neobveznimi izbirnimi predmeti: drugi tuji jezik – nemščina, šport, umetnost in računalništvo.

DRUGI TUJI JEZIK – NEMŠČINA (2 uri)

WILLKOMMEN! DOBRODOŠLI!

Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen.
(Kar lahko storiš danes, ne odlašaj na jutri.)

Na OŠ Vide Pregarc se učimo nemščine že od 1.-3. razreda v obliki nemškega krožka Kinderšpas s sovico Eule Else in zajčkom Hans Hase, ki otroke popeljeta skozi pravljичen svet nemščine.

Učenci 4.-6. razreda lahko izberejo nemščino kot neobvezni izbirni predmet, pri katerem spoznajo in usvojijo spretnosti in veščine, ki jim omogočajo tekoče sporazumevanje v nemščini. Učenje nemščine poteka v sproščenem vzdušju s pomočjo igrice, nemških pesmic, izštevank, igranjem vlog in dialogov, simuliranjem naravnih govornih situacij, ustvarjanjem nemških stripov, zgodbic in pesmi. Učenci bodo usvajali štiri prvine jezika: pisanje, komuniciranje, bralno in slušno razumevanje. V 7.-9. razredu lahko učenci izberejo nemščino kot obvezni izbirni predmet, kjer se znanje nemščine poglobi in utrdi.



dr. Kristina Malgaj, prof. nemščine

ŠPORT (1 ura)

Neobvezni izbirni predmet šport je zasnovan tako, da učencem predstavimo šport na atraktiven, zanimiv in zabaven način, saj pri rednih urah športa za le te, v večini zmanjka časa.

Predvidene aktivnosti so: planinski pohod z vlakom, aktivnosti na snegu, ogled tekem Lige prvakinj, plavanje in vodne dejavnosti, orientacijski tek (lov na lisico)...

Vse aktivnosti bodo izvede v posameznih sklopih izven pouka, v popoldanskih urah ali ob vikendih. Za nadaljevalne vsebine je predviden vikend tabor v ČŠODju.

Zaradi posebne oblike izpeljave programa, so mesta omejena, zato ne odlašajte s prijavo.

Pri današnjem načinu življenja je izjemnega pomena, da v zgodnjem obdobju odraščanja učence navajamo na telesno aktivnost za oblikovanje telesa in pravilno telesno držo ter normalen razvoj koordinacije gibanja, vzdržljivosti, moči, hitrosti in gibljivosti.

Neža Kozina in Peter Terčič



UMETNOST (1 ura)

Neobvezni izbirni predmet umetnost dopolnjuje vsebine rednega pouka likovne umetnosti in poteka 35 šolskih ur. Pri predmetu bodo učenci podrobneje spoznali 2 likovni področji: kiparstvo in slikarstvo. Poudarek predmeta je na spoznavanju, odkrivanju in razvijanju učenčeve ustvarjalnosti. Učenci bodo skozi praktično delo odkrivali tehnološke postopke, motive in uporabno vrednost kiparstva, pri slikarstvu pa bodo uporabili tudi kombinirane in digitalne tehnike. Spoznavali bodo likovna dela slikarjev in kiparjev ter pripravili likovno razstavo svojih izdelkov. Učenec bo pri predmetu umetnost izvajal naslednja likovna področja: kiparstvo – portret, kiparstvo – votla plastika, kiparstvo – industrijska keramika, slikanje – avtoportret, slikanje – tihožitje, slikanje – fantazijski motiv, postavitve likovne razstave.

mag. Maja Žura



RAČUNALNIŠTVO (1 ura)

V današnji družbi ima računalništvo pomembno vlogo, saj je vključeno v vsa področja našega življenja. 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 kreativnost, 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 trajna kot hitro razvijajoče se tehnologije. Znanja, ki jih pridobijo učenci pri tem predmetu so prenosljiva ter uporabna na vseh področjih človeških aktivnosti. Ta znanja, spretnosti in veščine so del digitalne pismenosti v evropskem referenčnem okvirju osmih ključnih kompetenc. Pri neobveznem izbirnem predmetu računalništvo učenci pridobivajo znanja, potrebna za celo življenje, razvijajo sodobnemu življenju prilagojen način razmišljanja, spoznavajo strategije reševanja problemov, razvijajo sposobnost sodelovanja v skupini, razvijajo kreativnost, ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje, krepijo pozitivno samopodobo, izdelujejo igrice, zgodbe, animacije ..., računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način in ne le za igranje igrice.

Dunja Blaznik, prof. matematike in računalništva

