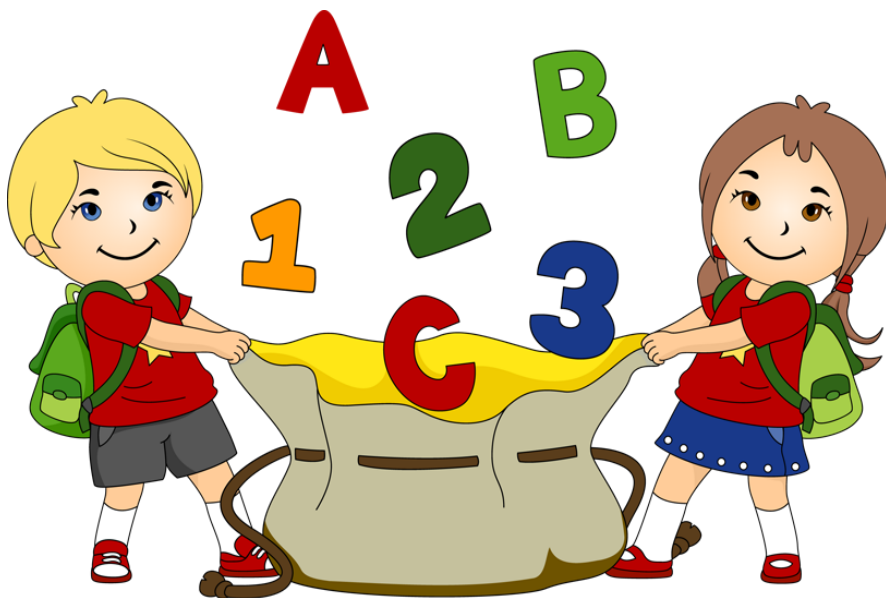


NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

ŠOLSKO LETO 2023/2024



Spoštovani učenci in starši!

Pred vami je publikacija s predstavitvijo **neobveznih izbirnih predmetov**, ki jih bomo ponudili učencem 4., 5. in 6. razreda v šolskem letu 2023/2024.

Neobvezni izbirni predmeti učencem omogočajo, da poglobijo in razširijo znanje predmetnih področij, ki jih zanimajo. To je priložnost, da učenci del predmetnika izberejo po svojih željah, pri tem pa upoštevajo svoje interese in sposobnosti.

Predmeti so s področja **športa, umetnosti, tehnike, tujega jezika in računalništva**. V primeru, da bo tudi v šolskem letu 2023/2024 pouk nemščine in računalništva financirala Mestna občina Maribor, se bosta ta dva predmeta izvajala v obliki fakultativnega pouka.

Učenec lahko izbere največ dve uri pouka neobveznih izbirnih predmetov.

Vključitev učencev v pouk neobveznih izbirnih in fakultativnih predmetov je **prostovoljna**, kar pomeni, da si lahko učenec predmet izbere ali pa tudi ne. Ko/če si učenec izbere neobvezni izbirni ali fakultativni predmet, **ga mora obiskovati do konca šolskega leta, torej postane zanj obvezen.**

Neobvezni izbirni predmet – drugi tuji jezik se izvaja dve uri tedensko, vsi ostali predmeti pa eno uro tedensko.

Neobvezni izbirni predmet se ocenjuje in ocena vpliva na napredovanje učenca. Fakultativni predmeti pa se ne ocenjujejo.

Računalništvo ali **nemščino** lahko izberete **samo enkrat** (ali neobvezni izbirni ali fakultativni predmet).

Pouk neobveznih izbirnih predmetov bomo izvajali ob zadostnem številu prijav za posamezno predmetno področje. **Skupine se tako oblikujejo glede na število vpisanih učencev pri posameznem predmetu, praviloma so kombinirane (pri umetnosti in tehniki se izvajajo fleksibilno).**

ŠPORT (4., 5. in 6. razred)

Trajanje: **35 ur** (ena ura tedensko)

Nosilka predmeta: **Vanesa Princ**

SPLOŠNI CILJI PREDMETA

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.

OPERATIVNI CILJI PREDMETA**Ustrezna gibalna učinkovitost**

Učenci izboljšujejo svojo telesno pripravljenost:

- z redno vadbo vplivajo na skladno telesno razvitost in pravilno telesno držo,
- razvijajo koordinacijo gibanja, ravnotežje, natančnost, moč, hitrost, gibljivost in splošno vzdržljivost,
- zavestno nadzorujejo telo pri izvedbi položajev in gibanj.

Usvajanje spretnosti in znanj, ki omogočajo vključevanje v različne športne dejavnosti

Učenci glede na svoje telesne značilnosti in gibalne sposobnosti:

- varno izvajajo različne nove in že znane gibalne spretnosti,
- so gibalno ustvarjalni.

Razumevanje pomena rednega gibanja in športa

Učenci:

- spremljajo in analizirajo svojo telesno pripravljenost,
- razumejo odzivanje organizma na gibanje in športno vadbo,
- poznajo in upoštevajo načela varne športne vadbe,

- poznajo značilnosti in pomen dejavnega življenjskega sloga ter odgovornost posameznika pri njegovem oblikovanju,
- kritično ovrednotijo svoja ravnanja, povezana z dejavnim življenjskim slogom.

Oblikovanje in razvoj stališč, navad in načinov ravnanja

Učenci:

- si oblikujejo odgovoren odnos do svojega zdravja in okolja, v katerem živijo,
- razumejo in sprejemajo različnost,
- medsebojno sodelujejo,
- spoštujejo pošteno igro,
- razvijajo samozavest in samopodobo,
- ustrezno uporabljajo osebno zaščitno opremo.



UMETNOST (4. in 5. razred)**(gledališče, lutke, kamišibaj, priprava šolskih prireditev)**

Trajanje: **35 ur** (ena ura tedensko skozi celo šolsko leto ali 2 uri strnjeno v enem ocenjevalnem obdobju)

Nosilka predmeta: **Dalija Čosić**

CILJI PREDMETA:

Učenčevo ustvarjanje, poustvarjanje, izvajanje in vrednotenje, primerno njegovi razvojni stopnji na enem izmed področij:

- teoretična znanja o različnih **umetniških zvrsteh**,
- **gledališče** (poklici v gledališču, kako nastane predstava, lutke),
- **likovna/literarna** ustvarjalnost (**kamišibaj** – papirnato gledališče),
- **oblikovanje šolskih produkcij** (točka na proslavi, v razredih, priprava razstave izdelkov),
- **obisk kulturnih ustanov v Mariboru**,
- **zaključna ekskurzija Po kulturni poti naše prestolnice (Ljubljana)**.

DEJAVNOSTI:

Cilje pri pouku uresničujemo z aktivnim vključevanjem učencev pri načrtovanju dejavnosti, učenci izrazijo svoje interese in izpostavijo področja, ki jih zanimajo in so tako sooblikovalci aktivnosti za doseganje ciljev.

V sproščenem in sodelovalnem vzdušju, s ponotranjenjem in razumevanjem umetnosti učencem razvijamo kompetence:

- kritičnih poslušalcev in gledalcev umetnosti,
- bodočih izvajalcev umetnosti,
- pozitivnega odnosa do umetnosti in kulture,
- **privzgajamo način kakovostnega preživljanja prostega časa.**

Učenci z ustvarjanjem izražajo in spoznavajo:

- **sebe v odnosu do okolja in soustvarjalcev ter gledalcev**,
- **osebnostno rastejo** (razvoj učenčeve samozavesti, samopodobe, osebne in nacionalne identitete, premagujejo strah pred javnim nastopanjem),

- **predmet je lahko projektno zasnovan, učenci individualno ali v skupini pripravijo izdelek (scenarij, kratko predstavo, pišejo lastne zgodbe za kamišibaj ...)**

Ocenjevanje poteka ustno ali z ocenjevanjem izdelka/projekta. Pri predmetu preverjamo in ocenjujemo tri elemente: znanje, proces dela in rezultate dela.

Kompetence, ki jih bodo učenci razvijali pri predmetu umetnost:

- radovednost,
- sproščanje z umetnostjo,
- razvijanje interesa in aktivnega odnosa do kulture in umetnosti,
- oblikovanje pozitivnega odnosa do nacionalne kulture in umetnosti,
- oblikovanje pozitivnega odnosa do nacionalne kulturno-umetniške dediščine in odnosa do kultur naših tujejezičnih učencev ter svetovnih kultur,
- **krepitev in razvijanje kreativnosti, domišljije in ustvarjalnosti,**
- raziskovanje naše kulturne dediščine in danes žive umetniške produkcije,
- navajanje učencev na kvalitetno in ustvarjalno preživljanje prostega časa.



UMETNOST (6. razred)

Trajanje: **35 ur** (ena ura tedensko skozi celo šolsko leto ali 2 uri strnjeno v enem ocenjevalnem obdobju)

Nosilka predmeta: **Žana Vračun**

CILJI PREDMETA:

Kreativno ustvarjanje, poustvarjanje, vrednotenje, primerno otrokovi razvojni stopnji na enem izmed področij:

- veliko praktičnega ustvarjanja v različnih umetniških zvrsteh,
- pri predmetu umetnosti bomo spoznavali več umetniških zvrsti kot npr. likovna umetnost, glasba, ples, fotografija ...
- sodelovanje na šolskih produkcijah v okviru razstav, nastopov, predstavitev,
- obisk galerij,
- priprava in postavitve razstav v šolskem prostoru.

Ocenjevanje poteka ustno ali z ocenjevanjem izdelka/projekta. Pri predmetu preverjamo in ocenjujemo tri elemente, in sicer izvirnost, kreativnost in sposobnost realizacije.

DEJAVNOSTI:

se bodo izvajale po možnosti v likovni učilnici.

Cilje pri pouku uresničujemo z aktivnim vključevanjem učencev pri načrtovanju dejavnosti, učenci izrazijo svoje interese in izpostavijo področja, ki jih zanimajo in so tako sooblikovalci aktivnosti za doseganje le-teh.

Učenci razvijajo kompetence kot so:

- razvijanje kreativnosti, izvirnosti, domišljije in ustvarjalnosti,
- sproščanje z umetnostjo,
- radovednost in spoznavanje novih likovnih, plesnih tehnik,
- inovativnost, vztrajnost in privzganje občutka za estetiko,
- spoštovanje naših prednikov in naše kulturne dediščine,

- spoznavanje terapevtskih učinkov umetnosti,
- razvijanje ročnih spretnosti,
- navajanje učencev na samostojnost in osebno rast ob kvalitetnem preživljanju prostega časa.

Pri predmetu umetnosti bo zelo zabavno in nikoli dolgčas.



NEMŠČINA (4., 5., 6. razred)

Trajanje: **70 ur** (dve uri tedensko)

Nosilka predmeta: **Jasmina Nemec Hronek**

Tuji jeziki, med njimi tudi nemščina kot sosedski jezik, predstavljajo v svetu ključ do sporazumevanja, hkrati pa širijo meje našega sveta. Znanje tujega jezika je pomembno zaradi neposredne uporabnosti za učence, predstavlja pa tudi dobro popotnico za nadaljnje izobraževanje in poklicno pot.

Pri izbirnem predmetu NEMŠČINA se bodo učenci usposobili za osnovno komuniciranje v nemščini ter pridobili vedenje o nemških deželah, njihovih prebivalcih in kulturi. Za nemščino kot izbirni predmet se lahko odločijo vsi učenci na začetku drugega triletja, to pomeni v četrtem razredu in nadaljujejo do devetega razreda. Priporočljivo je, da pouk drugega tujega jezika ostane učenčeva izbira dalj časa, najbolje do konca 9. razreda. Pouk se izvaja v sproščenem in motivacijskem, a tudi delovnem vzdušju in poteka 2 uri tedensko. Pri pouku potrebujejo črtast A4 zvezek.

Učenje: na začetni stopnji se učenci učijo celostno, po načelih zgodnjega učenja, ki vključuje več čutov in veliko raznolikih dejavnosti, ki spodbujajo aktivno učenje, kot so igranje, petje, dramatizacija, igre vlog in podobno. Učne vsebine so ustrezne starosti učencev ter se nadgrajujejo in usklajujejo z vsebinami drugih predmetov v predmetniku. V ospredju so interaktivne dejavnosti, učitelj se omejuje na tvorjenje preprostega besedila na podlagi kratkega opisa ob slikovnem ponazorilu. Tudi pisanje se omeji le na zapis posameznih preprostih besednih zvez, stavkov ali krajših besedil.

Vsebine in cilji za 4. razred:

V šoli – razred, dom in družina – člani družine, prijatelji, prazniki – rojstni dan, božič, vsakodnevno življenje – čas (ure, dnevi, meseci, letni časi), zdravje – deli telesa, šolske aktivnosti, potrebščine, pesmi, igre, preproste uganke, rime, predstaviti se, nekoga predstaviti, prositi za nekaj, zahvaliti se, pozdraviti in reagirati na, pozdrav, posloviti se, števila do 20 ...

Vsebine in cilji za 5., 6. razred:

Šola in učilnica, jedi in pijače, mi in okolje – vreme, živali, družina in dom – hiša, stanovanje, stanovanjska oprema, sprejeti voščilo in se zanj zahvaliti, nekaj ponuditi, ponudbo sprejeti (se zahvaliti) ali zavrniti, izraziti zadovoljstvo in nezadovoljstvo, telefonirati (poklicati, javiti se, voditi preprost pogovor in zaključiti pogovor), izražati zanimanje za nekaj in se nad nečim navduševati ...



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

Trajanje: **35 ur** (ena ura tedensko)

Nosilec predmeta: **Jernej Kotnik**

Si ustvarjal/en/a?

Rad/a izdeluješ izdelke iz papirja, lesa in umetnih snovi?

Bi rad/a 3D modelirala svojo idejo in jo izrezala s pomočjo CNC stroja?

Vsega tega se bomo lotili pri tehniki. Začeli bomo z lažjimi in enostavnejšimi izdelki. Izdelke bomo postopoma nadgrajevali. Prevladujoča oblika dela bo praktično delo.

Pri neobveznem izbirnem predmetu tehnika učenci:

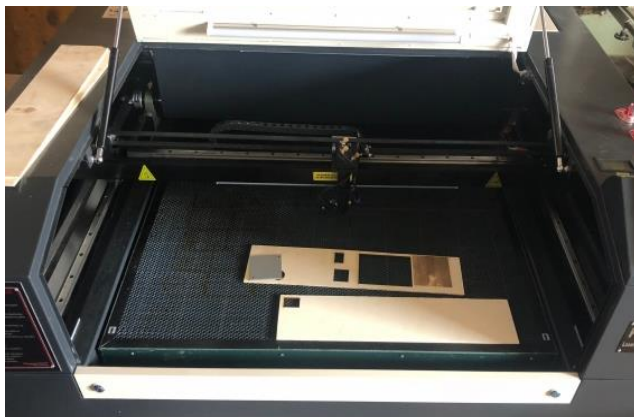
- razvijajo ideje za izdelavo uporabnih izdelkov, jih skicirajo in narišejo,
- oblikujejo izdelke z računalniškim programom za 3D modeliranje (Google Sketchup) in s tem razvijajo prostorsko predstavljalnost,
- ugotavljajo lastnosti različnih gradiv,
- oblikujejo in preoblikujejo gradiva v novo obliko,
- 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.

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 lahko svoje izdelke doma kasneje nadgradijo, dopolnijo

in iščejo nove rešitve ter odgovore na vprašanja, ki so si jih zastavili pri vrednotenju izdelka.

Ocenjevanje:

Ocenjevanje poteka ustno ali z ocenjevanjem izdelka/projekta. Pri predmetu preverjamo in ocenjujemo tri elemente, in sicer znanje, proces dela in rezultate dela.



RAČUNALNIŠTVO (4., 5. in 6. razred)

Trajanje: **35 ur** (ena ura tedensko)

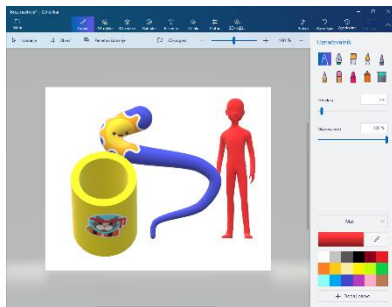
Nosilec predmeta: **Dejan Žmavc**

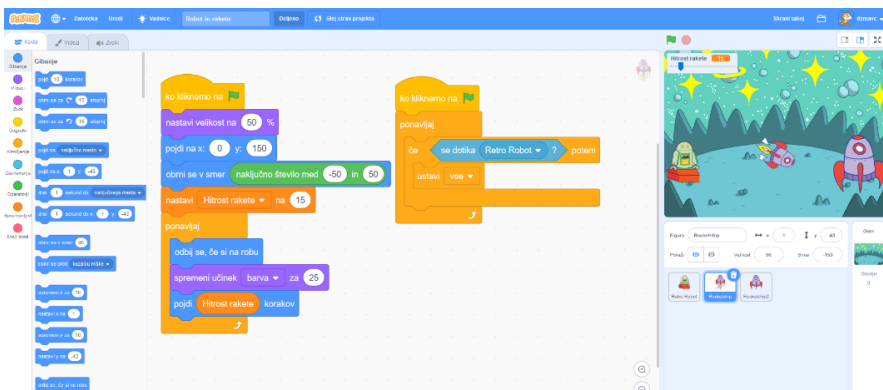
Vsebina:

- Spoznavanje strojne opreme računalnika ter dela z njimi
- Seznaitve z osnovnimi orodji operacijskega sistema
- Varna raba IKT in svetovnega spleta (safe.si)
- Komunikacija in storitve (elektronska pošta, Microsoft Teams ...)
- Podatki in reševanje problemov, algoritmi
- Programiranje (Scratch, Code.org ...)
- Obdelava slik (različni brezplačni risarski programi)
- Osnove oblikovanja besedil ter tipkanja

Neobvezni izbirni predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva. 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.

Učenci se bodo seznanili s pravilno in predvsem varno uporabo interneta, spletne pošte, varovanjem in izdajanjem osebnih podatkov. Spoznali bodo spletni bonton pri komuniciranju in spletne strani, kjer lahko poiščejo pomoč pri pravilni in varni uporabi interneta. Preden bodo začeli, pa bodo spoznali, kako računalnik sploh deluje in kako ga povežemo v splet. Spoznali bodo, da obstajajo podatki v različnih pojavnih oblikah (besedilo, zvok, slike, video), pomen spremenljivk in ukazov v programu, ki ga bodo ustvarili v grafičnem programu Scratch. Učenci v omenjenem programu izdelajo zelo kreativne projekte in enostavne igre.





Za popestritev pouka pa bomo spoznali tudi druge zanimive in uporabne stvari povezane z računalništvom. Ena izmed njih je robotek **Sphero** (kodirna robotska krogla). S pomočjo aplikacij na tablici ali telefonu in sprogramiranim algoritmu je s kroglo mogoče izvajati različne operacije.



Pri neobveznem izbirnem predmetu računalništvo učenci:

- razvijajo sodobnemu življenju prilagojen način razmišljanja,
- spoznavajo strategije reševanja problemov,
- razvijajo sposobnost sodelovanja v skupini ali v parih,
- razvijajo kreativnost, ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- krepijo pozitivno samopodobo,
- izdelujejo poučne računalniške igre, zgodbe, animacije ...,
- računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način,
- se pripravljajo na računalniška tekmovanja,
- spoznajo pasti svetovnega spleta in kako ga varno uporabljati.

Ocenjevanje:

Ocenjevanje poteka ustno ali z ocenjevanjem izdelka/projekta. Učenci pridobijo 3 ocene.