

Osnovna šola Orehek Kranj

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

2019/2020





NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

V šolskem letu 2019/20 bodo imeli učenci od 4. do 6. razreda možnost obiskovati neobvezne izbirne predmete, pouk bo potekal v heterogenih skupinah (združeni učenci od 4. do 6. razreda). Na matični šoli lahko oblikujemo 7 skupin učencev, na PŠ Mavčiče pa 2 skupini učencev.

Učenci se bodo lahko odločali med naslednjimi predmeti:

- nemščina (2 šolski uri),
- šport (1 šolsko uro),
- računalništvo (1 šolsko uro) in
- likovna umetnost (1 šolsko uro).

Učenec/ka lahko obiskuje eno uro ali največ dve uri neobveznih izbirnih predmetov tedensko ali ne izbere nobenega izbirnega predmeta.

Neobvezni izbirni predmeti se ocenjujejo, torej bodo zaključne ocene vpisane v spričevalo. Prisotnost učenca pri neobveznem izbirnem predmetu se obravnava enako kot pri obveznih predmetih, zato morajo starši vsako odsotnost učenca opravičiti. Učenec, ki izbere neobvezni izbirni predmet, ga mora obiskovati celotno šolsko leto. Učenec lahko vsako leto zamenja neobvezni izbirni predmet. Neobvezni izbirni predmeti bodo na urniku pred uro ali zadnje ure (6., 7. ali 8. ura). V kolikor bo premalo oziroma preveč prijav, bomo upoštevali učenčevo nadomestno izbiro. Zamenjava predmeta je možno le na začetku šolskega leta, če bo pri novo izbranem predmetu še prostor oziroma če odjava od predmeta ne bo vplivala na že oblikovano skupino.

Darja Hudobivnik,
pomočnica ravnateljice



NEMŠČINA

Št. ur na teden: 2

Predstavitev in namen

Učenci bodo na zabaven in sproščen način spoznali nov jezik. Usvajanje jezika pospešujemo s pomočjo pesmic, zgodbic, pogovorov, iger vlog, projektne dela, igrice, slikovnih kartic in z uporabo informacijske tehnologije. Učenci pridobivajo novo znanje ob vsebinah, ki so jim blizu, npr. jaz, šola, dom in družina, prosti čas, živali ... V okviru izbirnega predmeta nemščina vsako leto sodelujemo tudi v mednarodnem projektu *Slike na ledu (Bilder am Eis)*. Z učenci pripravimo projekt in januarja obiščemo razstavo na ledu v Avstriji.

Učenci se nemščino lahko začnejo učiti že v 4. razredu. Priporočljivo je, da z učenjem nemščine nadaljujejo tudi v 5. in 6. razredu ter v 3. triletju v okviru obveznega izbirnega predmeta. Kontinuiteta učenja je namreč ključnega pomena za trajnost znanja.

Znanje tujega jezika je zelo uporabno. Če je znanje angleščine v današnjem svetu nujno, pa znanje nemščine daje dobro popotnico za nadaljnje izobraževanje in poklicno pot, saj nam lahko olajša stike z drugimi ljudmi in kulturami ter širi možnosti zaposlitve. V evropskem prostoru je nemščina (jezik naših sosedov Avstrijcev, ne tako oddaljenih Nemcev in Švicarjev) večinski jezik in verjetno je tudi zato najpogosteje izbrani drugi tuji jezik v Sloveniji.

Učenje nemščine priporočam učencem, ki imajo veselje in voljo do učenja tujega jezika.

Opombe

Učenci potrebujejo zvezek. Učno gradivo bomo sproti ustvarjali skupaj.





RAČUNALNIŠTVO

Želimo, da bi bili vi, naši učenci, uspešni v digitalni družbi in da bi kmalu postali tudi sami ustvarjalci novih tehnologij ter storitev. Ker ne želimo, da bi bili le pasivni opazovalci sprememb, vam želimo že zelo zgodaj omogočiti spoznavanje temeljev računalništva. V nekaterih državah (Anglija, Estonija, Slovaška, Hrvaška, Srbija ...) so računalništvo uvedli kot obvezni predmet v osnovnih šolah. V Sloveniji računalništvo ni obvezni predmet, učenci pa si boste z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo vseeno lahko pridobili znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja. Menimo, da je izbira predmeta računalništvo modra odločitev, ker bo pouk zabaven, ustvarjalen in koristen. V naslednjih letih se predvideva pomanjkanje strokovnjakov s področja računalništva, zato je lahko neobvezni izbirni predmet prvi korak na poti h kreativni in zanimivi zaposlitvi.

Zakaj izbrati neobvezni izbirni predmet računalništvo?

Pri neobveznem izbirnem predmetu računalništvo učenci:

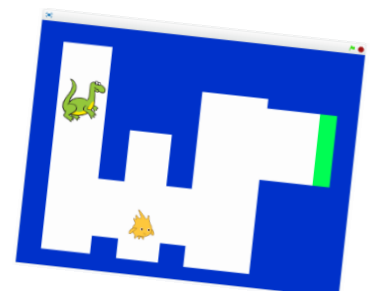
- pridobivajo znanja, potrebna za celo življenje,
- razvijajo sodobnemu življenju prilagojen način razmišljanja,
- spoznavajo strategije reševanja problemov,
- razvijajo sposobnost sodelovanja v skupini,
- razvijajo kreativnost, ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- krepijo pozitivno samopodobo,
- izdelujejo igrice, zgodbe, animacije ...
- računalnik uporabljajo na aktiven in ustvarjalen način in ne le za »izgubljanje časa«.



Naučili se bomo ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati igrice in razmišljati na poseben, računalniški način. Sčasoma bomo ugotovili, da se da problem razbiti na več manjših, bolj obvladljivih problemov. Pripravljali se bomo na računalniško tekmovanje Bober, razmišljali o reševanju problemov in izdelovali zanimive in bolj napredne programe. Razumevati bomo začeli nekatere računalniške koncepte. Znali bomo načrtovati svoje delo in razmišljati o svojih miselnih procesih. Presenečati bomo začeli vse okrog sebe. Postajali bomo ustvarjalni digitalni državljani in učenci. Na koncu 6. razreda bomo morda celo izdelali aplikacijo za pametni telefon ali tablico.

Pridobili bomo znanja, ki bodo koristna za skoraj vsa področja v času našega nadaljnjega šolanja in v življenju. Postali bomo kreativni, natančni in logično razmišljajoči posamezniki.

Pridružite se nam.





ŠPORT

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. Neobvezni izbirni predmet šport bo zato vključeval predvsem tiste vsebine, ki v tem starostnem obdobju učinkovito vplivajo na telesni in gibalni razvoj učencev, spodbujajo njihovo ustvarjalnost, hkrati pa bo z vidika športno-rekreativnih učinkov pomemben za kakovostno preživljanje prostega časa v vseh življenjskih obdobjih. Z izbranimi vsebinami in izpeljavo bomo skušali približati šport učenčevim potrebam, interesom in željam ter poudarili razvedrilni in sprostilni značaj športa. Neobvezni izbirni predmet šport bo namenjen učencem 4., 5. in 6. razreda. Predmet bo obsegal eno uro tedensko, kar pomeni 35 ur letno. Program bo nadgrajeval in dopolnjeval vsebine rednega programa športa in vključeval številne nove vsebine, ki jih v rednem programu predmeta šport ni. Ob vključevanju novih vsebin se bomo posvetili športnim dejavnostim, usmerjenim v razvoj: športne dejavnosti, usmerjene v razvoj splošne vzdržljivosti (teki, dejavnosti na snegu, aerobika); športne dejavnosti, usmerjene v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti (ples, elementarne igre z žogami, igre z loparji, zadevanje tarč, ravnotežne spretnosti, floorball, teeball in rolanje); športne dejavnosti, usmerjene v razvoj različnih pojavnih oblik moči (akrobatika, skoki, plezanje, borilni športi). Športni izbirni predmet se bo v večini izvajal v šolskih prostorih (v telovadnici in zunaj na igrišču). Ker pri gibanju in športu ni končnih znanj, temveč je učinkovito tisto gibanje, ki je prilagojeno značilnostim posameznika, bomo učencem postavili individualne cilje in poudarili pomembnost njihovega osebnega napredka. Ocenjevali bomo predvsem napredek učenca v gibalnih spretnostih in njegovo razumevanje dejavnikov, ki vplivajo na gibalno učinkovitost.





UMETNOST

Kompetenca ustvarjalnosti je ena izmed najpomembnejših veščin za življenje v 21. stoletju, ki jo razvijamo prek umetnosti. Učenci bodo prek raziskovanja, ustvarjanja in izvajanja umetniških del poglobljali svojo radovednost, se sproščali ter razvijali aktiven odnos do kulture in umetnosti. Izbirni predmet je triletni. Učne vsebine se vsako leto nadgrajujejo, zato izbereš v

- 4. razredu LIKOVNO USTVARJANJE 4
- 5. razredu LIKOVNO USTVARJANJE 5
- 6. razredu LIKOVNO USTVARJANJE 6



Likovno ustvarjanje poteka v sklopu dveh šolskih ur skupaj, izjemoma tudi v sklopu po štiri šolske ure.

Program dela in učenja poteka v obliki likovnih delavnic, kjer učenci s pomočjo različnih materialov ustvarjajo umetniške in uporabne predmete oz. izdelke, kot so: okrasne šatulje, posodice in kipci iz keramike, nalepke za krasitev oken, nakit iz fimo mase, poslikane steklenice, lesene skrinjice in pladnji, torbice in etuiji za telefone iz jeansa, ročne lutke iz filca, darilne mape in spominski blokci, poslikane bombažne majice, poslikane pisanice iz stiropora, okrasni lončki, dekorirani s prtički, umetniške grafike, slike in risbe iz pastelnih in akrilnih barv.

Pod vodstvom keramičarke bomo oblikovali in izdelovali dekorativne kipce, kokoši, pisanice, posodice z reliefi zajčkov iz gline.

Ogledali si bomo likovne galerije in muzeje v Kranju. Izvedli bomo zanimive likovne delavnice znotraj likovnih galerij (risarske in slikarske delavnice). Risali in slikali bomo tudi kulturne znamenitosti, arhitekturo in utrip mesta na ulicah in mestnih trgih. Poistovetili se bomo z načinom življenja pravih umetnikov, oblikovalcev in slikarjev.

Cilji pri neobveznem izbirnem predmetu likovno ustvarjanje:

- ustvarjalno izražanje s sodobnimi likovnimi materiali in orodji,
- svobodno in zavestno interpretiranje likovnih nalog,
- spoznavanje likovnih galerij, slikarjev in njihovih del.