


NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI 2020/21

4-6. razred


KAZALO

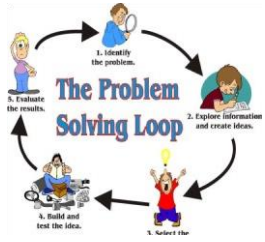
NEMŠČINA.....	2
NIP ŠPORT	4
RAČUNALNIŠTVO – NRA4.....	5
RAČUNALNIŠTVO – NRA5.....	6
RAČUNALNIŠTVO – NRA6.....	7
UMETNOST	8


<p>Naziv predmeta:</p> <p>neobvezni izbirni predmet</p>	<p>NEMŠČINA</p>	
<p>Učitelj:</p>	<p>Polonca Ložar</p>	
<p>Razred:</p>	<p>4. – 6.</p>	
<p>Obseg (št. ur na teden):</p>	<p>2 uri tedensko</p>	
<p>Opis predmeta in cilji:</p>	<p>Učenci se pri pouku postopoma seznanijo z jezikom in kulturo. Razvijamo vse učne sposobnosti: poslušanje, branje, pisanje in govor.</p> <p>Učimo se pesmice in poslušamo primerno prozo. V okviru pouka preberemo tudi bralno značko.</p> <p>Pouk poteka v dvojicah, v skupinah in frontalno. Uporabljamo sodobne učbenike, delovne zvezke, didaktične igre in delovne liste.</p> <p>Sproščeni dialogi, kot tudi delo na spletu, so sestavni del pouka.</p> <p>Stroga slovnična pravila so v tem obdobju postranskega pomena, kljub temu pa stremimo k jezikovni pravilnosti.</p>	
<p>Ocenjevanje:</p>	<p>Učenčevo znanje se skozi celotno šolsko leto ocenjuje pisno in ustno.</p> <p>Tako v preverjanje kot v ocenjevanje vključimo vse štiri komponente usvajanja tujega jezika.</p> <p>☺ ustno: učenec pridobi v šolskem letu 2 ustni oceni</p> <p>✍ pisno: 2 pisni oceni na podlagi testa</p> <p>✎ ocena pridobljena na drug način: 2 oceni (deklamacija, domača naloga, učni list,...)</p>	


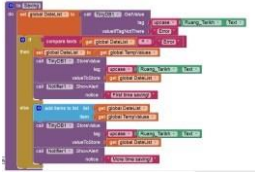

Neobvezni izbirni predmeti 2020/21


	<p>O kriterijih se z učenci pogovorimo na začetku šolskega leta. Kriteriji ne odstopajo od ocenjevanja pri drugih jezikih.</p>
--	--

Naziv predmeta:	NIP ŠPORT	
Učitelj:	UČITELJI ŠPORTA	
Razred:	4. do 6. razred	
Obseg (št. ur na teden):	35 ur (1 ura tedensko, do 8 ur letno po pouku v strnjeni obliki)	
Opis predmeta in cilji:	<p>Poglobitev znanja iz športnih panog, ki se jih učimo pri predmetu šport in osvajanje novih znanj s področja športne rekreacije, ki jih lahko uporabljamo v prihodnje.</p> <p>Program predmeta je namenjen učencem, ki imajo radi športne vsebine, se ob športnih dejavnostih sproščajo in lahko z redno športno aktivnostjo lahko vplivamo na sprostitev in dobro počutje (splošna kondicijska pripravljenost, aerobika in ples, tek, pohodništvo, zimski športi,..).</p> <p>Doživljanje športa, oblikovanje in razvoj stališč, navad in načinov ravnanja in doživljati sprostitven vpliv športne vadbe. Oblikovati odgovoren odnos do lastnega zdravja (redno ukvarjanje s športom v šoli in v prostem času, ravnovesje med delom in počitkom, telesna nega in zdrava prehrana).</p> <ul style="list-style-type: none"> • izboljšanje telesnega razvoja in razvoj gibalnih ter funkcionalnih sposobnosti: atletika, pohodništvo, kolesarjenje, strelstvo... • osvajanje in izpopolnjevanje različnih športnih znanj pri tistih vsebinah, ki jih obravnavamo pri urah športa: športne igre z žogo, gimnastika, plavanje z vodnimi dejavnostmi • seznanjanje z teoretičnimi vsebinami: pomen vadbe in prehrane za zdravje in dobro počutje, spoznati pravilno prehrano, odzivanje organizma na napor • prijetno doživljanje športa, navdušiti otroke za kasnejše ukvarjanje s športom, spodbujati medsebojno sodelovanje in zdravo tekmovalnost. 	
Ocenjevanje:	Praktični prikazi znanja, teoretično znanje ali pisni izdelek.	

<p>Naziv predmeta:</p>	<p>RAČUNALNIŠTVO – NRA4</p>	
<p>Učitelj:</p>	<p>Boštjan Orehar,</p>	
<p>Razred:</p>	<p>4. razred</p>	
<p>Obseg (št. ur na teden):</p>	<p>1 ura tedensko / 35 ur letno</p>	
<p>Opis predmeta in cilji:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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«. 	
<p>Ocenjevanje:</p>	<p>Ocenjeni bodo izdelki, ki jih bodo učenci izdelali v šoli, pri urah izbirnega predmeta.</p>	

Naziv predmeta:	RAČUNALNIŠTVO – NRA5	
Učitelj:	Boštjan Orehar	
Razred:	5. razred	
Obseg (št. ur na teden):	1 ura tedensko / 35 ur letno	
Opis predmeta in cilji:	<ul style="list-style-type: none"> • 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«. 	
Ocenjevanje:	Ocenjeni bodo izdelki, ki jih bodo učenci izdelali v šoli, pri urah izbirnega predmeta.	

<p>Naziv predmeta:</p>	<p>RAČUNALNIŠTVO – NRA6</p>  <p>LEGO® Education WeDo 2.0</p>	
<p>Učitelj:</p>	<p>Boštjan Orehar</p>	
<p>Razred:</p>	<p>6. razred</p>	
<p>Obseg (št. ur na teden):</p>	<p>1 ura tedensko / 35 ur letno</p>	
<p>Opis predmeta in cilji:</p>	<p>Z orodjem Scratch in APP Inventor, bomo izdelovali aplikacije za pametni telefon, tablico ali PC.</p> <p>Naše aplikacije, narejene z orodjem, bodo delovale na mobilnih napravah z operacijskim sistemom Android, iOS ali Windows. Seveda pa bodo aplikacije delovale tudi na navadnih računalnikih. Svoje aplikacije boste lahko izdelovali na telefonu ali tablici z vlečenjem in sestavljanjem blokov. Naprednejši uporabniki boste kodo lahko spreminjali »ročno« v ekspertnem načinu. Karkoli bomo naredili, bo vedno dosegljivo na katerikoli mobilni napravi. Pridobili bomo znanja, ki bodo koristna za skoraj vsa področja v našem nadaljnjem šolanju in življenju. Postali bomo kreativni, natančni in logično razmišljajoči posamezniki. Naučili se bomo sodelovati, se skupaj učiti, preizkušati in izboljševati svoje programe.</p> <p>Projekti, ki se navezujejo na tehniko, tehnologijo in programiranje bodo učenci doživeli, kako znanost oživi. Z uporabo učnih rešitev, ki se navezujejo na kurikulum, bo WeDo 2.0, s polaganjem odkritij v roke in glave učencev, zvišal njihovo samozavest pri postavljanju vprašanj, definiranju problemov in oblikovanju njihovih rešitev.</p> 	
<p>Ocenjevanje:</p>	<p>Ocenjeni bodo izdelki, ki jih bodo učenci izdelali v šoli, pri urah izbirnega predmeta.</p>	

Naziv predmeta: Neobvezni izbirni	UMETNOST	Prostor za sliko: 
Učitelj:	EVA PUHAR RAČIČ	
Razred:	4., 5., 6. razred	
Obseg (št. ur na teden):	1 ura tedensko / 35 ur letno	
Opis predmeta in cilji:	<p>Predmet bo zasnovan na spoznavanju risanja in slikanja na platno po predhodni skici. Platno kot zahteven a izredno atraktiven medij likovnega izražanja bo učencem v veliko veselje in izziv. Akrilne barve bodo izrazno sredstvo tega predmeta.</p> <p>Risanje in slikanje določenega motiva pod vodstvom likovnega pedagoga bo učencem hkrati sprostitvena in spoznavna dejavnost. V današnjem svetu digitalne fotografije bodo učenci še vedno lahko barvno in ploskovno na platno upodobili podobo, ki v resničnem svetu ne obstaja (domišljajska žival ali predmet). Učenci bodo preko slikovnega gradiva skozi zgodovino spoznali največje likovne umetnike, ki so odstopili od realizma in svoje motive domišljajsko upodobili.</p> <p>V okviru tega predmeta bodo učenci spoznavali tudi osnovni likovni besednjak.</p> <p>CILJI:</p> <p>UČENEC BO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spoznal tehniko risanja in slikanja na platno - spoznal nekatere največje likovne umetnike, • se naučil mešanja barv (svetlostni in barvni odtenki), • se naučil (po svojih sposobnostih) po predlogi upodobiti motiv na platno, • se naučil prilagoditi motiv formatu (velikosti platna), • se naučil nekatere osnovne likovne termine, • se naučil postaviti skupinsko likovno razstavo. 	

Neobvezni izbirni predmeti 2020/21

Ocenjevanje:	Ocenjevanje likovnih izdelkov bo po že prej postavljenih kriterijih in njihova obrazložitev.
--------------	--