


NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI 2023/24

4. - 6. razred

KAZALO





Vsebina

NEMŠKI JEZIK	2
UMETNOST	4
NIP ŠPORT	6
RAČUNALNIŠTVO – NRA4	8
RAČUNALNIŠTVO – NRA5	9
RAČUNALNIŠTVO – NRA6	10

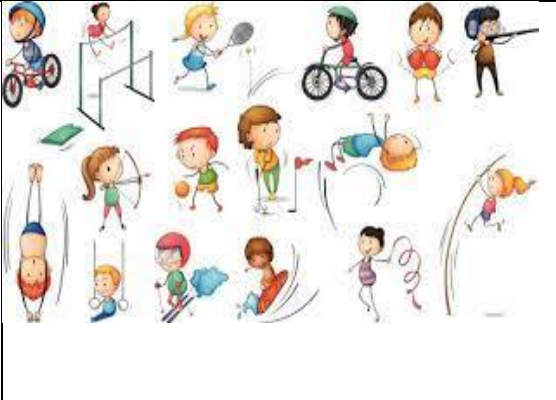
<p>Naziv predmeta:</p>	<p>NEMŠKI JEZIK</p>	
<p>učiteljica:</p>	<p>Polonca Ložar</p>	
<p>razred:</p>	<p>4.,5. in 6.</p>	
<p>obseg (št. ur na teden):</p>	<p>2 uri tedensko</p>	
<p>opis predmeta in cilji:</p>	<p>Učenci se pri pouku postopoma seznanijo z jezikom in kulturo. Razvijamo vse učne sposobnosti: poslušanje, branje, pisanje in govor.</p> <p>Učimo se pesmice in poslušamo starosti primerno prozo. V okviru pouka preberemo tudi bralno značko, se pripravljamo na tekmovanje in tekmujemo v okviru DMFA Slovenije.</p> <p>Pouk poteka v dvojicah, v skupinah in frontalno. Uporabljamo izseke iz sodobnih učbenikov, delovnih zvezkov, didaktične igre in učne liste. Pri pouku upoštevam veljavni učni načrt.</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 stremim k jezikovni pravilnosti in poučujem pravilno izražanje.</p> <p>V spomladanskem času je predvidena tudi krajša popoldanska ekskurzija v eno od nemško-govorečih zamejskih mest, kjer doživimo kulturo v živo.</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>	

Neobvezni izbirni predmeti 2023/24 – 4. – 6. razred

	<p>☺ ustno: učenec pridobi v šolskem letu vsaj 1 ustno oceno (npr. deklamacija, odgovarjanje na vprašanja)</p> <p>✍ pisno: učenec pridobi v šolskem letu vsaj 1 pisno oceno (npr. kontrolna naloga, kviz, ustvarjalna naloga)</p> <p>O kriterijih se z učenci pogovorimo na začetku šolskega leta. Kriteriji ne odstopajo od ocenjevanja pri drugih predmetih. Točkovnik je javno objavljen.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

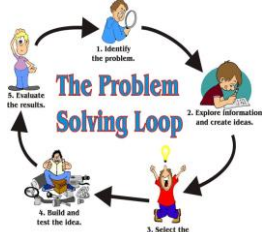
<p>Naziv predmeta:</p>	<p>UMETNOST</p>	
<p>Učitelj:</p>	<p>Eva Puhar Račič</p>	
<p>Razred:</p>	<p>4., 5., 6.</p>	
<p>Obseg (št. ur na teden):</p>	<p>35 ur letno (1 ura tedensko)</p>	
<p>Opis predmeta in cilji:</p>	<p>Predmet bo zasnovan na spoznavanju risanja in slikanja na platno po predhodni skici. Platno kot zahteven a izredno atraktiven medij likovnega izražanja je učencem v veliko veselje in izziv. Akrilne barve bodo izrazno sredstvo tega predmeta.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>Risanje in slikanje določenega motiva pod vodstvom likovnega pedagoga je učencem hkrati sprostivna in spoznavna dejavnost. Učenci bodo barvno in ploskovno na platno upodobili podobo, ki v resničnem svetu ne obstaja (domišljajska žival ali predmet).</p> <div style="text-align: center;">  </div>	


	<p>Ustvarjeno likovno delo bodo učenci odnesli domov in ga uporabili kot dekoracijo prostora. V okviru tega predmeta bodo spoznavali tudi osnovni likovni besednjak.</p> <p>CILJI:</p> <p>UČENECI BODO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spoznavali tehniko risanja in slikanja na platno in ustvarili lastno likovno delo, • se naučili mešanja akrilnih barv (svetlostni in barvni odtenki), • se naučili (po svojih sposobnostih) po predlogi upodobiti motiv na platno, • spoznali nekatere osnovne likovne termine, • se naučil postaviti skupinsko likovno razstavo, <p>Predvsem pa si bodo učenci krepili motorične spretnosti in dodatno razvijali ustvarjalnost.</p> <p>Ob napredku pri likovnem ustvarjanju bo rasla njihova pozitivna samopodoba.</p>
<p>Ocenjevanje:</p>	<p>Ocenjeni bodo likovni izdelki, ki jih bodo učenci ustvarili v okviru tega predmeta. Ocenjevanje teh likovnih izdelkov bo po že prej skupno postavljenih kriterijih in njihova obrazložitev.</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 usvajanje novih znanj s področja drugih športnih panog in športne rekreacije, ki jih učenci uporabijo v prihodnje.</p> <p>Predmet je namenjen učencem, ki imajo radi športne vsebine, se ob športnih dejavnostih sproščajo, z redno športno aktivnostjo pa vplivajo na svoje zdravje 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 sprostitev 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 	

Neobvezni izbirni predmeti 2023/24 – 4. – 6. razred

	<ul style="list-style-type: none">• 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 izdelava seminarske naloge.

<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 style="text-align: center;">RAČUNALNIŠTVO – NRA6</p>  <p style="text-align: center;">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>	