

OSNOVNA ŠOLA JANKA RIBIČA CEZANJEVCI

Cezanjevci 39, 9240 Ljutomer

Telefon: +386 2 584 46 70

Telefaks: +386 2 580 14 45

E-pošta: o_o-jrcezanj.ms@guest.arnes.si

OSNOVNA ŠOLA

JANKA RIBIČA CEZANJEVCI

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

4., 5. IN 6. RAZRED 2017/18



**V SOŽITJU Z OKOLJEM IN NARAVO
NAM ZNANJE BOGATI DOMAČI PROSTOR IN
ODPIRA VRATA/OKNO V SVET.**

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

V skladu z 20. a členom Zakona o osnovni šoli (Uradni list RS, št. 81/06 - uradno prečiščeno besedilo, 102/07, 107/10, 87/11, 40/12 - ZUJF 63/13) šola za učence 4., 5. in 6. razreda izvaja pouk iz naslednjih neobveznih izbirnih predmetov:

- ♦ *drugega tujega jezika (2 uri na teden),*
- ♦ *umetnosti (1 ura na teden),*
- ♦ *računalništva (1 ura na teden),*
- ♦ *športa (1 ura na teden) ter*
- ♦ *tehnike (1 ura na teden).*



Neobvezni izbirni predmet učenci lahko izberejo, če želijo.

Učenci lahko izberejo najmanj eno uro in največ dve uri pouka neobveznih izbirnih predmetov na teden.

Učenec, ki si izbere neobvezni izbirni predmet, ga mora obiskovati do konca pouka v tekočem šolskem letu.

Neobvezni izbirni predmet je pri ocenjevanju izenačen z obveznimi predmeti osnovne šole, kar pomeni, da se znanje učencev pri neobveznih izbirnih predmetih ocenjuje, zaključne ocene pa se vpišejo v spričevalo. Prisotnost učenca pri neobveznih izbirnih predmetih se obravnava enako kot pri obveznih. Vsako odsotnost učenca morajo starši opravičiti.

TEHNIKA (1 ura na teden)

MARKO ZANJKOVIČ

Izbirni predmet tehnika pogloblja, razširja in nadgrajuje predmeta naravoslovje in tehnika v četrtem in petem ter tehnika in tehnologija v šestem razredu. Predmet omogoča učencem poglobitev in sintezo nekaterih temeljnih znanj s tehničnega področja in povezavo z drugimi predmetnimi področji. Predstavlja načine, sredstva in organizacijske oblike spreminjanja narave ter učinke nanjo, kar v ustvarjalnem delovnem procesu pomeni preoblikovanje in oblikovanje naravnih in umetnih gradiv v novo obliko.

Razširja osnovna spoznanja o tehnoloških lastnostih posameznih gradiv in praktična znanja, spretnosti in delovne navade pri uporabi orodja, pripomočkov, strojev in naprav za oblikovanje in obdelavo gradiv. Pri praktičnem delu učenci spoznavajo nevarnosti in varnostne ukrepe ter razvijajo spretnosti in navade pri uporabi zaščitnih sredstev.

Konstruiranje modelov s sestavljankami omogoča pridobivanje tehničnega in fizikalnega znanja in izkušenj ter razvijanje sposobnosti za ustvarjalnost in konstruktorstvo.

Risanje in branje tehnične in tehnološke dokumentacije pomenita načine in sredstva grafičnega in pisnega sporazumevanja v tehniki in tehnologiji ter navajanje na izražanje zamisli, kar razvija prostorsko predstavljivost in prostorsko inteligenco učencev. Spodbuja ustno izražanje z uporabo slovenskih tehničnih izrazov.

Predmet v okviru procesno zasnovanega pouka spodbuja celovit razvoj umskih, senzoričnih in psihomotoričnih sposobnosti ter oblikovanje socialnih vrednot. Oblikuje pozitiven odnos do tehnike. Pri delu v skupini razvija sposobnosti sodelovanja in vodenja.

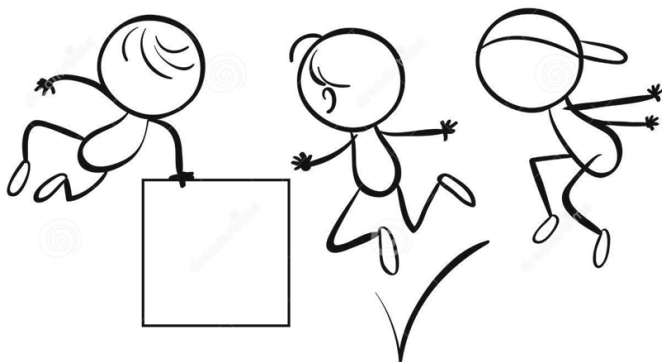
ŠPORT (1 ura na teden)

DAMIJAN ŠUMAK

Pri izbirnem predmetu športu bomo izvajali različne dejavnosti ki jih lahko razdelimo v tri sklope:

- ♦ *športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj splošne (aerobne) vzdržljivosti. To so teki, hoja, kolesarjenje.*
- ♦ *športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti. To so igre z žogami, loparji, hokejske igre, ravnotežne igre.*
- ♦ *športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj različnih pojavnih oblik moči. To so akrobatika, skoki, plezanja, borilni športi.*

Učenci bodo skozi šport izboljševali svojo telesno pripravljenost in z redno vadbo vplivali na skladen telesni razvoj in pravilno telesno držo. Ustvarili si bodo tudi predstavo o zdravem način življenja.



DRUGI TUJI JEZIK-ANGLEŠČINA (2 uri na teden)

KATJA NEMEC

V modernem svetu ima angleščina že kar nekaj časa status svetovnega jezika, v Evropski uniji pa je predstavlja sporazumevalni jezik evropskih držav. Govori in uporablja ga vse več ljudi. Kateri pa so razlogi za učenje drugega tujega jezika v četrtem razredu osnovne šole? Otroci, ki se učijo več jezikov in uporabljajo v vsakdanjiku dva ali več jezikov, so odprti do različnih pogledov na svet. Lažje sprejemajo različna mnenja, vrednote, itn. V primerjavi z odraslimi se otroci učijo tuji jezik spontano, skozi igro, pesmi, pripovedovanje zgodb, itn. Ker so motivirani za učenje tujega jezika, jih ni strah uporabljati jezik, se sporazumevati, kar vodi k lažjemu in hitrejšemu osvajanju jezika. Mlajši otroci pri učenju tujega jezika tudi lažje razvijejo naravno izgovorjavo tujega jezika, učenje le-tega poteka hitreje. Z leti namreč izginja zmožnost tvorjenja določenih glasov, ki jih npr. v slovenščini ni. Otroci s posnemanjem hitreje in lažje usvojijo točno izgovorjavo, ki je v angleščini dokaj kompleksna in se močno razlikuje od slovenske.

Vsebine predvidene za učenje drugega tujega jezika v II. vzgojno-izobraževalnem obdobju:

- ♦ I and my world (jaz in moj svet – osebni podatki)
- ♦ My family (dom in družina – člani družine, prijatelji, hiša/ stanovanje)
- ♦ My school (moja šola, razred, učilnica, šolske potrebščine, predmeti)
- ♦ Free time (prosti čas, šport)
- ♦ Time (čas, ure, dnevi v tednu, letni časi)
- ♦ Clothes (oblačila)
- ♦ Food (jedi in pijača)
- ♦ Body and health (zdravje, telo, deli telesa, zdrava prehrana, gibanje)
- ♦ Weather (naše okolje, vreme, narava, podeželje, mesto, živali)
- ♦ My country (moja država, države, prebivalci, jeziki, naravna in kulturna dediščina)
- ♦ Holidays (prazniki, rojstni dan, , , itn.)

Predmet umetnost in z njim povezane učenčeve aktivnosti kulturno-umetnostno vzgajajo učenca za kakovostno preživljanje prostega časa. Ustvarjanje učencu pomeni sprostitev in ugodno počutje.

Učenci z ustvarjanjem izražajo in spoznavajo sebe v odnosu do okolja ter pri tem osebnostno rastejo (razvoj učenčeve samozavesti, samopodobe, osebnostne in nacionalne identitete).

V ospredju predmeta je plesno izročilo iz Prlekije. Učenci prek igre usvajajo plesno izročilo in primerjajo nekdanje in sodobnejše plesne prakse. Ples se občasno prepleta z motivi iz kmečkega življenja (šege, navade, delo, običaji), petjem in igranjem na ljudska glasbila.

Učenci:

- ♦ usvojijo ljudske plese značilne za Vzhodno Štajersko (Ketnpolka, Trojka, Štajeriš, Zibenšrit, Gospod-gospa, Mazurka, Mašarjanka, Šotiš, Šotišpolka, Špicpolka, Kosmatača idr.),
- ♦ poglobljajo telesni in glasbeni ritem,
- ♦ razvijajo obvladovanje telesa in doslednost pri izvajanju,
- ♦ analizirajo različne koordinacije gibanja,
- ♦ motive iz plesnega izročila vključijo v sodobnost,
- ♦ primerjajo pretekle in sodobne plesne prakse,
- ♦ pripravijo program za javno predstavitev,
- ♦ si ogledajo folklorno prireditev odrasle ali otroške folklorne skupine.

Želimo, da bi bili naši učenci uspešni v digitalni družbi in da bodo nekoč tudi sami ustvarjalci novih tehnologij ter storitev. Ker ne želimo, da bi bili le pasivni opazovalci sprememb, jim moramo že zelo zgodaj omogočiti spoznavanje temeljev računalništva (Unesco).

V nekaterih državah (Anglija, Avstralija, Estonija, Slovaška ...) so računalništvo uvedli kot obvezni predmet v osnovnih šolah. V Sloveniji računalništvo ni obvezni predmet, učenci pa si z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo vseeno lahko pridobijo 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.

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«.