Neobvezni izbirni predmeti (4. – 6. razred)

Vsebina

NEMŠČINA OD 4. DO 6. RAZREDA 1
NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET ŠPORT 2
NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO 2
NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET UMETNOST 3
NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET TEHNIKA 3

NEMŠČINA OD 4. DO 6. RAZREDA

Znanje tujega jezika je pomembno zaradi neposredne uporabnosti za učence (npr. gledanje nemške televizije, poslušanje glasbe, komunikacija s tujimi prijatelji), predstavlja pa tudi dobro popotnico za nadaljnje izobraževanje in poklicno pot. Pri izbirnem predmetu nemščina se bodo učenci usposobili za osnovno komuniciranje v nemščini, lažje navezovanje stikov in ravnanje v določenih situacijah ter pridobili vedenje o nemških deželah, njihovih prebivalcih in kulturi. Spoznali bodo osnove nemškega jezika in pri tem razvijali vse štiri jezikovne spretnosti: bralno, slušno, govorno in pisno. Učenje nemščine se priporoča učencem, ki imajo veselje in voljo do učenja tujega jezika. Vsi učenci bodo imeli tudi možnost sodelovati pri nemški bralni znački.

Kdo se lahko odloči za učenje nemščine?

Za nemščino kot neobvezni izbirni predmet se lahko odločijo vsi učenci drugega triletja, tj. učenci od četrtega do šestega razreda. Ključnega pomena je kontinuiteta znanja, zato je priporočljivo, da učenci procesa učenja ne prekinjajo.

Kako bo potekal pouk ?

Pouk nemščine od 4. do 6. razreda bo potekal na zabaven in sproščen način, s pomočjo zgodbic, pesmic, igre vlog, dialogov in projektnega dela (izdelava plakatov in njihova predstavitev) ter brez učbenika in delovnega zvezka. Učenčevo radovednost se spodbuja z uporabo ˝flash cards˝ in raznovrstnih iger, ob katerih se učenci ne zavedajo, da se učijo tudi slovnico. Številne igrice učenci izdelajo tudi sami. Ob kombinaciji z metodo CLIL (učenje tujega jezika s pomočjo vsebin drugih šolskih predmetov) bodo učenci obravnavali teme iz vsakdanjega življenja:

Jaz: osebni podatki

Šola: razred, učilnica, šolske potrebščine, šolski vsakdanjik

Dom in družina: člani družine, prijatelji, sošolci, hiša, stanovanje, vsakdanja opravila

Prosti čas: konjički, šport, igre

Oblačila in obutev

Jedi in pijače: obroki hrane, priprava hrane

Čas: ura, dnevi, deli dneva, letni časi, koledar

Telo in zdravje: deli telesa, nega telesa, osebna higiena, zdrava prehrana, bolezni

Naravno okolje: vreme, narava, pokrajine, mesto, kraj, živali

Prazniki: rojstni dan, božič, novo leto, velika noč itd.

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET ŠPORT

NIP-Šport

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 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 (ŠTAFETNE IGRE, ELEMENTARNE IGRE, DEJAVNOSTI na SNEGU,...),
- športne dejavnosti usmerjene v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti (IGRE Z ŽOGAMI, IGRE Z LOPARJI, ZADEVANJE TARČ, RAVNOTEŽNE SPRETNOSTI, HOKEJ V DVORANI, BASEBALL, MDO,...),
- športne dejavnosti usmerjene v razvoj različnih pojavnih oblik moči in gibalnih spretnosti (GIMNASTIKA, SKOKI, METI, PLEZANJA,...).

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO

Razred: 4., 5. in 6. razred
Enoletni predmet
1 ura tedensko

Kratek opis:

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).

Učenci se pri računalništvu seznanijo s tehnikami in metodami reševanja problemov in razvijajo algoritmični način razmišljanja, spoznavajo omejitve računalnikov in njihov vpliv na družbo. Delo pri predmetu spodbuja ustvarjalnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja ter delovanja. Učenci pridobivajo sposobnost izbiranja najustreznejše poti za rešitev problema. Razvijajo natančnost in logično razmišljanje, razširjajo svoj besedni zaklad ter skrbijo za pravilno strokovno terminologijo. Ta digitalna znanja, ki jih bodo učenci pridobili, so del znanj evropskega referenčnega okvirja osmih ključnih kompetenc. Izdelali bodo projektno nalogo iz področja, ki jih zanima.

PROJEKTNA NALOGA

Za uresničitev ciljev v projektni nalogi se je treba odločiti za oblikovanje in izdelavo primerne problemske naloge. Tu je smiselno spodbuditi učence k iskanju in oblikovanju lastnih problemskih nalog, ki so zanimive za nje in jim pomenijo dovolj dobro motivacijo za delo in reševanje. Dobro je, če so tematsko vezane na njihova interesna področja. Vsaka projektna naloga združuje vsebine v smiselno

celoto, v katero vključujejo tudi pridobivanje novih znanj in spretnosti. Učenci novih znanj ne pridobivajo pred začetkom projektne naloge (na zalogo), temveč takrat ko jih potrebujejo za nadaljevanja dela. Projektno delo je smiselno izvajati kot delo v parih, morda celo v manjših skupinah, v katerih se učenci med seboj spodbujajo, učijo drug od drugega in gradijo na kolektivni inteligenci. Nastale probleme in vprašanja rešujejo najprej znotraj para/skupine in iščejo/oblikujejo rešitve, ki so nastale kot razprava in dogovor obeh/vseh članov. Če pri tem potrebujejo učitelja, ima ta mentorsko vlogo, jih spodbuja in jim z vprašanji in drobnimi napotki pomaga, da se vrnejo h konstruktivnemu reševanju problema.

Projektna naloga poteka v treh fazah.

Prva faza projektne naloge

V prvi fazi se učenci lotijo iskanja rešitve problema, ki so ga odkrili sami ali jim ga je posredoval učitelj. Iskanje rešitev daje učencem največ možnosti ustvarjanja in mu je treba posvetiti dovolj časa. Učitelj naj učencem ne ponuja rešitev, temveč naj jih spodbuja z (drobnimi) problemskimi situacijami in vprašanji, ki jih postopno rešujejo, da dosežejo cilj.

Druga faza projektne naloge

V drugi fazi projektne naloge učenci pripravijo načrt reševanja problemske naloge in nalogo realizirajo. Ugotovijo njeno primernost za uporabo oz. preverijo delovanje. Pridobivanje novega znanja vključimo takrat, ko se za to pojavi potreba. Tako bo učenec znanje razumel in sprejel kot pomoč pri reševanju naloge. Učenec svoje znanje ustvarja in gradi ob reševanju problemov in nalog z lastnim delom in iskanjem podatkov po različnih virih.

Tretja faza projektne naloge

Tretja faza je vrednotenje dela in rezultatov dela. Učenci ugotavljajo, kako jim je uspelo doseči postavljena merila, in ovrednotijo svoje delo. Sprehodijo se skozi ves proces dela, ugotavljajo, kaj so se naučili, kaj so dobro opravili, kje so imeli težave in zakaj so jih rešili ter kako. Ugotavljajo, ali so izbrali ustrezno rešitev, in predlagajo spremembe in morebitne izboljšave.

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET UMETNOST

Neobvezni izbirni predmet umetnost (4. - 6. razred) je namenjen razvijanju ustvarjalnosti, domišljije in kulturne zavesti učencev. Predmet povezuje različna umetniška področja: likovna umetnost, glasba, gledališče, ples in film. Učenci pri pouku predvsem ustvarjajo, raziskujejo in se izražajo skozi različne umetniške dejavnosti.

Pouk je zasnovan praktično in izkustveno. Učenci lahko rišejo, igrajo vloge, ustvarjajo glasbo, plešejo ali pripravljajo manjše umetniške projekte. Predmet spodbuja samozavest, komunikacijo in veselje do umetniškega izražanja. V šolskem letu je za predmet predvidenih 35 ur letno.

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET TEHNIKA

Neobvezni izbirni predmet tehnika (4. - 6. razred) je namenjen razvijanju tehničnega mišljenja, ustvarjalnosti in praktičnih spretnosti učencev. Pri predmetu učenci spoznavajo različna gradiva, orodja in postopke izdelave ter se učijo načrtovanja in izdelovanja uporabnih izdelkov.

Poučevanje temelji na praktičnem delu. Učenci izdelujejo različne predmete in modele, pri tem pa razvijajo vztrajnost, samostojnost in sposobnost reševanja problemov. Predmet spodbuja tudi povezovanje znanja z vsakdanjim življenjem in drugimi šolskimi področji. V šolskem letu je za predmet predvidenih 35 ur letno.