

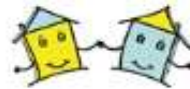
Neobvezni izbirni predmeti

Naša šola v prihodnjem šolskem letu učencem 4. razreda ponuja naslednje neobvezne izbirne predmete: **nemščino, šport, tehniko, računalništvo in umetnost.** Neobvezni izbirni predmeti so pri ocenjevanju izenačeni z obveznimi izbirnimi predmeti, torej 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 izbirnih predmetih, vsako odsotnost pa morajo starši opravičiti.

Učenec, ki si izbere neobvezni izbirni predmet, ga **mora obiskovati do konca šolskega leta.** Prav tako je smiselno, da pouk drugega tujega jezika (nemščine) obiskuje kontinuirano do 9. razreda, če ga jezik veseli in je uspešen.

Zloženko z opisi neobveznih izbirnih predmetov lahko najdete na šolski spletni strani



<http://www.cirkulane-zavrc.si/>

rubrika »OIP in NIP« v glavnem meniju

Prijavnice sprejemamo
do petka, 1.4.2022

OŠ Cirkulane – Zavrč



NEOBVEZNI

IZBIRNI PREDMETI

V 4. RAZREDU

Šolsko leto 2022/23



NEMŠČINA

ZAKAJ NEMŠČINA?

- pouk bo potekal na zabaven in sproščen način
- usvajanje jezika skozi zgodbe in pesmi
- projektno delo
- učenje tujega jezika s pomočjo vsebin drugih šolskih predmetov
- preko zanimivih oblik dela, ki otroke pritegnejo
- spoznavanje navad in običajev nemško govorečih držav

Teme, ki so predvidene:

- Jaz: osebni podatki
- Šola: razred, učilnica, šolske potreščine, šolski vsakdanjik
- Dom in družina: člani družine, prijatelji, sošolci, hiša, stanovanje, vsakdanja opravila
- Prosti čas: konjički, šport, igre
- Oblečila in obutev
- Jedi in pijače: obroki hrane, priprava hrane
- Čas: ure, dnevi, deli dneva, letni časi, koledar
- Telo in zdravje: deli telesa, nega telesa, osebna higiena, zdrava prehrana, bolezni
- Naravno okolje: vreme, narava, pokrajina, mesto, kraj, živali
- Prazniki: rojstni dan, božič, itd.



ŠPORT

Neobvezni izbirni predmet šport vključuje predvsem tiste vsebine, ki vplivajo na telesni in gibalni razvoj, hkrati pa so pomembne za kakovostno preživljanje prostega časa. v vseh življenjskih obdobjih.

Praktične vsebine:

TEKI, KOLESARJENJE, AEROBIKA. NORDIJSKA HOJA, PLES, IGRE Z LOPARJI, HOKEJSKE IGRE, ŽOGARIJE, RAVNOTEŽNE SPRETNOSTI, AKROBATIKA, SKOKI, PLEZANJE, BORILNI ŠPORTI.



TEHNIKA

Izbirni predmet TEHNIKA pogloblja, razširja in nadgrajuje predmeta naravoslovje in tehnika v četrtem in petem ter tehnika in tehnologija v šestem razredu. 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.

Učenci (samostojno in v skupinah):

- spoznavajo namen in pomen tipičnih tehničnih predmetov, pojavov in procesov ter odkrivajo osnovne tehnične funkcije, ki pri učencih gradijo pojmovno logično strukturo v okviru spoznavnega in raziskovalnega ter tehnično-tehnološkega procesa,
- opazujejo, preizkušajo, raziskujejo in ugotavljajo tehnične in tehnološke
- lastnosti gradiv ter jih z orodjem, pripomočki in delno s stroji preoblikujejo in oblikujejo,
- si v delovnem procesu pridobivajo znanje, utrjujejo, poglobljajo in razvijajo določene spretnosti in sposobnosti



UMETNOST

Umetniško izražanje je človekova potreba, vezana na področji ustvarjalnosti in inovativnosti. Kulturno-umetnostno vzgojo učencev obravnavamo prek ustvarjanja kulturno-umetniških del. Učenci z izkušnjskim učenjem pridobijo elementarne izkušnje skozi umetnost, kar je podlaga za ponotranjenje in razumevanje vrhunske umetnosti. Učenci z ustvarjanjem izražajo in spoznavajo sebe v odnosu do okolja ter pri tem osebnostno rastejo. Predmet je enoleten oz. je projektno zasnovan.

Splošni cilji predmeta umetnost:

- Vzbuja učenčeve radovednosti, sproščanje z umetnostjo ter razvijanje interesa in aktivnega odnosa do kulture in umetnosti
- Oblikovanje pozitivnega odnosa do nacionalne in svetovne kulturno-umetniške dediščine ter njenega vključevanja v sodobnost.
- Krepitev in razvijanje učenčeve neposredne zaznavno-doživljajske sposobnosti
- Razvoj učenčeve osebnostne in narodnostne identitete.
- Učenčev ustvarjanje, poustvarjanje in vrednotenje njegovi razvojni stopnji primernih dejavnosti in izdelkov.
- Raziskovanje sodobne, danes žive umetniške produkcije, ki poudarja pomen razvijanja učenčevega razumevanja kulturnega okolja, v katerem živi.



RAČUNALNIŠTVO

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. Lahko pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih življenja.

Teme, ki so predvidene:

- spoznavajo temeljne koncepte računalništva,
- razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov,
- razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,
- spoznavajo omejitve človeških sposobnosti in umetne inteligence,
- se zavedajo omejitev računalniških tehnologij,
- pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,
- spoznavajo in razvijajo zmožnost modeliranja,
- razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- razvijajo in bogatijo svoj jezikovni zaklad ter skrbijo za pravilno slovensko izražanje.