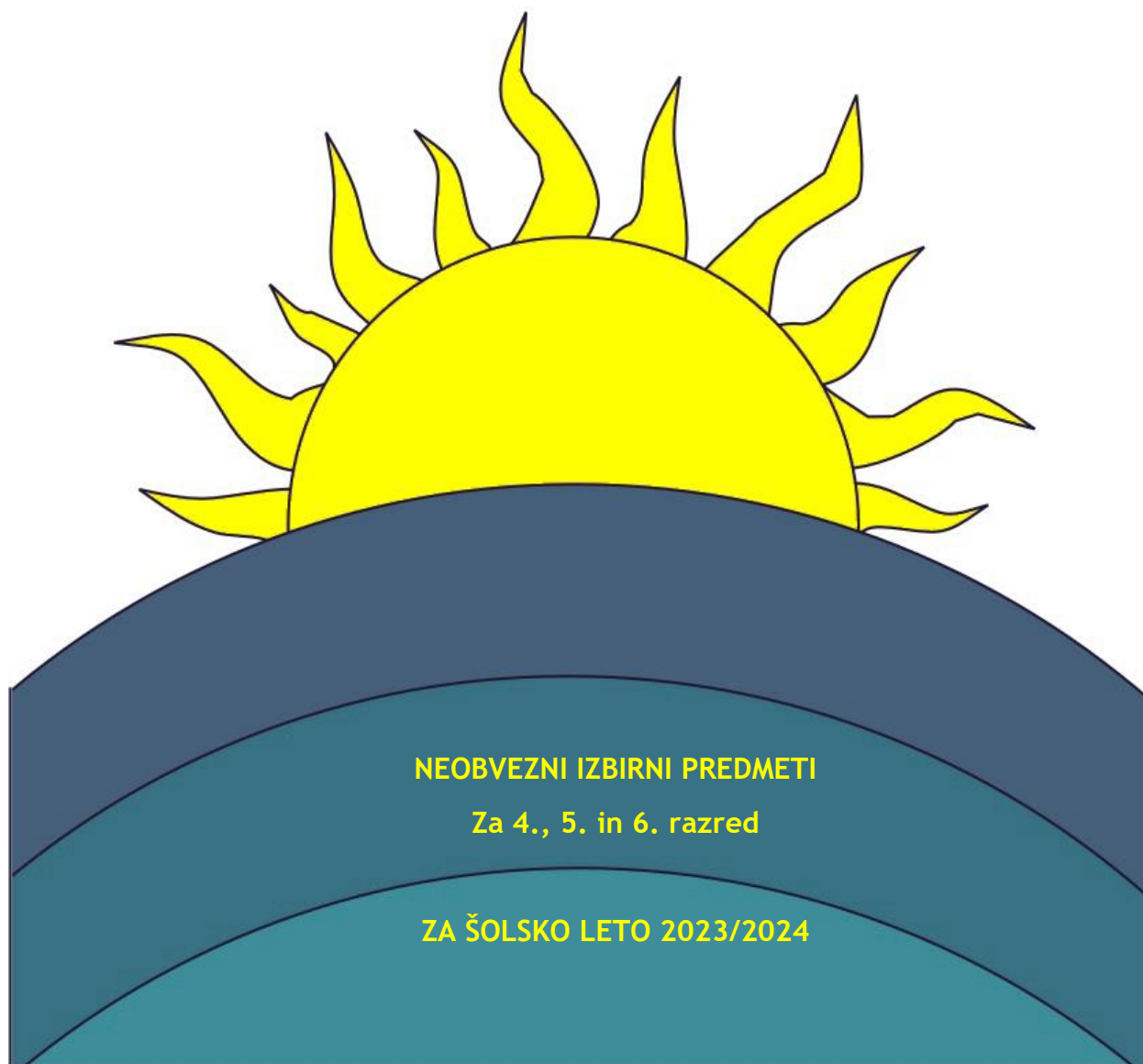




NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

Za 4., 5. in 6. razred

ZA ŠOLSKO LETO 2023/2024

Izbirni predmet v predmetniku osnovne šole predstavlja tisti del programa, ki ga glede na **interese, želje in zmožnosti**, učenec izbere sam.

V šolskem letu 2023/2024 nadaljujemo z izvajanjem neobveznih izbirnih predmetov v 2. triletju. Neobvezni izbirni predmeti so **neobvezni**, torej jih **ni nujno** izbrati. **Ko pa se učenec za predmet odloči, ga mora obvezno obiskovati do konca šolskega leta.** Odsotnost učenca od pouka tega predmeta so starši dolžni opravičiti tako kot obvezne ure.

Učenec lahko izbere **eno ali dve uri izbirnih predmetov na teden ali pa se za obiskovanje izbirnega predmeta sploh ne odloči.**

Neobvezni izbirni predmeti **se ocenjujejo** in ocena se zapiše v spričevalo.

- Učenec lahko vsako leto zamenja neobvezni izbirni predmet, če to želi, lahko pa svoje znanje pri istem neobveznem izbirnem predmetu nadgrajuje in pogloblja v vsem obdobju.
- Šola učencem in staršem predlaga, da drugi tuji jezik kot neobvezni izbirni predmet izberejo tisti učenci, ki jih učenje tujih jezikov veseli in bodo želeli obiskovati pouk drugega tujega jezika neprekinjeno celotno triletno obdobje.
- Pri pripravi in organizaciji urnika je potrebno upoštevati, da sodijo neobvezni izbirni predmeti v razširjeni program osnovne šole, zato ti predmeti ne morejo biti uvrščeni v urnik med obvezne predmete. Običajno se izvajajo po pouku (5., 6. ali 7. šolsko uro).
- O izbiri bodo učenci in starši obveščeni pred koncem šolskega leta.

V 4., 5. in 6. razredu ponujamo naslednje neobvezne izbirne predmete: nemščina (kot drugi tuji jezik), šport, računalništvo in umetnost.

Neobvezni izbirni predmeti šport, računalništvo in umetnost se izvajajo 1 uro na teden, nemščina se poučuje v obsegu 2 ur tedensko. Če učenec izbere neobvezni izbirni predmet nemščina, ne more izbrati več drugega neobveznega izbirnega predmeta.

Učne skupine iz neobveznih izbirnih predmetov se bodo izvajale, če bo dovolj prijavljenih učencev (najmanj 12 učencev).

V letošnjem šolskem letu bo izbira neobveznih izbirnih predmetov potekala preko e-Asistenta. Prijave v eAsistentu bodo odprte **od ponedeljka, 10. 4. 2023, do ponedeljka, 17. 4. 2023.**

V kolikor boste s prijavo imeli kakšne koli težave, pišite na e-pošto: martina.pukl@podgora.si oz. pokličite na 03 750 29 50 (tajništvo).



TUJI JEZIK: NEMŠČINA

Učiteljica: Sabina Klančnik-Fijavž

Englisch ist muss, Deutsch ist ein plus.

Nemščino se lahko učiš neprekinjeno od 4. do 9. razreda 2 uri na teden, skupaj 414 ur. Znanje tujega jezika se vsako leto nadgrajuje. K pouku nemščine se lahko vključiš ne samo v 4.r, ampak tudi kasneje. Da bo znanje jezika kvalitetno, ti predlagam, da se ga učiš neprekinjeno.

Zakaj je dobro, da se učim še en tuji jezik ?

Znanje jezika je odlična naložba za nadaljnje izobraževanje.

Pri učenju jezika spoznavam kulturo in navade drugih ljudi.

Znanje jezika izboljša mojo samopodobo.

Z igro vlog, petjem, recitiranjem in igrami v skupinskem delu odkrivam in razvijam svoje sposobnosti.

Kako se učim jezik ?

Prevladujoča dejavnost je govorjenje.

Besedila, ki jih poslušam in berem so kratka in preprosta.

Ker že znam angleščino, mi bo pomagala pri učenju drugega jezika.

Skozi igro je učenje bolj zanimivo, ni občutka prisile, z igrami spoznavamo besedišče in utrjujemo znanje.

Pojem pesmice, gledam risanke in filme, učim se skozi igro in glasbo.

Kaj govori v prid tujemu jeziku ?

Pridobivam posluh za jezik.

Pri teh letih se drugače učim jezik.

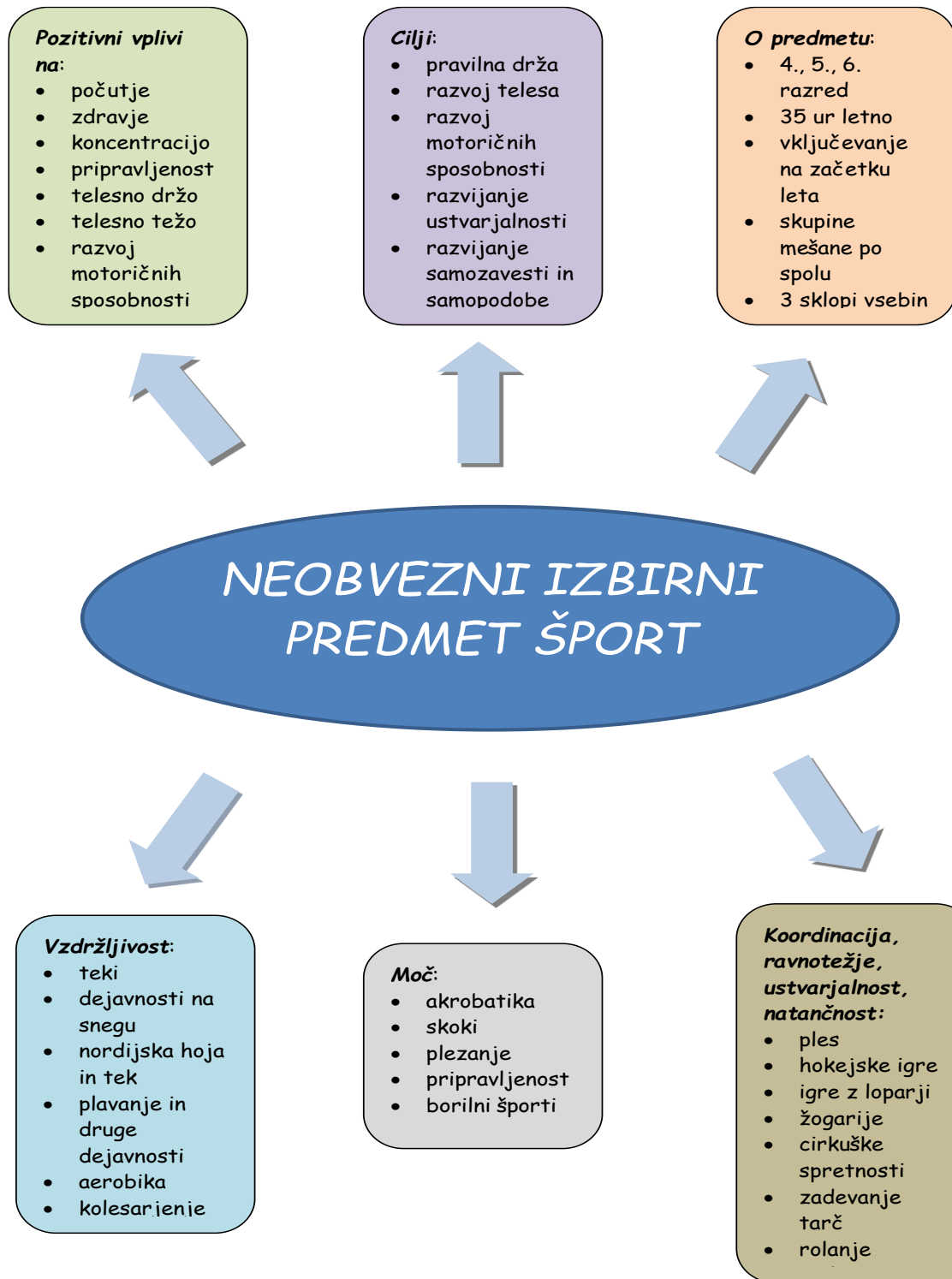
Drugi tuji jezik je nova priložnost za vsakega posameznika.

Človek je že po naravi večjezičen.



ŠPORT

Poučuje: Rok Hajd



RAČUNALNIŠTVO

Poučuje: Dominik Trstenjak

Želimo, da bi bili vi, naši učenci, uspešni v digitalni družbi in da bi kmalu postali tudi sami ustvarjalci novih tehnologij ter storitev. Ker ne želimo, da bi bili le pasivni opazovalci sprememb, vam želimo že zelo zgodaj omogočiti spoznavanje temeljev računalništva.

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. Učenci si boste z izbiro neobveznega izbirnega predmeta računalništvo pridobili znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih človekovega življenja.

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«.



Računalništvo v 4. razredu

Naučili se bomo osnov uporabe računalnika (miška, tipkovnica), raziskovalec, e-pošto, brskalnik, Word.

Naučili se bomo ukazovati računalniku, sestavljati programe, izdelovati igrice in razmišljati na poseben, računalniški način v programskem okolju Scratch. Sčasoma bomo ugotovili, da se da problem razbiti na več manjših, bolj obvladljivih problemov. Kmalu bomo o računalništvu vedeli toliko kot naši starši ali pa še več.

Orodje Scratch: <http://scratch.mit.edu>



Računalništvo v 5. razredu

Vključili se bomo v program FIRST LEGO League (FLL) junior. FLL jr. je netekmovalen, multidisciplinaren in zabaven program izkustvenega učenja in dela.

S pomočjo priljubljenih kock in gradnikov spoznavamo matematiko, naravoslovje, tehniko, računalništvo in informatiko na način, ki je povsem primeren in prilagojen njihovi starosti.

Otroci uporabljajo preprosto orodje LEGO Education WeDo, ki jim omogoča, da se z njegovo pomočjo naučijo glavnih prvin programiranja, kar potem prenesejo v vsakdanje življenje. Z uporabo WeDo pri otrocih spodbujamo sodelovalno učenje ter komunikacijske spretnosti. WeDo je zelo motivacijsko naravnano za otroke v drugem triletju osnovne šole, saj gre za sestavljanje Legokock v različne oblike, nato pa lahko te oblike z uporabo preprostih ukazov v programu WeDo sprogramiramo, da se premikajo,



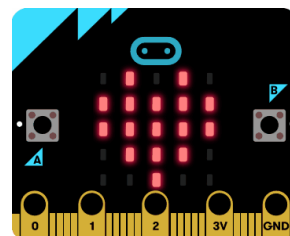
kot želimo.

Nadgradili bomo znanje programiranja v Scratch-u. Pripravljali se bomo na računalniško tekmovanje Bober, razmišljali o reševanju problemov in izdelovali zanimive, bolj napredne programe. Razumevati bomo začeli nekatere računalniške koncepte. Znali bomo načrtovati svoje delo in razmišljati o svojih miselnih procesih. Presenečati bomo začeli vse okrog nas. Postajali bomo ustvarjalni digitalni državljani in učenci.

Aktivnosti: <http://scratch.mit.edu>, <http://www.vidra.si>, <http://url.sio.si/bobercek>, <http://www.fll.si/>

Računalništvo v 6. razredu

Spoznali bomo žepni računalnik oziroma mikrokrmilnik **micro:bit**, na katerem je nameščenih 25 LED diod, 2 glavna gumba, pospeškometer, radio in bluetooth antena, kompas, svetlobni in temperaturni senzor ter več kot 10 priključkov na katere lahko priključimo različne motorje, senzorje, slušalke ipd.



V programskem okolju micro:bit bomo programirali različne osnovne naloge, s katerimi bomo spoznali vse razsežnosti naprave.

S tem bomo razvijali računalniško mišljenje in spoznali procese reševanja problemov.

S pomočjo Fischertechnik kompletov bomo skonstruirali različne naprave, ki jih srečujemo v vsakdanjem življenju (ventilator, pralni stroj, zapornica, dvigalo,...) in jih povezali z micro:bit-om. Tako bomo spoznali osnove elektronskih vezij. V micro:bit programskem okolju bomo naprave sprogramirali, da bodo opravljale svojo funkcijo. Pridobili bomo znanja, ki bodo koristna za skoraj vsa področja v času našega nadaljnega šolanja in v življenju. Postali bomo kreativni, natančni in logično razmišljajoči posamezniki.

Naučili se bomo sodelovati, se skupaj učiti, preizkušati in izboljševati svoje programe.

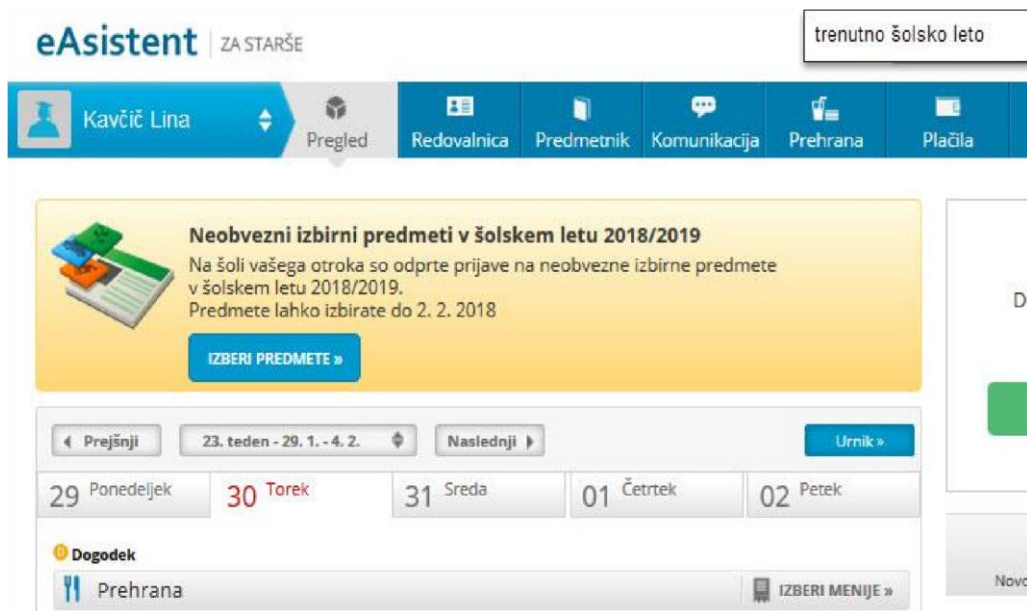
Umetnost

Poučuje: Sanja Poljšak Pesan

Pri neobveznem izbirnem predmetu umetnost želimo učencem predstaviti raznolikost umetnosti, kjer so različne zvrsti povezane v umetniško celoto. Tu bomo prepletali različne umetniške prakse in s tem spodbujali k iskanju lastnega umetniškega izraza. Spoznavali bomo glasbeno gledališče, kjer bomo peli, plesali in dramsko uprizarjali. Pripravili bomo glasbene dramske in lutkovne predstave, s katerimi se bomo predstavili sošolcem in strašem na prireditvah v okviru šole in izven nje.

Postopek izbire:

1. Prijavite se v spletni portal eAsistenta za starše: <https://www.easistent.com/>. Za prijavo uporabite svoje uporabniško ime in geslo.
2. Ko je izbirni postopek odprt, boste starši na svoji vstopni strani videli obvestilo, kot je prikazano na spodnji sliki.



3. Po kliku na gumb »Izberi predmete« se odpre navodilo, kako urediti predmete in oddati prijavo. **Prosimo, da si navodilo pozorno preberete.** Otrok lahko izbere največ 2 uri predmetov na teden. Lahko izberete tudi možnost, da otrok ne bo obiskoval neobveznih izbirnih predmetov. **S kljukico označite izbiro in shranite.**

Informacije, pomoč in nasvete pri izbiranju lahko dobite pri učiteljih in pedagoginji po e-pošti.



Slovenske Konjice, marec 2023

IZDALA: OŠ Pod goro Slovenske Konjice

BESEDILA PRIPRAVILI: Učitelji OŠ Pod goro Slovenske Konjice

ZBRALA IN PREGLEDALA: Martina Pukl, svetovalna delavka

OŠ POD GORO Slovenske Konjice

tel.: 03-757-29-50, fax: 03-757-29-75, mobilni tel.: 051 376 132
