

OSNOVNA ŠOLA SOLKAN



## NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI

za 4., 5. in 6. razred

šolsko leto 2024/25

Na Osnovni šoli Solkan bomo učencem 4., 5. in 6. razreda ponudili **5 neobveznih izbirnih predmetov**: drugi tuji jezik- italijanščino, tehniko, šport, računalništvo in umetnost (glasba).

Učne skupine bodo oblikovane iz učencev 4., 5. in 6. razreda. Minimalno število učencev za izvajanje posameznega neobveznega izbirnega predmeta je 12 učencev, maksimalno pa 28 učencev.

Na Podružnični šoli Grgar bodo učenci izbirali med dvema izbirnima predmetoma. Ponudili bomo drugi tuji jezik italijanščino in šport, izvajali pa bomo le eno učno skupino, tisto, kjer bo največ interesa.

Na Podružnični šoli Trnovo zaradi premajhnega števila otrok v nismo upravičeni do učne skupine za izvajanje neobveznega izbirnega predmeta.

Učenci bodo lahko izbrali **največ 2 uri** pouka neobveznih izbirnih predmetov tedensko. DRUGI TUJI JEZIK - ITALIJANŠČINA se bo izvajal 2 uri tedensko, učenci ga bodo lahko obiskovali od 4. do 9. razreda. Neobvezni izbirni predmet ŠPORT, TEHNIKA, RAČUNALNIŠTVO in UMETNOST se bodo izvajali po eno uro tedensko, obiskovali jih bodo lahko učenci od 4. do 6. razreda.

Učenec, ki si bo izbral neobvezni izbirni predmet, ga bo moral obiskovati celo šolsko leto. Učenčevo znanje bo ocenjeno, ocena bo vpisana v spričevalo. Prisotnost učenca pri pouku se bo obravnavala enako kot pri obveznih predmetih, vsako odsotnost bodo morali starši opravičiti.

Pouk neobveznih izbirnih predmetov bo na urniku za obveznimi predmeti, predvidoma 6. in 7. šolsko uro.



## DRUGI TUJI JEZIK - ITALIJANŠČINA

Pri pouku drugega tujega jezika je poudarek na sporazumevalnih in učnih strategijah ter medjezikovni in medkulturni ozaveščenosti.

Učenci se usposablajo za:

- osnovno sporazumevanje s tujimi govornici v vsakdanjih okoliščinah,
- uporabo jezika pri pridobivanju podatkov iz pisnih in drugih virov,
- razvijajo sporazumevalno jezikovno zmožnost.

Na začetni stopnji se učijo celostno, po načelih zgodnjega učenja tujega jezika. Učne vsebine so prilagojene njihovi starosti.

Učenci pridobivajo znanje skozi različne dejavnosti: poslušanje, branje, govorjenje in pisanje.

Razumejo najbolj pogosta navodila pri pouku, v pogovoru pozdravijo in odzdravijo ter se zahvalijo, deklamirajo pesem, na preprost način predstavijo sebe in druge, prepíšejo preproste besede in kratke povedi...



## ŠPORT

Šport je v današnjem času izrednega pomena, predvsem zaradi prevladujočega sedečega načina življenja, rizičnega načina preživljanja prostega časa, manjše gibalne dejavnosti ter posledično slabšanja motoričnih sposobnosti mladih generacij.

Neobvezni izbirni predmet ŠPORT vsebuje naslednje športne vsebine:

- teke, štafetne igre, tekalne igre...- za razvoj aerobne vzdržljivosti,
- ples, hokej, namizni tenis, igre z žogo ...- za razvoj koordinacije, ravnotežja,
- akrobatika, skoki, plezanje...- za razvoj moči.

Športna dejavnost v šoli ima poseben pomen za zdrav razvoj odraščajočih otrok, za razvijanje zdravega življenjskega sloga, dobrega počutja in sprostitve.



## TEHNIKA

Neobvezni izbirni predmet TEHNIKA je namenjen malim nadobudnežem, ki se želijo izkazati na področju ustvarjanja, konstruiranja in načrtovanja preprostih praktičnih izdelkov. Predmet učencem omogoča, da se srečajo z osnovami tehnologije postopkov in praktičnih spretnosti, pri katerih se razvija ustvarjalnost in inovativnost. Učenci se bodo spoznali z načrtovanjem, obdelovalnimi postopki naravnih gradiv in sestavljanjem konstrukcijskih zbirk. Pri praktičnem delu bodo spoznali načela varnega dela in pomen zaščitnih sredstev. Končni izdelki v učencu prebudijo zadovoljstvo, da je pri pouku osvojil koristna vseživljenjska znanja in spretnosti.



## RAČUNALNIŠTVO

Računalništvo je vključeno v vsa področja našega življenja, zato moramo razumeti delovanje informacijsko-komunikacijskih tehnologij in konceptov, na katerih temelji tehnologija.

Neobvezni izbirni predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva. Predmet ni namenjen spoznavanju dela s posameznimi uporabniškimi programi, temveč učenca seznanja s temeljnimi računalniškimi koncepti in procesi, s tehnikami in metodami reševanja problemov ter razvija algoritmičen, postopkovni način razmišljanja. Ta znanja in spretnosti, ki so veliko trajnejše od hitro razvijajoče se tehnologije, so prenosljiva na vsa področja človeških dejavnosti.

Ustvarjalnosti in računalniškega načina razmišljanja se bodo učenci v 4. razredu učili prek programskega jezika, ki omogoča izdelavo tako preproste igrice za zabavo, kot tudi prikaz

zahtevnejše geometrijske zakonitosti. Sodelovanje, izmenjevanje idej in izdelkov, ter koristno porabo prostega časa pred zaslonom, bo spodbudila internetna različica okolja *Scratch*, dostopna na <http://scratch.mit.edu/>.



## UMETNOST

Neobvezni izbirni predmet umetnost ponuja učencem izkušnje iz različnih umetnostnih področij: glasba, ples, gledališče in film, likovna umetnost. Razvija učenčevo radovednost, sproščanje z umetnostjo ter interes in odnos do kulture in umetnosti. Krepi in razvija učenčevo neposredno zaznavno-doživlajsko sposobnost, estetske izkušene, želje, predstave in domišljijo skozi predstavo, igro, muzikal, video, sliko ali objekt, tako da bo znal pojasniti, razlikovati in reflektirati svoje dožemanje. Razvija učenčevo osebno in narodnostno identiteto. Njegovo ustvarjanje, poustvarjanje in vrednotenje njegovi razvojni stopnji primernih dejavnosti in izdelkov. Raziskuje sodobne, danes žive umetniške produkcije, ki poudarja pomen razvijanja učenčevega razumevanja kulturnega okolja, v katerem živi.

