

## PREDSTAVITEV NEOBVEZNIH IZBIRNIH PREDMETOV ZA UČENCE OD 4. DO 6. RAZREDA

### ZA ŠOLSKO LETO 2024/2025

Učencem, ki bodo v šolskem letu 2024/25 obiskovali 4., 5. ali 6. razred, lahko izbirajo med naslednjimi neobveznimi izbirnimi predmeti: drugi tuji jezik – nemščina, šport, umetnost in računalništvo.

#### DRUGI TUJI JEZIK – NEMŠČINA (2 uri)

WILLKOMMEN! DOBRODOŠLI!

Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen.  
(Kar lahko storiš danes, ne odlašaj na jutri.)

Na OŠ Vide Pregarc se učimo nemščine že od 1.-3. razreda v obliki nemškega krožka Kinderšpas s sovico Eule Else in zajčkom Hans Hase, ki otroke popeljeta skozi pravljичen svet nemščine.

Učenci 4.-6. razreda lahko izberejo nemščino kot neobvezni izbirni predmet, pri katerem spoznajo in usvojijo spretnosti in veščine, ki jim omogočajo tekoče sporazumevanje v nemščini. Učenje nemščine poteka v sproščenem vzdušju s pomočjo igrice, nemških pesmic, izštevank, igranjem vlog in dialogov, simuliranjem naravnih govornih situacij, ustvarjanjem nemških stripov, zgodbic in pesmi. Učenci bodo usvajali štiri prvine jezika: pisanje, komuniciranje, bralno in slušno razumevanje. V 7.-9. razredu lahko učenci izberejo nemščino kot obvezni izbirni predmet, kjer se znanje nemščine poglobi in utrdi.



*dr. Kristina Malgaj, prof. nemščine*

#### ŠPORT (1 ura)

Neobvezni izbirni predmet šport je zasnovan tako, da učencem predstavimo šport na atraktiven, zanimiv in zabaven način, saj pri rednih urah športa za le te, v večini zmanjka časa.

Predvidene aktivnosti so: planinski pohod, aktivnosti na snegu, ogled tekem Lige prvakinj, plavanje in vodne dejavnosti, orientacijski tek (lov na lisico)...

Vse aktivnosti bodo izvede v posameznih sklopih izven pouka, v popoldanskih urah ali ob vikendih.

Pri današnjem načinu življenja je izjemnega pomena, da v zgodnjem obdobju odraščanja učence navajamo na telesno aktivnost za oblikovanje telesa in pravilno telesno držo ter normalen razvoj koordinacije gibanja, vzdržljivosti, moči, hitrosti in gibljivosti.

*SA učitelj športa*



## UMETNOST – GLASBENA USTVARJALNOST (1 ura)

Prihodnje šolsko leto imajo učenci možnost, da si v okviru neobveznega izbirnega predmeta – umetnost izberejo glasbeno ustvarjalnost. Pouk bo potekal eno uro na teden skozi celo šolsko leto. Učenci bodo razvijali vsa štiri področja glasbene umetnosti – izvajanje, ustvarjanje, poslušanje in petje, poudarek pa bo na izvajanju in ustvarjanju. Učenci bodo igrali na Orffova glasbila (zvončke, ksilofon, metalofon, bobne, tamburin, marakas, agogo, triangel, cabaso) in pri tem razvijali ritmiko, ritmični posluš ter pridobivali občutek za skupinsko muziciranje. Ob igranju bodo tudi zapeli in s tem razvijali melodični posluš ter koordinacijo petja in igranja na glasbila. Proti koncu leta se bodo preizkusili v vlogi skladateljev in ustvarjali krajše skladbe. Za vključitev v ta izbirni predmet je dovolj le želja po muziciranju, ustvarjanju in preizkušanju novosti. Zdi se mi pomembno, da je predmet za učence hkrati tudi sprostitvena dejavnost, posebno v današnjem času, ko smo tako odrasli kot tudi učenci na vsakem koraku obdani s stresom.

*Alenka Zajec, prof. glasbe*



## RAČUNALNIŠTVO (1 ura)

V današnji družbi ima računalništvo pomembno vlogo, saj je vključeno v vsa področja našega življenja. Učenci se pri računalništvu seznanjajo s tehnikami in metodami reševanja problemov in razvijajo algoritmičen način razmišljanja, spoznavajo omejitve računalnikov in njihov vpliv na družbo. Način dela pri predmetu spodbuja kreativnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja ter delovanja. S spoznavanjem računalniških konceptov in razvijanjem postopkovnega načina razmišljanja učenci pridobivajo znanja, spretnosti in veščine, ki so veliko bolj trajna kot hitro razvijajoče se tehnologije. Znanja, ki jih pridobijo učenci pri tem predmetu so prenosljiva ter uporabna na vseh področjih človeških aktivnosti. Ta znanja, spretnosti in veščine so del digitalne pismenosti v evropskem referenčnem okvirju osmih ključnih kompetenc. 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 igranje igrice.

*Dunja Blaznik, prof. matematike in računalništva*

