

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI **(4., 5. in 6. razred)**

Neobvezni izbirni predmeti učencem omogočajo, da **poglobijo in razširijo znanje predmetnih področij, ki jih zanimajo**. To je priložnost, da učenci del predmetnika izberejo po svojih željah, pri tem pa upoštevajo svoja nagnjenja in sposobnosti. Neobvezni izbirni predmeti za 4., 5. in 6. razred so:

- **drugi tuji jezik (angleščina),**
- **umetnost,**
- **računalništvo,**
- **šport**
- **tehnika.**

Neobvezni izbirni predmet – drugi tuji jezik se izvaja dve uri tedensko, vsi ostali predmeti pa eno uro tedensko.

Učenec prostovoljno izbere do dve uri pouka neobveznih izbirnih predmetov.

Neobvezni izbirni predmet se ocenjuje in ocena vpliva na napredovanje učenca.

Na osnovi prijav bomo oblikovali 2 skupini neobveznih izbirnih predmetov za naslednje šolsko leto.

KRATKI OPISI:

DRUGI TUJI JEZIK: ANGLEŠČINA (2 uri/teden = 70 ur/leto, lahko ga obiskujejo eno ali več let)

Pri pouku neobveznega izbirnega predmeta angleščina je **poudarek na komunikaciji**, zato bodo učenci **na preprost in igriv način s pomočjo igre vlog, izštevank, zgodbic in didaktičnih iger obravnavali teme iz vsakdanjega življenja**. Pomemben del pouka je tudi uporaba spletnih slovarjev in učenje z interaktivnimi učnimi gradivi.

Učenci se učijo razumeti kratka in preprosta **navodila, opis osebe, predmetov, slik in kratka sporočila** (npr. voščilo, pozdrav, preprosta vprašanja); **pogosta poimenovanja** (npr. šolski predmeti, dnevi v tednu). **Učijo se odgovarjati in postavljati preprosta vprašanja**, zapisujejo preproste besede in kratke povedi.

UMETNOST (1 ura/teden = 35 ur/leto)

Umetniško ustvarjanje je ena temeljnih človekovih potreb. Predmet je namenjen navdušenim mladim likovnim ustvarjalcem, ki jih likovna umetnost zanima in radi likovno ustvarjajo. Projektno zasnovan predmet je namenjen **sproščujočemu ustvarjanju s prepletom različnih umetniških področij, igre, kiparstva, slike, arhitekture, grafike** itd. Učenci bodo spoznavali zgodovino likovne umetnosti in življenja posameznih umetnikov, **uporabljali bodo sodobne materiale in tehnike ustvarjanja in se ob tem učili likovno izražati**. Z nastalimi likovnimi izdelki bodo sodelovali **na likovnih natečajih** in estetsko urejali šolsko okolje.

ŠPORT (1 ura/teden = 35 ur/leto)

Neobvezni izbirni predmet šport pomeni dopolnitev ter **popestritev rednih ur športa**. Različne igre z žogo, akrobatika, igre z loparji, spretnostni poligoni in še marsikaj, za kar pri rednih urah športa zmanjka časa. Predmet spodbuja **zdrav življenjski slog, spodbuja razvoj ključnih gibalnih sposobnosti, vodi k uravnavanju telesne teže in k razvijanju pravilne telesne drže**. Učenci z raznovrstnimi zanimivimi gibalnimi dejavnostmi razvijajo koordinacijo gibanja in ravnotežje, krepijo splošno telesno odpornost, **oblikujejo spoštljive medsebojne odnose in športno obnašanje**.

TEHNIKA (1 ura/teden = 35 ur/leto)

Pri tem predmetu učenci **ustvarjajo izdelke iz različnih materialov** (les, umetne snovi, papir, usnje...). Poudarek je na izdelkih, **ki bodo imeli uporabno vrednost**. Učenci ugotavljajo lastnosti različnih gradiv, oblikujejo in preoblikujejo gradiva v novo obliko, **pridobivajo praktična znanja pri uporabi orodja, pripomočkov in strojev, razvijajo ročne spretnosti, delovne navade in sodelovanja v skupini, izvajajo različne obdelovalne postopke** (merjenje, zarisovanje, rezanje, žaganje, vrtanje, brušenje, upogibanje, spajanje, sestavljanje, barvanje...), navajajo se na natančnost pri delu in urejenost delovnega mesta, spoznavajo nevarnosti pri praktičnem delu in skrbijo za osebno varnost in varnost drugih, **oblikujejo pozitiven odnos do tehnike ter varčevanja z gradivi in energijo** itd.

RAČUNALNIŠTVO (1 ura/teden = 35 ur/leto)

Učenci se učijo ukazovati računalniku, **sestavljati programe, izdelovati igrice in razmišljati na poseben, računalniški način**. Ugotovili bodo, da se da problem razbiti na več manjših, bolj obvladljivih problemov..

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, računalnik uporabljajo na aktiven, uporaben in ustvarjalen način**.