

**NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMETI
V ŠOLSLEM LETU 2024/25**

4. r- 6. r



UMETNOST



CILJI IN VSEBINE

- Z ustvarjalno uporabo likovnih prvin učenci pri tem predmetu oblikujejo nove skladne estetske celote.
- Učenci se ustvarjalno izražajo z likovnimi materiali in orodji.
- Z lik. znaki svobodno interpretirajo likovno nalogo.
- Učenci znajo besedno interpretirati likovna dela umetnikov.

Učenci razvijajo spretnosti in sposobnosti ustvarjanja kulturno-umetniških vsebin.

- Pri tem pa doživeto poustvari umet. vsebine in dela.
- Eksperimentira, improvizira.
- Oblikuje, dopolnjuje vsebine.
- Izvirno uporabi posamezne vsebine, tehnike na nov način.
- Ustvarjanju doda sporočilnost.

Likovna ustvarjalnost, vrednost predmeta

- Ustvarjanje učencu pomeni sprostitvev in ugodno počutje. Učenca pa usmerja v aktivno kulturno-umet. izražanje pri čemer pa ni napačnih izražanj učenčevih idej.
- Lik. dela pa so tudi javno predstavljena, kar je za učenca motivacija oz. spodbuda za nadaljnje učenje in umetniško raziskovanje.

ŠPORT



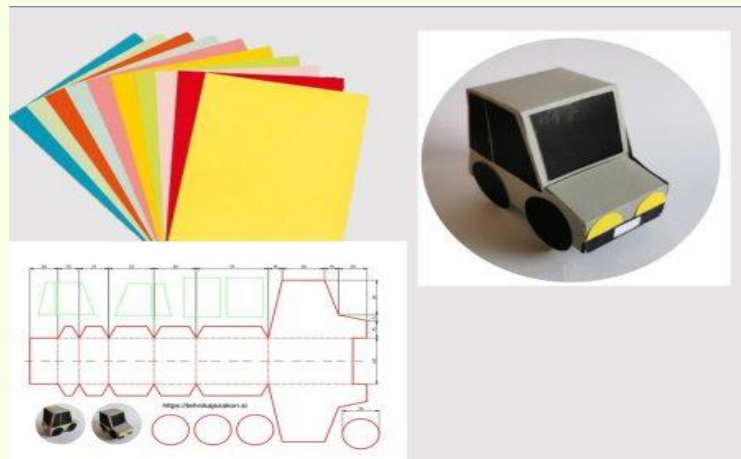
Cilji in vsebine:

- Učenec s pomočjo kakovostne, dovolj intenzivne in varne športne vadbe izboljša svojo gibalno kompetentnost.

Načrtovanje in izvedba:

- skrbno načrtovanje usmerjeno na posameznika;
- individualizacija in diferenciacija;
- preverjanje in ocenjevanje;
- strokovno vodstvo športnih pedagogov, manjše skupine, ustrezna izbira prostorov.

TEHNIKA



Cilji in vsebine:

- izbirni predmet tehnika pogloblja, razširja in nadgrajuje predmeta naravoslovje in tehnika v 4. in 5. ter tehnika in tehnologija v 6. razredu. Predmet omogoča učencem poglobitev in sintezo nekaterih temeljnih znanj s tehničnega področja;
- risanje in branje tehnične in tehnološke dokumentacije predstavlja načine in sredstva grafičnega in pisnega sporazumevanja v tehniki in tehnologiji ter navajanje na izražanje zamisli, kar jim razvija prostorsko predstavljivost in prostorsko inteligenco;
- spoznavajo nevarnosti in varnostne ukrepe ter razvijajo spretnosti in navade pri uporabi zaščitnih sredstev;
- konstruiranje modelov s sestavljkankami omogoča pridobivanje tehničnega in fizikalnega znanja in izkušenj ter razvijanje sposobnosti za ustvarjalnost in konstruktorstvo.

Sklopi:

- papirna gradiva,
- les,
- umetne snovi,
- konstrukcije (odpiranje garažnih vrat, vrtenje ražnja, varovanje hiše z alarmom, spuščanje zapornic, dvižni most,...),
- izbirne vsebine.

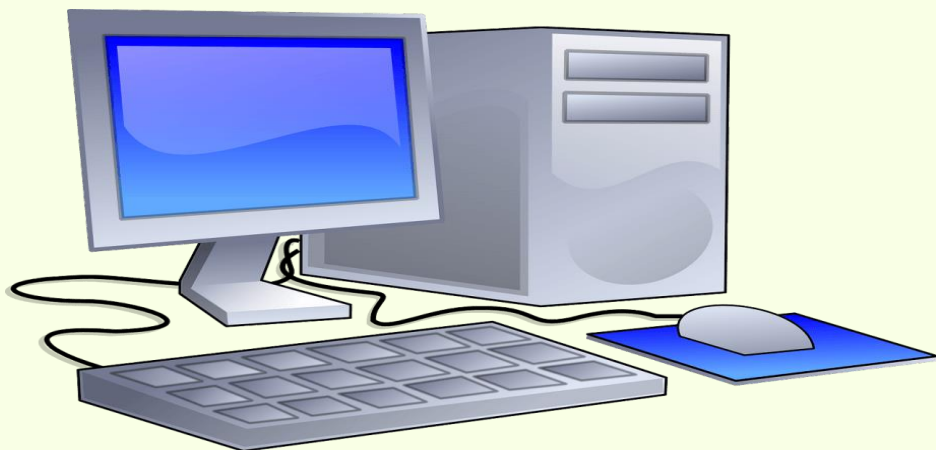
RAČUNALNIŠTVO

Cilji in vsebine:

- spoznavajo temeljne koncepte računalništva,
- razvijajo algoritmični način razmišljanja,
- spoznavajo strategije reševanja problemov,
- razvijajo kreativnost, natančnost in logično razmišljanje,
- seznanjajo se z abstrakcijo oziroma poenostavljanjem,
- spoznavajo in razvijajo zmožnost modeliranja.

Računalniški koncepti:

- zaporedno izvajanje,
- zanke,
- vzporedno,
- dogodki,
- pogoji,
- operatorji,
- podatki.



NEMŠČINA

Cilji in vsebine:

- sprejemniške dejavnosti (poslušanje, branje),
- interaktivne dejavnosti (govorno in pisno sporazumevanje),
- tvorbnne dejavnosti (preprosta pisna in govornjena besedila v tujem jeziku),
- izbirni operativni cilji.

