

ANGLEŠČINA N2A

UČITELJICA: Nevenka Serdt

ŠTEVILO UR: 70 ur, 2 uri tedensko

RAZRED: 4., 5., 6. razred (ena skupina)



Pouk na zabaven, sproščen način:

- Usvajanje besedišča skozi pesmice, zgodbice, stripe, uganke...
- Obravnava raznolikih tem (barve, števila, družina, hiša, šport, živali,...)
- Izdelava plakatov

Neobvezni izbirni predmeti so pri ocenjevanju izenačeni z obveznim predmeti, torej se znanje pri neobveznih izbirnih predmetih ocenjuje, zaključne ocene pa se vpišejo v spričevalo. Prisotnost učenca pri neobveznih izbirnih predmetih se obravnava enako kot pri obveznih predmetih, vsako odsotnost pa morajo starši opravičiti.

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 (lahko tudi naprej v tretji triadi do 9. razreda). Učenec, ki angleščino obiskuje od 4. do 9. razreda, v šestih letih opravi 416 ur, kar omogoča znanje najmanj na stopnji A1 ali A2 skupnega evropskega jezikovnega okvirja.

Neobvezni izbirni predmet ŠPORT

Gibanje ima številne pozitivne vplive na človeka. Ti vplivi so najpomembnejši v obdobju odraščanja. S primerno športno vadbo navajamo učence na zavesten nadzor pri izvedbi položajev in gibanj telesa ter tako oblikujemo pravilno telesno držo; razvijamo koordinacijo gibanja, vzdržljivost, moč, hitrost in gibljivost; učinkovito uravnavamo telesno težo in količino podkožnega maščevja, pripomoremo h gradnji kostne mase in pozitivno vplivamo na številna druga področja učenčevega razvoja. Izvajanje raznolikih športnih dejavnosti omogoča pridobivanje gibalnih kompetenc, kar predstavlja eno od najpomembnejših razvojnih nalog v otroštvu in mladostništvu.

Neobvezni izbirni predmet šport zato vključuje predvsem tiste vsebine, ki učinkovito vplivajo na telesni in gibalni razvoj učencev, spodbujajo njihovo ustvarjalnost, hkrati pa so z vidika športno-rekreativnih učinkov pomembne za kakovostno preživljanje prostega časa v vseh življenjskih obdobjih.

Obseg in struktura predmeta

Neobvezni izbirni predmet šport, namenjen učencem drugega obdobja, vključuje vsebine, ki morajo biti prisotne v vsakodnevni športni vadbi učencev, in številne nove vsebine, ki jih ni v rednem programu predmeta šport.

- Pouk poteka enkrat tedensko v okviru rednega urnika.
- Načrtovanje in izpeljava programa sta odvisna od potreb učencev, zato učitelj skrbno analizira njihov biološki razvoj (telesni razvoj, stopnjo razvitosti gibalnih sposobnosti, posebnosti), pri oblikovanju programa pa upošteva tudi prostorske možnosti in materialno opremljenost šole.
- Na podlagi razvojnih potreb učencev tega starostnega obdobja program vsako leto vključuje dejavnosti treh sklopov:
 - športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj splošne (aerobne) vzdržljivosti,
 - športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti,
 - športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj različnih pojavnih oblik moči.
- Neobveznemu izbirnemu predmetu šport je v vsakem razredu drugega vzgojno izobraževalnega obdobja osnovne šole namenjenih 35 ur pouka.

Vsakemu sklopu učitelj nameni tretjino časa.

Vsebine predmeta za 4., 5., 6. razred

Teki, štafetni teki, igre z loparji, igre z žogo, ravnotežne vaje, aktivnosti na snegu, plezanje, hokej, naloge za razvoj preciznosti, vožnja z rolerji, skoki, skoki na trampolinu, plavanje, orientacijski teki, kolesarjenje, aerobika, borilne igre.

Učitelj športa Saša Fišinger

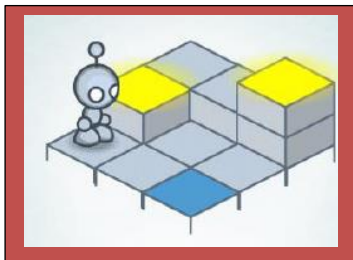
Računalništvo

Ciljna skupina: učenci 4. – 6. razred, 1 ura tedensko

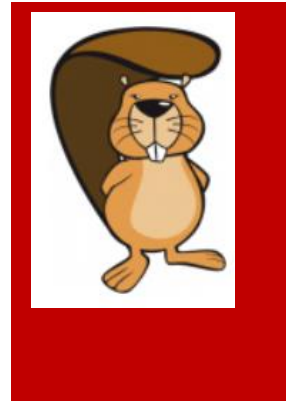
Predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva, s temeljnimi računalniškimi koncepti in procesi. Znanja, ki jih učenci pridobijo so zelo uporabna pri nadaljnjem šolanju in življenju (vztrajnost, natančnost, ustvarjalnost, logično razmišljanje, sodelovanje in delo v skupini).

Učenci spoznajo:

- enega od novejših programskih jezikov - Scratch, ki je bil narejen za učenje programiranja (osnove programiranja, izdelovanje animacije ali interaktivne zgodbe (Light Boot, Angry Birds, Run Marco, code.org)).



- prav tako se bomo pripravljali tudi na mednarodno tekmovanje v informacijski in računalniški pismenosti Bober.



Učitelj: Bojan Ošljaj