



Predstavitev **NEOBVEZNIH IZBIRNIH PREDMETOV**

na OŠ Franceta Bevka Ljubljana

Šolsko leto 2021/22



Ime neobveznega izbirnega predmeta: **FRANCOŠČINA**

ZAKAJ FRANCOŠČINA?

- Ker ta jezik govorijo ljudje po celem svetu kot materni ali uradni jezik.
- Ker je uradni in administrativni jezik v številnih organizacijah (institucije Evropske unije, Svet Evrope, Združeni narodi, Mednarodni olimpijski komite, OECD ...).
- Ker pri pouku usvojimo osnovno besedišče in jezikovne strukture, ki omogočajo sporazumevanje v vsakdanjih situacijah.
- Ker razvijamo vse štiri sporazumevalne zmožnosti - govorno in pisno sporočanje ter slušno in bralno razumevanje.
- Ker spoznavamo francosko in frankofonsko kulturo ter civilizacijo.
- Ker spoznavamo specialitete francoske kuhinje.
- Ker se odpeljemo na jezikovno ekskurzijo v Francijo ali drugo frankofonsko državo.
- Ker v pouk vključujemo tudi dramsko igro, pesmi, interaktivne vsebine ipd.
- Ker sodelujemo pri projektu *Vivre avec le livre* (Francoska bralna značka).
- Ker spoznavamo francoske šansone in popularno francosko glasbo.
- Ker si ogledamo kakšen dober francoski film.
- Ker obiščemo Francoski inštitut Charles Nodier v Ljubljani.
- Ker pouk temelji na komunikacijskem pristopu s poudarkom na nalogah, pri katerih učenci uporabijo vsa čutila in pokažejo znanje različnih veščin, kot so govorjenje, pisanje, risanje, petje, iskanje podatkov ipd.



Francoščina bo kot neobvezni izbirni predmet potekala dvakrat tedensko. Pouk bo temeljil na sodobnih metodah poučevanja, na akcijskem in komunikacijskem pristopu, torej bo vključeval metode učenja z vsemi čutili. Učenci bodo jezik in kulturo spoznavali preko skupinskih iger, pesmi ter krajših dramskih besedil, ki jih bodo sami uprizorjali. V pouk bo vključenih vseh pet sporazumevalnih dejavnosti: poslušanje, branje, govorno in pisno sporazumevanje, govorjenje in pisanje. Poudarek bo na poslušanju in govornem sporazumevanju, pri čemer bo to omejeno na tvorjenje preprostega besedila na podlagi vzorca. Pisanje bo omejeno na zapis posameznih preprostih besednih zvez in povedi. Velik poudarek bo na interaktivnih vsebinah, kjer bodo učenci ves čas aktivno sodelovali (pesmi, izštevanka, kvizi, risanke, igre ipd.).

Ob koncu šolskega leta bodo učenci razumeli pogosta navodila pri pouku, preprost opis osebe, opis predmetov (npr. v učilnici) in kratka sporočila (voščilo, pozdrav, preprosta vprašanja). Znali bodo pozdraviti, se zahvaliti ter črkovati. Znali bodo odgovoriti na preprosta vprašanja, izraziti svoja občutja ter posredovati kratka sporočila ali voščila. Znali bodo opisati svojo ožjo okolico in se preprosto izraziti v dani situaciji, kot je v trgovini, restavraciji, pri zdravniku ali v komunikaciji s sovrstniki.

Učenci: 4., 5., 6., 7., 8., 9. razred
Število ur: 2 uri na teden
Mentorica: Jelka Perne





Ime neobveznega izbirnega predmeta: **ŠPORT**

Neobvezni izbirni predmet šport vključuje predvsem tiste vsebine, ki v otroštvu in mladostništvu 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.

Neobvezni izbirni predmet šport je razdeljen v tri sklope:

- športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj splošne (aerobne) vzdržljivosti (teki, dejavnosti na snegu, nordijska hoja, plavanje, aerobika, kolesarjenje);
- športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti (ples, hokejske igre, igre z loparji, žogarija, cirkuške spretnosti, ravnotežne spretnosti, zadevanje tarč, rolanje);
- športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj različnih pojavnih oblik moči (akrobatika, skoki, plezanje, borilni športi).



Učenci: **4., 5., 6. razred**

Število ur: **1 ura na teden**

Mentorica: **Jana Kebler Zaletel**





Ime neobveznega izbirnega predmeta: **RAČUNALNIŠTVO**

Učenci, ki bodo neobvezni izbirni predmet računalništvo obiskovali prvo leto, se bodo spoznali z računalnikom kot delovnim pripomočkom. Začeli bodo z risanjem, nadaljevali s preprostimi urejanji besedil in predstavitvami ter zaključili z »ukazovanjem« računalniku (začetki programiranja) v programu Scratch.

Učenci, ki bodo neobvezni izbirni predmet računalništvo obiskovali drugo leto, bodo svoje znanje na področju algoritmičnega razmišljanja v programu Scratch še poglobili ter samostojno ustvarjali svoje prve računalniške igre. Spoznali pa se bodo tudi z nerazumljivi zapisi sporočil (šifriranje) ter spoznavali nove programe kot na primer Kahoot.



Učenci: **4., 5., 6. razred**
Število ur: **1 ura na teden**





Ime neobveznega izbirnega predmeta: **UMETNOST – GLEDALIŠKA DEJAVNOST**

Pri predmetu umetnost - gledališka dejavnost je poudarjena metoda učenja raziskovanje. Učenec ob pomoči učitelja prevzame pobudo lastnega učenja. Cilj gledališke umetnosti ni naučiti se, temveč doživeti.

Procesno delo se začne z vajami za koncentracijo, koordinacijo, krepitev zaupanja v sebe, soigralca in skupino.

Skrozi eksperimentiranje, kjer je laboratorij gledališče, bodo učenci:

- spoznali osnovne strukture gledališča in dramskega besedila;
- usvojili osnovna igralska izrazna sredstva (telo, gib, glas, govor) in uporabo različnih lutkovnih tehnik;
- razvili občutek za prostor, govorno in telesno interpretacijo ter animacijo lutke;
- ustvarjali idejna besedila ter lastna dramska besedila;
- oblikovali zamisli za izdelavo lutk, po katerih lutke tudi izdelajo;
- razvili sposobnosti za individualno in skupinsko delo ter interakcije s soigralci, prostorom, likovnimi in drugimi prvinami predstave;
- krepili zaupanje in samozavest;
- improvizirali in ustvarjali krajše gledališke/lutkovne prizore;
- doživeto in estetsko poustvarili otroške/mladinske gledališke/lutkovne predstave.



Preko gledaliških tehnik bodo ozavestili držo lastnega telesa, držo soigralca in vpliva vseh zgoraj omenjenih dejavnikov na nas v vsakdanjem življenju, vsakdani komunikaciji ...

Cilj bo ustvariti gledališko predstavo.

Učenci: 4., 5., 6. razred
Število ur: 1 ura na teden
Mentorica: Mojca Planinc

