



OŠ SVETI TOMAŽ

**NEOBVEZNI
IZBIRNI PREDMETI
za šolsko leto 2024/2025**

4., 5. in 6. razred

Učenci bodočega 4., 5. in 6. razreda lahko izberejo neobvezni izbirni predmet. Na OŠ Sveti Tomaž izbirajo med naslednjimi predmeti:

- RAČUNALNIŠTVO
- UMETNOST
- ŠPORT

Vsi ponujeni predmeti se izvajajo po eno uro tedensko.

Neobvezni izbirni predmeti so neobvezni, torej jih ni nujno izbrati. Lahko pa učenec izbere eno ali največ dve uri pouka neobveznih izbirnih predmetov. Ko se učenec za predmet odloči, ga mora obvezno obiskovati do konca šolskega leta. Odsotnost učenca od pouka tega predmeta so starši dolžni opravičiti tako kot obvezne ure.

Neobvezni izbirni predmeti se ocenjujejo in ocena se zapiše v spričevalo.

Učenec lahko vsako leto zamenja neobvezni izbirni predmet, če to želi, lahko pa svoje znanje pri istem neobveznem izbirnem predmetu nadgrajuje in pogloblja v vsem obdobju.

Pri pripravi in organizaciji urnika je potrebno upoštevati, da sodijo neobvezni izbirni predmeti v razširjeni program osnovne šole, zato ti predmeti ne morejo biti uvrščeni v urnik med obvezne predmete.

UMETNOST



Umetniško izražanje je človekova potreba, vezana na področji ustvarjalnosti in inovativnosti. Kulturno-umetnostno vzgojo učencev obravnavamo prek ustvarjanja kulturno-umetniških del (npr. ustvarjanje gledališke, lutkovne predstave, filma, plesne, folklorne postavitve, muzikala, literarnega, glasbenega dogodka, likovne razstave). Učenci z ustvarjanjem izražajo in spoznavajo sebe v odnosu do okolja ter pri tem osebno rastejo.

RAČUNALNIŠTVO



V današnji družbi ima računalništvo pomembno vlogo, saj je vključeno v vsa področja našega življenja. Da bi bili v tej družbi uspešni, moramo razumeti delovanje informacijskih telekomunikacijskih konceptov, na katerih temelji tehnologija. Učenci se pri računalništvu seznanjajo s tehnikami metodami reševanja problemov in razvijajo algoritmičen način razmišljanja, spoznavajo omejitve računalnikov in njihov vpliv na družbo. Način dela pri predmetu spodbuja ustvarjalnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja ter računalniških konceptov in razvijanjem postopkovnega načina razmišljanja učenci pridobivajo znanja, spretnosti in veščine, ki so veliko trajnejši kot hitro razvijajoče se tehnologije.

Predmet ne temelji s poudarkom na delu s posameznimi programi, ampak učence seznanja s temeljnimi računalniškimi procesi in koncepti:

- 4. razred: komunikacije in storitve,
- 5. razred: podatki in reševanje problemov,
- 6. razred: algoritmi in programi.

ŠPORT



Pri neobveznem izbirnem predmetu ŠPORT bomo ponudili raznovrstne športne vsebine glede na interes učencev, potrebe ter materialne pogoje. Program bo predstavljal dodatno in dopolnilno dejavnost.