**Neobvezni izbirni predmet: RAČUNALNIŠTVO v 4., 5. in 6. razredu**

Število ur tedensko: 1 (35ur/leto)

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 informacijsko-komunikacijskih tehnologij in konceptov, na katerih temelji tehnologija. Neobvezni izbirni predmet seznanja učence z različnimi področji računalništva.

Način dela pri predmetu spodbuja **ustvarjalnost, sodelovanje in poseben način razmišljanja ter delovanja.** Znanja, ki jih pridobijo učenci pri tem predmetu, so **prenosljiva ter uporabna** na vseh področjih človeških dejavnosti. Učencem bodo koristila tudi pri drugih predmetih in v poznejšem življenju. Ta znanja, spretnosti in veščine so del digitalne pismenosti v evropskem referenčnem okvirju osmih ključnih kompetenc.

Učenci:

* Znajo uporabljati brskalnike in iskalnike.
* Znajo poiskati preprosto vsebino na spletu in jo shraniti.
* Spoznajo orodje Scratch in spletno učilnico.
* Znajo shraniti svoje delo v spletnih okoljih.
* Znajo deliti svoj izdelek z drugimi.
* Seznanijo se z Netetiko in pravili varne rabe spleta.
* Znajo našteti faze procesa reševanja problema.
* Znajo problem razdeliti na več manjših problemov.
* Znajo komunicirati v forumu.
* Znajo dati povratno informacijo sošolcu.
* Analizirajo in ovrednotijo lastno delo ter doprinos k skupinskemu rezultatu.
* Razumejo pojem algoritma in ga uporabijo pri opisu vsakdanjega problema.
* Sledijo algoritmu in programu, ki ga pripravi nekdo drug.
* Znajo načrtovati in realizirati rešitev.
* V algoritem znajo vključiti zanke in vejitve.
* Znajo algoritem zapisati s programom in najti ustrezne ukaze.
* Znajo vključiti logične operaterje, spremenljivke, vhodne podatke, slike in zvok.
* Razumejo dogodkovno programiranje in znajo sinhronizirati dialoge/zvoke ter ustvariti interakcijo med liki in objekti.
* Prepoznajo in odpravijo napako v programu.
* Znajo uporabiti in nadgraditi tuj program.
* Znajo kritično ovrednotiti rešitev.

Znajo ceniti neuspešne poskuse reševanja problema kot del poti do rešitve.

Pridružite se neobveznemu izbirnemu predmetu računalništvo in postali boste ustvarjalni in logično razmišljajoči posamezniki.



**Neobvezni izbirni predmet: ŠPORT** **v 4., 5. in 6. razredu**

Število ur tedensko: 1 (35ur/leto)

Izbirni predmet šport poglablja, razširja in nadgrajuje predmet šport v četrtem, petem in šestem razredu.

**Splošni cilji**

Učenec bo s pomočjo kakovostne, dovolj intenzivne in varne športne vadbe izboljšal svojo gibalno kompetentnost, tako da bo:

– ustrezno gibalno učinkovit glede na svoje značilnosti in stopnjo biološkega razvoja;

– usvojil nekatere nove spretnosti in znanja, ki mu bodo omogočala varno in odgovorno sodelovanje v različnih športnih dejavnostih pri pouku in v prostem času;

– razumel pomen vsakodnevnega gibanja in športa ter njunih vplivov na oblikovanje dejavnega življenjskega sloga.

**Praktične vsebine**

**-Rolanje in kolesarjenje**

**- Tek na smučeh**

**- Teeball**

**- Igre z žogo med dvema ognjema, med štirimi ognji, dodgeball,…**

**- Lokostrelstvo**

**- Floorball**

**- Odbojka in tenis na mivki**

**- ŠKL tekmovanja (teeball, med dvema ognjema)**