

Drage učenke, učenci, starši/zakoniti zastopniki!

Pred vami so izbirni predmeti, katere ponujamo za šolsko leto 2018/2019. Izbirni predmeti učencem omogočajo, da poglobijo in razširijo znanje predmetnih področij, ki jih zanimajo. Učenci 6., 7. in 8. razreda se odločajo (skupaj s starši), katere **IZBIRNE PREDMETE** bodo obiskovali v novem šolskem letu. Predmeti so razdeljeni na **DRUŽBOSLOVNO-HUMANISTIČNI** in **NARAVOSLOVNO-TEHNIČNI SKLOP**.

Prosimo vas, da pozorno preberete ponudbo izbirnih predmetov in se z vašim otrokom, ki bo v šolskem letu 2018/2019 obiskoval 7., 8. ali 9. razred, temeljito pogovorite, ter se odločite in izberete **DVE URI** pouka izbirnih predmetov tedensko, lahko pa tudi **TRI URE**. **Izbrane predmete uredite v eAsistentu po želenem vrstnem redu.**

Učencu (ki), ki bo v šolskem letu 2018/2019 obiskoval glasbeno šolo z javno veljavnim programom, se **NI** potrebno odločiti za izbirne predmete, lahko pa poleg programa glasbene šole izberejo izbirni predmet.

Izbirni predmeti se ocenjujejo tako kot obvezni predmeti – s številčnimi ocenami. Po izboru so redni sestavni del učenčevega urnika, njihovo obiskovanje je obvezno. Vsakemu predmetu je namenjenih 35 ur (za 9. razred 32 ur) v šolskem letu, razen izbirnemu predmetu tuji jezik nemščina in kitajščina 70 ur (za 9. razred 64 ur).

Opozorjamo vas, da učenci bodočega 7. razreda osnovne šole izberejo predmete, ki so namenjeni 7. razredu ter učenci 8. in 9. razreda predmete, ki so namenjeni njim.

Z vsebinami izbirnih predmetov, ki jih v izbiro ponuja šola, se lahko seznanite na spletu, učenci pa bodo dodatno seznanjeni na sestankih oddelčnih skupnosti.

Prijave za šolsko leto 2018/2019 potekajo preko eAsistenta od 23. 4. 2018 do 6. 5. 2018. S postopkom prijave so bili učenci seznanjeni. Na spodnji sliki je prikazana povezava za prijavo.

The image displays two screenshots of the eAsistent web application interface for parents. Both screenshots show a navigation bar with icons for Redovalnica, Predmetnik, Sporočila, Prehrana, Plačila, Članki, and Urnik. The top screenshot features a yellow banner for 'Izbirni predmeti v šolskem letu 2014/2015' with a red box around it, and a green box for 'Primer za rangiranje v šolskem letu 2013/2014'. Below the banner is a 'podariMalico' section and a calendar for 'Urnik in pouk'. The bottom screenshot shows the 'Izbirni predmeti' section highlighted with a red box, indicating the selection process. The interface includes a 'Prejeta sporočila' notification and a 'Novo sporočilo' button.

Hvala za sodelovanje.

Vodstvo šole

PREDSTAVITEV IZBIRNIH PREDMETOV

šolsko leto 2018/2019

DRUŽBOSLOVNO HUMANISTIČNI PREDMETI

NEMŠČINA



Znanje tujih jezikov je v današnjem času zelo pomembno in nemščina je eden uradnih jezikov EU in jezik, ki nam je blizu tako geografsko kot zgodovinsko (zato ima slovenščina še danes v rabi veliko nemških besed: "laufat", "cajt", "pucat", ...).

Nemščina je izbirni predmet v 7., 8., 9. razredu. Je tri letni predmet, ki se izvaja dve uri na teden. Namen tega izbirnega predmeta je pridobiti čimveč osnovnega znanja in s tem pridobiti tudi dobro izhodišče za nadaljnje učenje nemščine na srednjih šolah.

Pri urah uporabljamo učbeniški komplet WIR. Veliko je dela v dvojicah, velik je poudarek na govoru in besedišču. Namen je, da učenci razumejo, kar preberejo in slišijo ter da znajo tvoriti in napisati bolj ali manj preprosta sporočila.

KITAJŠČINA KOT IZBIRNI PREDMET

中文

Ali veste, da je kitajščina najpogostejši jezik v svetu spletne komunikacije? Kitajščina namreč po številu govorcev velja za najbolj razširjen materni jezik, saj ga govori več kot petina svetovnega prebivalstva.

Učenje kitajščine ni le učenje jezika, temveč zajema tudi spoznavanje bogate kitajske kulture. Kitajska je ena najstarejših civilizacij na svetu, ki je razvila svojo pisavo že pred več kot nekaj tisočletji. Po zaslugi njenih izumiteljev danes lahko uporabljamo papir, kompas, smodnik in tisk.

Ali veste, da je bil Dolgi zid, ki meri okrog 6000 km zgrajen že pred 2200 leti?

Ste že poskusili jesti s paličicami?

Poznate kaligrafijo, umetnost lepega pisanja kitajskih pismenk?

Veste, da je simbol Kitajske zmaj?

Z znanjem kitajščine ne boste razumeli le jezika, ampak boste obenem dobili vpogled tako v kitajsko družbo in kulturo kot tudi v svet z drugačne perspektive. Učenje kitajskega jezika in kulture je zanimivo, zabavno in ustvarjalno, zato vabljeni, da se pridružite izbirnemu predmetu kitajščina.



VERSTVA IN ETIKA

CILJI

- pridobivanje objektivnega znanja in splošne razgledanosti,
- soočanje z vprašanjem smisla, s spoznavanjem različnih religioznih in nereligioznih pojmovanj sveta in življenja,
- spoznavanje in odkrivanje moralnih vrednot,
- vloga verstev pri oblikovanju različnih civilizacij,
- usposabljanje za kritičnost do negativnih pojavov v zvezi z religijo in religijami (nestrpnost, ...).

7. RAZRED - Verstva in etika I.

- obravnava SVET v njegovi raznolikosti, v katerem živimo (verstva sveta - svetovi verstev),
- krščanstvo, judovstvo, islam, budizem.
- OBVEZNO-IZBIRNE TEME (vzori in vzorniki; enkratnost in različnost; azijska verstva (daoizem, jin-jang, konfucianizem, hinduizem,...); tradicionalne religije (verstva starih Slovanov, ameriški Indijanci/afriška verstva,...), nova religiozna gibanja (New Age, sekte, ...); reševanje nasprotij; človek in narava(verstva kot možen zaveznik ekoloških gibanja).

8. RAZRED - Verstva in etika II.

- obravnava temo LJUDJE IN VERSTVA,
- religijsko kulturo, religije, življenjska vodila religij, svoboda, vest, odgovornost.
- OBVEZNO-IZBIRNE TEME (družina v različnih verstvih; prijateljstvo, ljubezen in spolnost; delo in/kot poklic (poklic, talent, poklicanost, poslanstvo); magija, okultizem, religija (odnos med njimi, razlike med magijskim in znanstvenim mišljenjem, astrologija,...); egocentričnost in solidarnost v stiskah; sanje, želje, cilji in razočaranja (odkrivanje različnih življenjskih dimenzij, ki presega življenje vsakdana).

9. RAZRED - Verstva in etika III.

- obravnava temo OSEBA in njeno odgovorno dejavnost v svetu,
- osredotočen na obravnavanje krščanstva, krščanstvo in zahodna civilizacija , religije in vprašanje smisla življenja.
- OBVEZNO-IZBIRNE TEME (rast krščanstva in njegove delitve; razsvetljenstvo; krščanska inspiracija v delovanju pomembnih osebnosti slovenske zgodovine),
- IZBIRNE/DODATNE TEME (verska(ne)strpnost in verske vojne; znanost in vera; ateizem in humanizem).

ŠOLSKO NOVINARSTVO

Predmet se navezuje na izročilo osnovnošolskih novinarskih in dopisniških krožkov ter uredništev šolskih glasil. Združuje raziskovanje neumetnostnih jezikovnih zvrsti, posebej publicističnih. V praktičnem delu z besedili učenci dograjujejo svojo zmožnost sprejemanja in tvorjenja neumetnostnih besedil ter se usposabljujejo za ustvarjalno in kritično sprejemanje publicističnih in propagandnih besedil. Opazujejo jezik in slog teh besedil.

Predmet ponuja tudi možnosti raziskovalne dejavnosti na področju slovenskega jezikoslovja, stilistike in slovstvene folklorne.

Cilji predmeta:

- Učenci razvijajo sposobnost za vse štiri sporazumevalne dejavnosti.
- Učenci razvijajo sposobnost izražanja v praktičnosporazumevalnem, strokovnem in publicističnem jeziku.
- Učenci utrjujejo svoje znanje knjižnega jezika.
- Učenci poglobljajo jezikoslovne pojme.
- Spoznavajo najbolj pogoste stalne oblike novinarskega sporočanja.
- Kritično presojujejo in vrednotijo izdelke medijev.
- Prebirajo in razčlenjujejo časopisni in revijski tisk, sledijo radijskemu in televizijskemu programu ter si oblikujejo kritičen odnos do medijev.
- Tvorijo raznolika informativna (vest, poročilo, reportažo, anketo, intervju) in interpretativna (komentar, članek, oceno) publicistična besedila.
- Ustvarjajo šolski časopis.
- Objavljajo svoje prispevke v šolskem časopisu, mladinskem tisku in se odzivajo na razne slovstvene razpise.
- Proučujejo raznolike socialne zvrsti jezika, posebej slovenska narečja in interesne govorice.
- Spoznavajo slovstveno folkloro.

LIKOVNO SNOVANJE

Likovno snovanje je **enoletni izbirni predmet** vezan na določen razred:



LIKOVNO SNOVANJE I. - 7. r. - vsebina:

- + Kompozicija likovnega dela
- + Prikazovanje površin
- + Nastanek in vrsta pisav
- + Učinkovanje barvnih ploskev
- + Moda
- + Oblikovanje kipov iz različnih materialov

LIKOVNO SNOVANJE II. - 8. r. - vsebina:

- + Prikazovanje likovnega prostora
- + Vidno-vizualno ravnovesje - računalniško oblikovanje
- + Nastanek črte z gibanjem točke - digitalna fotografija
- + Glasba in likovni motiv
- + Plakat - računalniško oblikovanje
- + Barvna grafika
- + Umetnost oblikovanja prostora
- + Od pojma do znaka - moj logotip

LIKOVNO SNOVANJE III. - 9. r. - vsebina:

- + Zlati rez
- + Obrnjena perspektiva - aspektiva
- + Kip in ambient
- + Načrtovanje prostorskih sprememb v dom. okolju (računalniško oblikovanje in digitalna fotografija)
- + Vizualni mediji - fotografija

Vabljeni k ustvarjanju!

ANSAMBELSKA IGRA

V šolskem letu 2018/2019 se lahko učenci, ki jim je glasba še posebej pri srcu, vključijo k izbirnemu predmetu ansambelska igra.

Ansambelska igra je enoletni izbirni predmet, ki je zasnovan tako, da se zanj lahko odločijo učenci v sedmem, osmem in devetem razredu. Primeren je tudi za tiste, ki ne hodijo v glasbeno šolo, saj program omogoča izbor glasbenih vsebin, ki se prilagaja učenčevim interesom in sposobnostim. Program spodbuja skupinsko muziciranje in sodelovanje za izvedbo slovenskih in svetovno znanih glasbenih uspešnic. Priredbe zanje bomo ustvarjali sami in jih ob koncu šolskega leta predstavili na zaključnem koncertu.

Pri pouku bodo učenci:

- ustvarjali na lastne in šolske instrumente (pianino, kitara, Orffovi instrumenti,...),
- sodelovali pri izbiri programa (izbor pesmi, instrumentov),
- poustvarjali različne glasbene vsebine,
- z improvizacijo izražali svoje zamisli,
- svoje dosežke predstavili na različnih nastopih.

Za obisk predmeta ansambelska igra ni potrebno glasbeno predznanje, pač pa zgolj veselje do glasbe.

GLEDALIŠKI KLUB

ŠTEVILO UR: 1 ura tedensko.

Gledališki klub je enoletni izbirni predmet iz sklopa predmetov, ki nadgrajujejo predmet slovenščina.

Predmet izhaja iz vsebin dramske vzgoje pri pouku književnosti in jih dopolnjuje z novimi vsebinami in besedili. Združuje literaturo, deklamacijo, igro, pantomimo, ples, glasbo. Prednost ima praktično delo z besedilom. Preizkusili se bomo v različnih vlogah, razvijali izražanje s kretnjami, mimiko, gibanjem in govorom. Oblikovali bomo dramsko besedilo in ga uprizorili - tako bomo ustvarili odrske osebe, jih postavili v gledališki prostor, si zamislili scenografijo in kostume. Predstavo bomo opremili še z glasbo. O gledališki predstavi si bomo pogovarjali in jo vrednotili, seznanjali se bodo tudi s pravili obnašanja na kulturnih prireditvah.

RETORIKA

KAJ JE RETORIKA?

Retorika je govorništvo. Je veščina spretne in uspešne komunikacije (sporazumevanje; posredovanje ali izmenjevanje misli, informacij). Lahko jo opredelimo tudi kot umetnost izražanja in umetnost pogovora.

Z retoriko povezujemo še umetnost javnega nastopanja, izražanja misli z besednim ali nebesednim sporazumevanjem.

Je disciplina, ki v različnih oblikah in v različnem obsegu spremlja celotno človeško zgodovino.

Meje mojega sveta so meje mojega jezika.

V vsakdanjem življenju se sporazumevamo vedno z nekim namenom.

Osnovne štiri sporazumevalne veščine sodobnega človeka so govorjenje in poslušanje ter branje in pisanje.

Cilj komuniciranja je prenesti informacije iz misli ene osebe v misli druge ali več oseb. Uspešna je tista komunikacija, ki doseže zastavljen cilj. To se pravi, da je naslovnik razumel besedilo sporočevalca tako, kot ga je ta zasnoval. Govorimo o vernosti prenosa.

Namen in cilj predmeta RETORIKA je analiza ter pravilnejše in natančnejše oblikovanje argumentov in prepričevalnih tehnik na vseh področjih našega življenja. To velja za najbolj preproste vsakodnevne pogovore, preko medijev, vzgojno-izobraževalnega sistema, pa tja do znanstvenih razprav. Povedano ali zapisano ima najboljše učinke, če je govor ali zapis ustrezno strukturiran, primeren ciljni publiki.

Učenci in učenke se bodo pri predmetu retorika naučili predvsem samostojnega, povezanega in kritičnega oblikovanja ter izražanja stališč.

Retoriki je namenjenih 32 ur letno ali 1 ura tedensko. Zaradi specifičnosti predmeta je možno poučevanje v »blok« urah - po dve šolski uri skupaj.

Funkcionalni in izobraževalni cilji predmeta bodo doseženi z naslednjimi dejavnostmi:

- spoznavanje zgodovine in definicije retorike
- praktična in koristna uporaba retorike (iz literature, vsakdanjega življenja ...)
- spoznavanje etike dialoga
 - argumentacija
 - razlikovanje slabih in dobrih argumentov
 - sestavni deli retorične tehnike (razvrstitvev, ubeseditvev, pomnjenje, udejanjanje)
 - prepoznavanje značajev govorca in strasti poslušalca

Dosežene cilje retorike je mogoče učinkovito izkoristiti **pri vseh drugih šolskih predmetih in v življenju nasploh.**

NARAVOSLOVNO TEHNIČNI PREDMETI

POSKUSI V KEMIJI - POK

Pri izbirnem predmetu Poskusi v kemiji se razvija in pogloblja naravoslovna pismenost, osnove znanstvenega mišljenja, različne spretnosti in veščine ter povezovanje teorije s prakso.

Izbirni predmet je namenjen učencem 8. in 9. razreda ter omogoča izvedbo s heterogenimi skupinami. Predstavlja zaključeno celoto v obsegu 35 oz. 32 ur.

Učenci znajo uporabljati laboratorijsko steklovino, opredelijo škodljive učinke različnih kemikalij in spoznajo osnove prve pomoči v primeru nesreč z jedkimi, vnetljivimi in strupenimi snovmi. Samostojno sestavijo aparaturo za eksperimentalno delo in izvajajo eksperimente po navodilih.

Primeri eksperimentalnega dela:

- Izdelava ognjičeve kreme.
- Priprava zeliščnega tonika iz kumar.
- Laboratorijska sinteza mila.
- Izdelava sveč, dišečih soli...

SODOBNA PRIPRAVA HRANE

Pri izbirnem predmetu Sodobna priprava hrane učence poučujemo o prehrani glede na zagotavljanje in ohranjanje zdravja. Učijo se o pomembnosti varne, varovalne in zdrave prehrane ter načina priprave. Je enoletni izbirni predmet in se lahko izvaja v 7., 8. in 9. razredu. Pouk temelji na praktičnih vajah-pripravi hrane, zato poteka v blok urah na 14 dni.

Cilji predmeta

Učenci:

- razvijajo sposobnosti uporabe, povezovanja in tvornega mišljenja za preudarno odločanje o lastni prehrani predvsem v smislu zagotavljanja zdravja;
- nadgrajujejo vsebine, ki so jih pridobili pri rednem predmetu *Gospodinjstvo*;
- poglobljajo znanja, predvsem v smislu usmerjanja v nadaljnje šolanje na agroživilskih, gostinsko-turističnih in zdravstvenih šolah;
- razvijajo individualno ustvarjalnost.

Teme in vsebine:

- hranilne snovi, povezane z zdravjem,
- kakovost živil in jedi,
- priprava zdrave hrane,
- prehranske navade.

Ocenjevanje:

Ocene bodo učenci pridobili iz teoretičnega (seminarska naloga) in praktičnega dela.



OBDELAVA GRADIV - LES / UMETNE SNOVI

Obdelava gradiv je naravoslovno-tehnični izbirni predmet, katerega lahko izberejo učenci 7., 8. in 9. razreda. Izbirni predmet omogoča učencem poglobitev in sintezo nekaterih temeljnih znanj s področja tehnike in tehnologije. Učenci s praktičnim delom pridobijo nova spoznanja o tehnoloških in drugih lastnostih in nadgradijo praktična znanja pri uporabi orodij za njihovo obdelavo. Cilje dosegamo s projektnim načinom dela, s praktičnim delom in delom v skupini.

Učenci lahko v okviru predmeta izdelajo elastomobil in z njim tekmujejo na šolskem tekmovanju. Najboljši dve ekipi se lahko udeležita državnega tekmovanja, ki ga organizira Hiša eksperimentov v Ljubljani.

SPLOŠNI CILJI PREDMETA

Učenci:

- načrtujejo predmete iz lesnih in drugih gradiv;
- izdelajo in uporabijo tehnično in tehnološko dokumentacijo;
- pri izdelavi načrtovanega predmeta uporabijo obdelovalne postopke;
- ugotavljajo osnovne tehnološke lastnosti gradiv in jih primerjajo med seboj;
- merijo z ustreznimi merilnimi pripomočki;
- spoznavaajo sestavo in delovanje osnovnih orodij in strojev za obdelavo gradiv;
- iščejo podobnosti in razlike med orodji, namenjenimi enakim obdelovalnim postopkom pri obdelavi različnih gradiv;
- izvajajo osnovne delovne operacije z ročnimi orodji in stroji ter spoznajo organizacijo delovnega mesta;
- se navajajo na smotrno organizacijo in planiranje proizvodnje;
- spoznavaajo nevarnosti pri delu, izbirajo varnostna sredstva in upoštevajo ukrepe za varno delo;
- odkrivajo in razvijajo svoje sposobnosti, se navajajo na delo v skupini in vrednotijo svoje delo in predmete dela;

Vsak učenec sam s pomočjo ročnih orodij, delovnih strojev in naprav izdelava več uporabnih izdelkov, ki jih tudi odnese domov.



RAČUNALNIŠTVO

V učnem načrtu je predmet opredeljen kot naravoslovno-tehnični izbirni predmet, pri katerem se spoznavanje in razumevanje osnovnih zakonitosti računalništva prepleta z metodami neposrednega dela z računalniki, kar odpira učencem in učenkam možnost, da pridobijo tista temeljna znanja računalniške pismenosti, ki so potrebna pri nadaljnjem izobraževanju in vsakdanjem življenju. Pri izbirnem predmetu računalništvo - urejanje besedil pridobijo učenci in učenke osnovna znanja, ki so potrebna za razumevanje in temeljno rabo računalnika, pri predmetu multimedija in računalniška omrežja pa se ta znanja spiralno nadgradijo, poglobijo in razširijo (Batagelj idr., 2002, str. 5).

Z izbirnim predmetom računalništvo ne želimo vzgajati strokovnjakov na tem področju, ampak želimo dati učencem priložnost, da spoznajo svet, ki jih obdaja ter jih opremiti z življenjskimi spretnostmi, ki jim bodo služile celo življenje. Če želimo, da bodo naši otroci igrali aktivno vlogo v digitalni dobi, ne smejo biti le pasivni uporabniki zapletene in skrivnostne tehnologije. Ustrezno razumevanje računalniških konceptov jim bo omogočalo, da bodo iz sistemov, ki jih obkrožajo, uporabili najboljše in rešili probleme, ko se bodo le-ti pojavili. Prav tako bodo spremembe ustvarjali in se ne le odzivali nanje. (Krajnc, 2013).

Izbirni predmet računalništvo zajema tri predmete:

- urejanje besedil
- multimedija
- računalniška omrežja

Učenci in učenke lahko izberejo predmet v tretjem triletju, to je v 7., 8. in 9. razredu. Ko se prvič odločijo za računalništvo, morajo obiskovati predmet urejanje besedil (ne glede na to, ali so v 7., 8. ali 9. razredu). Ko se drugič odločijo za računalništvo obiskujejo multimedijo, tretjič pa računalniška omrežja.

Pri **urejanju besedil** učenec najprej spozna zgradbo računalnika, loči med strojno in programsko opremo računalnika ter spozna, čemu je kakšen del opreme namenjen. Nato se učenec nauči osnov operacijskih sistemov, datotečnega sistema. Sledi seznanjanje z urejevalniki besedil. Zapisati poljubno besedilo v urejevalnik besedil in ga tudi ustrezno preoblikovati, opremiti s slikami, tabelami, grafi, ... Razlaga temelji na konceptih, in ne na lastnostih posameznega programa za urejanje besedil. Tako lahko te koncepte

uporabijo v vseh programih za urejanje besedil. Med samim poukom spoznajo Microsoft Office Word, LibreOffice Writer, Word Web App in Google Docs. Če se ne bi lotili programiranja, ne bi bili pravi računalničarji. Tako bo naš izziv narediti aplikacijo za mobilne naprave (Android).

Pri predmetu **multimedija** se učenci najprej naučijo znanja o računalniški grafiki, slikah, zvoku in videu. Naučijo se uporabljati multimedijske pripomočke (digitalni fotoaparati, mikrofoni, digitalne kamere, ...) ter programe za obdelavo slik, fotografij, zvoka in filmov (Gimp, Inkscape, Audacity, MovieMaker, ...). Med samim poukom nastajajo različni izdelki. Od logotipov, retuširanih fotografij, radijskih oddaj do kratkih filmov.

Pri predmetu **računalniška omrežja** učenec spozna osnove o lokalnih in globalnih omrežjih. Izve nekaj o svetovnem spletu, mrežnih napravah in varni rabi interneta. Spozna programski skriptni jezik HTML, v katerem se oblikujejo preproste spletne strani. Končni izdelek je njegova lastna spletna stran. Na ta način se naučijo osnov programiranja, kar je temelj računalništva.

Steve Jobs (v Code.org, 2013): »I think everybody in this country should learn how to program a computer because it teaches you how to think.« (Mislim, da bi se vsak moral naučiti programiranja, ker te programiranje nauči razmišljati.)

Za nobenega od predmetov učenec ne potrebuje računalnika doma, saj delo v celoti poteka pri pouku. Prav tako učenec ne potrebuje nikakršnega predznanja, saj delo poteka prilagojeno vsem učencem v skupini.

Viri:

[Batagelj, V., Wechtersbach, R., Gerlič, I., Krapež, A., Zamuda, S., Muršec, S. \(2002\).](#)

[Učni načrt za izbirni predmet računalništvo. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport, Zavod RS za šolstvo.](#)

[Krajnc, R. \(2013\). Zakaj se slovenski osnovnošolci ne učijo računalništva? Pridobljeno 22. 4. 2013 s](#)

http://skupnost.sio.si/file.php/265/moddata/forum/7536/357912/Racunalnistvo_Vzgoja_Izobrazevanje_R.Krajnc.pdf

[Jobs, S. Pridobljeno 22. 4. 2013 s http://www.code.org.](http://www.code.org)



Robotika v tehniki je enoletni tehnični izbirni predmet, pri katerem je v ospredju konstruiranje modelov računalniško krmiljenih strojev in naprav s poudarkom na specifičnih značilnostih robotike. Predmet je naravnano interdisciplinarno. Učenci spoznavajo in povezujejo vsebine različnih področij, prevladujejo pa geometrija, strojni elementi, elektronika, računalništvo in tehnologija. Učenci lahko izberejo ta izbirni predmet v 8. ali 9. razredu.

Pri predmetu robotika v tehniki učenci pridobivajo osnovna spoznanja o geometriji in konstrukciji tipičnih oblik robotskih rok, o elektronskih krmiljih, ki so potrebna za računalniško vodenje, o čutilih (senzorjih), ki - vgrajeni v konstrukcijo - omogočajo povratno delovanje na krmilje.

Pouk je organiziran v ustrezno opremljenih učilnicah z računalniki. Praktično delo je prevladujoča oblika pouka. Pri pridobivanju praktičnih izkušenj si pomagajo z uporabo ustreznih didaktičnih sestavljanek ([LEGO Mindstorms](http://mindstorms.lego.com/)), s katerimi gradijo delujoče, računalniško krmiljene modele strojev, naprav in robotskih rok. Več o didaktičnih pripomočkih si lahko ogledate na spletni strani <http://mindstorms.lego.com/>.

Predmet robotika v tehniki je ciljno naravnano. Učenci in učenke pri predmetu:

- spoznajo različne oblike uporabe računalniške tehnologije,
- spoznavaajo osnovne pojme robotike in računalniško vodene proizvodnje,
- berejo, rišejo in sestavljajo sheme električnih krmilj in razumejo njihovo delovanje,
- načrtujejo in s sestavljanjkami izdelajo različne računalniško krmiljene modele,
- uporabljajo računalnik in spoznavaajo njegovo vlogo pri krmiljenju zgrajenih modelov,
- razvijajo sposobnost prostorske predstavljalivosti,
- poznajo vlogo računalniškega vmesnika pri krmiljenju strojev in naprav,
- naštejejo in opišejo področja z računalniško vodeno tehnologijo in kritično presojujejo vpliv tega področja na tehnologijo in okolje,
- pridobivajo in uporabljajo informacije in znanje s področja robotike iz monografij, periodičnega tiska in interneta,
- z uporabo projektnega in eksperimentalnega dela ter konstruiranja usvojijo temeljne metode in oblike dela, značilne za tehnično-tehnološko področje,
- razvijajo sposobnost za delo v skupini,
- razvijajo psihomotorične sposobnosti,
- pridobivajo sposobnost samostojnega reševanja problemov,
- spoznavaajo poklice s področja elektronike, elektrotehnike, računalništva ... in sposobnosti, ki jih potrebujejo zanje.

IZBRANI ŠPORTI

Splošna izhodišča in cilji:

Športni pedagogi pri pripravi programov sledimo naslednjim izhodiščem:

- vsak učenec je uspešen in motiviran,
- skladno z operativnimi cilji izbiramo tiste vsebine, metode in oblike dela, ki omogočajo celosten razvoj osebnosti,
- upoštevamo različne sposobnosti, znanja in interese učencev,
- spodbujamo učence k človekoljubnim in medsebojnimi odnosi in k športnemu obnašanju,
- povezujemo športno dejavnost z drugimi predmetnimi področji.

NOGOMET

PRAKTIČNE IN TEORETIČNE VSEBINE:

- spopolnjevanje osnovnih in učenje zahtevnejših tehničnih elementov brez žoge in z žogo,
- spopolnjevanje osnovnih in učenje taktičnih elementov,
- vodena igra, igra na več igralnih mestih,
- pravila igre,
- sodniški znaki.

ROKOMET

PRAKTIČNE VSEBINE:

- spopolnjevanje osnovnih in učenje tehničnih elementov,
- učenje zahtevnejših teh.-takt. elementov za napad proti conski obrambi, protinapad,
- igra z osebno obrambo na lastni polovici igrišča, s consko obrambo,
- pravila igre,
- sodniški znaki,
- zapisnik tekme.

ODBOJKA

Odbojka je lep, dinamičen in zahteven šport. Od igralcev zahteva izjemno zbranost, smisel za medsebojno sodelovanje. Glavni cilj 35-urnega programa je osvojitve tehničnega znanja osnovnih odbojcarskih elementov, servisa, sprejema servisa, podaje, udarca bloka in sprejema udarca.

Če učenci pokažejo veliko zanimanja za odbojko, si ob dovoljenju staršev ogledamo vrhunsko tekmo. Letos ji bil to četrtfinale evropske lige prvakov.

KOŠARKA

PRAKTIČNE VSEBINE:

- spopolnjevanje tehničnih in taktičnih elementov,
- vodenje z menjavo rok po obratu, hitro vodenje,
- odkrivanje in met z mesta,
- pravila igre.
- sodniški znaki,
- zapisnik tekme.

ŠPORT ZA ZDRAVJE

CILJI IN TEMELJNI STANDARDI ZNANJA:

Učenec v okviru izbirnega predmeta čebelarstvo:

- telesni razvoj, razvoj gibalnih in funkcionalnih sposobnosti,
- usvajanje in spopolnjevanje različnih športnih znanj,
- seznanjanje s teoretičnimi vsebinami,
- prijetno doživljanje športa, oblikovanje in razvoj stališč, navad in načinov ravnanja.

PRAKTIČNE IN TEORETIČNE VSEBINE:

- splošna kondicijska priprava,
- atletika,
- ples,
- ena od naslednjih iger z žogo: košarka, nogomet, odbojka.

Teoretične vsebine predstavimo ob praktičnem delu.

ŠPORT ZA SPROSTITEV

Predmet ne vsebuje tekmovalnih elementov. Poudarek je torej na sprostitvenem doživljanju športne vadbe, oblikovanju pozitivnega odnosa do zdravja in samopodobe, medsebojnega sodelovanja in kulturnega odnosa do drugih udeležencev ter naravnega okolja.

Vsebine predmeta so primerne za vse učence.

Dejavnosti:

- vse igre z žogo: tenis, namizni tenis, ples, gimnastika, badminton, hokej...