

OSNOVNA ŠOLA BREZOVICA PRI LJUBLJANI

ŠOL. LETO 2025/2026



**VODNIK PO CELOLETNIH
DEJAVNOSTIH RaP
V ŠOL. LETU 2025/2026**

za 4. razred

1. RaP - ZAČETNA NEMŠČINA

- 2 uri tedensko
- 4. razred

Kratek opis:

Učenci, ki si bodo izbrali začetno nemščino, se bodo preko različnih iger, pesmi, iger vlog, slikovnega materiala, učnih listov in interaktivnih nalog naučili:

- * razumeti kratka in preprosta navodila;
- * razumeti zelo preprost opis osebe, predmetov, slik in kratka sporočila;
- * predstaviti se z osnovnimi podatki (ime, starost, najljubša barva...);
- * razumeti pogosta poimenovanja (npr. šolske potrebščine);
- * v pogovoru pozdraviti in odzdraviti ter se zahvaliti;
- * postavljati in odgovarjati na preprosta vprašanja;
- * prepisati in prebrati preproste besede in kratke povedi.

Teme:

- pozdravi in odzdravi;
- abeceda;
- števila do 100;
- barve;
- družinski člani;
- šolske potrebščine;
- dnevi v tednu, meseci in letni časi.

2. UMETNOST: LIKOVNA USTVARJALNOST

- Predmet se bo lahko izvajal samo v enem polletju, in sicer 2 uri na teden
- 4. razred

TEMA: »VEDNO NEKAJ NOVEGA«

Kratek opis:

Učenci bodo že znane likovne prvine (črta, pika, ploskev, barva...) oblikovali v nove skladne celote in jih povezovali z izbrano temo. Z različnimi likovnimi materiali in orodji bodo izražali svojo ustvarjalnost in izdelovali izvirne likovne podobe. "VEDNO NEKAJ NOVEGA" je rdeča nit, ki bo povezovala likovno ustvarjanje. Likovno izražanje ne bo omejeno na risalni list in tempera barve. Učenci bodo spoznali nove načine obdelave gline, 3D oblikovanje iz papirja, različne tehnike grafike in tiskanja, načrtovali bodo izvirne plakate, oblikovali svojo tipografijo, spoznali proces "od ideje do izdelka"...

Pri predmetu si bomo ogledali tudi likovna dela umetnikov, se naučili, kako ubesediti mnenje o umetniški stvaritvi in se preizkusili v imitaciji sloga znanih likovnih umetnikov.

Znanje in spretnosti likovne umetnosti bodo učenci pridobivali pri pouku in projektni učni nalogi. Predmetnik predmeta zajema tudi obisk aktualne likovne razstave in ustvarjalne delavnice (obvezna prisotnost).

Dodatni stroški:

- stroški za dodatni likovni material ne bodo presejali zneska 8 eur,



- vstopnina na aktualno razstavo s pripadajočo delavnico v znesku do 10 eur,
- prevoz do razstave (območje mestnega prevoza z Urbano).

3. ŠPORT - zdrav življenjski slog

- 1 ura tedensko
- 4. razred

Kratek opis:

V današnjem času, ki ga označujejo čedalje manjša gibalna dejavnost in nezdrave prehranjevalne navade ima športna dejavnost v šoli poseben pomen za zdrav razvoj odraščajočih učencev. Strokovnjaki poudarjajo, da le strokovno vodena, dovolj intenzivna, kakovostno strukturirana in redna športna vadba lahko nevtralizira negativne posledice današnjega pretežno sedečega življenja in neustreznih prehranjevalnih navad sodobnih mladih generacij.

Gibanje ima številne pozitivne vplive na zdravje človeka. 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. Predmet šport - zdrav življenjski slog je namenjen učencem druge triade in vključuje vsebine, ki morajo biti prisotne v vsakodnevni športni vadbi učencev (teki, skoki, plezanja, vaje za pravilno držo idr.), in številne nove vsebine, ki jih ni v rednem programu predmeta šport.

Na podlagi razvojnih potreb učencev tega starostnega obdobja program vsako leto vključuje dejavnosti treh sklopov katerim učitelj nameni tretjino časa.

Športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj splošne (aerobne) vzdržljivosti

- teki
- dejavnosti na snegu
- nordijska hoja in tek
- aerobika

Drugi sklop: Športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj koordinacije gibanja, ravnotežja, natančnosti in ustvarjalnosti

- ples
- hokejske igre
- igre z loparji
- žogarije
- ravnotežne spretnosti
- zadevanje tarč

Tretji sklop: Športne dejavnosti, usmerjene predvsem v razvoj različnih pojavnih oblik moči

- skoki
- plezanja
- borilni športi



4. RaP - ŽOGARIJA

Ciljna skupina: 4. razred

Opis dejavnosti: Čas trajanja: 105 ur/leto

Način izvajanja: 1 ura/teden

Opis dejavnosti:

Pri igrah z žogo boš izboljšal/-a svojo telesno zmogljivost in pripravljenost. Glede na svoje značilnosti in sposobnosti boš razvil/-a koordinacijo gibanja, ravnotežje, natančnost, moč, hitrost, gibljivost in splošno vzdržljivost. Igre z žogo so pomemben dejavnik v razvoju, saj pripomore k odličnemu gibanju, lovljenju, zadevanju v tarče, podajanju in kondiciji. Pri tej dejavnosti boš oblikoval/-a odgovoren odnos do svojega zdravja in okolja, v katerem živiš.

Cilji dejavnosti:

Učenci:

- ozaveščajo pomen telesnega in duševnega zdravja za dobro počutje ter kakovostno življenje; razumejo in oblikujejo pozitiven odnos do gibanja,
- individualno določanje ciljev,
- razvoj gibalnih sposobnosti (spodbujanje osnovnih motoričnih spretnosti, kot so metanje, lovljenje, brcanje in odbijanje žoge,
- izboljšanje koordinacije rok in oči ter telesne koordinacije med različnimi aktivnostmi z žogo,
- krepitev ravnotežja, hitrosti in gibljivosti skozi različne naloge in igre z žogo,
- učenje pravil igre in spoštovanje pravil,
- krepitev socialnih veščin in sodelovanja,
- spodbujanje, da eksperimentirajo z različnimi načini gibanja in uporabe žoge.
- razvijanje veselja do gibanja,
- povečuje njegovo športno znanje in izboljšuje telesno pripravljenost. Aktivnosti:
- izrazi in pojmi, ki se pojavljajo pri igrah z žogo (podaja, zadetek, met, vodenje ...)
- pravila igre »preko jarka« in »pepček« (zadetek, žoga izven igrišča ...)
- povezava s spoznavanjem okolja
- izvesti vodenje, metanje, podajanje in lovljenje žoge, zadevanje različnih ciljev z žogo, vključevanje v različne igre.

5. RaP - RAČUNALNIŠTVO (4. razred)

- enoletni ali polletni predmet, odvisno od števila udeležencev
- 1 ura/teden celo šolsko leto = 35 ur/leto ali 1 ura/teden eno polletje = 17 ur/leto
- 4. razred

Kratek opis:

V današnji družbi ima računalniška pismenost pomembno vlogo, saj je vključena v vsa področja našega življenja. Namen interesne dejavnosti je razvijati interesna področja učencev s poudarkom na kakovosti izvedbe in uporabnosti znanja.

Cilji dejavnosti:

Učenci bodo:

- spoznavali pomen in vlogo računalnika v sodobni družbi,
- varno uporabljali svetovni splet in se učili odgovornega spletnega vedenja,
- ustvarjali in oblikovali dokumente v **Wordu**,
- pripravljali predstavitve v **PowerPointu**,
- razvijali **ustvarjalnost, logično razmišljanje in sodelovanje**.



Znanje, ki ga bodo pridobili, bo **prenosljivo in uporabno** na različnih področjih – tako pri drugih predmetih kot v vsakdanjem življenju.

In ker je pomembno tudi sproščeno vzdušje, bomo občasno za razvedrilo igrali **izobraževalne računalniške igre**, primerne starosti in razumevanju učencev.

Način dela:

Dejavnost bo potekala v **računalniški učilnici**, enkrat tedensko po pouku. Vsebine bodo prilagojene predznanju in zanimanju učencev. V kolikor bo prijavljenih več učencev, se tečaj izvaja polletno.

Ciljna skupina:

Učenci 4., 5. in 6. razreda, ki želijo nadgraditi svoje digitalne veščine.

6. RaP – SCRATCH - moji koraki v programiranje

- enoletni predmet
- 1 ura/teden celo šolsko leto = 17 ur
- 4. razred

Kratek opis:

V prvem polletju se bodo učenci na zabaven in enostaven način srečali z osnovami programiranja. Z uporabo grafičnega okolja Scratch bodo spoznali osnovne gradnike programiranja, razvijali logično razmišljanje in ustvarjalnost.

V drugem polletju bodo učenci nadgradili svoje znanje programiranja v Scratchu. Uporabljali bodo naprednejše funkcije in razvijali lastne projekte, kot so igre, kvizi ali animirani stripi.

Cilji dejavnosti:

- Spoznati okolje Scratch in osnovne funkcije.
- Uporabljati ukaze za gibanje, zvoke in videz.
- Razumeti pojme: ukaz, zanka, pogoj, dogodek.
- Ustvariti prve animacije, zgodbe in interaktivne projekte.
- Razvijati sodelovanje in kreativnost.
- Uporaba spremenljivk, sporočil in dogodkov.
- Spoznavanje osnov funkcij in organizacije kode.
- Načrtovanje večjih projektov (npr. igrice z več nivoji).
- Odpravljanje napak v kodi (debugging).
- Samostojno ustvarjanje in predstavitev projekta.

Scratch je okolje, kjer je napaka le nova priložnost za učenje – zato bomo delali sproščeno, igrivo in z veliko domišljije!

Način dela:

- Delo poteka v računalniški učilnici, individualno in v parih.
- Učenci delajo po vnaprej pripravljenih primerih, postopoma prehajajo na lastne ideje. Učenci delajo na zahtevnejših nalogah, z več samostojnosti in svobode pri izbiri tem.
- Delo je sproščeno, z veliko podpore in vodenja.
- Učenci na koncu predstavijo svoj končni projekt sošolcem.

Ciljna skupina:



Učenci 4., 5. in 6. razreda, ki želijo narediti prve korake v svet programiranja – predznanje ni potrebno.

7. RaP – ITALIJANŠČINA (4. razred)

- enoletni predmet
- 2 uri/teden
- 4. razred

Kratek opis:

Pouk italijanščine bo potekal 2 uri tedensko za učence 4., 5. in 6. razreda. Namenjen je začetnikom brez predznanja. Učenci bodo razvijali zanimanje do italijanskega jezika in spoznavali pomembne kulturne, zgodovinske in geografske značilnosti Italije. Skozi igro, pesmi, pravlјice in druge zanimive aktivnosti bodo učenci osvajali osnovno besedišče in na zabaven način vstopali v svet tujega jezika.

Naučili se bodo:

- pozdravljati, se predstaviti, predstaviti druge, voščiti, se zahvaliti,...
- osnovnega besedišča iz vsakodnevnega življenja (števila, barve, živali, hrana, vreme ...),
- zapisati kratke besede in povedi, upoštevajoč temeljna pravopisna in slovnična pravila italijanskega jezika,
- razumeti in upoštevati kratka navodila.

