



Osnovna šola



Gornji Petrovci



INTERESNE DEJAVNOSTI

Predstavitev interesnih dejavnosti
za šolsko leto 2017/18

Izdala OŠ Gornji Petrovci
Računalniško oblikovanje: Johann Laco
Gornji Petrovci, avgust 2017

Spoštovani starši in učenci!

Brošuro s ponudbo interesnih dejavnosti že poznate. Zaradi pozitivne izkušnje iz prejšnjih let smo se tudi v letošnjem šolskem letu odločili za predstavitev interesnih dejavnosti za šolsko leto 2017/18.

Da bi zagotovili večjo kvaliteto, smo zastavili nekaj postopkov, za katere menimo, da bodo koristile učencem pri izboru in odločitvi za obiskovanje krožkov:

- *z brošuro o ponujenih interesnih dejavnostih boste starši in učenci dobili vpogled v vsebino in obliko dejavnosti,*
- *informirani boste, katerim učencem, oz. za kateri razred priporočamo dejavnost,*
- *tako boste otroku lahko pomagali pri izboru tistih dejavnosti, ki so zanj najprimernejše,*
- *s prijavnico pa boste učenca prijavi k interesni dejavnosti.*

Strokovni delavci šole priporočamo, da si vsak učenec izbere **vsaj eno** interesno dejavnost (krožek) in **maksimalno tri** dejavnosti.

K vsaki interesni dejavnosti se bo učenec **pisno prijavil** in se s tem zavezal, da jo bo **redno obiskoval vse do izteka vsebin** dejavnosti oz. do konca šolskega leta.

Želimo, da dileme povezane s krožki, starši rešujete pri mentorju, razredniku ali svetovalni delavki. Enako želimo reševati tudi težave z morebitnim nerednim obiskovanjem krožkov in poiskati vzroke, predvsem pa rešitev za nastale težave.

Iz odgovorov in predlogov v anketah vidimo, da interesnim dejavnostim starši dajete velik pomen, zato želimo ustvariti take pogoje za delo, da bi imeli učenci z obiskovanjem interesnih dejavnosti veliko veselja!

Prijetno in uspešno šolsko leto vam želim.

Dušanka Lainšček Grkinič,
svetovalna delavka

Knjigobube (Ivanka Grah)

Število ur: 30

Čas in kraj izvajanja: enkrat tedensko v učilnici.

Ciljna skupina: učenci prvega, drugega in tretjega razreda, ki imajo radi pravljice, igre, pogovor in učenje. Ob ustvarjanju pobarvanke bomo združili vse zgoraj navedeno in se imeli lepo.

Pobarvana pravljica vabi otroke, da jo barvajo, lepijo vanjo različne stvari in rišejo.

Knjige takšne in drugačne,
Nam zelo so vse privlačne.
Jih radi vsak dan beremo
In vedno lepe stvari odkrivamo.
Gremo z njimi na pravljичni potep,
Ob njih spoznavamo ves širni svet,
Berem in gubam čelo,
Učne vse me smo Knjigobube.
Bi želeli tudi vi med nas?
Elmer-slonček in vsi pravljичni junaki vabijo vas.



Dramski krožek (Melita Bračko Hakl)

Število ur: 60

Čas in kraj izvajanja: vsak teden ura oz. dve uri po urniku, v učilnici ali telovadnici

Ciljna skupina: učenci, ki radi nastopajo na odru od 1. do 5. razreda

Medpredmetno povezovanje: dramski krožek, otroški pevski zbor

Cilji in vsebine:

VSEBINE

- Kratke igre vlog
- Dramske igre



Učenci:

- z veseljem govorno nastopajo;
- govorijo glasno, razločno, knjižno pravilno z ustrežno mimiko;
- se znajo vživeti v drugo osebo in jo zaigrati;
- razlikujejo glavne in stranske osebe v predstavi ter zaznavajo njihove lastnosti in čustvena stanja;
- opazujejo prvine gledališke igre, svoja opažanja primerjajo in utemeljujejo;
- razumejo dramsko dogajanje;
- izdelujejo sceno in kostume;
- svoje delo predstavijo na različnih prireditvah;
- udeležijo se območnega srečanja otroških gledaliških skupin.

Logična pošast (Bojana Keršič Ružič)

Število ur: 20

Čas izvajanja: po dogovoru

Prostor: učilnica 5. razreda

Ciljna skupina: učenci 1. do 9. razreda



Cilji:

- razvijanje veščin logičnega mišljenja
- reševanje razvedrilnih nalog in problemov polnih izzivov, s poudarkom na matematični logiki
- priprava na tekmovanje (šolsko, državno)

Vsebine:

- razvedrilne in logične naloge: latinski kvadrati, futošiki, sudoku, poišči mine, mostovi, pravokotniki in kvadrati, gobelin, zajčje igre, dominosa, dežela lažnivcev, logične razpredelnice, logične karte, šahovski problemi

Folklor (Bojana Keršič Ružič)

Število ur: 30

Čas izvajanja: po dogovoru

Prostor: učilnica 5. razreda

Ciljna skupina: učenci 1. do 5. razreda



Vsebine	Cilji
Otroške igre, izštevanke, posmehljivke	- se sprostijo, razigrajo, razbremenijo ob znanih oz. novih igrah
Igre, šege in navade, običaji	- spoznajo in se seznanijo z različnimi igrami, šegami in navadami
Ljudske pesmi	- spoznajo ljudske pesmi - pojejo ljudske pesmi
Ljudski plesi	- učenje plesa po plesnih korakih - učenje ljudskega plesa
Splet ljudskih plesov	- več ljudskih plesov združiti v splet - pripraviti postavitev na odru

Lego Dacta in Izdelava izdelka iz papirja (Bojana Keršič Ružič)

Število ur: 38

Čas izvajanja: ena ura tedensko

Prostor: učilnica 5. razreda

LEGO DACTA

Ciljna skupina: učenci 1. do 6. razreda

Cilji:

- reševanje zastavljenih nalog, ki so vsebinsko povezane z učnimi vsebinami predmetov spoznavanje okolja, družba, naravoslovje in tehnik
- reševanje zastavljenih problemov, razvijanje zamisli, spodbujanje domišljije in nagnjenja do tehničnega ustvarjalnega dela
- predstavitev izdelka in ustno sporočanje

Vsebine:

- Izdelava izdelka z gradniki lego (npr. letališče, pristanišče, otroško igrišče, viličar, žerjav, traktor, tovornjak, helikopter,...)



IZDELAVA IZDELKA IZ PAPIRJA

Ciljna skupina: učenci 5. in 6. razreda

Cilji:

- izdelava skice in delavniške risbe za izdelek
- izdelava izdelka iz papirja po določenih merilih
- reševanje zastavljene naloge, razvijanje natančnosti in kreativnosti pri izdelavi izdelka



Vsebine:

- Izdelava izdelka iz papirja (npr. lanterna, darilne škatlice, mlin na veter, hranilnik, etui za CD,...)

Turistični krožek (Bojana Keršič Ružič in Urška Marčič)



Število ur: 40

Čas izvajanja: po dogovoru

Ciljna skupina: učenci od 6. do 9. razreda

Cilji:

- sodelovanje v projektu Turizmu pomaga lastna glava
- spoznavanje turizma v vlogi turista, gosta in gostitelja
- pridobivanje in posredovanje turističnih informacij
- spoznavanje in raziskovanje naravne in kulturne dediščine domačega kraja in občine
- raziskovanje osnov za razvoj turizma v domačem kraju
- izdelava turističnega produkta in zloženke o domačem kraju
- urjenje v turističnem oglaševanju

Vsebina:

- Projekt Turizmu pomaga lastna glava (tema festivala: Kultura in turizem)

Križanke in uganke (Melita Bračko Hakl)

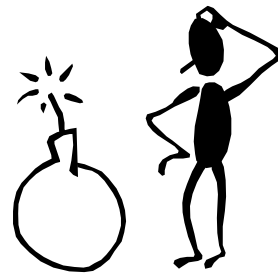
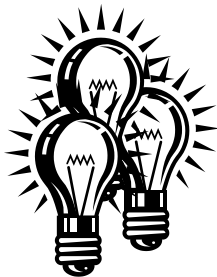
Število ur: 20

Čas in kraj izvajanja: vsak teden ena ura po urniku, v učilnici

Ciljna skupina: učenci od 1. - 4. razreda

Vsebine

- ✓ uganke
- ✓ križanke
- ✓ kvizi
- ✓ igre



Učenci:

- ✓ razvijajo sposobnost logičnega mišljenja in natančnega izražanja;
- ✓ skozi igre pridobivajo nova znanja;
- ✓ spoznavajo in rešujejo naloge zabavnega tipa;
- ✓ se preizkušajo v samostojnem sestavljanju nalog;
- ✓ usposablajo se za vztrajno in urejeno delo;
- ✓ pridobivajo samozavest pri samostojnem odločanju in zagovarjanju stališč;
- ✓ navajajo se na kritičnost pri vrednotenju.

Otroški pevski zbor (Luka Ščavničar)

Število ur: 76

Čas izvajanja: torek, četrtek

Ciljna skupina: učenci 1. - 5. razreda



Vsebine	Cilji
Enoglasne slovenske ljudske in umetne pesmi z inštrumentalno spremljavo	<ul style="list-style-type: none">- pojejo že znane slovenske ljudske in umetne pesmi- spoznajo besedila in melodije novih pesmi in se jih naučijo zapeti- pesmi zapojejo ob inštrumentalni spremljavi
Enoglasne tuje ljudske in umetne pesmi z inštrumentalno spremljavo	<ul style="list-style-type: none">- spoznajo besedila in melodije novih pesmi in se jih naučijo zapeti- pesmi zapojejo ob inštrumentalni spremljavi
Nastopi na šolskih in krajevnih prireditvah	<ul style="list-style-type: none">- priprava na nastope- nastopi na različnih proslavah in prireditvah

Kolesarski krožek (Tadeja Bencak Kerčmar)

Število ur: 30

Ciljna skupina: učenci petega razreda

Prostor: računalniška učilnica, šolsko igrišče- spretnostni poligon, cestišče

Usposabljanje za vožnjo s kolesom obsega:

- teoretično usposabljanje (december, januar, februar)
- praktično usposabljanje. (poligon/jesen; cestišče/pomlad)

Učenci si pridobijo spretnosti, znanja in pravilno presojo za varno vožnjo s kolesom, se naučijo pravilno ravnati v prometu, v skladu s predpisi in glede na razmere na cestišču, poznajo sestavne dele kolesa, namen in delovanje sestavnih delov, obvezno opremo kolesa in znajo pravilno vzdrževati kolo, znajo varovati sebe in druge udeležence v prometu, se usposobijo za zdravo in koristno preživljanje prostega časa, za krepitev telesnih sposobnosti in aktiven odnos do varstva narave.

Po uspešno opravljenem teoretičnem in praktičnem preverjanju, prejmejo kolesarsko izkaznico.



Likovno ustvarjalni krožek (Tadeja Bencak Kerčmar)

Število ur: 30

Ciljna skupina: učenci od 1. - 4. razreda

Prostor: učilnica



Namen krožka je druženje in spoznavanje različnih likovnih tehnik in likovnih področij. Izražali se bomo z različnimi materiali in ustvarjali na različne teme. Razvijali bomo ustvarjalnost, kreativnost, domišljijo, Razvijali bomo sposobnost opazovanja in zaznavanja, razvijali motorično koordinacijo in spretnost uporabe risarskega in drugega orodja. Učili se bomo veščin kritičnega mišljenja do likovnega dela.

Sodelovali bomo na likovnih natečajih, razstavah, pripravljali dekoracije za šolske prireditve



in skrbeli za lep in urejen videz šole.

Mladinski pevski zbor (Luka Ščavničar)

Število ur: 76

Čas izvajanja: torek, četrtek

Ciljna skupina: učenci 6. - 9. razreda

Petje v pevskem zboru:

- seznanja z lepoto slovenske ljudske in umetne zborovske pesmi ter pesmi drugih narodov,
- razvija smisel za večglasno muziciranje in pevce usposablja za skupinsko glasbeno umetniško poustvarjanje,
- intenzivno razvija glasovne in muzikalne sposobnosti,
- omogoča praktično spoznavanje glasbenoteoretičnih in oblikovnih zakonitosti ter pridobivanje glasbenega besednjaka, pojmov in pravil,
- omogoča kakovostno množično muziciranje,
- uvaja v skupno reševanje problemov za doseganje skupnih ciljev,
- na nastopih in koncertih seznanja poslušalce z lepoto zborovske glasbe in jim omogoča estetsko doživljanje,
- vzgaja za multikulturno družbo, hkrati pa razvija in ohranja lastno kulturo ter naravno dediščino, skrbi za prenos nacionalne in občečloveške dediščine ter razvija nacionalno zavest,
- vpliva na dobro psihično počutje pevcev in poslušalcev.

Recitacijski krožek (Bernarda Đekovski)

Ciljna skupina: učenci od 6. do 9. razreda

Vsebina: priprava šolskih in krajevnih proslav

Cilji:

- doživeto, glasno branje in poslušanje,
- spodbujanje k negi dobrega govora,
- spodbujanje kritičnosti,
- premagovanje treme pred javnim nastopanjem,
- urjenje spomina,
- razvijanje sposobnosti improvizacije,
- kreativno poslušanje, vrednotenje in ocenjevanje sošolcev,
- spodbujanje k lastnemu izražanju, k izražanju lastnih idej, misli, občutkov, osebnega odnosa do ljudi, sveta.



Ladijsko modelarstvo (Drago Gašpar)

Število ur: 50

Prvič se otrok resneje sreča z znanostjo in različnimi tehnologijami v osnovni šoli pri predmetu tehnika in tehnologija. V devetletki je za praktično delo v rednem delu učnega procesa vedno manj prostora, čeprav je med učenci mnogo takih, ki so spretni in domiselni, pri tem pa ostajajo v ozadju. Ena od možnosti, kako učenci pridejo do tovrstnega znanja so krožki in tečaji.

V šolskem letu 2017/2018 bomo v okviru ladijskega modelarstva izdelovali čolne na pogon z električnimi motorčki. Učenec izdelava čoln po pripravljenem načrtu. Vsak prijavljen učenec izdelava svoj čoln, kateri je potem tudi njegova last. Izdelava zahteva tudi določena finančna sredstva, saj je potrebno določene dele kupiti (komplet sestavnih delov, motorček, elisa, os, krmilo, les,...).

Interesno dejavnost priporočam vsem učencem od 6. do 8. razreda, ki imajo veselje do dela z lesom, ki so vztrajni in tekmovalni.

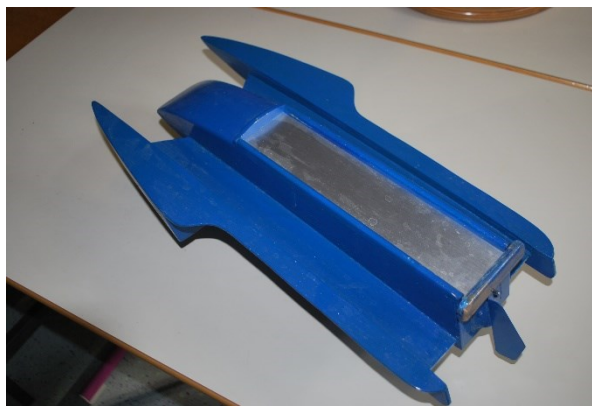
Vsak učenec, ki bo čoln izdelal bo lahko sodeloval na Regijskem srečanju mladih modelarjev. Uvrstitev na prvo in drugo mesto mu omogoča nadaljnje tekmovanje na Državnem srečanju mladih modelarjev.

Učenci spoznajo:

- naravne zakonitosti hidromehanike,
- različne materiale in njihove lastnosti,
- konstrukcijske zakonitosti, statiko
- različne tehnologije obdelav materialov

Učenci poleg novih spoznanj razvijajo tudi svoje spretnosti in oblikujejo značajske lastnosti:

- natančnost,
- domiselno reševanje konstrukcijskih problemov,
- praktična uporaba pridobljenega znanja,
- potrpežljivost.



Modeliranje s programom SketchUp (Drago Gašpar)

Število ur: 38

Ciljna skupina: učenci 6. – 9. razreda

Cilji:

- tekmovalci po skici iz izometrične/pravokotne projekcije z računalniškim programom za modeliranje Google Sketchup izdelajo 3D model telesa,
- tekmovalci po svojih zamislih izdelajo zahtevani funkcionalni model,
- tekmovalci merijo dimenzije prejetega predmeta in izdelajo 3D model.

Vsebina:

Gre za program, s katerim je možno natančno modelirati (ustvarjati) telesa poljubnih oblik. Z znanjem pridobljenim pri interesni dejavnosti bi učence spodbudili k uporabi programa in navajali na druga orodja za 3D modeliranje.



Vključitev v interesno dejavnost priporočam vsem učencem od 6. do 9. razreda, ki:

- imajo veselje do dela z računalnikom,
- bodo nadaljevali šolanje v tehničnih smereh (strojništvo, arhitektura, gradbeništvo,...),
- si bodo v življenju želeli izdelati izdelke po lastnih idejah.

Nekaj najboljših učencev bo ob koncu šolskega leta sodelovalo na tekmovanju v modeliranju s programom SketchUp. V lanskem šolskem letu smo imeli pomurskega in državnega podprvaka v modeliranju.

Izdelava tehnične in tehnološke dokumentacije s programom CiciCAD (Drago Gašpar)

Število ur: 38 (istočasno z modeliranjem)

Ciljna skupina: učenci 7. – 9. razreda

Vsebina:

Pri interesni dejavnosti **Izdelava tehnične in tehnološke dokumentacije z računalniškim programom CiciCAD** učenci izpopolnijo znanje za pripravo tehnične in tehnološke dokumentacije. Vsak učenec samostojno načrtuje z računalnikom načrt (delavniško risbo ali sestavno risbo) za določen predmet, ki si ga sam izbere. Pri tem zna uporabljati merilne pripomočke (kljunasto merilo) in računalniški program CiciCAD, ki je poenostavljena verzija programa AutoCAD. Pri načrtovanju se nauči vsa pravila za pripravo tehnične dokumentacije.

Nekaj najboljših učencev bo ob koncu šolskega leta sodelovalo na tekmovanju iz znanja konstruktorstva in obdelave gradiv. V okviru tega tekmovanja smo imeli precej odličnih rezultatov, tudi nekaj državnih prvakov.

Zumba za otroke (Ivana Zidanšek) **Število ur: 20**

Razgibajte se ob latinsko-ameriških ritmih s plesnimi koreografijami **zumba**.

Če imate veselje do plesa, gibanja in glasbe, potrebujete samo še športna oblačila in dobro voljo.

Z zumba vadbo

- ✓ razvijamo motoriko in koordinacijo
- ✓ krepimo kondicijo in vitalnost
- ✓ se dobro počutimo
- ✓ se zabavamo



Interesna dejavnost je namenjena učencem, ki bi radi preizkusili svojo moč v kraljevi igri. Učenci spoznavajo pravila šahovske igre in izpopolnjujejo šahovsko znanje bodisi v individualni obliki z vajami in napotki bodisi v dvojicah. Učenci tekmujejo med seboj in se udeležijo šahovskih tekmovanj.

Medpredmetno povezovanje: logika, kombinatorika

Vsebine

- ✓ otvoritve in značilne napake
- ✓ vrednost figur in materialna prednost
- ✓ figure v prostoru
- ✓ šahovska notacija
- ✓ kombinacije
- ✓ osnovni pojmi načrtne igre
- ✓ tehnične končnice
- ✓ moč figur v končnicah



Učenci:

- ✓ osvajajo šahovsko znanje
- ✓ vadijo skozi medsebojno igro
- ✓ spoznajo igro s šahovsko uro
- ✓ udeležijo se tekmovanja
- ✓ razvijajo ljubezen do šaha

Športni krožek (Josip Gregorec)
Nogomet - dečki (6. do 9. razred)

Vsebina:

- **izpopolnjevanje tehnike teka in stopnjevanje hitrosti**
- **tehnika z žogo**
 - vaje za pridobivanje občutka za žogo, z različnimi deli stopala, oz. noge
 - poigravanje z žogo v zraku
 - vodenje žoge s spremembami smeri
 - udarjanje žoge z različnimi deli stopala
 - sprejemanje žoge
 - odvzem žoge
- **tehnika vratarja**
 - lovljenje nizkih, polvisokih in visokih žog, metanje žoge
- **posamična taktika**
- **skupinska taktika**
 - odkrivanje in napadanje v igri
 - igra- moštvena taktika



Cilji:

- zanesljivo izvajanje tehnično-taktičnih elementov v igri,
- medsebojno sodelovanje v igri,
- naučiti se pravila igre in jih spoštovati,
- spoštovanje nasprotnika.

Odbojka - dečki in deklice - 3. triada

Vsebina

- gibanje brez žoge
- osnovni tehnični elementi
- taktične naloge ob mreži
- napadalni udarec, igra v obrambi
- sprejem servisa, blok
- podajanje žoge naprej in nazaj čez glavo
- sojenje tekme
- sodniški znaki
- skupinska taktika



Cilji:

- zanesljivo izvajanje tehnično-taktičnih elementov v igri,
- medsebojno sodelovanje v igri,
- naučiti se pravila igre in jih spoštovati,
- spoštovanje nasprotnika.

Nogomet (Kristijan Marinič)

CILJNA SKUPINA:

- učenci od **4. do 5.** razreda.

PROSTOR: telovadnica, zunanje igrišče.



Vsebine	Cilji
Izvedba tekmovanja med učenci.	Učenci dosegajo čim boljše rezultate.
Izvajanje nalog z žogo.	Naučijo se osnovnih elementov tehnike nogometa.
Pravilno gibanje na igrišču.	Razvijanje vseh oblik gibanja.
Poznavanje pravil in igranje nogometa.	Dostojanstveno prenašajo poraz in zmago; imajo spoštljiv in prijateljski odnos do tekmecev; naučijo se osnovnih pravil nogometa.

Športni krožek (Kristijan Marinič)

CILJNA SKUPINA:

- učenci od **1. do 3.** razreda.



Vsebine	Cilji
Izvajanje različnih športnih elementarnih iger.	Učenci sodelujejo v športnih igrah, upoštevajo navodila.
Spoznavanje osnovnih športnih disciplin.	Učenci spoznajo igro in pravila malega nogometa, košarke, odbojke in rokometa.
Učenci izvajajo naravne oblike gibanja ter moštvene igre z žogo.	Učenci hodijo, tekajo, preskakujejo ovire v telovadnici ali naravi ter sodelujejo v preprostih moštvenih igrah z žogo.
Učenci izvajajo atletske prvine.	Učenci tečejo, vadijo visoki in nizki štart, izvajajo štafetni tek, met žvižgača.
Učenci izvajajo gimnastične prvine.	Spoznavajo preproste gimnastične prvine pri ogrevanju, prevalu naprej in nazaj, preproste vaje na parterju.

Računalniški krožek »SCRATCH« (Bojan Ošljaj)



Število ur: 30

Ciljna skupina: učenci 4. – 6. razred

Vsebina: Scratch je orodje in programski jezik, namenjen prvim korakom v svet programiranja.

Z učenci in učenkami bomo spoznali osnove tega programskega jezika, izdelovati animacije ali interaktivne zgodbe. Mogoče jih bomo lahko delili tudi na spletu.

Cilji:

- seznanjenje z osnovami programiranja,
- razvijanje osnovnega logičnega in algoritmičnega razmišljanja,
- raziskovanje s pomočjo enostavnega grafičnega vmesnika.