

VALÁFANGAR 2019 – 2020



AÐSTOÐ Á LEIKSKÓLA 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist starfsemi leikskóla, njóti samvista við börn og öðlist færni í vinnu með börnum á leiksskólaaldri

ÁFANGALÝSING Nemendur kynnst þeim störfum sem unnin eru á leikskóla og taka þátt í starfinu undir leiðsögn starfsmanna leikskólans.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

AÐSTOÐ Á YNGSTA STIGI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist nemendum á yngsta stigi og starfsfólki, njóti samvista við börn og öðlist færni í vinnu með börnum á ólíkum aldri.

ÁFANGALÝSING Nemendur kynnst þeim störfum sem unnin eru á yngsta stigi og taka þátt í skólastarfinu undir leiðsögn kennara. Nemendur aðstoða yngri samnemendur við lestur og úrlausnir á ýmsum verkefnum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

ÁRBÓK 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur geri árbók fyrir sinn útskriftarárgang.

ÁFANGALÝSING Nemendur læra að búa til árbók. Nemendur setja upp árbókina, fá besta tilboðið í prentun á bókinni og að endingu að selja bókina til útskriftarnemenda.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

BORÐSPIL 8. - 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist hinum ýmsu borðspilum, bæði gömlum og nýjum. Leyfa nemendum að koma saman til að spila, njóta og hafa gaman saman.

ÁFANGALÝSING Áfanginn er verklegur og eru tímarnir nýttir til þess að spila borðspil. Nemendur mega endilega koma með hugmyndir af spilum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

BORÐTENNIS OG POOL 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist borðtennis/pool. Markmiðið að nemendur komi saman og njóti samvista.

ÁFANGALÝSING Áfanginn er verklegur þar sem nemendur geta tekið þátt hvort sem þeir eru vanir eða óvanir.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

BÓKAKLÚBBUR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur sem hafa áhuga á lestri bóka sér til ánægju fái tækifæri til að taka þátt í umræðum um bókmenntir. Einnig að nemendur lesi sér til ánægju, kynnist starfi rithöfunda og ferlinu frá hugmynd að útgáfu bókar.

ÁFANGALÝSING Nemendur lesa valdar bækur eftir íslenska og erlenda höfunda og bækur að eigin vali. Kennslustundir verða í formi umræðna.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

BAKSTUR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur þjálfist í mismunandi bakstursaðferðum, læri að nota allskonar mjöl og fræ til baksturs, mismunandi lyftiefni, bæði lífræn og ólífræn. Nemendur þekki helstu örverur og viti hve hreinlæti er mikilvægt við meðhöndlun matvæla.

ÁFANGALÝSING Verklegt og bóklegt.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

FAB LAB 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Fab Lab smiðjan gefur nemendum tækifæri til að þjálfa sköpunargáfuna og hrinda hugmyndum sínum í framkvæmd með því að hanna, móta og framleiða hluti með aðstoð stafrænnar tækni.

ÁFANGALÝSING Valgreinin er kennd að hluta í Ölduselsskóla og að hluta í Fab Lab smiðjunni í Fjölbautaskólanum í Breiðholti. Fab Lab er stafræn smiðja með tækjum og tólum; fræsivélum, þrívíddarskanna, þrívíddarprenturum og laserskerum svo dæmi séu tekin. Smiðjan er einnig búin fjölda tölva með opnum og frjálsum hugbúnaði til að hanna og búa til nánast hvað sem er

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

FÉLAGSSTÖRF OG VIÐBURÐASTJÓRNUN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur séu þátttakendur í að undirbúa og geti komið sýnum sjónarmiðum á framfæri við skipulag ýmissa viðburða í skólastarfinu.

ÁFANGALÝSING Nemendur sjá um undirbúning og útfærslu á ýmsum viðburðum á vegum skólans.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

TÆKJAFORRITUN (ÞREP 1) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING Nemendur fá tækifæri til að leysa hin ýmsu verkefni með því að skapa lausnir með Sphero mini og Makey Makey rafrásam. Námskeiðið byggir á því að nemendur fái að snerta á tækninni á skapandi máta.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

MICROBIT (ÞREP 1) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING BBC micro:bit er mjög einföld tölva. Hún er forrituð með því að nota annað tæki (snjallsíma, spjaldtölvu, borðtölvu ofl.) til að skrifa forrit sem er svo þýtt og hlaðið niður á micro:bit tækið. Hægt er að forrita tækið til svo það sýni orð eða myndir, segi hvað klukkan er eða spili leiki. Hentar vel fyrir byrjendur og sem fyrsta skref í að kynnast forritun.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SCRATCH 3.0 (ÞREP 1) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING Með forritinu Scratch kynnast nemendur grunnatriðum í forritun og hönnun. Scratch býður upp á einfalt umhverfi þar sem hægt er að búa til hreyfimyndir, leiki eða sögur og setja á netið.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SCRATCH 3.0 (ÞREP 2) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING Áframhald á vinnu í forritinu Scratch 3.0 fyrir áhugasama. Hægt að búa til flóknari leiki, hreyfimyndir eða sögur. **Nauðsynlegt er að hafa lokið námskeiði af þrepi 1.**

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SWIFT PLAYGROUNDS (ÞREP 1) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING Swift playgrounds er app fyrir iPad til að læra forritun í gegnum forritunarmálið Swift sem er mikið notað hjá fyrirtækinu Apple. Nemendur læra að forrita með því að leysa þrautir.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SWIFT PLAYGROUNDS (ÞREP 2) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING Áframhald í að leysa flóknari þrautir í appinu Swift Playgrounds og læra meira í forritun. **Nauðsynlegt er að hafa lokið námskeiði af þrepi 1.**

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HTML OG CSS (ÞREP 2) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun. Markmiðið er að auka áhuga nemenda á tækniþróun og nýsköpun.

ÁFANGALÝSING Nemendur kynnst forritunartungumálunum html og css og grunnhverfi í vefforritun. Nemendur prófa að hanna eigin vefsíðu frá grunni með html og css. **Nauðsynlegt er að hafa lokið námskeiði af þrepi 1.**

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

PYTHON (ÞREP 2) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun.

ÁFANGALÝSING Python er fjölbreytt, allrahanda forritunartungumál sem er notað í margs konar forritun. Það er einfalt og hentar vel til að læra undirstöðuatriði í forritun. Python er góður grunnur fyrir áframhaldandi nám forritun. **Nauðsynlegt er að hafa lokið námskeiði af þrepi 1.**

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

FÖRÐUN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fræðist um heilbrigði og umhirðu húðarinnar og læri grunnþætti förðunnar.

ÁFANGALÝSING Nemendur fá fræðslu um umhirðu líkama og húðar. Farið verður í hreinsun húðarinnar og förðun skref fyrir skref. Nemendur fá sýnikennslu, æfa sig í þarvinnu og kynnst fjölbreyttum

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

GÓÐGERÐASTÖRF OG HJÁLPARSTARF 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist starfi nokkra stofnana sem vinna að hjálparstarfi bæði á Íslandi og erlendis. Markmið að stuðla að aukinni vitund meðal nemenda á nær- og fjærumhverfi sínu.

ÁFANGALÝSING Nemendur fá kynningu á starfi stofnanna og gera svo sjálfir ítarlegri kynningu á hjálparstofnunn að eigin vali. Skoðað með nemendum hvað við sjálf getum lagt af mörkum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HANDBOLTAELÍTAN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur sem æfa handbolta fái tækifæri til að bæta sig sem íþróttamenn í sinni íþrótt með markvissri þjálfun reyndra þjálfara.

ÁFANGALÝSING Einstaklingsmiðaðar tækniæfingar, fræðsla og styrktarþjálfun. Æfingarnar fara fram í íþróttahúsi Seljaskóla undir leiðsögn handboltaþjálfara frá ÍR.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HEILBRIGÐI OG HOLLUSTA 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fræðist um hollt matarræði, mikilvægi hreyfingar og andlegrar vellíðan.

ÁFANGALÝSING Kennslan verður í formi fyrirlestra og verkefnavinnu en einnig verða tímar þar sem farið verður í hreyfingu svo sem gönguferðir, sund, slökun og fleira.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HEIMILISFRÆÐI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur þjálfist í mismunandi aðferðum við bakstur og matreiðslu, læri að nota ýmis krydd og útbúa einfalda matseðla. Að nemendur þekki orkuvefnin helstu næringarefni og hlutverk þeirra. Þekki sjúkdóma sem geta orsakast af röngu matarræði. Þjálfist í að matreiða fjölbreyttan hollan mat og kynnist réttum frá ýmsum löndum. Nemendur þekki helstu örverur og viti hve hreinlæti er mikilvægt við meðhöndlun matvæla.

ÁFANGALÝSING Verklegt og bóklegt.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HEIMILISFRÆÐI - EFTIRRÉTTIR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur þjálfist í mismunandi aðferðum við bakstur og gerð eftirrétta.

ÁFANGALÝSING Verklegt og bóklegt.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HLAUPAHÓPUR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að stuðla að almennri heilsurækt nemenda og ýta undir heilbrigðan lífsstíl. Nemendur fá grunnþjálfun í hlaupum og ráðgjöf.

ÁFANGALÝSING Nemendur taka þátt í hlaupaæfingum undir leiðsögn. Getustig í hópnum getur verið fjölbreytt en markmiðið er að stuðla að almennri heilsurækt. Hægt að setja sér markmið um vegalengdir og tíma meðan aðrir er að stíga sín fyrstu skref en þó allir sér til ánægju og yndisauka.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HLJÓMSVEIT ÖLDUSELSSKÓLA 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur með einhvern grunn í tónlist hafi tækifæri til að koma saman í skólanum og vinna að tónlist.

ÁFANGALÝSING Nemendur hittast vikulega og vinna að tónlist undir leiðsögn í tónmenntarstofu skólans. Þessi valáfangi verður kenndur allt skólaárið, einu sinni í viku og jafngildir því 4. valnámskeiðum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

ÍÞRÓTTIR OG LEIKIR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái að kynnst hinum ýmsu íþróttagreinum, leikjum og fái aukna hreyfingu.

ÁFANGALÝSING Kennslan skiptist í boltaíþróttir, leiki, þrekæfingar og ýmsar aðrar íþróttir. Kennsla fer fram bæði inni og úti.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

JÓGA OG SLÖKUN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist jógafræðinni í gegnum líkmasæfingar, öndunaræfingar, slökun, hugleiðslu og siðfræði sem upprunnar eru frá Hatha-jóga.

ÁFANGALÝSING Kynning á jóga en aðaláhersla á fjölbreyttar jógaæfingar auk slökunar. Stefnt er að því að nemendur fái innsýn í jógafræðin, auki styrk, jafnvægi og liðleika og öðlist þannig betri líkamsvitund. Læri að slaka á og róa hugann.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

KLASSÍSKAR KVIKMYNDIR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Kynnst klassískum kvikmyndum og efla skapandi vinnubrögð.

ÁFANGALÝSING Námið felst í því að horfa á fjórar til sex klassískar kvikmyndir. Nemendur vinna verkefni svo sem að búa til nýjan trailer/stiklu að kvikmynd í gegnum imovie, hanna nýja kápu á myndina, kahoot, textavinna þar sem nemendur búa til nýjan endi, upplýsingaöflun um gerð myndar og aðaleikara og margt fleira.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

KNATTSPYRNUFJÖR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái tækifæri til að bæta sig í fótbolta og hafa gaman með markvissri þjálfun.

ÁFANGALÝSING Einstaklingsmiðaðar æfingar, fræðsla og fótbolti.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

KÖRFUBOLTAFJÖR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái tækifæri til að bæta sig í körfubolta með markvissri þjálfun.

ÁFANGALÝSING Einstaklingsmiðaðar tækniæfingar, fræðsla og körfubolti.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

LEIKLIST 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist vinnubrögðum leikara og þjálfist í persónusköpun, leikritun og túlkun fyrir framan upptökuvél. Unnið með framsögn, senuvinnu og eintal.

ÁFANGALÝSING Nemendur beita almennum vinnuaðferðum leikara við undirbúning á hlutverki, búa til trúverðuga persónu og þekkja leikir til að bæta hana. Senuvinna með samnemendum og áhersla á að gæta lært texta utanbókar. Nemendur læra að nýta leiktækni fyrir framan upptökuvél, vinna að undirbúnum spuna í hóp og taka þátt í óundirbúnum hópspuna. Stefnt er að fara í heimsókn í leikhús og fylgjast með vinnu leikara í atvinnuleikhúsi.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

LEIR OG MÓTUN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur læri að vinna ferli frá hugmynd til framkvæmdar í leirmótun og kynnist helstu áhöldum og verkfærum.

ÁFANGALÝSING Nemendur vinna fyrir fram ákveðin verkefni undir leiðsögn síðan ef tími gefst fá þau val.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

LJÓSMYNDUN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Farið verður í grundvallaratriði er varðar myndavélina sem verkfæri ljósmyndarans og tæknileg atriði varðandi myndatökur. Kennið verður mynduppbygging og allt sem þarft til að byrja að skapa myndir.

Nemendur vinna æfingaverkefni bæði einstaklingslega og í hópum. Nemendur þurfa sjálfir að hafa myndavél eða annað tæki til myndatöku svo sem síma, auk viðeigandi snúrur til að færa myndir yfir í tölvuna

ÁFANGALÝSING Að nemendur hafi læri að nota myndavélina, nýti eiginleika hennar og öðlast þekkingu og færni í grunnþáttum ljósmyndunar. Að nemendur kynni sé lítilllega sögu ljósmynduna og geti notað mismunandi aðferðir við myndbyggingu.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

LOPAPEYSAN - PRJÓNAFJÖR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur geti valið saman liti og mynstur, kynnst lópanum sem efnivið, þróað prjónatækni og prjónað sér peysu.

ÁFANGALÝSING Nemendur velja sér mynstur og liti og prjóna peysu. Lögð er áhersla á sjálfstæð vinnubrögð og því æskilegt að til staðar sé grunnþekking í prjónaskap. Nemendur þurfa að vera tilbúnir að prjóna heima svo þeir nái að ljúka verkinu.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

MÁLMSMÍÐI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur hanni sína eigin hluti, teikni þá upp og geti fylgt eigin vinnuferli frá hugmynd að fullunnu verki.

ÁFANGALÝSING Kennt er í málmsmíðastofu skólans. Ætlast er til að nemendur kynnist nokkrum undirstöðuatriðum í samsetningu málma, tinlóðun, silfurkveikingu og rafsúðu. Farið er í gegnum formun málms með hitun. Í eldsmiðju geta nemendur formað járn og stál t.d. hnífsblöð og unnið áfram í fullkláraðan hníf.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

MYNDMENNT 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist skapandi vinnu og þjálfist í myndrænni frásögn, teiknun og litameðferð. Læri aðferðir og kynnist efnum og áhöldum til listsköpunar og fái aukinn skilning á vægi myndlistar í samfélaginu.

ÁFANGALÝSING Unnið verður með grunnform, litafræði, ljós og skugga, fjarvídd, málun, hönnun, og ýmsar aðferðir við áferðar- teikningu og grafík. Nemendur fá að velja sér sérstök verkefni að eigin frumkvæði sem þau vinna út frá ýmsum aðferðum við myndlistarsköpun. Listasagan skoðuð og skilgreind, listamenn, stílgerðir og hugtök. Unnið með skissubók utan skólatíma. Lögð er áhersla á sjálfstæð vinnubrögð og að nemendur geti unnið frá hugmynd að fullunnu verki til sýningar.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

PHOTOSHOP MYNDVINNSLA 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur læri að þekkja vinnuumhverfi í Photoshop myndvinnsluforritinu frá Adobe. Markmiðið er að nemendur geti unnið sjálfstætt í lok námskeiðsins á þetta forrit að einföldum verkefnum.

ÁFANGALÝSING Nemendur læra að setja inn myndir og breyta þeim, auk þess að búa til kynningarefni s.s. auglýsingar o.fl. Nemendur vinna sjálfstætt og vera fús til að ná fram þeim markmiðum sem lagt er upp með og geta sjálfir komið með hugmyndir að verkefnum. Það er skyldumæting í alla tíma og mikilvægt að vera þegar innlagnir kennara fara fram. Nemendur fá fyrirlestra frá kennara og í framhaldi aðgang forritinu.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SJÚKRABÍLABANGSI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að efla samfélagskennd nemenda og láta gott af sér leiða með því að þrjóna bangsa fyrir börn sem þurfa á þeim að halda.

ÁFANGALÝSING Samfélagsverkefnið Sjúkrabílabangsar sem gengur út á að þrjóna bangsa fyrir börn sem þurfa á aðstoð sjúkraflutningmanna að halda. Bangsinn er hugsaður sem huggun og fær barnið auðvitað að eiga bangsann.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SKAPANDI SKRIF 8. – 10. BEKKU

MARKMIÐ Að nemendur geti tjáð hugmyndir sínar og skoðanir og fært rök fyrir þeim í rituðu máli, samið texta frá eigin þrjósti og er óhræddur við að beita ríkulegu tungutaki í skapandi ritun.

ÁFANGALÝSING Nemendur spreyta sig í skapandi skrifum ásamt því að læra undirstöðuatriðin þeirra vinnu undir leiðsögn kennara.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SKÁK 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái markvissa þjálfun í skák innan skólans undir handleiðslu fagmanneskju.

ÁFANGALÝSING Markviss skákkennsla fyrir alla nemendur hvort sem þeir eru reyndir eða óreyndir.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SKÓLAHREYSTI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að efla líkamlega færni nemenda, auka þol og styrk. Leitast verður við að nemendur kynnist sem flestum leiðum til líkamsræktar og öðlist þekkingu á almennri hreysti. Æfingar gerðar með hliðsjón af keppnisgreinum í Skólahreysti.

ÁFANGALÝSING Öflug þol og styrktarþjálfun, úti og inni. Farið verður yfir helstu keppnisþætti í Skólahreysti.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SKÓLAHREYSTI – KEPPNI 9. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Markviss undirbúningur fyrir að keppa fyrir hönd skólans í Skólahreysti

ÁFANGALÝSING Öflug þol og styrktarþjálfun, úti og inni. Farið verður yfir helstu keppnisþætti í Skólahreysti.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SKÓLALEIKRIT 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur þjálfist í að skipuleggja og setja upp sýningar fyrir áhorfendur.

ÁFANGALÝSING Kennslan er að hluta til utan hefðbundinnar stundatöflu. Sett verður upp leiksýning fyrir áhorfendur og má gera ráð fyrir mikilli viðveru vikurnar fyrir sýningu. Nemendur vinna sviðsmynd, förðun og búninga ásamt því að leika í leiksýningunni. **Þessi valáfangi jafngildir 2. valáföngum.**

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SKREKKUR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur vinni sjálfstætt að atriði til þátttöku í Skrekk, hæfileikakeppni grunnskólanna. .

ÁFANGALÝSING Nemendur semja og æfa atriði fyrir Skrekk. Nemendur vinna að sjálfstætt allt frá hugmynd, að leikmynd, lýsingu, búningum og að öllu sem kemur að atriðinu undir handleiðslu kennara. Krafist er meiri viðveru í kringum sýningu utan hefðbundins skólatíma.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

SPÆNSKA 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist spænskri tungu, undirstöðuatriðum í málfræði, spænskum siðum, menningu og þjóð. Að nemendur geti tjáð sig í daglegum athöfnum.

ÁFANGALÝSING Aðaláherslan verður lögð á talmál, skilning, hlustun og orðaforða. Nemendur læra að tjá sig á einfaldri spænsku. Áhersla lögð á nauðsynleg mannleg samskipti t.d. að heilsa, kveðja, kynna sig, fjölskyldu og stöðu, panta gistingu og mat, versla, tala í síma o.fl. Einnig verður lögð áhersla á að kennslustundirnar verði fjölbreyttar og líflegar þar sem þar sem spænska er mjög lifandi og tilfinningaríkt tungumál.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

STARFSKYNNINGAR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái innsýn í vinnumarkaðinn, kynnist hinum ýmsu störfum og heimsæki fyrirtæki..

ÁFANGALÝSING Nemendur fá fræðslu um vinnumarkaðinn, ýmis störf, búa til ferilskrá og heimsækja fyrirtæki.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

STUÐNINGUR Í ÍSLENSKU 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái einstaklingsmiðaðan stuðning undir handleiðslu kennara til að efla þekkingu sína í íslenskir tungu.

ÁFANGALÝSING Nemendur vinna hver á sínum hraða undir handleiðslu kennara til að dýpka þekkingu sína. Góður undirbúningur fyrir alla nemendur.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

STUÐNINGUR Í STÆRÐFRÆÐI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái einstaklingsmiðaðan stuðning undir handleiðslu kennara til að efla þekkingu sína í stærðfræði.

ÁFANGALÝSING Nemendur vinna í stærðfræði hver á sínum hraða undir handleiðslu kennara til að dýpka þekkingu sína. Góður undirbúningur fyrir alla nemendur.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

TEXTÍLMENNT 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að æfa færni í að þrjóna/hekla/vélsaumi/útsaumi eftir uppskriftum, sniðum og eigin hönnun.

ÁFANGALÝSING Lögð áhersla á sjálfstæða vinnu nemenda á grundvelli fyrra náms. Nemendur sýni frumkvæði að verkefnum og verkefnavali.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

TILRAUNIR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að auka áhuga nemenda á tilraunum, náttúrvísindum og nýsköpun. Ásamt því a stuðla að auknum skilningi nemenda tungutaki náttúrvísindanna.

ÁFANGALÝSING . Nemendur vinna með forhugmyndir sínar um það efni sem er til umfjöllunar hverju sinni í stýrðum umræðum af hálfu kennara. Unnið er með verklegar athuganir þar sem það á við, bæði sem sýnitilraunir með umræðum sem og á þann veg að nemendur vinna sjálfir að ákv. þrautarlausnum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

TRÉSMÍÐI OG HÖNNUN 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur hanni sína eigin hluti, teikni þá upp og geti fylgt eigin vinnuferli frá hugmynd að fullunnu verki. Einnig að þroska með nemendum gott verklag sem nýtist þeim í daglegu lífi.

ÁFANGALÝSING Lögð er áhersla á eigin hönnun þar sem nemendur læra að teikna í réttum hlutföllum og farið er yfir vinnuferli. Möguleikar eru á vinnslu margra smærri hluta eða færri og flóknari. Farið er yfir vélavinnu og kennd rétt vinnubrögð við vélar.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

ÚT UM BORG OG BÆ 8. - 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist Reykjavík og næsta nágrenni frá sjónarhóli gangandi og hjólandi manns. Að nemendur læri að umgangast landið, ferðast um með öruggum hætti og búa sig út í samræmi við aðstæður.

ÁFANGALÝSING Boðið er upp á ferðir og tekist á við breytilegar aðstæður og farið um landið eftir fyrirfram ákveðnum áætlunum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

VINNUSTUND 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur geti unnið sjálfstætt að skólaverkefnum á skólatíma og fengið aðstoð hjá kennara.

ÁFANGALÝSING Nemendur fá tækifæri til að vinna við heimanámsverkefni eða skólaverkefni með handleiðslu kennara.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

ÖKUNÁM OG VÉLFRÆÐI 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist fjölbreytileika umferðar, hagnýtum reglum sem og hvernig bíll virkar.

ÁFANGALÝSING Umferðarlögin, umferðarmerkin, flokkar þeirra, skilgreiningar og útlit. Gerð og búnaður ökutækja. Kannanir á umferðarmenningu hverfisins. Hraði og umferð. Umferðarslys og öryggisbúnaður. Óvarðir vegfarendur. Einkabíllinn, rekstur og viðhald. Í vélfræðihlutanum er m.a. skoðað hvernig vélin í bílnum virkar, hvernig við getum borið kennsl á hvort hlutir/kerfishlutar séu slitnir eða úr sér gengnir. Einnig verður farið yfir, á einfaldan hátt hvernig kerfi fólksbílsins virka og vinna saman. Umfjöllun um bílasögu Íslendinga.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

WORD 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur geti nýtt sér þá fjölbreyttu möguleika sem Word hefur upp á að bjóða sér til gagns bæði í leik og námi.

ÁFANGALÝSING Námskeiðið er verklegt og farið er markvisst í þætti sem geta nýst nemendum undir handleiðslu kennara. Fjölbreytt, gagnlegt og skemmtilegt valnámskeið.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.