



Valgreinar skólaárið 2020 - 2021





Nemendur í **8. bekk** velja sér **4 valgreinar** yfir skólaárið en **9. og 10. bekkur** velja **8 valgreinar**. Hvert valnámskeið er kennt í um níu vikur í senn og tvær kennslustundir í einu nema annað sé tekið fram í áfangalýsingu.

Námsmat byggir á virkni og ástundun í kennslustundum og lýkur með umsögninni lokið eða ólokið. Námskeiðin skiptast á fjögur tímabil:

- 26. ágúst – 30. október
- 2. nóvember – 15. janúar
- 18. janúar – 19. mars
- 22. mars – 3. júní

Valið er bindandi og það þýðir að ekki er hægt að breyta um valgrein nema í undantekningartilvikum. Fámennar valgreinar gætu fallið niður.

Undanþága frá valgrein - Heimilt er að meta skipulagt nám sem stundað er utan grunnskóla sem og þátttöku í íþróttum eða skipulögðu sjálfboðaliðastarfi sem hluta af grunnskólanámi. Nemendur geta sótt um að fá undanþágu frá valgrein með því að merkja við metið val og með því að **skila** inn þar til gerðu **eyðublaði með staðfestingu og samþykki foreldra**.

Í 8. bekk jafngildir metið val tveimur valgreinum en 4 valgreinum í 9. og 10. bekk.

Foreldrar bera ábyrgð á að upplýsa skólann ef breytingar verða á ástundun í viðkomandi félagsstarfi eða sérskólanámi á skólaárinu.



VALÁFANGAR 2020 – 2021

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.

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.

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.

BOLTAÍÞRÓTTIR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur fái tækifæri til að bæta sig í boltaíþróttum eins og fótbolta, blaki og körfubolta og hafa gaman með markvissri þjálfun.

ÁFANGALÝSING Einstaklingsmiðaðar æfingar, fræðsla og boltaíþróttir.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.



BORÐSPIL 8. - 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist hinum ýmsu borðspilum, bæði gömlum og nýjum þar sem þeir þjálfast í samskiptum, samvinnu og kærsku ásamt því að njóta og hafa gaman saman.

ÁFANGALÝSING Áfanginn er verklegur og eru tímarnir nýttir til þess að spila borðspil.

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.

DUNGEONS & DRAGONS 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur með svipuð áhugamál kynnist. Koma saman til að læra eitthvað nýtt og skemmta sér í spunaspilum og fleiru.

ÁFANGALÝSING Kynnumst og spilum Dungeons & dragons og fleiri spunaspil. Fáum kynningu á LARP. Förum í heimsókn í Nexus og rafíþróttaver Miðbergs. Umsjónarmenn eru Valgeir Þór Jakobsson og Þorkell Már Júlíusson frístundaráðgjafar og valgreinin verður kennd í félagsmiðstöðinni Hólmaseli.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

FORRITUN (ÞREP 1) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun.

ÁFANGALÝSING Nemendur kynnst grunnþáttum forritunar í gegnum skemmtileg kennsluforrit eins og Scratch, Swift Playgrounds, Microbit og fleiri áhugaverðum leiðum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.



FORRITUN (ÞREP 2) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist enn betur grunnþáttum forritunar og möguleikum í forritun.

ÁFANGALÝSING Nemendur halda áfram að kynnst forritun með tengiforritunarmálinu. Nemendur læra m.a. forritunarhugtökin skipanir, að búa til föll og lykkjur. Notast verður við forritunarmálið Small Basic, og nemendur kynnst html, css og python.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

FÖRÐUN 8. – 10. BEKKUR

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

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 paravinnu og kynnst fjölbreyttum förðunum.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

HEILSA OG HREYFING 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, hlaup, 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 orkuvefni 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.



HJÁLPAR- OG GÓÐGERÐASTARF 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.

ÍSLENSKT TÁKNMÁL 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Nemandi skal að námskeiði loknu hafa aflað sér almennrar þekkingar og skilnings á því hvað íslenskt táknmál er, málfræði íslensks táknmáls, helstu samskiptareglum á táknmáli og sögu og menningu táknmálstalandi fólks. Nemandi skal jafnframt hafa öðlast leikni í að tjá sig á íslensku táknmáli, skilja og taka þátt í einföldum samræðum á íslensku táknmáli og nota helstu reglur í málfræði íslensks táknmáls.

ÁFANGALÝSING Í þessum valáfanga læra nemendur undirstöðuatriði íslensks táknmáls. Nemendur vinna í hópum og fá ýmis verkefni sem byggjast upp á samskiptum. Nemendur læra einnig málfræði íslensks táknmáls og kynnst menningu og sögu táknmálssamfélagsins. Kennari námskeiðsins er táknmálskennari frá Samskiptamiðstöð heyrnarlausra og heyrnarskertra. Námskeiðið verður kennt bæði í stað- og fjarnámi og í tvær lotur á haust eða vorönn.

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 líkamsæfingar, 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.

KERAMIK 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 í leir og læra helstu aðferðir sem notaðar eru í leirgerð. Við leirmótunina er notaður steinleir sem brenndur er við hátt hitastig. Þá er glerungur borinn á hlutinn þannig að allt sem nemendur móta í leirinn er hægt að nota sem nytjahlut (skál, matardiskur, bolli o.fl.) eða sem skrautmun. Nemendur vinna í leir með þeim verkfærum sem við á hverju sinni. Allir hlutir sem nemendur búa til fara þeir með heim. Netið er notað sem innblástur og þegar nemendur hafa tileinkað sér grunnhæfni í leirgerð geta þeir rannsakað og gert ýmsar tilraunir.

NÁMSMAT Ástundun, virkni, frumkvæði og kurteisi.

LEGO MINDSTORMS 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ að þjálfá sköpun, efla sjálfstraust og þjálfá samvinnu- og samskiptahæfni og byggja upp áhuga fyrir vísindum og tækni.

ÁFANGALÝSING Lego Mindstorms býður upp á sköpun með tækni en nemendur spreyta sig á því að byggja þrautir ofl. með Lego Mindstorms sem er forritanlegt vélmenni sem hægt er að forrita og stýra í gegnum Bluetooth.

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. Kennð 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 lítillaga sögu ljósmynduna og geti notað mismunandi aðferðir við myndbyggingu.

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 rafsuðu. 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 fái útrás og ánægju af skapandi vinnu, auki víðsýni og þroski með sér þjálfun í myndrænni frásögn, teikningu og litameðferð. Nemendur læra aðferðir og kynnast fleiri efnum og áhöldum til listsköpunar. Aukinn skilningur verður á vægi myndlistar í nútímasamfélagi með tilliti til atvinnugreina og að nemendur geri sér grein fyrir þætti sjónlista í margs konar kynningu og markaðssetningu í neyslu- og upplýsingaþjóðfélagi samtímans.

ÁFANGALÝSING Nemendur kynnast flestum aðferðum myndlistar og fá að skapa verk að eigin frumkvæði og geta valið sér aðferðir og efni. Listasagan kynnt, hinir ýmsu stílar, stefnur, hugtök og helstu listamenn sögunnar. Unnið verður í skissubók utan skólatíma og áhersla verður á sjálfstæð vinnubrögð og að nemendur fullvinni verk 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.

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. Undirbúningur fyrir þá nemendur sem verða valdir til að keppa fyrir hönd skólans í Skólahreysti

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

Valgreinin jafngildir tveimur valgreinum.

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 vikunnar fyrir sýningu**. Nemendur vinna sviðsmynd, förðun og búninga ásamt því að leika í leiksýningunni. **Valgreinin jafngildir tveimur valgreinum.**

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. Valgreinin jafngildir tveimur valgreinum.**

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, náttúruvísindum og nýsköpun. Ásamt því að stuðla að auknum skilningi nemenda tungutaki náttúruvísindanna.

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 sýnitalraunir 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.



TÆKJAFORRITUN (PREP 1) 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ 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, micro:bit tölvu og Makey Makey rafrásam. Námskeiðið byggir á því að nemendur fái að snerta á tækninni á skapandi máta.

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.

ÞÝSKA 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ Að nemendur kynnist þýskri tungu, undirstöðuatriðum í málfræði, þýskum 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 þýsku. 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.

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.



Nafn: _____

8. bekkur

Veldu **4 valgreinar** með því að merkja **X** fyrir framan og **4 valgreinar til vara** með því að setja **V** fyrir framan.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Aðstoð í leikskóla | <input type="checkbox"/> Málmsmíði |
| <input type="checkbox"/> Bakstur | <input type="checkbox"/> Metið val |
| <input type="checkbox"/> Boltaíþróttir | <input type="checkbox"/> Myndmennt |
| <input type="checkbox"/> Borðspil | <input type="checkbox"/> Photoshop |
| <input type="checkbox"/> Borðtennis og pool | <input type="checkbox"/> Skák |
| <input type="checkbox"/> Dungeons&Dragons | <input type="checkbox"/> Skólahreysti* |
| <input type="checkbox"/> Forritun þrep 1 | <input type="checkbox"/> Skólaleikrit* |
| <input type="checkbox"/> Forritun þrep 2 | <input type="checkbox"/> Skrekkur* |
| <input type="checkbox"/> Förðun | <input type="checkbox"/> Stuðningur í íslensku |
| <input type="checkbox"/> Heilsa og hreyfing | <input type="checkbox"/> Stuðningur í stærðfræði |
| <input type="checkbox"/> Heimilisfræði | <input type="checkbox"/> Textil |
| <input type="checkbox"/> Hjálpar- og góðgerðarstarf | <input type="checkbox"/> Tilraunir |
| <input type="checkbox"/> Íþróttir og leikir | <input type="checkbox"/> Trésmíði |
| <input type="checkbox"/> Íslenskt táknmál* | <input type="checkbox"/> Tækjaforritun þrep 1 |
| <input type="checkbox"/> Jóga og slökun | <input type="checkbox"/> Út um borg og bæ |
| <input type="checkbox"/> Keramik | <input type="checkbox"/> Vinnustund |
| <input type="checkbox"/> Lego Mindstorm | <input type="checkbox"/> Þýska |
| <input type="checkbox"/> Ljósmyndun | |

*Valgreinin nær yfir tvær lotur



Nafn: _____

9. bekkur

Veldu **8 valgreinar** með því að merkja **X** fyrir framan og **4 valgreinar til vara** með því að setja **V** fyrir framan.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Aðstoð í leikskóla | <input type="checkbox"/> Málmsmíði |
| <input type="checkbox"/> Bakstur | <input type="checkbox"/> Metið val |
| <input type="checkbox"/> Boltaíþróttir | <input type="checkbox"/> Myndmennt |
| <input type="checkbox"/> Borðspil | <input type="checkbox"/> Photoshop |
| <input type="checkbox"/> Borðtennis og pool | <input type="checkbox"/> Skák |
| <input type="checkbox"/> Dungeons&Dragons | <input type="checkbox"/> Skólahreysti* |
| <input type="checkbox"/> Forritun þrep 1 | <input type="checkbox"/> Skólaleikrit* |
| <input type="checkbox"/> Forritun þrep 2 | <input type="checkbox"/> Skrekkur* |
| <input type="checkbox"/> Förðun | <input type="checkbox"/> Stuðningur í íslensku |
| <input type="checkbox"/> Heilsa og hreyfing | <input type="checkbox"/> Stuðningur í stærðfræði |
| <input type="checkbox"/> Heimilisfræði | <input type="checkbox"/> Textil |
| <input type="checkbox"/> Hjálpar- og góðgerðarstarf | <input type="checkbox"/> Tilraunir |
| <input type="checkbox"/> Íþróttir og leikir | <input type="checkbox"/> Trésmíði |
| <input type="checkbox"/> Íslenskt táknmál* | <input type="checkbox"/> Tækjaforritun þrep 1 |
| <input type="checkbox"/> Jóga og slökun | <input type="checkbox"/> Út um borg og bæ |
| <input type="checkbox"/> Keramik | <input type="checkbox"/> Vinnustund |
| <input type="checkbox"/> Lego mindstorm | <input type="checkbox"/> Þýska |
| <input type="checkbox"/> Ljósmyndun | |

***Valgreinin nær yfir tvær lotur**



Nafn: _____

10. bekkur

Veldu **8 valgreinar** með því að merkja **X** fyrir framan og **4 valgreinar til vara** með því að setja **V** fyrir framan.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Aðstoð í leikskóla | <input type="checkbox"/> Málmsmíði |
| <input type="checkbox"/> Árbók | <input type="checkbox"/> Metið val |
| <input type="checkbox"/> Bakstur | <input type="checkbox"/> Myndmennt |
| <input type="checkbox"/> Boltaíþróttir | <input type="checkbox"/> Photoshop |
| <input type="checkbox"/> Borðspil | <input type="checkbox"/> Skák |
| <input type="checkbox"/> Borðtennis og pool | <input type="checkbox"/> Skólahreysti* |
| <input type="checkbox"/> Dungeons&Dragons | <input type="checkbox"/> Skólaleikrit* |
| <input type="checkbox"/> Forritun þrep 1 | <input type="checkbox"/> Skrekkur * |
| <input type="checkbox"/> Forritun þrep 2 | <input type="checkbox"/> Stuðningur í íslensku |
| <input type="checkbox"/> Förðun | <input type="checkbox"/> Stuðningur í stærðfræði |
| <input type="checkbox"/> Heilsa og hreyfing | <input type="checkbox"/> Textil |
| <input type="checkbox"/> Heimilisfræði | <input type="checkbox"/> Tilraunir |
| <input type="checkbox"/> Hjálpar- og góðgerðarstarf | <input type="checkbox"/> Trésmíði |
| <input type="checkbox"/> Íslenskt táknmál* | <input type="checkbox"/> Tækjaforritun þrep 1 |
| <input type="checkbox"/> Íþróttir og leikir | <input type="checkbox"/> Út um borg og bæ |
| <input type="checkbox"/> Jóga og slökun | <input type="checkbox"/> Vinnustund |
| <input type="checkbox"/> Keramik | <input type="checkbox"/> Þýska |
| <input type="checkbox"/> Lego mindstorm | <input type="checkbox"/> Ökunám og vélfræði |
| <input type="checkbox"/> Ljósmyndun | |

***Valgreinin nær yfir tvær lotur**



Umsókn um að fá þátttöku í félagsstarfi eða sérskólanámi
viðurkennda í stað valgreina skólaárið 2020 – 2021

Nafn nemanda og bekkur:

Íþróttir, tómstundastarf eða sérskólanám sem á að meta:

Félag eða skóli:

Undirskrift foreldris/forráðamanns:

Móttekið og samþykkt í skóla.

Prenta þarf út eyðublaðið og skila á skrifstofu skólans fyrir 14.september 2020