

# Valgreinar

í 9. og 10. bekk  
skólaárið 2020 - 2021

# Hagnýtar upplýsingar um val nemenda

Þegar nemandi velur sér valgrein er mikilvægt að hann velti öllum möguleikum vel fyrir sér og ræði hugmyndir sínar við foreldra eða forsjáraðila. Valið á að byggja á áhuga og þörfum hvers og eins en ekki því hvert félagarnir stefna. Hafið í huga að valgreinar eru jafn mikilvægar og aðrar námsgreinar og kröfur um ástundun, árangur og mætingar eru jafnmiklar og í öðrum greinum.

Ekki er víst að hægt verði að verða við öllum óskum nemenda um valgrein. Greinar geta fallið niður vegna lítillar þátttöku eða annarra ófyrirséðra orsaka. Einnig getur komið fyrir að fleiri sækja í greinar en hægt er að koma að.

## Kjarnagreinar

Kjarnagreinar samanstanda af íslensku, stærðfræði, ensku, dönsku, samfélagsgreinum, náttúrugreinum,

íþróttum, sundi og umsjónartíma.

<b>Kjarnagreinar:</b>	
Íslenska	6 stundir
Stærðfræði	5 stundir
Danska	4 stundir
Enska	3 stundir
Samfélagsgreinar	3 stundir
Náttúrugreinar	3 stundir
Umsjónartími	1 stund
Íþróttir	2 stundir
Sund	1 stund
<b>Samtals:</b>	<b>28 stundir</b>

# Frjálst val

Í frjálstu vali er boðið upp á fjölda námsgreina og velja nemendur sér 8 námsgreinar og númera námsgreinarnar eftir áhuga, þ.e. frá 1 til 8. Þar sem ekki er víst að boðið verði upp á allar námsgreinar í frjálstu vali vegna fjölda í námshópum er næsti valkostur nemanda tekinn, t.d. ef ekki er boðið upp á námsgrein númeraða 1 er grein 2 valin.

Athugið að sumar valgreinar eru merktar 1 og 2, s.s. heimilisfræði 1 og heimilisfræði 2. Ekki er hægt að velja 2 nema vera búinn að ljúka 1.

Þrátt fyrir að valið sé frjálst er mikilvægt að nemendur skilji að með vali sínu strax í 8. bekk eru þeir að hafa áhrif á sína eigin framtíð í námi og því er mjög brýnt að vanda valið.



# Borðspil

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

**Markmið:**

- Nemendur þekki mun á dæmigerðum evrópskum borðspilum (þýskum) og amerískum borðspilum.
- Nemendur þekki nokkur mismunandi afbrigði af spilum eins og t.d. co-op, worker-placement, trick-taking ofl.
- Nemendur læra og spila ýmis krefjandi borðspil. Þjálfun í rökhugsun, samstarfi og samskiptum.
- Nemendur skemmti sér við spilaborðið.



**Kennslufyrirkomulag:**

Nemendur mæta í borðspilaval einu sinni í viku og spila í tvær kennslustundir.

Nemendur fá að kynna nokkrum tegundum borð- og kortaspila, t.d. samvinnuspilum, samskiptaspilum, amerískum þemaspilum og evrópskum worker-placement spilum.

Farið verður yfir vefsíðuna [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com) og þá ótal möguleika sem vefsíðan býður upp á.

**Námsmat:**

Áhugi, virkni og ástundun 100%.

## Fab Lab 2 - hönnunar- og tæknismiðja

**Grunnur:** Æskilegt er að nemendur hafi lokið grunnáfangi í Fab Lab í 8. bekk eða hafi einhverja reynslu af hönnun og tækni í FabLab veri.

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

### Markmið:

að nemandi:

- kynnist möguleikum sem Fab Lab býður upp á.
- hanni hlut og smíði eftir eigin teikningu og áætlun.
- þekki fleiri en eitt teikniforrit sem nýtist við vinnu í Fab Lab.

### Kennslutilhögun:

Nemendum 8. bekkjar Árskóla hefur gefist kostur á að kynna sér undirstöðuatriði í Fab Lab í valgrein. Hér er um framhald að ræða þar sem nemendur nota þá tækni sem Fab Lab smiðjan á Sauðárkróki býður upp á. Farið verður í gegnum vinnuferlið við að hanna og smíða lítið húsgagn, s.s. koll eða einfalt borð. Við hönnunina nýta nemendur sér þá tækni að búa til lítið módel af húsgagninu í 3D prentara og fá í leiðinni meiri þekkingu á þeim teikniforritum sem nota þarf við hönnunina. Þessi valgrein er skipulögð í samstarfi við Fab Lab smiðjuna á Sauðárkróki og fer kennslan fram þar..

### Námsmat:

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.

# Félagsmálafræði



**Kennslustundir:** 2 á viku allan veturinn.

**Kennari:** Starfsmenn Húss frítímans sjá um kennslu fyrir 9. - 10. bekk.

**Lýsing:** Félagsmálafræði er valgrein þar sem lögð er áhersla á félagsmál, viðburðahald, framkomu, fundarsköp, hópefli/leiki, umræður og fleira. Nemendur sem velja áfangann mynda ungmennaráð sem skipuleggur starf félagsmiðstöðvarinnar Friðar undir stjórn starfsmanna. Þetta felur t.d. í sér að setja upp viðburði, auglýsa þá og stjórna þeim. Nemendur fá fjölbreytta fræðslu, bæði frá starfsmönnum Húss frítímans og frá utanaðkomandi aðilum.

Þeir sem velja valgreinina eru nemendur sem hafa áhuga á því sem verið er að gera í Hf. Þeir þurfa að vera virkir þátttakendur, bæði í kennslustundum og í félagsmiðstöðvarstarfinu.

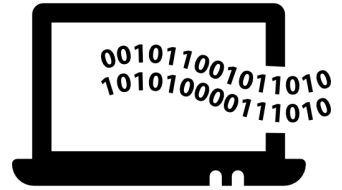
**Námsmat:** Gefnir eru bókstafir eftir virkni, þátttöku og mætingu nemenda.

**Viðburðir:** Í upphafi vetrar ákveður hópurinn hvaða viðburði hann vill setja upp. Þetta geta t.d. verið kaffihúsvöld, spilakvöld eða tónlistarkvöld. Einnig taka nemendur þátt í skipulagningu fastra viðburða Friðar s.s. Lans, Stíls, Samfestings og árshátíðar.

Valgreinin er kennd bæði haustönn og vorönn.

# Forritun

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.



## **Námsefni:**

Efni frá kennara ásamt hugmyndum frá nemendum sjálfum.

Notast verður bæði við öpp, vefsíður og öll þau tól sem til eru í skólanum til að forrita eins og Dash, Sphero, MakeyMakey, Micro:Bit, Parrot dróna, Lego Mindstorm o.fl.

## **Markmiðin eru að nemandi:**

- Sýni getu til að hugsa nokkur skref fram í tímann.
- Sýni góða samvinnu.
- Sýni frumkvæði í starfi.
- Taki þátt í umræðum og geri grein fyrir skoðunum sínum.
- Sýni skapandi hugsun við lausn verkefna.
- Sýni þrautseigju við lausn verkefna og læri af mistökum.

## **Námsmat:**

Verkefni 50%, áhugi og frumkvæði 50%.

# Hagnýt stærðfræði fyrir lengra komna

**Kennslustundir:** 2 í viku allan veturinn.

**Kennari:** Svavar Viktorsson.

Farið verður í stærðfræðilega þætti sem koma fyrir í daglegu lífi.

Áhersla verður lögð á fjármál og skoðaður verður m.a. rekstur heimila og fyrirtækja, þjóðfélagslegir þættir sem og þeir sem snúa að einstaklingum.

Hugtök sem unnið verður með eru t.d. skattar, vextir, kostnaður, vísitölur, gengi, verðbólga, álagning og margt fleira.

Verkefnin verða unnin frá stærðfræðilegu sjónarhorni hverju sinni og krefjast góðs grunns í stærðfræði og áhuga á faginu.

## **Markmið:**

Að nemendur:

- dýpki skilning sinn á stærðfræði í daglegu lífi.

## **Námsmat:**

Námsmat byggir á frammistöðu nemenda í tímum og verkefnum. Gefin er einkunn sem byggir á vinnu nemenda og ástundun.





# Hársnyrtiðn

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

**Lýsing:** Nemendur læra ýmislegt sem við kemur umhirðu hárs, sjá og koma við mismunandi hárgerðir og skoða andlitsföll.

Farið verður yfir námið og hvar er hægt að stunda það. Hvað gera hársnyrtar og hvar vinna þeir?

Skoðuð verða myndbönd, blöð og bækur um hárgreiðslur og tískustrauma. Unnið með uppsetningu á hári og notkun á hitatækjum s.s. sléttujárnum og krullujárnum.

Farið yfir líkamsbeitingu fagmannsins til að forðast atvinnusjúkdóma ásamt samskiptafærni og þjónustu sem fagmaðurinn býður upp á.

Hentar öllum kynjum.

## Markmið:

- Að nemendur geti sett upp einfaldar greiðslur í sig sjálf og aðra og haft óskir viðskiptavina að leiðarljósi.
- Að nemendur viti meira um hvað iðnin snýst um og hvað er í boði að námi loknu.

**Námsmat:** Byggir á frammistöðu, áhuga og virkni nemenda í tímum.

# Heimilisfræði 1



**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

## **Markmið verklegs þáttar er að nemendur:**

- þekki algengustu hráefni sem notuð eru við matargerð
- kunni helstu matreiðsluaðferðir (steikja – sjóða – glóða)
- geti bakað eftir algengum uppskriftum, og geri greinarmun á aðferðum t.d. að þeyta deig, hræra og hnoða. Einnig eiga þeir að hafa gerbakstur á valdi sínu
- viti um helstu smitleiðir matarsýkinga og mikilvægi hreinlætis við matargerð

## **Markmið bóklegs þáttar er að nemendur:**

- þekki helstu næringarefnin og hlutverk þeirra fyrir líkamann
- þekki manneldismarkmiðin og viti um góðar matarvenjur þ.e.a.s. að borða fjölbreytta fæðu, borða lítinn sykur og lítið salt, og hvers vegna sé æskilegt að borða minni fitu
- geri sér grein fyrir samhengi góðrar heilsu og hollrar fæðu
- viti um skaðsemi örvera fyrir einstaklinginn
- fái innsýn í neytendafræði
- læri að setja saman matseðla
- þekki algengustu aukaefnin (E - efnin) í matvælum

## **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið. Símat í verklegri kennslu byggir á vinnusemi og vinnubrögðum, áhuga, samvinnu, hegðun, frágangi í stofu og afurð.

## Heimilisfræði 2



*Heimilisfræði 2* er eingöngu í boði í 10. bekk fyrir þá sem hafa lokið við *Heimilisfræði 1*.

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

### **Markmið verklegs þáttar er að nemendur:**

- þekki algengustu hráefni sem notuð eru við matargerð
- kunni helstu matreiðsluaðferðir (steikja – sjóða - glóða)
- geti bakað eftir algengum uppskriftum, og geri greinarmun á aðferðum t.d. að þeyta deig, hræra og hnoða. Einnig eiga þeir að hafa gerbakstur á valdi sínu
- viti um helstu smitleiðir matarsýkinga og mikilvægi hreinlætis við matargerð

### **Markmið bóklegs þáttar er að nemendur:**

- þekki helstu næringarefni og hlutverk þeirra fyrir líkamann
- þekki manneldismarkmiðin og viti um góðar matarvenjur þ.e.a.s. að borða fjölbreytta fæðu, borða lítinn sykur og lítið salt, og hvers vegna sé æskilegt að borða minni fitu
- geri sér grein fyrir samhengi góðrar heilsu og hollrar fæðu
- viti um skaðsemi örvera fyrir einstaklinginn
- fái innsýn í neytendafræði

### **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið. Símat í verklegri kennslu byggir á vinnusemi og vinnubrögðum, áhuga, samvinnu, hegðun, frágangi í stofu og afurð.

# Hestamennska - 9. bekkur



**Kennslustundir:** Vikunámskeið.

Samstarfsverkefni Árskóla og hestabrautar Hólaskóla. Kennslan fer fram á Hólum.

## **Meginmarkmið:**

Verkleg og bókleg kennsla sem felur m.a. í sér eftirtalda þætti:

- Skap og skynjun hesta.
- Áseta og stjórnun – ásetuæfingar.
- Gangtegundir íslenska hestsins.
- Reiðvöllurinn, reiðleiðir og æfingar á reiðvelli.
- Umgengni og öryggi í meðhöndlun hesta.

## **Námsmat:**

Lokið – ólokið.

# Hönnun - endurhönnun (e. redesign)

**Kennslustundir:** 2 í viku (80 mín).

## **Kennslutilhögun:**

Skapandi nám þar sem unnið er með hugmyndir og tilraunir á fjölbreyttan hátt.

Í hönnunarvali hafa nemendur nokkuð fjölbreytt val verkefna. Verkefni byggjast á hönnunarferli; hugmyndavinnu, framsetningu hugmynda með sýningu á verkum sínum.

Unnið er með þætti eins og:

- Neysluhyggju
- Rauða krossinn
- Endurhönnun fata frá Rauða krossinum á Íslandi
- Byggja upp sína hugmynd (e. concept)

## **Markmið:**

Stefnt er að því að nemendur:

- geti tengt námið við framhaldsskólanám eins og t.d. á listabrautum framhaldsskólanna
- geti metið eigin verk á ábyrgan hátt og þekki hvaða viðmið gilda almennt um góð vinnubrögð
- kunni fjölbreyttar vinnuaðferðir t.d. taka upp snið og umbreyta fötum
- hafi frumkvæði og kunnáttu til að velja verkfæri í samræmi við verkefni
- sýni góða efnisnýtingu
- þekki helstu efni sem unnið er með, eiginleika þeirra og notkunarvið

## **Hönnun**

- kunni að útfæra hugmyndir sínar og lýsa með rissmyndum

## **Námsmat:**

- Markmið eru metin jafnt og þétt yfir önnina

## **Kveikja:**

<http://www.ruv.is/sjonvarp/spila/menningin/25788?ep=89ha3a>

# Hönnun og smíði



**Kennslustundir:** 2 í viku (í samstarfi við FNV).

Tilhögun: Í smíðavali hafa nemendur nokkuð fjölbreytt val verkefna, allt frá smærri smíðisgripum upp í húsgögn er henta í herbergi þeirra.

## Markmið:

Stefnt er að því að nemendur:

### Einstaklingur og umhverfi

- geti tengt námið við framhaldsskólanám
- geti metið eigin verk á ábyrgan hátt og þekki hvaða viðmið gilda almennt um góð vinnubrögð
- sýni viðhorfum og skoðunum annarra virðingu
- sýni ábyrgð í meðferð yfirborðsefna

### Handverk

- geti valið viðeigandi yfirborðsefni
- kunnir fjölbreyttar vinnuaðferðir
- geri sér grein fyrir mikilvægi viðhalds verkfæra
- þekki og geti beitt helstu smíðaverkfærum á sjálfstæðan hátt
- hafi frumkvæði og kunnáttu til að velja verkfæri í samræmi við verkefni
- sýni góða efnisnýtingu
- þekki helstu efni sem unnið er með, eiginleika þeirra og notkunarvið

### Hönnun

- hafi lært fjölbreyttar samsetningaraðferðir
- geti nýtt sér íslenskan trjávið við hönnun verkefna
- kunnir að útfæra hugmyndir sínar og lýsa með rissmyndum

## Námsmat:

Smíðisgripir metnir þegar þeir eru fullunnir og námsmat gefið að vori. Verkefni 50%, starfseinkunn 50%. Verkefni (vandvirkni 20%, frágangur 15% og frumkvæði 15%), starfseinkunn (ástundun 10%, hegðun/umgengni 20%, mæting 20%).

# Íslenska - framhald



**Kennslustundir:** 2 í viku allan veturinn.

Markmið áfangans er að auka skilning nemenda á því efni sem verið er að vinna með í íslenskutímum í kjarna og gera nemendur færari um að takast á við íslensku á framhaldsskólastigi. Unnið verður með þætti í stafsetningu, málfræði, ljóðum og ritun.

## **Markmið:**

Að nemendur:

- efli færni sína í ritun, stafsetningu og málfræði
- lesi ljóð og þjálfist í að átta sig á efni þeirra og uppbyggingu
- þjálfist í heimildarritun

## **Námsmat:**

Námsmat byggir á frammistöðu nemenda í tímum og verkefnum. Gefin er einkunn sem byggist á vinnu nemenda og ástundun.

# Jóga



**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

## **Námsefni:**

Ljósritað efni frá kennara, myndbönd um jógaiðkun og efni af vef.

## **Markmið:**

Nemendur kynnst grunnfræðum jóga. Meginmarkmið áfangans eru að nemendur kynnist jóga og þjálfist í að gera öndunaræfingar, jógastöður, læri slökun og íhugun.

Markmið með jóga er að nemendur finni fyrir:

- aukinni vellíðan
- aukinni einbeitingu
- auknum sjálfsaga
- aukinni sjálfsmynd
- auknum líkamlegum styrk og sveigjanleika
- aukinni meðvitund um umhverfi sitt

## **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.



# Knattspyrna



**Kennslustundir:** 2 í viku (bóklegt og verklegt).

## **Markmið:**

Að nemendur:

- nái tókum á grunnfærni í íþróttinni og hugtökum er tengist henni
- bæti leikni og leikskilning í knattspyrnu
- kynnist útbreiðslu íþróttarinnar og reglum
- kynnist leikskipulagi í knattspyrnu
- þjálfist í samvinnu og samskiptum
- auki þrek sitt og þol

## **Námsmat:**

Hæfniviðmið fyrir knattspyrnuval eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.

# Kvikmyndir



**Kennslustundir:** 2 kennslustundir á viku hálfan veturinn.

## Markmið:

Að nemendur:

- fái innsýn í heim kvikmyndanna
- læri að horfa á kvikmyndir út frá ákveðnum sjónarhornum, klippingu, leik o.s.frv.
- öðlist innsýn í þróun kvikmynda
- meti upplýsingar á gagnrýninn hátt og öðlist færni í rökræðu og tjáskiptum með umræðum eftir áhorf
- æfist í heimildavinnu, úrvinnslu upplýsinga og samantekt
- efli menningarlæsi
- njóti þess að horfa á meistarastykki kvikmyndasögunnar

## Kennslufyrirkomulag:

Horft verður á hinar ýmsu kvikmyndir og ítarefni. Hópavinna, umræður, leitarnám og kynningar. Nemendur vinna verkefni í Classroom og Flipgrid með sínum vangaveltum og gagnrýni. Nemendur gera verkefni um sína uppáhalds kvikmynd.

## Námsmat:

Hæfniviðmið fyrir kvikmyndir eru metin jafnt og þétt yfir tímabil kennslunnar.

## Leiklist 9.b



**Kennslustundir:** 2 í viku.

Sett verða upp leikrit til sýninga m.a. á árshátíð unglíngastígs.

### **Markmið:**

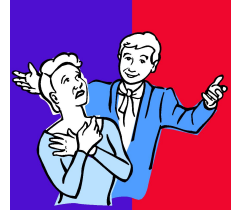
Að nemendur þjálfí og nái nokkrum tókum á:

- framsögn og raddbeitingu
- tjáningu
- uppbyggingu að persónusköpun
- túlkun á persónu
- ögun og vinnubrögðum í leikhúsi
- samvinnu við uppsetningu verks
- leiklestri
- stuttu ágripi af leiklistarsögu

### **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.

# Leiklist 10.b



**Kennslustundir:** 2 í viku.

Hafi nemandi áhuga á að taka þátt í árshátíðarverkefni 10. bekkjar velur hann þessa grein.

## **Markmið:**

Að nemendur fái þjálfun í uppsetningu leikverks þar

sem þeir fá meðal annars að:

- leika
- smíða og mála leikmynd
- sauma og útvega búninga
- smíða og útvega leikmuni
- sjá um sýningarstjórn
- sjá um tæknimál s.s. ljós – og hljóðstjórnun
- læra öguð vinnubrögð í leikhúsi

## **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.

# Lopapeysuprjón

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan veturinn.



Markmið með áfanganum er að nemendur auki við þekkingu sína í prjóni með því að læra að prjóna lopapeysu eftir einföldum uppskriftum.

Verkefnaval og hugmyndir eru unnar í samráði við kennara. Notaðar verða bækur og blöð í eigu skólans og uppskriftir af internetinu. Mikil áhersla er lögð á góð vinnubrögð, sjálfstæði, frágang, vinnusemi og heimavinnu.

**Námsmat:** Virkni í tímum, vinnusemi og vandvirkni.

# Málsmíði/málmlist



**Kennslustundir:** 2 í viku (í samstarfi við FNV).

## **Markmið:**

Stefnt er að því að nemendur:

- öðlist þjálfun í sjálfstæðum vinnubrögðum
- geti hannað og smíðað hlut og valið til þess efni og verkfæri er við eiga

## **Verkefni:**

Nemendur hanna og vinna lítið verkefni úr einum málmi (s.s. skartgrip, lyklakippu), stærra verkefni úr einum málmi (s.s. klukku, gluggaskraut, tertuspaða, tertubakka) og verkefni þar sem kveiktir eru saman tveir til þrjú málmar (skartgripir, blaðahnífur, tertuspaði).

## **Námsmat:**

Verkefni 50% (vandvirkni, frágangur og frumkvæði). Starfseinkunn 50%.

## Myndlist 9.b



**Kennslustundir:** 2 á viku hálfan vetur.

**Kennari:** Guðbrandur Ægir Ásbjörnsson.

### Markmið:

Í myndmennt er stefnt að því að nemendur öðlist færni í sköpun, túlkun og tjáningu og þroski með sér skynjun, greiningu og mat á henni.

Stefnt er að því að nemendur vinni með:

- Lögmál og aðferðir
- Fagurfræði og rýni

### Námsmat:

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.

## Myndlist 10.b

Til að velja *Myndlist 2* þarf nemandi að hafa lokið við *Myndlist 1*.

**Kennslustundir:** 2 á viku hálfan vetur.

**Kennari:** Guðbrandur Ægir Ásbjörnsson.



### Markmið:

Í myndmennt er stefnt að því að nemendur öðlist færni í sköpun, túlkun og tjáningu og þroski með sér skynjun, greiningu og mat á henni.

Stefnt er að því að nemendur

- vinni með lögmál og aðferðir, fagurfræði og rýni
- þekki listheimspeki/fagurfræði, þekki listagagnrýni.
- Geti fjallað um eigin verk, munnlega og skriflega.

### Námsmat:

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.



# Rafíþróttir



**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

Rafíþróttir er samheiti yfir skipulagða keppni í tölvuleikjum. Í gegnum tíðina hefur þetta átt við þegar margar tölvur eru settar upp í sama rými og fólk keppist um að standa sig sem best. Á síðustu árum hefur tækninni fleygt fram og tölvuleikir eru nú í dag að miklu leyti spilaðir í gegnum netið. Þetta nýja umhverfi hefur skapað mun betri aðstæður til samkeppni en áður, nú þarf ekki fjölmargar tölvur á einum stað heldur geta lið frá öllum heimshornum keppt á móti hvert öðru á netinu.

Á síðustu 10 árum hafa vinsældir rafíþróttar aukist verulega, nú í dag eru yfir 400 milljón manns sem fylgjast með rafíþróttum í heiminum og hafa stærstu viðburðirnir sett áhorfsmet sem oft gefa hefðbundnum íþróttum ekkert eftir.

## **Markmið:**

- Markmið valgreinarinnar er að efla rafíþróttastarf innan grunnskólans og stuðla að heilbrigðum spilaháttum með því að styrkja jákvæða upplifun ungmenna af tölvuleikjum, draga úr einveru og hafa gaman.
- Þátttaka ungmenna í félagsstarfi hefur mikið forvarnargildi og hefur mjög jákvæð áhrif á félagsfærni þeirra. Með því að skapa vettvang fyrir unglínglinga til að sinna sínum hugarefnum og æfa samskipti, samvinnu og sjálfsaga, öðlast þeir færni sem getur hjálpað þeim á öllum stigum lífsins, bæði í leik og starfi.

**Námsmat:** Samkvæmt hæfniviðmiðum úr skólanámskrá.

# Skólablaðið Glóðafeykir



**Kennslustundir:** 1 í viku allan veturinn.

Nemendur í þessari valgrein vinna að ritun skólablaðsins Glóðafeykis. Þeir taka viðtöl, búa til fréttir og myndbönd tengd þeim, taka myndir og skrifa um lífið í skólanum og samfélaginu.

## **Markmið:**

Að nemendur:

- eflist í sjálfstæðum vinnubrögðum
- þjálfist í samskiptafærni
- þjálfist í ritun stuttra greina um það sem efst er á baugi í skólastarfinu
- læri að taka viðtal
- öðlist færni í vinnu á ýmsum miðlum s.s. ritvinnslu, útgáfu, myndvinnslu, hljóð- og myndupptöku

**Námsmat:** Samkvæmt hæfniviðmiðum úr skólanámskrá, virkni, áhugi, vinnusemi og vandvirkni.

# Skólahreysti

**Kennslustundir:** 2 í viku.

**Kennari:** Dúfa Dröfn Ásbjörnsdóttir.



**Námsefni:**

Efni og æfingar frá kennara.

**Markmið:**

- að nemendur vinni að undirbúningi fyrir keppni í Skólahreysti grunnskólanna.
- að nemendur efli þol sitt.
- að nemendur bæti styrk sinn og samhæfingu.
- að nemendur sýni virðingu og ábyrgð í náminu.
- að nemendur kynnist keppnis- og afreksíþróttamennsku og þeim hugsunarhætti sem nauðsynlegur er til að árangur náist.
- að nemendur geri sér grein fyrir því að mataræði og hvíld hafa áhrif á líkamlega getu í líkamsrækt.
- að nemendur öðlist þekkingu í því að skipuleggja þjálfun sína á markvissan hátt.
- að hvetja nemendur til að iðka reglubundið líkamsrækt.

**Kennslutilhögun:**

Tímar eru að mestun leyti verklegir í íþróttahúsinu. Farið verður yfir keppnisgreinar skólahreysti og nemendur undirbúnir fyrir keppni.

**Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.



# Skrautskrift



**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.

Gaman er að geta skrifað fallega á tækifæriskort og fleira án hjálpar tölvu. Þessi áfangi hentar öllum, hvort sem þeim finnst þeir skrifa vel eða illa.

Þjálfuð verða öguð vinnubrögð og nemendur þjálfaðir í að skrautskrifa og gera falleg kort.

Kennd eru grunnatriði í skrautritun, leturtegundir, bakgrunnsvinnsla og skreytingar. Lokaverkefni er unnið í samráði við kennara.

## Markmið:

Að nemendur:

- þjálfist í skrautritun og geti við lok áfanga unnið sjálfstætt að einfaldri skrautritun
- skili lokaverkefni sem inniheldur allar aðferðir sem kenndar eru

**Námsmat:** Samkvæmt hæfniviðmiðum úr skólanámskrá.

# Starfsþjálfun

**Kennslustundir:** A.m.k. 2 í viku hálfan vetur.



Nemendum sem velja starfsþjálfun sem valgrein verður gefinn kostur á að fara í starfskynningu hjá fyrirtækjum í bænum.

## Markmið:

Að nemendur:

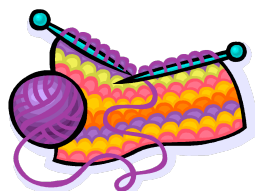
- kynnist atvinnulífinu og innri starfsemi ákveðinna fyrirtækja sem þeir hafa valið sér. Ef vel tekst til ætti þetta að geta hjálpað nemendum að mynda sér raunhæfa skoðun á ákveðnum störfum og atvinnugreinum.

## Námsmat:

Nemendur skila vinnuskýrslu, sem verður undirrituð af leiðbeinanda/verkstjóra eftir hverja viku, til umsjónarmanns. Á grundvelli þessara skýrslna byggist matið á ástundun, hegðun og vinnu.

# Textílmennt

**Kennslustundir:** 2 í viku hálfan vetur.



## **Markmið:**

Að nemendur:

- kynnist íslenskri textíliðju, textílhönnun, tísku- og tískustraumum og beitingu form- og litafraeði
- vinni verkefni út frá eigin hugmynd að textílverki, nytjahlut, flík o.þ.h.
- skipuleggi eigin vinnuferli út frá umræðum og stöðugu mati á eigin vinnu
- beiti réttum vinnubrögðum og meðhöndli áhöld, verkfæri og vélar af öryggi

## **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.

# Útivist



## **Kennslustundir:**

Kennt er í fjórum lotum, um það bil 4 klukkustundir í senn.

Þrjár lotur eru að hausti en sú fjórða í janúar eða

febrúar. Að auki bjóða nemendur í útivistarvali íbúum á Sauðárkróki upp á snjómokstur sem fer fram á skólatíma.

Metið sem 1 kennslustund á viku allan veturinn.

## **Markmið:**

*Að nemendur*

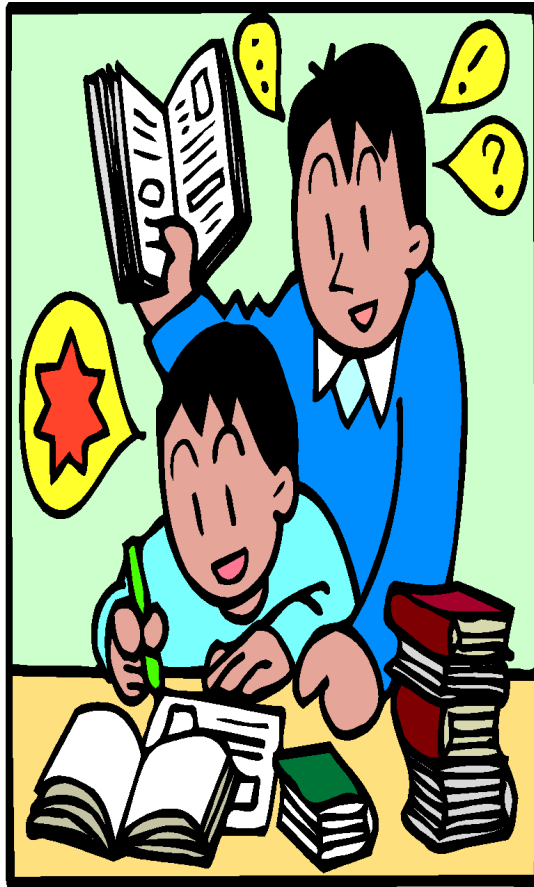
- njóti útiveru á sem fjölbreyttastan máta
- skilji mikilvægi virðingar og góðrar framkomu
- axli ábyrgð í útivist
- skilji helstu áhrif hreyfingar á líkamlega og andlega líðan
- kynnist náttúrunni og því sem hún hefur upp á bjóða
- fái fræðslu um ýmislegt er varðar útiveru, t.d. klæðnað og nesti
- fái tækifæri til að láta gott af sér leiða í nærsamfélagi skólans.

## **Verkefni:**

Fjallganga, hjólreiðatúr, siglingar, skíði/bretti, snjómokstur.

## **Námsmat:**

Markmið eru metin jafnt og þétt yfir skólaárið.



Mennt er máttur