



VALÁFANGAR 2017 – 2018

Valnámskeið eru kennd hálf t ár í senn, 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.

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.

BORÐSPIL 8. - 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Að nemendur kynnist hinum ýmsu borðspilum, bæði gömlum og nýjum. Leyfa nemendum að koma saman og 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.

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.

EVROPSKAR KVIKMYNDIR OG SJÓNVARPSÞÆTTIR 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Kynnast helstu straumum og stefnum í evrópskum kvikmyndum. Auka skilning og þekkingu á menningu/sögu evrópskra landa í gegnum kvikmyndir og sjónvarpsefni. Skyggjast inn í heim kvikmynda í Evrópu. Heimsækja kvikmyndaver ef tækifæri gefst. Efla skapandi vinnubrögð. Auka orðaforða og hlustunarfærni í evrópskum tungumálum.

ÁFANGALÝSING

Námið felst í að horfa á evrópskar myndir og þætti. Með hverri mynd eða þætti eru unnin verkefni eða umræður í hópi. Lögð verður áhersla á að kynna sem fjölbreyttustu flokka kvikmynda og þátta, allt frá gleði yfir í drama.

FAB LAB 8. BEKKUR

MARKMIÐ

Fab Lab smiðjan gefur nemendum tækifæri til að þjálfra sköpunargáfunu 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

FORRITUN 8. OG 9. BEKKUR

MARKMIÐ

Að nemendur kynnist grunnþáttum forritunar og taki fyrstu skrefin í smíði einfaldra forrita.

ÁFANGALÝSING

Unnið er með kennsluefni af netinu á borð við code.org og Khan academy auk forritunarleikja fyrir iPad, kynningu á forritun og námi og störfum forritara. Áhersla er lögð á að nemendur leiti lausna og vinni saman. Ekki er reiknað með að nemendur þekki til forritunar eða hafi mikla tölvuþekkingu.

FÖRÐUN 9. OG 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Að nemendur fræðist um heilbrigði og umhirðu húðarinnar og læri snyrtingu og förðun.

ÁFANGALÝSING

Nemendur fá fræðslu um umhirðu líkama og húðar. Farið verður í snyrtingu, hreinsun húðarinnar og förðun skref fyrir skref. Nemendur fá sýnikennslu og æfa sig í paravinnu.

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 orkuefnin helstu næringarefnin og hlutverk þeirra. Þekki sjúkdóma sem geta orsakast af röngu mataræði. 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.

ÍÞRÓTTIR OG LEIKIR 8. 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.

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.

KVIKMYNDAGERÐ 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Að nemendur fái þekkingu á grunnþáttum kvikmyndagerðar og hvernig skal umgangast tæki sem notuð eru í kvikmyndagerð. Að nemendur læri helstu kvikmyndastíla og tækur, læri að klippa og hljóðvinna í myndvinnslu og að nemendur kynnist helstu þáttum handritagerðar. Að nemendur fái innsýn í kvikmyndagerð sem listform og hvernig hægt er að nota sín eigin tæki og umhverfi til að skapa.

ÁFANGALÝSING

Valgreinin er kennd í félagsmiðstöðinni Hólmaseli og frístundamiðstöðinni Miðbergi af starfsmönnum félagsmiðstöðvarinnar og kennd að hluta til utan hefðbundinnar stundatöflu. Nemendur búa til stuttmynd og í hópnum verða einnig nemendur frá Seljaskóla.

LEIKLIST 8. 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 þekka 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.

LJÓSMYNDUN 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Farið verður í grundvallaratriði er varðar myndavélina sem verkfæri ljósmyndarans og tæknileg atriði varðandi myndatökur. Kennd 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 lært að nota myndavélina, nýta eiginleika hennar og öðlast þekkingu og færni í grunnþáttum ljósmyndunar. Að nemendur kynni sé lítillega sögu ljósmynduna og geti notað mismunandi aðferðir við myndbyggingu.

LOPAPEYSA 8. - 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Nemendur þrjúna lopapeysu eftir uppskrift.

ÁFANGALÝSING

Nemendur þrjúna lopapeysu og velja uppskrift úr þrjúnaþlögum/bókum. Farið verður yfir það sem nauðsynlegt er að kunna þegar þrjúna er peysa.

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.

MYNDMENNT 9. – 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, litufræði, ljós og skugga, fjarvídd, málun, hönnun, og ýmsar aðferðir við áferðar-teikningu og graffík. 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.

SKÓLAHREYSTI 8. 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 hreyfingu. Að nemendur læri að nota umhverfið til þjálfunar og hvernig er hægt að hafa þjálfun í formi leikja. Undirbúningur fyrir þátttöku í Skólahreyfingu í 9. - 10. bekk

ÁFANGALÝSING

Öflug þol og styrktarþjálfun, úti og inni. Farið verður yfir helstu þætti sem keppt er í í Skólahreyfingu.

SKÓLAHREYSTI 9 . - 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.

SKÓLALEIKRIT 9 . - 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.

SPÆNSKA 9. - 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.

TEXTÍLMENNT 8 . – 10. BEKKUR

MARKMIÐ

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

Að vinna sjálfstætt við vinnu, hönnun og útfærslu eigin verka sem og að temja sér vandvirkni, góða umgengni og rétta meðferð áhalda og véla.

ÁFANGALÝSING

Lögð áhersla á sjálfstæða vinnu nemenda á grundvelli fyrra náms. Nemendur sýni frumkvæði að verkefnum og verkefnavali. Nemendur vinna sjálfstætt að eigin textílverki og beita áunninni þekkingu í hekli, prjóni, útsaumi, vélsaumi o.fl.

TILRAUNIR Í NÁTTÚRUVÍSINDUM 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Nemendur öðlist aukin skilning á náttúrufræði og vísindum í gegnum verklegar tilraunir.

ÁFANGALÝSING

Unnið verður jöfnum höndum með tilraunir í eðlisfræði og efnafræði. Meginviðfangsefni tengjast ljósfræði, raffræði og hljóðfræði auk efnafræði og eðlisfræði daglegs lífs. Fjallað verður um mismunandi orkuform og tengsl þeirra við umhverfið. Stefnt að vísindadegi/uppskeru (Science Fair) við lok námskeiðs.

TÓMSTUNDAFRÆÐSLA 8. - 9. BEKKUR

MARKMIÐ

Að kenna nemendum að nota frítíma sinn á jákvæðan og uppbyggilegan hátt með það að markmiði að auka lífsgæði. Að byggja upp jákvætt sjálfsmat og virkja styrkleika nemenda. Að kenna nemendum árangursríkar leiðir til að hrinda verkefnum í framkvæmd. Að nemendur læri að vinna með öðrum og virða ólík sjónarmið. Að nemendur læri tímastjórnun og hvernig hún getur nýst í daglegu lífi.

ÁFANGALÝSING

Valgreinin er kennd í félagsmiðstöðinni Hólmaseli og frístundamiðstöðinni Miðbergi af starfsmönnum félagsmiðstöðvarinnar. Í hópnum verða einnig nemendur frá Seljaskóla. Umfjöllunarefni eru forvarnir, sjálfsmynd, hreyfing, tómsundur, samfélagsmiðlar og líðan.

TRÉSMÍÐI 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.

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 6 ferðir, hver ferð er u.þ.b. 5 kennslustundir. Ferðir undirbúnar, tekist á við breytilegar aðstæður og farið um landið eftir fyrirfram ákveðnum áætlunum.

YNDISLESTUR 8. – 10. BEKKUR

MARKMIÐ

Að nemendur sem hafa áhuga á lestri 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, fá heimsókn frá íslenskum höfundum og heimsækja útgáfufyrirtæki. Kennslustundir verða í formi umræðna og verkefna.

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.