

20. maj 2015

Valgfag på Vibeholmskolen 2015 – 2016

Vi har planlagt valgfag til næste år i samråd med udskolingseleverne. Det er der kommet et varieret og spændende udbud af forskellige valgfag ud af.

Jeg har vedlagt det hæfte som eleverne vælger ud fra.

Samtidig er der vedhæftet en læseplan/formålsbeskrivelse for hvert af de beskrevne valgfag. Undtaget er de valgfag, der i forvejen står på ministeriets obligatoriske valgfagsliste.

Med venlig hilsen

Ole Hvidkjær-Johansen

skoleleder

Valgfag "Klassiske film" 2015/2016

Introduktion:

For elever med interesse for film og tv, som gerne vil arbejde både med produktion og analyse? I dette valgfag introduceres eleverne for analyse og vurdering af film inden for forskellige genrer. Eleverne skal desuden introduceres for udvikling af egne produktioner.

- **Filmproduktion:**

- *Filmdramaturgi – hvordan fortælles den gode historie på film?*
- *Filmiske virkemidler – hvordan underbygger lyd og billeder den gode film?*
- *Produktionsproces - hvilke faser og arbejdsopgaver findes der?*
- *Film på flere platforme – film og massemedier*

- **Filmanalyse:**

- *Filmgenrer – overblik over de forskellige genrer*
- *Filmæstetik – hvordan skabes en medrivende filmfortælling*
- *Filmkomposition – hvordan analyseres og vurderes den gode film*
- *Filmkultur – hvad er filmens kulturelle betydning.*

Målsætning:

I dette valgfag sættes der på, at eleverne gennem varierede og inspirerende filmoplevelser lærer filmmediet dybdegående at kende. Yderligere er fokus på introduktion af filmmediet gennem småproduktioner relateret til mediet.

Valgfag "Prøveforberedelse" 2015/2016

Introduktion:

For elever med lyst til at forberede sig på prøverne i 9.klasse. Eleverne skal lære de forskellige prøveformer at kende, og afprøve sig selv i forhold til disse. I dette valgfag er der fokus på de mundtlige prøver.

- **Folkeskolens prøver**
 - *Prøveformer*
 - *Fremlæggelse og argumentation*
 - *Tips og tricks til en vellykket prøve*

Målsætning:

I dette valgfag sættes der på, at eleverne får erfaringer med at gå til prøve. Der skal ses film fra rigtige prøver fra "Ved det grønne bord". Eleverne skal selv arbejde med prøver, samt vurdere egne og andres prøvetilgang.

Valgfag "Fodbold" 2015/2016

Introduktion:

For elever med interesse for fodbold – uanset niveau. Eleverne skal træne både teknisk, fysisk og taktisk. Desuden vil begrebet "fair play" være centralt for valgfaget.

- **Fodbold - praksis:**
 - *Stationstræning med fokus på:*
 - *Fysik*
 - *Teknik*
 - *Taktik*
- **Fodbold - teori**
 - *Fair play*
 - *Opstillinger*
 - *Defensiv/Offensiv*

Målsætning:

I dette valgfag sættes der på, at eleverne lærer fodbold at kende på et højere niveau – uanset evner. Eleverne skal lære at reflektere – ikke bare agere i forhold til sportsgrenen.

DIY (Do It Yourself)

Målsætning:

I dette valgfag satses der på en udvikling af den enkelte elevs praktiske, kreative og designmæssige evner. Der arbejdes på at bruge fantasien, udvikle et fælles kreativt rum, hvor alle ideer og forslag kan afprøves inden for rimelighedernes grænser. Man må samarbejde eller arbejde individuelt og lære at vurdere sine egne og sit holds præstationer. I samarbejdet lægges der vægt på kreativitet og kommunikation i gruppen, og den faglige viden inden for håndværk og design, brug af værktøj og inspiration til idefasen vil blive udfordret.

Der arbejdes med forståelse og bearbejdelse af forskellige materialer og deres dertilhørende manualer, samt udfordring af egne kreative evner. Eleven vil få en forståelse for forskellige designmæssige tilgange og vil ende med flere færdigproducerede produkter.

Forløbet vil strække sig over ti dage a 2 lektioner fra uge 44 til uge 3.

Læringsmål:

Håndværk - forarbejdning

Eleven kan målrettet og sikkert anvende værktøjer, redskaber og maskiner til forarbejdning af materialer

Håndværk - materialer

Eleven kan selvstændigt forarbejde mangeartede materialer i forhold til produktets funktion og udtryk

Design

Eleven kan arbejde med komplekse designprocesser knyttet til produktfremstillinger

Målsætning:

I dette valgfag satses der på en udvikling af den enkelte elev og af hele holdet. Der arbejdes på at bruge fantasien, udvikle et fælles bevægelsessprog, samt at bevidstgøre sig sine mange kropslige udfoldelsesmuligheder. Man må samarbejde og lære at vurdere sine egne og sit holds præstationer. I samarbejdet lægges der vægt på kreativitet og kommunikation i gruppen, og den faglige viden inden for idræt, dans og bevægelse vil også blive udfordret.

Der arbejdes med forståelse og bearbejdelse af forskellige danseudtryk og faglige tekster, som fx Labans bevægelsesmodel, samt udfordring af egne kropslige bevægelser og begrænsninger. Eleven vil få en forståelse for forskellige dansetekniske begreber og udtryk.

Forløbet vil strække sig over ti dage a 2 lektioner fra uge 3 til uge 14.

Læringsmål:

Alsidiq idrætsudøvelse

Eleven kan anvende komplekse bevægelsesmønstre i udvikling af en alsidiq idrætspraksis

Målsætning:

I dette valgfag sættes der på en udvikling af den enkelte elev og af hele holdet. Der arbejdes på at bruge fantasien, udvikle et fælles madsprog, samt at bevidstgøre sig sine mange udfoldelsesmuligheder i et køkken. Man må samarbejde og lære at vurdere sine egne og sit holds præstationer. I samarbejdet lægges der vægt på kreativitet og kommunikation i gruppen, og den faglige viden inden for madlavning vil også blive udfordret.

Der arbejdes med forståelse og bearbejdelse af kulinariske tekster og opskrifter, samt udfordring af egne evner i et køkken. Eleven vil få en forståelse for forskellige råvarer og et indblik i opbygningen af en opskrift.

Forløbet vil strække sig over fem dage a 4 lektioner fra uge 34 til uge 43.

Læringsmål:

Mad og sundhed

Eleven kan foretage madvalg ud fra målgruppe og forholde sig kritisk til madkommunikation

Fødevarerbevidsthed

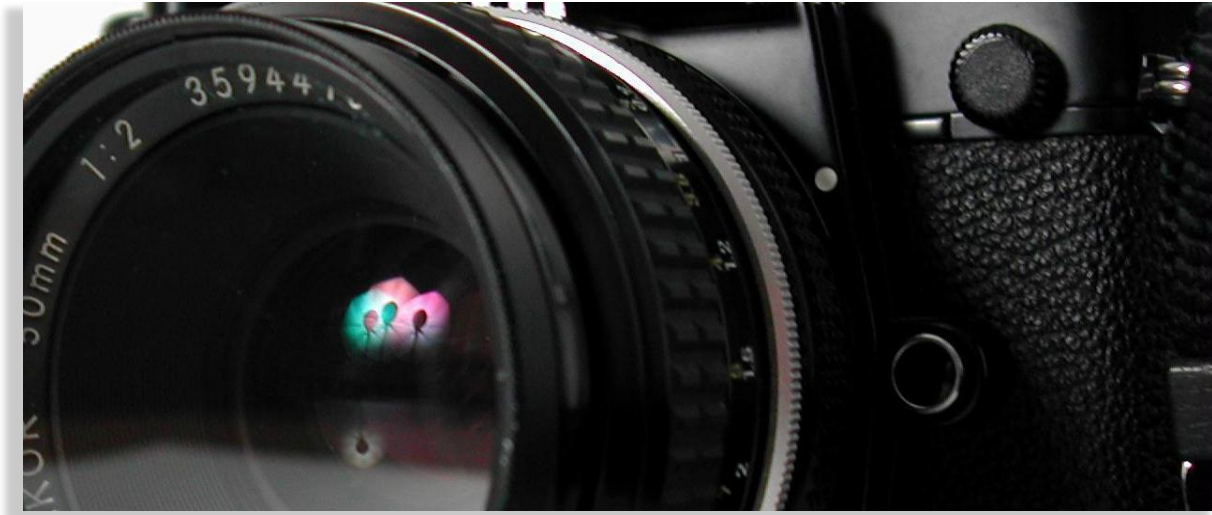
Eleven kan foretage begrundede valg af fødevarer i forhold til produktion, kvalitet og madoplevelse

Madlavning

Eleven kan eksperimentere ud fra grundlæggende madlavningsteknikker

Fotografiet og det digitale aftryk på samtiden.

Om teoretisk og kreativt arbejde med fotografi på Vibeholmskolen



Undervisnings emner:

- Forholdet mellem mobil- og DSLR kamera
- Forholdet mellem dokumentar og fiktion
- Forholdet mellem billedkunst og film
- Analogt kontra digitalt fotografi
- Belysning som Ansel Adams beskriver den
- Billedanalyse, herunder sammenligning af virkemidler i forskellige kunstneriske medier
- Fotografi - fotografiets historie, hvad er et fotografi og hvordan kan det bruges i kunsten?
- Sted kontra ikke-sted
- Kvalitet kontra hurtighed
- Landskabet i kunsten og i fotografiet
- Menneskets indflydelse på landskabet

VH

Stig Svensson

Indblik i andre kulturer

Klassetrin: 7.-9. kl. –

Fagformål:

Kompetence- område	Kompetence- mål	Færdigheds- og vidensmål			
Kulturel- forståelse	. Eleven tilegner sig en generel viden omkring udvalgte kulturers værdier	Eleven er i stand til at søge relevant information	Eleven kan se hvordan samfundsstrukturen er blevet påvirket af kulturelle værdier	Eleven kan vurdere, hvorvidt religion påvirker værdier	Eleven har et overblik over både lokale og globale kulturforskelle
Egen refleksion	. Eleven er i stand til at reflektere over en andens kulturs værdier, og forholde dem til egne værdier	Eleven kan sætte sig ind i mentaliteten hos folk med en anden kultur	Eleven kan reflektere over egne værdier	Eleven kan forholde sig reflektivt til andre livsanskuelser	Eleven kan udtrykke sine tanker mundtligt og skriftligt

Læseplan for ”Digital storytelling”

- Filmproduktion

I valgfaget Digital storytelling – filmproduktion og analyse, vil eleverne arbejde med at udtrykke sig i billeder i varierede filmgenrer og have viden indenfor filmanalyse og produktion, så de selv kan anvende de filmiske begreber i egne produktioner.

Eleverne vil få styrket deres kompetencer indenfor dramaturgi, filmiske virkemidler, filmproduktion og filmudstyr.

Færdighedsmål:

- Undervisningen fokuserer på elevernes forståelse af, at dramaturgi handler om at bearbejde og manipulere med tilskuernes forventninger.
- Eleverne skal arbejde med at producere deres egne filmiske fortællinger. Eleverne skal lære at genkende og anvende dramaturgiske begreber og modeller, dette kunne f.eks anslag, klimaks aktant- og berettermodellen. Eleverne får redskaber til at arbejde kreativt og bevidst med at fortælle deres egne historier på film.
- I elevernes arbejde med at producere filmiske fortællinger sættes fokus på brugen af virkemidler inden for både billeder, lyd og klipning. Eleverne skal kunne anvende filmiske virkemidler i deres egne film.
- Eleverne skal lære, at filmens virkemidler underbygger og styrker filmfortællingen, og at der er en tæt sammenhæng mellem dramaturgi og virkemidler.
- Eleverne skal lære at arbejde struktureret med arbejdsfordeling og planlægning af en filmproduktion, i alle forløbs faser.
- For at kunne arbejde selvstændigt og kreativt med filmmediet vil undervisningen styrke elevernes muligheder for at anvende simpelt udstyr til at optage, redigere og dele film
- Der vil i undervisningen blive præsenteret forskellige filmgenrer for eleverne, hvor der vil blive arbejdet med de forskellige genrers karakteristika.
- I undervisningen præsenteres eleverne for de centrale filmiske virkemidler, herunder billedkomposition, kamerabevægelser, lyd, lys og klipning
- Eleverne vil blive undervist i dramaturgi og vil bl.a. blive undervist i aktantmodellen og berettermodellen.

Luna Israel

Løbehold

Klassetrin: 7.-9. kl. – 1 periode af 9/10 uger.

Fagformål:

Kompetence- område	Kompetence- mål	Færdigheds- og vidensmål			
Løb – praksis og træningslære	Eleven får grundlagt sunde motionsvaner.	Eleven får bedre kondition	Eleven kan løbe hurtigere/-længere	Eleven har viden om sammenhæng mellem kost og motion	Eleven har viden om forskellige træningsformer
Planlægning	Eleven kan sætte sig mål og anvende relevante hjælpemidler til at opnå sine mål.	Eleven kan lave en realistisk målsætning og arbejde målrettet henimod den	Eleven har viden om hjælpemidler til at opnå målene	Eleven kan anvende relevante apps	Eleven kan samarbejde med andre fra øvrige klasser og årgange

Animationsværksted

Stop-motion

Eleverne vil igennem arbejdet med Stopmotion udvikle kompetencer indenfor følgende områder:

- Eleverne vil blive undervist i forskellige typer stop-motion, herunder cutout-animation, stopmotion-pixilation og dukkefilm.
- Undervisningen vil præsentere forskellige genrer indenfor animation og eleverne skal kunne identificere forskellige karakteristika ved de forskellige genrer.
- Undervisningen vil lære eleverne at genkende forskellige virkemidler i animationsfilm, og eleverne vil få kompetencer til at kunne anvende forskellige typer af virkemidler, herunder lyd, musik, billedkomposition og farver.
- Eleverne skal lære at tilrettelægge arbejdet sammen med andre og planlægge animationsforløbets faser ned til mindste detalje
- Eleverne skal arbejde med udvikling af ideer og få dem realiseret, herunder skal eleverne arbejde med at lave storyboard.
- Undervisningen vil præsentere eleverne for især den tekniske del af stopmotion, hvor eleverne får kendskab til tempo og stilbilledernes funktion i stopmotion.
- Eleverne vil lære at anvende redigeringsprogrammer, både til computer og til mobiltelefon.
- Undervisningen vil præsentere eleverne for den æstetiske og kreative dimension af stopmotion og vil lære eleverne at kommunikere gennem billeder og lyd.
- Eleverne skal arbejde med at udnytte sanseindtryk fra omgivelserne i deres eget billedarbejde, fx indtryk fra naturen og fra byens rum
- Eleverne skal kunne anvende deres fantasi og forestilling, iagttagelse, form og struktur som vekslende tilgange til billedarbejdet
- Eleverne skal kunne skildre virkelighed, drømme og forestillinger i skitser og billeder
- Undervisningen vil vise eleverne enkle værktøjer, materialer og teknikker i forhold til deres billedfremstillinger

Livsfilosofi

Klassetrin: 7.-9. kl. – 1 periode af 9/10 uger.

Fagformål:

Kompetence- område	Kompetence- mål	Færdigheds- og vidensmål			
Refleksion	Eleven er i stand til at reflektere over andres og egne meninger og synspunkter	Eleven kan forholde sig refleksivt til forskellige begreber	Eleven kan forholde sig til andres tanker og følelser	Eleven kan forholde sig refleksivt til holdninger fra et medie	Eleven kan udvise empati for andres følelser
Personligt udtryk	Eleven kan give udtryk for sine tanker og følelser	Eleven kan byde ind med tanker og følelser i en mundtlig samtale	Eleven kan give udtryk for tanker og følelser skriftligt	Eleven bliver bedre til at formulere sine tanker	Eleven bliver bevidst om at tolke andres mundtlige og kropslige udtryk

Sport og aktiviteter

Klassetrin: 7.-9. kl. – 1 periode af 9/10 uger.

Fagformål:

Kompetence-område	Kompetence-mål	Færdigheds- og vidensmål			
Kropslig udfoldelse	Eleven er i stand til at deltage aktivt til alle aktiviteter	Eleven kan vurdere fysisk aktivitets effekt på krop og identitet	Eleven kan vurdere idrætsvaners betydning for sundhed og trivsel	Eleven kan vurdere fysisk aktivitets effekt på krop og identitet	Eleven bliver opmærksom på, hvordan kroppen kan anvendes ved forskellige aktiviteter
Personlig- og social forståelse	Eleven opnår indsigt i det sociale aspekt og personlige udvikling ved sport og fritidsaktiviteter	Eleven formår at indgå som en deltagende part ved holdsport	Eleven kan sætte sig personlige mål	Eleven udvikler kompetencer til at bidrage med positive inputs til sit hold	Eleven opnår indblik i personlig succes, ved gennemførelse eller forbedret resultater ved forskellige sport og aktiviteter

Valgfag: Volleyball

Formålet med valgfaget volleyball er at udvikle elevernes fysik og koordination gennem et spil, der stiller store krav til elevernes samarbejde.

Valgfaget Volleyball har til formål at udvikle:

- Glæden ved fysisk aktivitet.
- Viden om idrætsvaners betydning for sundhed og trivsel.
- Viden om opvarmningsprogrammets formål, struktur og variationsmulighed.
- Fysik.
- Kondition.
- Tekniske og taktiske elementer.
- Koordination – herunder øje-hånd koordination.
- Samarbejdsevne, herunder kommunikation.
- Samspillet mellem individ og fællesskab.
- Regelkendskab.
- Kreative evner i forbindelse med udvikling af småspil.
- Planlægning af turnering (matematik, kombinatorik).
- Afprøve egne evner og fremgang igennem deltagelse i Dansk Skoleidræts turneringer.

Målene for undervisningen vil tilstræbes opnået gennem øvelser og småspil, som giver høj fysisk aktivitet, tilrettelagt på en sådan måde, at alle er nødt til at bidrage til aktivitetens succes uden at den enkelte bliver udstillet for eventuelle manglende kundskaber. Dette skal føre frem til en generel glæde ved aktiviteten, som vil have en forstærkende effekt i forhold til opnåelse af målet.

Aktivitetens store krav i forhold til teknik og egen kropsbevidsthed, skal virke understøttende på faget idræts krav i øvrige discipliner.

Valgfag: RoboCup

Buzz Words: Innovation, Programmering, Robot Teknologi, Kreativitet, Problemløsning

Formål

Eleverne får gennem arbejdet med det nyeste LEGO® Education materiale mulighed for på en kreativ og innovativ måde at eksperimentere, designe, konstruere, problemløse, kommunikere og samarbejde, inden for videnskab, teknologi, matematik og it samtidig med, at de får et større kendskab til robotteknologiens muligheder nu og i fremtiden.

Eleverne skal deltage i DTU RoboCup som afslutning på forløbet.

DTU RoboCup er konkurrencen, hvor selvkørende robotter kører om kap på en bane med kurver, porte, en guillotine, et skråplan, en trappe og mange andre forhindringer. Opgaven er at klare så mange forhindringer som muligt og derved vinde pointpenge og måske en af de store pengepræmier.

Kompetence-områder	Kompetencemål	Færdigheder	Viden	Færdigheder	Viden	Færdigheder	Viden
Naturfag i anvendelse	Eleverne får mulighed for at anvende og udvide deres viden og færdigheder om naturfag, teknik og matematik i nye og andre sammenhænge.	Kunne bruge matematik til udregning af robotmissioner	Vide hvordan matematiske funktioner kan anvendes til udregning af robotmissioner	Kunne bruge teknologiske løsninger, så som sensorer til registrering af omverdenen	Vide hvorledes teknologiske opfindelser hjælper os i hverdagen.	Lærer at programmere robotter til ønskede missioner	Få kendskab til robotternes øgede integration og betydning i samfundet
Innovation	Opnå færdigheder i nytænkning (innovation), så eleverne lærer at se muligheder frem for begrænsninger	Få erfaringer med at en kreativ ide, kan føre til færdigt produkt	Vide, at når ideer afprøves og evalueres, så skal kun én parameter ændres ad gangen	Udfordres i at være vedholdende og at forfølge deres forskellige interesser og forudsætninger	Lære at tro på egen formåen.	Færdigheder i formgivning af funktionelt produkt (robot)	Viden om entreprenørskab. Kende til vejen fra ide over innovation til færdigt produkt.
Projekt-orientering	Opnå evner til at kunne arbejde undersøgende og til at stille nysgerrige spørgsmål, der bringer dem videre frem til en brugbar løsning	Kunne lave en problem-formulering og opstille hypoteser.	Vide hvad forskellen er på arbejds- og undersøgende spørgsmål. Vide at en hypotese er et kvalificeret gæt, der kan føre til ny viden på et givent område.	Kunne anvende informations-teknologi i forbindelse med informationssøgning, dataopsamling, bearbejdning og formidling.	Vide hvordan man vurderer og anvender information er i faglige tekster.	Styrke elevernes evne til at arbejde sammen med andre.	Vide at det er nødvendigt at samarbejde om en løsning og selv at bidrage.

Valgfag: Computerspils produktion

Buzz Words: Innovation, Programmering, Computerspil, Kreativitet, Æstetiske læreprocesser, Design

Formål

Eleverne tilegner sig viden om computerspils virkemidler og byggeklodser igennem analyser af allerede eksisterende spil. Deres tilegnede viden kombinerer de med deres egne ideer til computerspil og producerer storyboards, prototyper og til sidst et funktionelt spil.

For at gøre processen med udarbejdelsen af elevernes computerspil mere overskuelig benytter vi os af forskellige open source game art kataloger samt visuelle udviklingsmiljøer.

- At øge elevernes evne til at arbejde problembaseret
- At øge elevernes motivation og læringsudbytte gennem problembaseret integration af almene fag (såsom dansk/engelsk/historie/matematik/fysik)
- At eleverne går fra koncept til løsning og dermed gennemfører en kreativ udviklingsproces
- At eleverne får kendskab til de forskellige fagområder inden for udvikling af spil
- At eleverne bliver udfordret på egen banehalvdel, således deres styrker hurtigt får relevans
- At eleverne får samarbejdet og delt erfaringer igennem de aktiviteter, spiludviklingsprocessen kræver

Vidensmål

- Eleven har viden omkring spilproduktionens faser
- Eleven har viden omkring programmering
- Eleven har kendskab til metoder indenfor software evaluering
- Eleven har forståelse for slutbrugerens indflydelse på design og udvikling

Færdighedsmål

- Eleven kan strukturere udviklingen af et spil fra start til slut
- Eleven kan anvende programmering til at udvikle spilmekanikker
- Eleven kan kommunikere igennem spillets brugergrænseflade
- Eleven kan arbejde problem baseret

Kompetencemål

- Eleven kan arbejde med planlægning af større projekter i en iterativ proces med en tværfaglig kontekst
- Eleven kan arbejde metodisk med egne idéer

- Eleven kan evaluere egne udviklede spilelementer
- Eleven kan udvikle et spil i praksis baseret på fagrelevant teori

Gastronomi Valgfag

Gastronomi valgfaget er for dig som gerne vil arbejde mere med mad og gøre det på en sjov og anderledes måde.

Undervisningen er først og fremmest eksperimenterende og der lægges vægt på køkkenteknisk og teoretisk metode.

Valgfaget er tværfagligt mellem Hjemkundskab, Fysik/Kemi og Biologi.

Der er mulighed for at afprøve sine egne evner i et køkken, samt udvide ens teoretiske og madtekniske egenskaber.

Herudover kan valgfaget give den enkelte elev en oplevelse i madens univers samt en forståelse af hvordan de ny-nordiske køkken tendenser er opstået samt hvor vores mad kulturer har deres rødder.

Vores forventninger til valgfagets deltagere er, at eleverne har lyst til at eksperimentere og gerne vil udvikle deres madtekniske og køkkentekniske viden samt den måde de tænker mad på.

Det er målene at eleverne skal:

- Kunne koble teori og praksis således arbejde tværfagligt (hjemkundskab, Fysik/Kemi og biologi) med egne ideer.
- Kunne anvende enkle madtekniske begreber for at forklare processer i madlavning, samt de oplevelser som de har.
- Kunne formulere spørgsmål, fremsætte hypoteser, samt planlægge, designe og udføre arbejde i køkkenet.
- Gennemføre undersøgelser, der kan kategorisere deres resultater.
- Kunne tænke kreativt i køkkenet og dermed se muligheder og kunne anvende den faglige viden i arbejdet med praktiske løsninger.
- kunne formidle deres undersøgelser og resultater til forskellige målgrupper.

Science Valgfag

Science valgfaget er for dig som gerne vil arbejde mere med naturvidenskab og gøre det på en sjov og anderledes måde.

Undervisningen er først og fremmest eksperimenterende og der lægges vægt på videnskabelig metode.

Valgfaget er tværfagligt mellem de naturfaglige fag (biologi, fysik/kemi og geografi).

Der er mulighed for at konstruere større og længerevarende opstillinger end det er den almindelige undervisning. F.eks. bygning af vindmøller eller opbygning af akvarier/terrariumer samt eksperimenterer med de almene fysiske og kemiske love.

Herudover kan valgfaget give den enkelte elev et stort løft i forhold til de almindelige skolefag; Fysik / Kemi, biologi og geografi.

Vores forventninger til valgfagets deltagere er, at eleverne har lyst til at eksperimentere og gerne vil udvikle deres naturvidenskabelige tænkning.

Det er målene at eleverne skal:

- kunne koble naturfagene og således arbejde tværfagligt med egne ideer
- kunne anvende enkle naturfaglige begreber for at forklare naturfaglige oplevelser
- kunne formulere spørgsmål, fremsætte hypoteser, samt planlægge, designe og udføre eksperimenter
- gennemføre undersøgelser, der kan kategorisere deres resultater
- kunne tænke kreativt i naturfagene og dermed se muligheder og kunne anvende den faglige viden i arbejdet med praktiske løsninger
- kunne formidle deres undersøgelser og resultater til forskellige målgrupper