



Ishøj Kommune

Gildbroskolen

Hvor fællesskabet er vores styrke og trivsel og faglighed går hånd i hånd



Gildbroskolen d. 23/5 2017

Ansøgning om valgfag på 7.-9. årgang på Gildbroskolen

Igen i år udbyder vi på Gildbroskolen en spændende og varieret række af valgfag til vores udskolingsklasser. De fleste er gengangere, men i år har to af vores unge lærere mod på at forsøge sig med lidt alternative valgfag. Derfor ansøger vi hermed om tilladelse til, at vi i skoleåret 2017/2018 må udbyde nedenstående to valgfag:

- 1) Programmering og spildesign
- 2) Kampsport

Vedlagt er en beskrivelse af hver af de to fag.

Mvh.

Thomas V. Jakobsen

Viceskoleleder.

Beskrivelse af valgfag

Nedenfor er de to valgfag beskrevet ud fra fagformål, kompetenceområder, kompetencemål samt færdigheds- og vidensmål.

Der vil blive udarbejdet deciderede læseplaner for de to fag, hvis tilladelsen til at Gildbro skolen må udbyde disse fag gives. Læseplanerne vil indeholde en overordnet skitse af, hvad der konkret skal arbejdes med i faget.

Programmering og spildesign

<i>Stk.1: Hvad skal eleverne lære i faget – hvilke kompetencer, færdigheder og viden skal eleven opnå.</i>	<i>Stk. 2: Hvordan skal eleverne opnå de givne kompetencer, færdigheder og viden – hvilken arbejdsmåde eller metode skal eleven stifte bekendtskab med.</i>	<i>Stk. 3: Hvorfor skal eleverne opnå de givne kompetencer, færdigheder og viden – hvilken overordnet ramme skal faget ses i.</i>
<p>I dette fag skal eleverne tilegne sig kompetencer indenfor programmering af software, som gør dem i stand til at udarbejde simple programmer og spil.</p> <p>I Programmering begynder eleverne typisk helt uden forudsætninger. Faget starter derfor helt fra bunden med at introducere grundlæggende principper, begreber og sammenhænge for eleverne. At lære programmering er som at lære et nyt sprog med ordforråd og grammatik, hvor den praktiske øvelse er vigtig, men bør gå hånd i hånd med viden og eksempler.</p> <p>Eleverne vil ligeledes blive undervist i at lave sine egne spil og i, hvad der gør spil gode.</p>	<p>Gennem eksempler og praktiske øvelser med sparring fra læreren skal eleverne opnå færdigheder og rutine i at analysere og udføre kodning.</p> <p>Eleverne skal ligeledes indgå i gruppeprocesser, hvor de skal designe, teste og fremstille deres egne spil.</p> <p>Programmeringsplatform og sprog vil blive valgt ud fra elevernes forudsætninger.</p>	<p>Eleverne skal lære om programmering for at kunne forstå og være med til at forme en tiltagende digital virkelighed.</p> <p>Programmering gør det muligt at afprøve matematik i praksis; det gør det muligt at lave forsøg, hvor fysikkens love er ophævet. Programmering gør den danske stil interaktiv og multimodal, og den gør det muligt at flytte meget teoretisk undervisning over i den fysiske verden.</p> <p>Programmering og digital skabelse inviterer til at lære ved at prøve og til at forstå, at fejl er en naturlig del af læringsprocessen. Det er ufarligt at fejle i den digitale verden, fordi ting meget let kan laves om. Resultatet er børn, der er kreative og innovative, og som tør prøve kræfter med nye muligheder. Børn med de evner har gode chancer for succes, uanset deres karrierevalg.</p>

Hermed den korte beskrivelse (teaser) fra vores valgfagshæfte til eleverne. I hæftet ligeledes tilføjet billeder:

PROGRAMMERING & SPILDESIGN

"I fremtiden skal alle kunne kode"
(Information, 2014)

Er du interesseret i, hvordan dine digitale devices fungerer?

og

Har du lyst til at bruge din kreativitet på at designe programmer og spil?

Du skal være klar på, at det kræver tålmodighed og hårdt arbejde at lære noget nyt.

og

Faget kræver, at du er klar på at arbejde selvstændigt og i teams.

Kampsport

Fagformål

Det overordnede mål med faget er, at give eleverne en såvel praktisk- som teoretisk grundforståelse af kampsport. I faget arbejdes med den individuelle personlige udvikling hvor igennem eleverne opnår en indsigt i egne styrker kropsligt som mentalt. Derudover arbejdes med forståelsen og vigtigheden af at kunne fungere på et hold og der igennem udvikle relationelle kompetencer.

Kompetenceområde

Krops- og idrætskultur gennem træning, anatomi og trivsel.

Kompetencemål

Eleven opnår en indsigt i egen formåen. Fysisk, psykisk og relationelt. Samt kan indgå i samarbejde med andre om fælles opgaveløsning.

Færdigheds- og vidensmål

Eleven kan udøve visse kampsportsmæssige fysiske færdigheder.

Eleven kan vurdere og begå sig i samspillet mellem individ og fællesskab

Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i et idrætsfællesskab.

Eleven er bevidst om de forskellige facetter af kampsport, herunder forståelsen af at kampsport er en sport og skal dyrkes som sådan.

Eleven er mere bevidst om egen fysisk formåen.

Eleven er mere bevidst om egen mental formåen.

Eleven opnår en større forståelse af fysisk træning og grundlæggende anatomi.

Eleven opnår en større forståelse af kostens indvirkning på kroppen ift. træning.

Hermed den korte beskrivelse fra vores valgfagshæfte til eleverne:

Hermed den korte beskrivelse (teaser) fra vores valgfaghæfte til eleverne.

Kampsport



Det er med udgangspunkt i kickboksning, men teknikker fra thaiboksning og anden kampsport bliver inddraget.

For at være god til kampsport kræver det, at man træner kondition, styrke, fleksibilitet, kontrol for at kunne mestre teknikken! Derfor vil alle de dele indgå i undervisningen.

Det kræver disciplin at dyrke kampsport - især for at undgå at hverken du eller dine holdkammerater kommer til skade.

Vi kommer ikke til at sparre - det vil sige at kæmpe mod hinanden! Det er tekniktræning hvor vi slår og sparker på puder, og hjælper hinanden til at blive bedre!

Det bliver hårdt, udfordrende og sjovt!

For kampsport ER skide sjovt!

Og en sport for både drenge og piger!