

Godkendelse af nye valgfag i 7.- 9. kl. på Vibeholmskolen

Vi har haft gode erfaringer med valgfagsforsøg i skoleåret 2017/18 i udskolingen, og vi ønsker at fortsætte med at skabe og udvikle et attraktivt studiemiljø. Gennem motiverede valgfag med fagligt indhold, der matcher elevernes interesser, vil vi have fokus på at arbejde videre med elevernes faglighed, trivsel og sociale kompetencer. De valgfag, vi ønsker at udbyde, skal medvirke til, at vores udskolings elever oplever, at det er motiverende og sejt at lære og dygtiggøre sig. Samtidig ønsker vi, at valgfagenes forskellige arbejdsformer vil være med til at styrke elevernes forståelse for det vigtige i at udvise respekt overfor hinanden og omgivelserne. Vores ønske er, fortsat, at arbejde med valgfag på en ny måde og med et indhold, der ikke er inkluderet i Undervisningsministeriets liste over valgfag.

Vi ønsker at udbyde nedenstående valgfag for skoleåret 2018/19. Der vil ikke blive udbudt yderligere valgfag.

- 1) Science
- 2) Talent – med "tre ben"
 - a. Volley
 - b. Robot Teknologi
 - c. Billedsprog
- 3) *Debat uden bat!* Om samfundsfag, demokrati og medborgerskab

Valgfaget om Science blev godkendt af Børne- og Undervisningsudvalget den 15. maj 2017. Vi fremsender hermed beskrivelse af valgfagene Talent – med "tre ben" og Debat uden bat til godkendelse.

Hver elev deltager i et valgfag, og de enkelte hold består af elever fra forskellige årgange og klasser. For valgfaget *Talent*, der har "tre ben" (volley, robot teknologi og billedsprog), vil der være krav om en motiveret ansøgning og evt. optagelsesprøve. Vi har valgt denne tilgang for at synliggøre overfor eleverne, at de skal være motiverede, "stå på tæer" og yde en indsats, for at blive optaget.

Valgfagene vil blive lagt hver anden uge med fire sammenhængende lektioner. *Science* og *Debat uden bat!* vil blive dækket af to lærere.

Nedenfor følger en beskrivelse af de tre valgfag.

Kirsten Koudahl & Gitte Oversø
Skoleleder Viceskoleleder

2. Talent: a) Volleyball

Fagformål:

Du skal medbringe idrætstøj og have lyst til at blive udfordret og få sved på panden. Det er ikke en forudsætning, at du allerede er god til volleyball, men du skal have et ønske om at udvikle dine evner inden for spillet og være indstillet på at arbejde målrettet hen imod at blive bedre.

Indhold:

Gennem øvelser og småspil arbejder vi med grundspillet: Baggerslag, fingerslag, serv, smash og får det sat sammen, så du oplever at blive god til de enkelte delelementer i spillet. Du får trænet sammenspil, og du oplever, at det er sjovt at spille volleyball.

- For den enkelte spiller arbejdes der på en forfinelse af de tekniske elementer samt udvikling af styrke til at fremme præstationen samt stabilisering af led med henblik på at undgå skader.
- Som hold arbejdes der med udviklingen af forskellige spilsystemer og de taktikker, som er en følge af det valgte system så som fremløbssystemer og specialisering af spilfunktioner. Reglerne for spillet læres og anvendes.

Færdigheds- og vidensområdet:

Der arbejdes hen imod deltagelse i dansk skoleidræts turneringer for 7. 8. og 9. kl. med mulighed for, at 9. kl. kvalificerer sig til det landsdækkende finalestævne om Danmarksmesterskabet i skolevolleyball. Mesterskabet afholdes over tre dage et indtil videre ukendt sted i landet.

2. Talent: b) Robot Teknologi

Fagformål:

Eleven skal lære at samarbejde om design, konstruktion og programmering af robotter til løsning af opgaver med en stigende grad af kompleksitet. Gennem arbejdet med Lego Mindstorm EV3 får eleverne mulighed for på en kreativ og innovativ måde at eksperimentere, designe, konstruere, problemløse, kommunikere og samarbejde på inden for videnskab, teknologi, matematik og IT. Samtidig får de et større kendskab til robotteknologiens muligheder nu og i fremtiden.

Eleverne skal deltage i First Lego League midt i forløbet og i DTU RoboCup som afslutning på forløbet. First Lego League og DTU RoboCup er konkurrencer, hvor selvkørende robotter kører om kap og løser opgaver 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 point.

Kompetenceområde: Naturfag i Anvendelse

Kompetencemål:

Eleverne får mulighed for at anvende og udvide deres viden og færdigheder om naturfag, IT, teknik og matematik i nye og andre sammenhænge

Færdigheds- og vidensmål:

- Kunne bruge matematik til udregning af robotmissioner
- Lære at programmere robotter til ønskede missioner
- Vide hvordan matematiske funktioner kan anvendes til udregning af robot missioner
- Kunne bruge IT og teknologiske løsninger så som sensorer til registrering af omverdenen
- Vide hvorledes teknologiske opfindelser hjælper os i hverdagen
- Få kendskab til robotternes øgede integration og betydning i samfundet

Kompetenceområde: Innovation

Kompetencemål:

Opnå færdigheder i nytænkning, så eleverne lærer at se muligheder frem for begrænsninger

Færdigheds- og vidensområde:

- Få erfaringer med, at en kreativ ide kan føre til færdigt produkt
- Vide, at når ideer afprøves og evalueres, så skal kun et parameter ændres ad gangen
- Udfordres i at være vedholdende og at forfølge deres forskellige interesser og forudsætninger
- Færdigheder i formgivning af funktionelt produkt
- Viden om entreprenørskab
- Kende til vejen fra ide over innovation til færdigt produkt

Kompetenceområde: Projektorientering

Kompetencemål:

Opnå evner til at kunne arbejde undersøgende og til at stille nysgerrige spørgsmål, der bringer eleverne videre frem til en brugbar løsning

Færdigheds- og vidensområde:

- Kunne lave en problemformulering og opstille og teste 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 informationsteknologi i forbindelse med informationssøgning, dataopsamling, bearbejdning og formidling.
- Vide hvordan man vurderer og anvender informationer 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

2. Talent: c) Billedsprog

Fagformål:

- Vi vil arbejde i dybden med udvalgte tematiske billedformer indenfor kunstens verden.
- Vi vil se på ældre kunst, ligesom vi vil se på samtidskunst og kultur.
- Vi skal lære at iagttage og afkode billedsproget samt reflektere og fortolke kunsten i vores omverden. Dette skal udvide vores kompetencer i både billedfremstilling, kommuni-

kation og billedanalyse, samt lære os at forholde os til vores omverden på en innovativ måde.

- Det er hensigten at afprøve mange forskellige udtryksformer inden for billedsproget. Dette via arbejdet med det plane- og det rummelige - men også det digitale billedarbejde, så vi udvikler vores billedsprog bedst muligt.

Arbejdsmetoder:

Vi vil arbejde læringsmålstyret med planlægning, gennemførelse og evaluering, så vi kan se et klart mål for arbejdet med billedsprog, ligesom vi vil arbejde differentieret mht. metoder og materialer.

Færdigheds- og vidensområde:

Via billedsproget lærer vi at kommunikere budskaber ud, som kan være modtager bestemt, og billederne skal udstilles, så vi erfarer publikums reaktioner på egen billedkommunikation.

3. Debat uden bat! Om samfundsfag, demokrati og medborgerskab

I dette valgfag skal eleverne dels have interesse for at få indsigt og opbygge kompetencer inden for samfundsfag, demokrati og medborgerskab og dels lære at kommunikere, diskutere og argumentere sagligt - uden at angribe personen, som man har diskussionen med.

Eleven skal være lydhør overfor forskellige og anderledes meninger og holdninger. Endvidere skal eleven være åben overfor at ændre egne meninger og holdninger.

Eleven skal være villig til at sætte sig selv i spil - det vil sige, at man udviser mod til at give sin mening til kende og afprøve sig i en given debat.

Fagformål:

Eleverne får øget deres demokratiske forståelse og bliver rustet til at handle i et demokratisk samfund. Valgfaget vil tage udgangspunkt i aktuelle begivenheder og problemstillinger, som vedrører elevernes hverdag. Eleverne vil gennem debatter få medbestemmelse på emnerne, der bliver taget op i undervisningen, hvad enten det er noget, der har direkte indflydelse på dem, eller blot lægger dem på sinde.

Der vil blive lagt vægt på, at eleverne skal udarbejde konkrete produkter, som viser udbyttet af undervisningen. Produkterne vil i de fleste tilfælde skulle lægges op til yderligere debat.

Vi vil diskutere, hvad der rører sig i samfundet, danne holdninger og dele vores meninger på forskellige medier

Færdigheds- og vidensområde:

- Eleverne får øget deres demokratiske forståelse og bliver rustet til at handle i et demokratisk samfund
- Eleven har viden om og kan forklare, hvad demokrati og medborgerskab er
- Eleven kan give eksempler på, hvordan demokrati og medborgerskab giver sig til udtryk i hverdagen
- Eleven kan argumentere for demokratiets berettigelse, samt dets fordele og ulemper
- Eleven kan forklare, hvorfor demokratiet som styreform, har vundet så stor udbredelse

- Eleven har viden om de tre emneområder magt, økonomi og kultur.
- Eleven kan argumentere og diskutere sagligt

Emneforslag

- Flygtningekrisen: Hvad kommer den af, og hvorfor er det et problem?
- Racisme, fremmedhad, nationalstaten, identitet
- Styreformer (demokrati, diktatur, teknokrati m.m.)
- Trump og demokratiet. Hvorfor har valget af ham som præsident skabt så stor debat?
- Magt: Hvad er magt, og hvordan kommer det til udtryk i din hverdag?
Hvem har magt? Hvordan udøves magt? Hvordan misbruges magt? Hvordan får man magt?
Er magt godt eller skidt? Eller ingen af delene ...
- Økonomi: Ideologier, korruption, ulighed
- Kultur: Hvordan forstås kulturbegrebet, og hvad er det?
Danskhed, kultursammenhold, fællesskaber, identitet, medborgerskab
- Etik: Hvad er etik i et moderne samfund, og hvor går grænserne?
Aktiv dødshjælp, dødsstraf, kunstig intelligens

Arbejdsmetoder:

- Rollespil, "Politiker for en dag", ture ud af huset, Christiansborg, avisredaktion, DR, besøg i retssal, interviews m.v.

Debatter:

F.eks.: med form som *Debatten* på DR med hver sin repræsentant og ordstyrer.

Udarbejdelse af produkter: Eleverne skal kunne omsætte deres argumentationer og viden til produkter som ville skulle deles. Det kunne være læserbreve i lokalavis, oplæg til elevråd eller skolebestyrelse o.lign.