



RINGERIKE KOMMUNE
Veienmarka ungdomsskole

Valgfag

Veienmarka ungdomsskole
Skoleåret 2020/2021



I denne brosjyren vil du finne informasjon om valgfagene som tilbys på Veienmarka ungdomsskole.
Her vil du også få vite litt mer om intensjonen med valgfagene i ungdomsskolen og hvordan elevene blir vurdert.



På Veienmarka tilbyr vi følgende valgfag

- Teknologi og design (10. trinn)
- Fysisk aktivitet og helse (alle)
- Produksjon for scene (9. og 10)
- Design redesign (alle)
- Friluftsliv (alle)
- Utvikling av produkter og tjenester (alle)

Læreplanene i valgfag

Læreplanene i valgfag skiller seg ut fra de andre læreplanene i Kunnskapsløftet ved at valgfagene har kompetansemål som beskriver ett års opplæring, men de skal kunne brukes på alle tre trinn i opplæringen. Elever har også mulighet til å velge samme valgfag om igjen. Dette betyr at alle elever uansett om de har faget i ett år eller over flere år, skal ha opplæring i - og vurderes ut fra de samme kompetansemålene. Opplæringen i faget skal avsluttes hvert år. Intensjonen med valgfagene er bl.a. å motivere elevene til skolearbeid gjennom praktiske fag.



Vurdering i valgfagene

Elevene får standpunktkarakter når et valgfag avsluttes. Elevene kan velge samme valgfag om igjen, og da avsluttes det ikke etter første året. Ved slutten av ungdomstrinnet kan eleven ha hatt bare ett valgfag og én karakter, eller flere valgfag og flere karakterer. Alle karakterene skal stå på vitnemålet, men det blir beregnet et gjennomsnitt som teller ved opptak til videregående opplæring.



Design redesign

I valgfaget Design og redesign skal elevene få utvikle kreativitet og skaperglede gjennom å utvikle produkter fra idéfase til ferdig produkt.

Sentrale verdier:

Design og redesign handler om at elevene skal få erfaringer med ulike design- og håndverksteknikker og materialer. Gjennom idéutvikling og praktisk arbeid i verksted kan elevene utvikle skaperglede, utholdenhet, selvinnsikt og kritisk tankegang. Ved å utforske hvordan produkter skapes, vil elevene kunne reflektere over miljøutfordringer og konsekvenser av overforbruk i samfunnet.

Eksempler på oppgaver som er gitt i dette valgfaget: Elevene skal ta utgangspunkt i en gammel og slitt klasseromsstol og deretter forvandle den til sin personlige favoritt, sy om gamle klær eller andre tekstiler– lage ny design.





Kjerneelementer

DESIGNPROSESS

Kjerneelementet designprosess handler om at elevene skal utvikle kreativitet og få forståelse av hvor holdbare ulike materialer er, og hvordan bærekraftige produkter skapes. Kjerneelementet omfatter også det å kunne utvikle ideer, skissere løsningsalternativer og framstille arbeidstegninger.

HÅNDVERKSFERDIGHETER

Kjerneelementet håndverksferdigheter handler om at elevene skal få erfaring med å bruke ulike verktøy og teknikker og egnet teknologi på en trygg og riktig måte. Kjerneelementet omfatter også det å kunne vurdere hvor holdbare materialer er, og se muligheter for redesign, gjenbruk og reparasjon. Det å utvikle håndlag og utholdenhet i praktisk arbeid i verksted inngår også i kjerneelementet.

Kompetansemål i faget

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- utarbeide ideer og løsningsalternativer og videreutvikle dem til egne produkter
- utforske og diskutere eksisterende produkters design og materialer i et livssyklusperspektiv
- designe og redesigne i ulike materialer på en kostnadseffektiv og miljøbesparende måte
- bruke egnede design- og håndverksteknikker og verktøy til å utforme produkter i ulike materialer



Fysisk aktivitet og helse

Fysisk aktivitet og helse handler om å stimulere til bevegelsesglede og interesse for fysisk aktivitet og kosthold som grunnlag for en helsefremmende livsstil. Gjennom varierte fysiske aktiviteter, alene og sammen med andre, skal elevene kunne oppleve mestring. Faget skal gjøre elevene kjent med aktiviteter som kan motivere dem til en fysisk aktiv livsstil og til å velge et helsefremmende kosthold også videre i livet.



Undervisningen har fokus på bevegelsesglede, mestring, nysgjerrighet og samarbeid og vil derved motivere til fysisk aktivitet, også utenfor skolen. Elevene involveres i planleggingen av aktiviteter og tilpasses elevenes forutsetninger. Undervisningen skal også legge til rette for at elevene får kunnskaper som bidrar til å utvikle sunne og gode matvaner.

Eksempler på aktiviteter i dette valgfaget: Tradisjonelle lagidretter, individuelle idretts- og treningsaktiviteter, alternative treningsformer og friluftsliv er alle elementer som kan trekkes inn i undervisningen for å gi elevene fysiske utfordringer og positive opplevelser.





Kjerneelementer

FYSISK AKTIVITET

Kjerneelementet fysisk aktivitet handler om at elevene skal få forståelse av at fysisk aktivitet og bevegelsesglede kan bidra til en helsefremmende livsstil.

Kjerneelementet omfatter også å få erfaring med hva egen innsats har å si for å oppnå mål, og å reflektere over sin egen faglige utvikling. Fysisk aktivitet legger til rette for at elevene opplever verdien av å være i bevegelse, alene og sammen med andre.

HELSEFREMMENDE KOSTHOLD

Kjerneelementet helsefremmende kosthold handler om at elevene skal få forståelse av at en helsefremmende livsstil henger sammen med fysisk aktivitet og kosthold.

Kjerneelementet omfatter også kompetanse til å lage enkle og ernæringsmessig gode måltider som grunnlag for å velge et sunt og variert kosthold. Gjennom praktisk matlaging skal elevene få mulighet til å utvikle gode relasjoner til andre.

Kompetansemål i faget

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- øve på og gjennomføre varierte bevegelsesaktiviteter alene og sammen med andre
- anerkjenne forskjeller mellom seg selv og andre i bevegelsesaktiviteter, inkludere alle, samarbeide og oppmuntre medelever til å delta i fysisk aktivitet
- tilberede enkle helsefremmende måltider og reflektere over verdien av å spise sammen med andre
- drøfte hvordan fysisk aktivitet og kosthold kan bidra til god fysisk og psykisk helse



Friluftsliv

I dette valgfaget står friluftsliv sentralt. Elevene er ute i skog og mark og lærer om riktig ferdsel i naturen. En overnattingstur høst og vår har vært vanlig der elevene sover i telt eller gapahuk. Felles matlaging på bålet, refleksløype, kart og kompass og fiske har vært populært. Turene planlegges av elevene selv. Elevene vil også lære om bærekraftig utvikling og lokale klimaforandringer.

Her vil vi flytte klasserommet ut og bruke "uteklasserom" som læringsarena. Det gir gode muligheter til å få større nærhet til det elevene skal lære. Dessuten skal faget være praktisk ved at elevene skal gjøre, bygge, samle, koke, osv.

Friluftsliv handler om at elevene skal utvikle turglede og respekt for naturen og naturressursene. Faget skal gi elevene forståelse av mangfoldet i naturen. Faget skal også bidra til å fremme fysisk og psykisk helse ved å gi elevene erfaring med å bruke naturen til rekreasjon og aktiviteter. Videre skal faget styrke elevenes evne til å ta vare på seg selv og andre i naturen.

Eksempler på aktiviteter i dette valgfaget: Plantefarging, saueklipping, planlegging og gjennomføring av overnattingstur, matlaging på bål, skiturer, sykkelturner, fiske og sanking fra naturen.





Kjerneelementer

PRAKTISK FRILUFTSLIV

Kjerneelementet praktisk friluftsliv handler om at elevene skal kunne ferdes trygt og sporløst i naturen til ulike årstider. Videre handler kjerneelementet om å forstå hvorfor det er viktig å ta vare på naturen, og at mestring og rekreasjon i naturen kan bidra til naturglede. Å vurdere risiko og ivareta trygghet ved ulike aktiviteter inngår også i kjerneelementet.

BÆREKRAFTIG BRUK AV NATURRESSURSER

Kjerneelementet bærekraftig bruk av naturressurser handler om at elevene skal bli kjent med naturressurser i nærområdet sitt og med hvordan de kan bruke og ta vare på naturen på en bærekraftig måte. Videre handler kjerneelementet om at elevene skal bli bevisste på hvordan bruk av naturressurser påvirker miljøet lokalt og globalt.

Kompetansemål i faget

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- ferdes i naturen på en trygg og sporløs måte og ta ansvar for seg selv og andre
- planlegge og gjennomføre turer ute til ulike årstider, også med overnatting, og
- gjøre rede for valg av rute og leirplass
- holde orden på og vurdere bruk av utstyr og bekledning
- fiske, jakte eller høste fra naturen og fortelle hvordan naturressursene kan brukes og oppbevares
- reflektere over etisk og bærekraftig bruk av naturressurser
- forstå og bruke teknikker knyttet til kart og kompass, bålpyring, knuter, førstehjelp og redskaper
- gjøre rede for allemannsretten og bestemmelser som regulerer ferdsel i og bruk av naturen



Produksjon for scene

De elevene som velger dette faget får mulighet til å skape og formidle kreative uttrykk, både individuelt og sammen med andre. Faget vektlegger det audiovisuelle aspektet ved kunst, noe som innebærer at det som skapes og formidles både er synlig og hørbart. Dette kan være ulike produksjoner der det visuelle og auditive er presentert, for eksempel musikk, lyd, dialog til film, bilder, installasjoner eller sal- og sceneopptreden. Faget åpner opp for mange muligheter og for samarbeid mellom elever med ulike, kreative og praktiske interesser.

Produksjon for scene handler om å gi elevene erfaring med scenisk produksjon. Gjennom faget skal elevene få erfaring med de ulike delene i en scenisk produksjon, fra planlegging til ferdig produkt. Elevene skal også få kulturopplevelser og utforske ulike kunstneriske uttrykk. Faget skal bidra til at elevene utfordrer og utvikler sine ferdigheter faglig og sosialt gjennom kunstnerisk samarbeid og samspill. Kreativitet og engasjement er egenskaper samfunnet og arbeidslivet vil ha behov for i framtiden.

Eksempler på aktiviteter i dette faget: Sang og musikk, dramaoppsetninger, danseopptreden, teatersport, lage teaterforestilling for barnehage mm.





Kjerneelementer

SCENISK PRODUKSJON

Kjerneelementet scenisk produksjon handler om at elevene skal utforske forskjellige metoder og de ulike elementene i en produksjonsprosess. Alle oppgaver og faser i en scenisk produksjon er viktige, fra idéfasen til det ferdige produktet.

KUNSTNERISK FORMIDLING

Kjerneelementet kunstnerisk formidling handler om at elevene skal utvikle ferdigheter gjennom kunstnerisk samspill. Kunstnerisk formidling omfatter også ulike kunstneriske, tekniske og sosiale oppgaver som elevene utfører i den sceniske produksjonen.

IDENTITET I SKAPENDE FELLESKAP

Kjerneelementet identitet i skapende fellesskap handler om å styrke elevenes trygghet, identitet og selvstendighet. Gjennom samspill og samarbeid skal elevene få øve på å bruke sin fantasi og kreativitet, og utfordre seg selv i skapende fellesskap. Kjerneelementet handler også om å utvikle forståelse av og toleranse for kunstneriske bidrag fra ulike kunstformer.

Kompetansemål i faget

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- planlegge og delta i scenisk produksjon for publikum
- utforske, reflektere over og gjøre rede for ulike prosesser som inngår i en scenisk produksjon, og utføre oppgaver knyttet til scenisk produksjon
- bidra til dynamisk samspill i utforskende kreative prosesser
- utforske og samtale om ulike kunstneriske uttrykk og kulturopplevelser



Utvikling av produkter og tjenester

Gjennom praktisk arbeid skal elevene få grunnleggende erfaring med entreprenørskap, og de skal samarbeide om å etablere en virksomhet som omfatter prosessen fra idé til ferdig produkt.

Utvikling av produkter og tjenester handler om at elevene skal få praktisk erfaring med innovasjon, og at de skal bli rustet til å møte utfordringer gjennom å drive en bedrift. Faget skal bidra til at de erfarer hvordan de kan være en ressurs i videre utdanning og arbeidsliv. Faget skal videre bidra til at elevene utvikler kompetanse innenfor bærekraftig innovasjon.

Eksempler på aktiviteter i dette faget: Gjennomføre markedsundersøkelser, starte elevbedrift, tilby en vare eller tjeneste og drive butikk.





Kjerneelementer

INNOVASJON

Kjerneelementet innovasjon handler om å identifisere behovet i et marked. Det handler videre om å utvikle prosessforståelse som grunnlag for å arbeide med produksjon og leveranse. Elevene skal bruke teknikker for idéutvikling og planlegge arbeidet.

PRODUKSJON OG LEVERANSE

Kjerneelementet produksjon og leveranse handler om å utvikle kompetanse til å drive sin egen bedrift. Videre handler det om å ta ansvar for markedsføring, produksjon, økonomi og leveranse i et bærekraftig perspektiv.

Kompetansemål i faget

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- utforske og identifisere et marked og behovene i det
- utvikle et produkt eller en tjeneste som møter et definert behov
- vurdere problemstillinger rundt etikk og bærekraft i egen bedrift
- planlegge og gjennomføre drift av en bedrift i samarbeid med andre
- bruke budsjett og regnskap for å holde oversikt over driften av bedriften
- dokumentere drift og reflektere over ulike sider ved egen bedrift

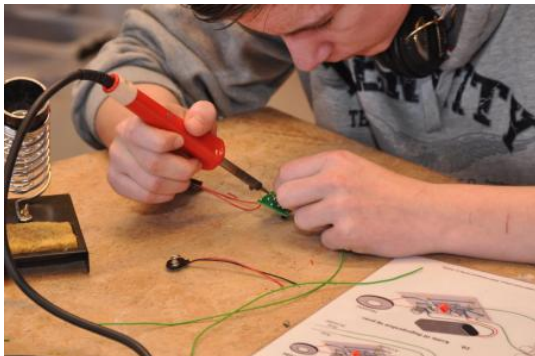


Teknologi og design

I dette valgfaget handler det om å planlegge, konstruere og framstille gjenstander og produkter med ulike materialer og teknologiske løsninger.

Teknologi og design handlar om å lage teknologiske produkt. Faget skal bidra til at elevane utviklar sin kreativitet og teknologiske kompetanse gjennom å designe, utvikle og forbedre produkt. Elevane skal òg kunne forvalte teknologi på ein sikker og berekraftig måte. Faget skal vidare bidra til at elevane kan finne gode teknologiske løysingar for nåtida og framtida og forberede dei på å eit arbeids- og samfunnsliv med raske omstillingar.

Eksempler på aktiviteter i dette faget: Bygge konstruksjoner i tre som små hus og broer, lodde og lage elektriske kretser med lysdioder, lære om mekaniske prinsipper, bedriftsbesøk





Kjerneelementer

TEKNOLOGI

Kjerneelementet teknologi inneber å forstå og bruke teknologi, og å lage prototyper for teknologiske produkt er ein sentral del av kjerneelementet. Gjennom praktisk arbeid med teknologi, inkludert digital teknologi, utviklar elevane forståing av at teknologi kan nyttast til å skape nye moglegheiter og løyse problem, men òg forårsake dei.

DESIGN

Kjerneelementet design handlar om å forstå ein designprosess og bruke denne i praktisk og skapande arbeid fram mot eit produkt som er funksjonelt og utnyttar teknologiske moglegheiter. Kjerneelementet inneber å utvikle idear og konsept med bruk av skisser, arbeidsteikningar, digitale designverktøy og prototyper. Medvit kring tryggleik, forbrukaransvar, miljø og berekraft er ein sentral del av kjerneelementet.

Kompetansemål i faget

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- designe og grunngi konsept for teknologiske produkt
- velje og bruke ulike materialar og verktøy i arbeidet med prototyper for teknologiske produkt
- lage prototyper for teknologiske produkt og reflektere over korleis desse kan betrast eller utviklast vidare
- grunngi val av design, materialar, verktøy og framgangsmåtar, og reflektere over kor trygge og berekraftige vala er