

Valgfagets titel: IT Matematik

Undervisere på valgfaget: JR

Skoleår: 2015-1016

**Fælles mål: Matematik**

<b>Kundskaber og færdigheder</b>	<b>Trimmål/slutmål</b>	<b>Læringsmål</b> (Mål i børnehøjde)	<b>Organisation</b> (Hvordan skal eleverne arbejde)	<b>Materialer</b> (Hvad skal der bruges?)	<b>Evaluering</b> (På hvad og hvordan bliver eleverne evalueret)	<b>Dokumentation</b> (Porteføje, Præsentationer m.m.)
<b>9. klasses afgangssæt</b> Anvende Wordmat, Excel og Geogebra til at løse et afgangssæt hurtigere og flottere			Eleverne arbejder i grupper af 2-3	Indskrives i google Docs, hjælpemidler Excel og Geogebra	Fælles gennemgang med præsentation af eksemplariske principper.	Kan gemmes i Google Apps mappe eller fysisk mappe.
<b>3D-tegninger 1</b> , inde Anvende Google SketchUp til at lave 3D-tegninger så som møbler mm			Starter enkeltvis - derefter i grupper.	Google SketchUp	Fælles gennemgang	Billede af produkt
<b>3D-tegninger 2</b> , ude Kunne designe større genstande fx Design dit eget drømmehus.			Starter enkeltvis - derefter i grupper.	Google SketchUp	Fælles gennemgang	Billede af produkt
<b>Økonomispil</b> Kunne lave et dynamisk budget			Eleverne arbejder sammen 2 og 2. Dreng/pige hvis muligt	Google Slides og Google docs. Info fra Internettet	Eleverne viser deres slides fra i løbet af dagen.	Ingen
<b>Statistik</b> Anvende Excel og Geogebra til at behandle statistik				Excel, Google Sheets og Geogebra	Fælles gennemgang	Fælles gennemgang med præsentation af eksemplariske principper.
<b>Det store kup</b> Kunne anvende IT til at løse praktiske opgaver.			Eleverne arbejder i grupper af 4-5	Rollenspiel, udleveres i lånekopi.	Vinderen er gruppen med flest penge. Fælles diskussion omkring spilforløbet.	Ingen
<b>Geometri</b> Anvende Geogebra til at løse geometriske opgaver.			Valgfri	Kompendium fra matematikbanken	Fælles gennemgang med præsentation af eksemplariske principper.	Fælles gennemgang med præsentation af eksemplariske principper.

## Oversigt over valgfagsforløb

### Fælles Mål: Håndværk og design

#### Valgfagets titel: Kan du lide duften af træ - Tømrer

Periode: torsdage kl. 8-14 i ugerne: 43-47 og 3-6 samt 8

Undervisere: Mogens Andersen

Sted: Syddansk Erhvervsskole, Risingsvej 60

	Trinmål/slutmål	Læringsmål (målt i "børnehøjde")	Organisation	Materialer	Evaluering	Dokumentation
Håndværk - forarbejdning	Eleven kan målrettet og sikkert anvende værktøjer, redskaber og maskiner til forarbejdning af materialer	Viden om hvad træ kan bruges til Viden om tegning og materialelære	Undervisningen på valghold i håndværk og design bygger oven på de færdigheder og den viden eleverne har opnået i den obligatoriske undervisning.	Træ IT Maskiner og værktøj på tømrerværkstedet	Eleverne skal med deres viden om evaluering af designproces og produkt evaluere egne gennemførte designprocesser	Konkrete produkter: skamler, kasser, stole, ting til elevernes værelse
Håndværk - materialer	Eleven kan selvstændigt forarbejde manglede materialer i forhold til produktets funktion og udtryk	<ul style="list-style-type: none"> <li>•håndværktøj og redskaber</li> <li>•teknikker</li> <li>•arbejdsformer</li> <li>•maskiner</li> <li>•sikkerhed</li> </ul> <b>Kendskab til:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•materialekendskab</li> <li>•materialeforarbejdning</li> <li>•materialekombination</li> <li>•udtryk og materialekikkerhed</li> </ul>	Eleverne skal i valgfaget beherske arbejdet med håndværk og selvstændigt foretage valg af værktøjer og tilgode maskiner til udvalgte opgaver. Designprocesserne skal være præget af udforskende, problemøsende og eksperimenterende tilgange med henblik på at fremstille produkter med æstetisk, funktionel og kommunikativ værdi. Eleverne skal være i stand til at evaluere på egne og andres designprocesser og produkter med henblik på at forbedre deres håndværksmæssige og designmæssige kompetencer.	Eleverne skal medbringe arbejdstøj/tøj der må blive beskåret	Eleverne skal med deres viden om evaluering af designproces og produkt evaluere egne gennemførte designprocesser	
Design	Eleven kan arbejde med komplekse designprocesser knyttet til produktremstiltninger		Eleverne skal tilegne sig viden om materiel kultur - i elevernes hverdag, i forskellige kulturer og tidsperioder. Eleverne skal kunne tage stilling til spørgsmål vedrørende ressourcer, miljø og bæredygtig udvikling i relation til håndtering af maskiner, værktøjer, redskaber, materialer og produkter.	Elevernes tillid til egne muligheder og oplevelse af tilfredsstillelse ved produktrealisering fremmes gennem faglig og selvstændig stillingtagen til designprocesser, forarbejdningssprocesser og produkter.		

## Oversigt over valgfagsforløb

			<p>Undervisningen i valgfaget Håndværk og design, bygger videre på kompetencer, viden og erfaringer, som eleverne har med fra den obligatoriske fase. Her har eleverne fået en vis træning i at arbejde håndværksmæssigt og eksperimenterende. De har arbejdet med forskellige metoder til at udvikle ideer, ligesom de har skullet forholde sig til, af hvem og hvordan deres fremsillede produkter kunne anvendes. Ligeledes har de erfaringer med forskellige materialer og teknikker.</p>			
			<p>I valgfagsundervisningen er rammen for håndværket stadig en given designopgave. Designopgaverne formuleres nu mere åbne, med flere løsningsmuligheder, også mht. valg af materialer og teknikker.</p>			

## Oversigt over valgfagsforløb

### Fælles Mål: Håndværk og design

#### Valgfagets titel: Kan du lide duften af træ - Tømrer

Periode: torsdage kl. 8-14 i ugerne: 43-47 og 3-6 samt 8

Undervisere: Mogens Andersen

Sted: Syddansk Erhvervsskole, Risingsvej 60

	Trinmål/sutmål	Læringsmål (målt i "børnehøjde")	Organisation	Materialer	Evaluering	Dokumentation
Håndværk - forarbejdning	Eleven kan målrettet og sikkert anvende værktøjer, redskaber og maskiner til forarbejdning af materialer	Viden om hvad træ kan bruges til Viden om tegning og materialelære	Undervisningen på valghold i håndværk og design bygger oven på de færdigheder og den viden eleverne har opnået i den obligatoriske undervisning.	Træ IT Maskiner og værktøj på tømrerværkstedet	Eleverne skal medbringe arbejdstøj/tøj der må blive beskadet	Konkrete produkter: skanler, kasser, stole, ting til elevernes værrejlse
Håndværk - materialer	Eleven kan selvstændigt forarbejde manglede materialer i forhold til produktets funktion og udtryk	<ul style="list-style-type: none"> <li>•håndværktøj og redskaber</li> <li>•teknikker</li> <li>•arbejdsformer</li> <li>•maskiner</li> <li>•sikkerhed</li> </ul> <b>Kendskab til:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•materialekendskab</li> <li>•materialeforarbejdning</li> <li>•materialekombination</li> <li>•udtryk og materiale sikkerhed</li> </ul>	Eleverne skal i valgfaget beherske arbejdet med håndværk og selvstændigt foretage valg af værktøjer og tilgode maskiner til udvalgte opgaver. Designprocesserne skal være præget af udforskende, problemløsende og eksperimenterende tilgange med henblik på at fremstille produkter med æstetisk, funktionel og kommunikativ værdi. Eleverne skal være i stand til at evaluere på egne og andres designprocesser og produkter med henblik på at forbedre deres håndværksmæssige og designmæssige kompetencer.	Eleverne skal medbringe arbejdstøj/tøj der må blive beskadet	Eleverne skal med deres viden om evaluering af designproces og produkt evaluere egne gennemførte designprocesser med overvejelser over idé, mål, form, funktion, æstetik og kommunikativ værdi fra den første spæde idé og frem til det færdige produkt. Evalueringen omfatter overvejelser over elevernes egne læreprocesser i relation til faget	
Design	Eleven kan arbejde med komplekse designprocesser knyttet til produktremstiltninger		Eleverne skal tilegne sig viden om materiel kultur - i elevernes hverdag, i forskellige kulturer og tidsperioder. Eleverne skal kunne tage stilling til spørgsmål vedrørende ressourcer, miljø og bæredygtig udvikling i relation til håndtering af maskiner, værktøjer, redskaber, materialer og produkter.	Elevernes tillid til egne muligheder og oplevelse af tilfredsstillelse ved produktrealisering fremmes gennem faglig og selvstændig stillingtagen til designprocesser, forarbejdningssprocesser og produkter.		

## Oversigt over valgfagsforløb

			<p>Undervisningen i valgfaget Håndværk og design, bygger videre på kompetencer, viden og erfaringer, som eleverne har med fra den obligatoriske fase. Her har eleverne fået en vis træning i at arbejde håndværksmæssigt og eksperimenterende. De har arbejdet med forskellige metoder til at udvikle ideer, ligesom de har skullet forholde sig til, af hvem og hvordan deres fremslåede produkter kunne anvendes. Ligeledes har de erfaringer med forskellige materialer og teknikker.</p>			
			<p>I valgfagsundervisningen er rammen for håndværket stadig en given designopgave. Designopgaverne formuleres nu mere åbne, med flere løsningsmuligheder, også mht. valg af materialer og teknikker.</p>			

Kompetenceområde	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål	Læringsmål (Mål i børnehøjde)	Organisation (Hvordan skal eleverne arbejde)	Materialer (Hvad skal der bruges?)	Evaluering (På hvad og hvordan bliver eleverne evalueret)
Alsidig idrætsudøvelse	Eleven kan anvende komplekse bevægelsesmønstre i udvikling af en alsidig idrætspraksis	Eleven kan fastholde koncentration og fokus i idrætsudøvelse	Opvarmning, skadeforebyggelse og motorik.  Forståelse for forholdet mellem personlig fysisk og mental indsats og personlig puls.	Undervisningen består både af teori og praksis.  Deduktiv og induktiv formidling af teori med overordnet tema for dagen, samt deduktiv forevisning af konkrete og korrekte øvelser og induktiv valideringsmetode i løbet af udførelsesdelen.	Klasselokale med powerpoint  Isposer,  Kiaddehæfter, blyanter.  Cykelarena, atletikbaner, svømmehal, romaskiner, cykler, pulsure.	Eleverne evaluerer afslutningsvis i plenum, og vil efter fuldenndt kursus blive bedt om at tilrettelægge en selvvalgt opgave, ud fra løbende individuelle og vejledte notater.
Idrætskultur og relationer	Eleven kan vurdere idrætskulturelle normer, værdier og relationer i et	Eleven har viden om kvaliteter og kendetegn ved frilftsaktiviteter på land og i vand.	Frivillighed og foreningsstruktur og – kultur.	Fortælle eleverne og egne erfaringer og oplevelser med frivillighed og foreningsliv.	Hudl Technique til punktanalyse af roning.	Eleverne skal afprøve teorien i praksis.  Afsluttede fælles event.
						Tegn på læring heri ses umiddelbart ift holddisciplin.

	<p>samfundsmæssigt perspektiv</p>	<p>Eleven har viden om udvikling af normer, værdier og etik i idrætskultur. Eleven kan nuanceret sprogligt udtrykke sig om idrætspraksis, samt målrettet læse og skrive idrætslige tekster.</p>	<p>Forståelse for vigtigheden og styrken i et fællesskab, samt rummeligheden og pladsen til forskelligheder.</p>	<p>Skabe foreningslignende rammer rent værdimæssigt, så eleven mærker forskellen i kontekst. Opølse og differentiere elevernes kunnen og formåen, både individuelt og som hold. Bruge korrekte idrætslige termer, så eleven øves deri.</p>		<p>plads til forskellighed og holdmentalitet</p>
--	-----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------

Valgfagets titel: ART LAB- Mindelundsvej/ Østre Plads: skulptur. Periode: 2015/2016

**Fælles mål: Billedkunst**

<b>Kundskaber og færdigheder</b> <small>(fagets hovedområder)</small>	<b>Trinmål</b>	<b>Læringsmål</b> <small>(mål i børnehøjde)</small>	<b>Organisation</b> <small>(hvordan skal eleverne arbejde)</small>	<b>Materialer</b> <small>(hvad skal der bruges?)</small>	<b>Evaluering</b> <small>(på hvad og hvordan bliver eleverne evalueret)</small>	<b>Dokumentation</b> <small>(portefølje, Præsentationer m.m.)</small>
<b>Lagtagelse og nysgerrighed for kunst og kultur/samfund</b>	Få opmærksomhed på kunst og kultur gennem inspiration og dialog om og med kunstnere og kunstgenere.	Finde inspiration i små og store kunstnere og i hverdagen omkring os.	Gå på opdagelse i kunstgenre og skildre fortælling, virkelighed og fantasier i et enkelt udtryk	Fagbøger i forskellige kunstgenre. Computer/ kamera/ printer.	Løbende dialog om hvor og hvordan inspiration findes.	Skisser, ideer, prints, sketchbooks og work in progress.
<b>Eksperiment og fordybelse fra kunstnerisk proces til resultat.</b>	Mesterlære og undersøgelse af forskellige tekniker og kunstmaterialer i plane, skulpturelle og digitale kunstgenere.	Eksperiment og leg med form, farve, komposition, teknik og rum, med tid til fordybelse	<b>Illustration:</b> Mønstre/trykformer/digitalt billedbehandling. <b>Billedkunst:</b> Tegning/ maleri/ billedteknik/photoshop <b>Skulptur:</b> 3-D skulpturer i miks med genbrugsmaterialer.	Div. Farver, tusch, maling, karton, papir, lærred, stof, malmidler, genbrugsmaterialer	Løbende dialog om den skabende proces og udvikling af værker.	Foto/ dokumentation og work in progress af proces til brug som skisser/ grundlag for nye værker.
<b>Vurdering og reflekttering over egne ideer og værker.</b>	Overvejelser om identitet/inspirations til egne værker. Fortolkning af egne værker.	At stå inde for egne værkers værdi og turde stå på mål for det færdige udtryk.	Medejerskab af proces og produkt så eleverne føler sig ansvarlige, og de færdige udtryk bliver modtaget respektfuldt.	Div. materialer til opsætning af udstilling.	Mini fernisering efter afslutning af modul.	Fernisering udstilling Odense/ Kbh. Forårsudstilling / Vårsalong 2016