



Grunnskóli Fjallabyggðar

námsval haustönn 2022, útskýringar

Val A (tímabilið frá hausti og fram að jólum, 1 klst á viku)

Prjónað og heklað (María Sölva): Bæði fyrir byrjendur og lengra komna, allir fá verkefni við sitt hæfi. Einföld verkefni fyrir þá sem lítið kunna en langar að spreyta sig og byrja frá grunni.

Íþróttaval/ræktin (Hallgrímur): Í tímunum verður farið í mismunandi íþróttir ásamt því að fara í ræktina í einhverjum tímum til þess að æfa mikilvægar lyftur fyrir íþróttaiðkun.

Mósaik (Brynhildur): Nemendur læra að leggja mósaik á tré eða glerflöt og vinna með þau verkfæri sem þarf að nota til þess að leggja mósaik. Nemendur vinna að eigin hugmyndum við verk sín og skipulagningu.

Bútasumur og útsumur (Brynhildur): Nemendur velja á milli þess að gera lítið bútasumsteppi eða sauma út í ungbarnasett. Ætlast er til að nemendur vinni heima á milli tíma. Markmið bútasamsins er að nemendur læri að skera niður einfalda búta í teppi og læri að tengja búta og rétta þá af. Vattera og ganga frá teppinu. Markmið útsaumsins er að nemendur læri að sauma út einfaldan harðangur og klaustur og geti saumað milliverk og sett upp sængurfatnað. Nemendur öðlust sjálfstæði á saumavél og læri helstu hugtök sem fylgja því stykki sem verður fyrir valinu.

Andlitsteikning (Sigga Salla): Nemendur fá grunnþjálfun í fríhendisteikningu. Megináhersla lögð á að nemendur öðlist færni að teikna og skyggja andlitsdrætti og höfuðlag ásamt því að læra að teikna hár.

Útivist (Mæja Leifs): Nemendur kynnast og prófa nokkra af þeim fjölmörgu möguleikum til útivistar sem eru í boði í Fjallabyggð. Lögð er áhersla á að njóta útiveru á sem fjölbreyttastan máta. Meðal viðfangsefna eru: Hjólaferð/berjamór, fjallganga, kajakferð, golf, sjósund, sundleikir, ýmsir útileikir o.fl. Auk þess verður reynt að fara á skíði og skauta ef aðstæður leyfa. Vegna þess hve viðfangsefnin taka mismundandi langan tíma þurfa nemendur að vera tilbúnir að vera lengur einhverja daga og fá þá frí á móti. Skíðaferð gæti t.d. tekið 3 tíma og þá yrði frí næstu tvo tímuna á eftir.

Þátttaka metin: Nemendur fá metna tómsundaiðkun utan skóla í staðin fyrir valgrein. Nemendur þurfa að skila inn staðfestingu frá viðkomandi tómsunda- eða íþróttafélagi við upphaf annarinnar ásamt samþykki frá forráðamanni. Eyðublað þess efnis fylgir með valseðlinum.

Val B og C (tvö tímabil í hvoru vali fram að áramótum)

Fluguhnýtingar (Arnheiður): Í þessu vali læra nemendur undirstöðuatriði í fluguhnýtingum og þeir hnýta nokkrar gerðir af flugum. Einnig fá þeir að hanna sínar eigin flugur.

Fab lab límmiðar (Brynhildur): Í þessu vali munum læra vinna með inkscape og þá möguleika sem límmiðagerð veitir. Nemendur læra á mismunandi límmiða og möguleikana með notkun þeirra t.d. veggmiðar vs/ fatalímmiðar og hvernig er hægt að nota límmiða í silkiprent.

Spilaval (Dóra): Nemendur mæta í spilasmíðju einu sinni í viku. Nemendur fá að kynna nokkrum tegundum spila, t.d. samvinnu-, samskipta- og handspilum.

Hugleiðsla (Arnheiður): Í hugleiðslu koma nemendur sér vel fyrir og æfa sig í núvitund og samkennd. Það felur í sér að einbeita sér að augnablikinu með ásetningi og án þess að dæma. Þjálfun í núvitund getur haft jákvæð áhrif á almenna líðan og dregið úr streitu, kvíða og depurð.

Piparkökuhúsagerð (María Sölva): Nemendur hanna og búa til piparkökuhús, -byggingu, -höll, -bíl, eða hvað sem þeim hugkvæmist að baka úr piparkökudeigi. Þeir skreyta það svo að vild, en skreytingaefni koma nemendur sjálfir með, hvort sem það er hið hefðbundna sælgæti eða eitthvað annað. Í lok valsins verður flottasta/frumlegasta "húsið" valið og verðlaunað fyrir það. Nemendur ráða hvort þeir vinni einir eða með félagi.

Matargerð (María Sölva): Í þessum áfanga ætlum við að elda góðan mat og borða saman. Nemendur semja sjálfir tvírétta matseðl, læra að áætla magn og gera innkaupaáætlun. Þjálfun í faglegum vinnubrögðum og góðu vinnuskipulagi ásamt því að læra að leggja fallega á borð.

Hollt, gott og einfalt (María Sölva): Búum til holla og bragðgóða rétti, millimál og orkubita, breytum uppskriftum og gerum þær hollari. Lærum að lesa á umbúðir og velja okkur frekar það sem er hollara. Prófum að gera glutenlaust, grænmetis og veganrétti.

Fjármálafræðsla (Silla Guðna): Markmiðið er að auka fjármálalæsi nemenda svo þeir verði upplýstari og meðvitaðri neytendur. Skoðað verður hvað það kostar að vera unglingur í dag. Einnig verður farið í ýmis hugtök s.s. persónuafslátt, laun, sparnað, stéttarfélag og lífeyrisréttindi. Námsmat byggir á ástundun, virkni í tímum og verkefnavinnu.

Freestyle-dans (Sylvie): Freestyle er bæði einstaklings- og hópdansar, þar sem nemendur læra taktvísi við nútímatónlist, dansspuna og danshönnun. Áhersla er lögð á tækni, styrk og liðleika.

Leikhúsgerð (Sylvie): Leikhúsgerð er fyrir þá sem hafa áhuga á að tjá sig á leikrænan máta í hreyfingu og tali. Tímarnir verða í Tjarnarborg og húsnæðið notað undir leiki og leikrit. Áhersla verður lögð á skemmtun og þátttöku. Metið verður eftir virkni, frumkvæði og þátttöku.

Útskurður (Konni): Nemendur læra að skera ýmis form eða munstur út í við. Nemendur gera skissur og fara í rannsóknarvinnu á netinu og læra að yfirfara munstur frá pappír í við. Nemendur læra að nota ýmis verkfæri og vinna nákvæmisvinnu með höndunum.

Smíðaval (Konni): Nemendur læra að smíða einfaldan hluti að eigin vali í samstarfi við kennara. Nemendur koma með hugmynd og útfæra hana með því að skissa upp hlutinn sinn, geta séð fyrir sér hvernig á að vinna hann og skipulagt sig samkvæmt því. Nemendur læra að umgangast vélar, tæki og tól af virðingu og nákvæmni.

Klassískir tölvuleikir (Birgitta): Að vekja áhuga á gömlum tölvuleikjum. Nemendur kynnast vinsælustu tölvuleikjum níunda og tíunda áratugarins. Nemendur spila gamla, klassíska tölvuleiki, greina og leggja mat á þá. Rýnt verður í framleiðendur leikjanna og hvort og þá hvaða leikir komu í kjölfarið á upprunalega leiknum.

Fatasaumur (Brynhildur): Nemendur læra um eiginleika saumavélar, þræða og skipta um spólu. Læra á overlock saumavél og hvernig á að þræða og skipta um tvinna og almennt viðhald. Nemendur læra vasasaum, rennilás í buxnaklauf og amerískastungu á háls máli. Nemendur sníða sér að lágmarki eina flík og fullvinna hana og sýna sem afrakstur.

Síðari heimstyrjöldin (Birgitta): Fjallað verður um síðari heimstyrjöldina og atburði sem áttu sér stað. Horft verður á kvikmyndir og þætti og stefnt að því að nemendur þekki tímabil, atburði og persónur þessa tíma. Nemendur halda dagbók þar sem þeir skrifa hugleiðingar sínar um efnið og eins verða umræður í lok tíma.

Kvikmyndir og heimspeki (Birgitta): Horft verður á kvikmyndir sem tengjast ýmsum mikilvægum viðfangsefnum tilverunnar. Í námskeiðinu þjálfast nemendur í að horfa gagnrýnum augum á dægurmiðla og sjá að oft er hægt að sjá meira en virðist í fyrstu. Við horfum og ræðum í tímum. Dæmi um myndir sem verða mögulega fyrir valinu: Black Mirror, Bandersnatch, Inception, Interstellar, Matrix, Minority Report o.fl. Nemendur þjálfra gagnrýna hugsun, samræðufærni, virka hlustun, virðingu fyrir skoðunum annarra og rökgleikni.

Skapandi skrif (Birgitta): Nemendur geti tjáð hugmyndir sínar og skoðanir og fært rök fyrir þeim í rituðu máli, samið texta frá eigin brjósti og verið óhrædd við að beita ríkulegu tungutaki í skapandi ritun. Nemendur spreyta sig í skapandi skrifum ásamt því að læra undirstöðuatriði þeirrar vinnu undir leiðsögn kennara.

Kvikmyndalæsi (Birgitta): Horft á nokkur klassísk stórvirki í bandarískri kvikmyndasögu, þær greindar og gagnrýndar. Farið verður í uppbyggingu kvikmyndanna, hvað sé sérstakt við þær og hvernig sumar þeirra eru "lagskiptar". Námsmat byggir á ástundun, frammistöðu í tímum og verkefnaúrlausnum.

Sterkari ég (Birgitta): Að styrkja sjálfsmynd og sjálfstraust þátttakenda með því að finna eigin styrkleika í gegnum verkefnavinnu, leiki og sjálfsskoðun. Unnin verða bæði einstaklings- og hópverkefni þar sem viðfangsefnið er „ég sjálf“. Hver og einn skoðar sjálfan sig út frá tilfinningum

og samskiptum í tengslum við fjölskyldu, vini og skóla. Áhersla verður lögð á áhrif sjálfstrausts á framkomu fólks, hvaða atriði það eru sem helst geta ógnað sjálfstrausti og hvernig bregðast megi við. Ýmis atriði í samskiptatækni verða tekin fyrir, s.s. að hlusta, að gagnrýna, að taka við gagnrýni og að leysa ágreining. Lögð er áhersla á trúnað, heiðarleika og virðingu.

Heimavinnuaðstoð (Guðrún): Hér gefst nemendum kostur á að vinna heimavinnuna sína og fá til þess aðstoð. Ef nemendur hafa engin heimavinnuverkefni geta þeir unnið áfram í áætlunum sínum.

Rafíþróttir (Hallgrímur): Tímarnir verða byggðir svipað upp eins og æfingar í rafíþróttum þar sem lögð verður áhersla á heilbrigða spilahætti, samvinnu, samkipti og liðsheild. Tímarnir fara fram í MTR.

Aðstoð í frístund (grunnskólinn): Nemendum gefst kostur á að aðstoða og fylgjast með starfinu í frístund GF þar sem nemendur 1.-4. bekkjar eru við leik og störf. Oft er um að ræða spil, fönður, frjálsan leik og útivist. Nemendur í þessu vali taka rútu til Siglufjarðar og klára daginn þar.

Aðstoð á leikskóla (Leikskólar/Leikhólar): Nemandi mætir í leikskólann þar sem hann fær að kynnast starfi leikskólakennarans. Nemandi hjálpar til við hin ýmsu störf og kynnist venjum og háttum skólans. Valið fer fram bæði á Siglufirði og Ólafsfirði.

Múlatindur: Farið verður í undistöðuatriði bifvélavíkjans. Nemendur fá bæði sýnikennslu og verklega kennslu. Metið verður mæting og virkni nemandans. Valið samsvarar 10 klst vali, nemandi gæti þurft að mæta utan skólatíma og kennt er 2-3 klst í einu.

MTR – körfubolti: Viðfangsefni áfangans er körfuknattleikur og áfanginn er að mestu verklegur þar sem áherslan er á körfuknattleik fyrir byrjendur upp að 16 ára aldri. Í áfanganum verður farið í grunnatriði greinarinnar og nemendur þjálfa ýmis grunntækniatriði svo sem knattrak, sendingar, sniðskot og stökkskot. Efni tengt viðfangsefninu verður sett á kennsluvef og nemendur vinna fjölbreytt verkefni, bæði verkleg og bókleg, ýmist einir eða í hóp undir leiðsögn kennara. Skóla- og mætingarreglur MTR gilda í þessum tímum. Einingafjöldi 2.

Þátttaka metin: Nemendur fá metna tómsundaiðkun utan skóla í staðin fyrir valgrein. Nemendur þurfa að skila inn staðfestingu frá viðkomandi tómsunda- eða íþróttafélagi við upphaf annarinnar ásamt samþykki frá forráðamanni. Eyðublað þess efnis fylgir með valseðlinum.