



Oslo kommune  
**Utdanningsetaten**  
Hovseter skole

## **VALGFAG – 8. TRINN**

**SKOLEÅRET 2019-2020**

Valgfag organiseres med to timer (90 minutter) i uka alle tre årene på ungdomsskolen.

Det er utarbeidet fagplaner i de enkelte valgfagene. Elevene velger for hvert skoleår. Elevene kan velge nytt valgfag for hvert år eller fortsette med samme valgfaget.

Elevene får standpunktkarakter i valgfaget på våren dersom de ikke skal fortsette med samme valgfag. Dersom valgfaget velges videre settes det terminkarakter på våren.

Det avholdes ikke eksamen i faget. Valgfag er tellende ved inntak til videregående skole med et gjennomsnitt av standpunktkarakterene i valgfag.

Elevene har fått informasjon om valgfagene i dag 22. august. Alle må sette opp et andrevalg. Det tas forbehold om tilstrekkelig antall elever før faget settes i gang. Ved flere påmeldinger enn antall plasser prioriteres elever som har levert ønsker innen fristen. Deretter trekkes lodd.

Elever kan benytte valgfag til å forsere fag på høyere nivå etter spesiell avtale med skolen.

Eventuelle spørsmål kan rettes til skolen på telefon 22 70 33 00.

Søknadsfrist er tirsdag 27. august 2019 med oppstart torsdag 29. august 2019.

Hovseter, 22. august 2019

Evelyn Angell Veglo  
Rektor

Roger H Eglum  
Ass. rektor



Utdanningsetaten  
Hovseter skole

Besøksadresse:  
Hovseterveien 74  
0768 OSLO  
Postadresse:  
Pb 10 Hovseter, 0705 OSLO

Telefon: 22 70 33 00  
Telefaks: 22 70 33 22

hovseter@ude.oslo.kommune.no  
www.hovseter.gs.oslo.no

Org.nr.: 874590592



## **2. Medier og informasjon**

### **Kompetansemål**

#### *Redaksjonelt arbeid*

- planlegge produksjon og innhold i produksjonen, og fordele arbeidsoppgaver i redaksjonen
- velge egnede mediekanaler, inkludert sosiale medier, og tilpasse saker for aktuelle målgrupper
- samarbeide om det løpende arbeidet i redaksjonen
- bruke nettvett og følge regler for personvern på Internett og i sosiale medier

#### *Produksjon og publisering*

- bruke egnede verktøy for å produsere, kvalitetssikre, redigere og publisere sammensatte tekster med tekst, bilde, film og lyd
- innhente, vurdere og bearbeide kildemateriale
- velge og bruke kreative virkemidler i utforming og design av innhold

## **3. Fysisk aktivitet og helse**

### **Kompetansemål**

#### *Fysiske aktiviteter*

- delta i gruppeaktiviteter eller individuelle aktiviteter som utfordrer både koordinative og fysiske ferdigheter
- gjøre sitt beste, samhandle med og oppmuntre medelever
- samtale om sammenhengen mellom fysisk aktivitet, mestring og bevegelsesglede

#### *Kosthold og helse*

- utveksle synspunkter om aktuelle råd og anbefalinger om kosthold og fysisk aktivitet
- planlegge og gjennomføre et eget aktivitets- og kostholdsopplegg
- lage enkle og ernæringsmessige gode måltider

## **4. Design og redesign**

### **Kompetansemål**

#### *Designprosess*

- bruke arbeidstegning, materialskisser eller digitale verktøy og designe en eller flere bruksgjenstander eller kunstprodukter
- foreta bevisste valg av materialer og teknikker ut fra estetiske, funksjonelle, natur- og miljømessige hensyn og mulighet for gjenbruk
- beskrive ulike løsningsalternativer

#### *Produkt*

- bruke egnede teknikker, materialer og verktøy i produksjonen av en eller flere bruksgjenstander eller kunstprodukt
- utveksle synspunkter om verdien av design og redesign i et miljø- og samfunnsperspektiv

## **6. Internasjonalt samarbeid**

### **Kompetansemål**

#### *Kommunikasjon*

- velge tema, hensiktsmessig kommunikasjonsteknologi og språk tilpasset formålet
- etablere kontakt med enkeltelever eller grupper
- planlegge, produsere og kommunisere innhold
- benytte grunnleggende regler for nettvett, personvern, opphavsrett og ytringsfrihet

#### *Samfunn og kultur*

- utveksle informasjon om miljø, livssyn, underholdning, sport og kultur med elever i andre land
- utveksle synspunkter om forskjeller og likheter mellom egen og andres kultur og interesser

## **7. Teknologi i praksis**

### **Kompetansemål**

#### *Undersøkingar*

- undersøkje teknologiske produkt og dei vala som er gjorde med omsyn til bruk, tekniske løysingar, funksjonalitet og design
- demonstrere riktig bruk av utvalde verktøy
- vurdere teknologiske produkt ut frå brukartilpassing, HMS-krav og miljøtilpassing

#### *Idéutvikling og produksjon*

- utvikle ein realistisk kravspesifikasjon for eit teknologisk produkt og beskrive kva behov produktet skal dekkje
- framstille produktet med eigna materiale, komponentar, og funksjonelle teknologiske løysingar
- bruke kunnskap om andre produkt i arbeidet med eige produkt
- teste eigne produkt og foreslå moglege forbetringar

## **8. Innsats for andre**

### **Kompetansemål**

#### *Planlegging*

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- kjenne til forutsetningar som ligger til grunn for frivillig arbeid
- kartlegge behov for frivillig arbeid i lokalmiljøet i samarbeid med relevante aktører
- planlegge praktiske tiltak som medfører sosial verdiskaping for valgt målgruppe

#### *Praktisk arbeid*

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- gjennomføre planlagte tiltak
- følge etiske retningslinjer og tilpasse kommunikasjon og samhandling til valgt målgruppe
- presentere og vurdere det frivillige arbeidet ut fra erfaringer og samhandling med målgruppen og relevante aktører

## 9. Programmering

### **Kompetansemål**

#### *Modellering*

- gjøre rede for hvordan datamaskiner og programmer fungerer, inkludert et utvalg utbredte programmeringsspråk og deres bruksområder
- omgjøre problemer til konkrete delproblemer, vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger for disse
- dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode

#### *Koding*

- bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
- overføre løsninger til nye problemer ved å generalisere og tilpasse eksisterende programkode og algoritmer.

Vennligst marker dine valgfagønsker med et x i hver kolonne.

Returner dette arket til kontaktlærer senest **tirsdag 27. august 2019.**

	<b>Førstevalg</b>	<b>Andrevalg</b>
<b>2. Medier og informasjon</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3. Fysisk aktivitet og helse</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>4. Design og redesign</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>6. Internasjonalt samarbeid</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>7. Teknologi i praksis</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>8. Innsats for andre</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>9. Programmering</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Elevens navn: \_\_\_\_\_

klasse: \_\_\_\_\_

fødselsdato: \_\_\_\_\_

Oslo den, \_\_\_\_\_ 2019 \_\_\_\_\_

*Elevens underskrift*

*Foresattes underskrift*