



Oslo kommune
Utdanningsetaten
Hovseter skole

VALGFAG – 9./10. TRINN

SKOLEÅRET 2018-2019

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.

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 elever som har hatt faget tidligere, til slutt foretas loddrekning.

Elever kan benytte valgfag til å forsere engelsk eller matematikk på høyere nivå.

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

Hovseter, 19. april 2018

Evelyn Angell Veglo
Rektor

Roger K 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

1. Sal og scene

Kompetansemål

Skape

- utvikle og formidle ideer til en eller flere produksjoner
- samarbeide om å utvikle et audiovisuelt eller scenisk uttrykk, inkludert relevante tekniske løsninger
- sette opp et enkelt budsjett og markedsføringsplan

Formidle

- presentere en eller flere produksjoner for publikum
- samarbeide både på og bak scenen for at resultatet skal bli best mulig
- utveksle synspunkter om valg av virkemidler og utførelse

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

5. Forskning i praksis

Kompetansemål

Idéutvikling

- finne problemstillinger, formulere forskbare spørsmål og forslag til hypoteser
- planlegge undersøkelser basert på egne eller gruppas forskningsspørsmål og hypoteser
- delta i samtaler om egen og andres utforskning
- argumentere for egne hypoteser i lys av funn og andre relevante undersøkelser

Praktisk utforskning

- gjennomføre planlagte undersøkelser og foreta relevante justeringer underveis
- bruke relevante metoder og utstyr for innsamling og analyse av data
- demonstrere og forklare metoder, virkemåten til utstyr og prosedyrer for datainnsamling i gjennomførte forskningsprosjekter
- systematisere data slik at mønstre kommer tydelig fram og vurdere usikkerheter
- formidle resultater fra egne prosjekter

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 forutsetninger 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 **fredag 4. mai 2018**.

	Førstevalg	Andrevalg
1. Sal og scene	☐	☐
2. Medier og informasjon	☐	☐
3. Fysisk aktivitet og helse	☐	☐
4. Design og redesign	☐	☐
5. Forskning i praksis	☐	☐
6. Internasjonalt samarbeid	☐	☐
7. Teknologi i praksis	☐	☐
8. Innsats for andre	☐	☐
9. Programmering	☐	☐

Elevers navn: _____

klasse: _____ fødselsdato: _____

I 8. hadde jeg følgende valgfag: _____

I 9. hadde jeg følgende valgfag: _____

Oslo den, _____ 2018 _____

Elevers underskrift

Foresattes underskrift