



Oslo kommune
Utdanningsetaten
Hovseter skole

VALGFAG – 9. og 10. TRINN

SKOLEÅRET 2020-2021

Valgfag organiseres med 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 loddtrekning.

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, 5. mai 2020

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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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 Internasjonalt samarbeid

Kompetansemål

Kommunikasjon

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

6. Teknologi i praksis

Kompetansemål

Undersøkingar

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

7. 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

8. Programmering

Kompetansemål

Modellering

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- 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.

9. Natur, miljø og friluftsliv

Kompetansemål

Friluftsliv

- Dette hovedområdet omfatter et bredt spekter av aktiviteter i naturen og gir praktiske erfaringer med natur og friluftsliv eller naturbruk. Turer av ulik varighet, fiske, jakt, fangst, høsting, dyrking og skjøtsel kan høre inn under hovedområdet. Allemannsretten og gjeldende regler for bruk av natur og naturressurser er dermed sentralt stoff. Hovedområdet omfatter også å utnytte og ta vare på naturens ressurser i form av matkonservering og håndverksprodukter som del av tradisjonen og naturopplevelsen.

Miljø

- Dette hovedområdet handler om å ta vare på naturen og miljøet og om å utnytte ressursene på en bærekraftig måte. Videre omfatter hovedområdet forståelse av miljøutfordringer i lokalsamfunnet, og kunne sette disse i sammenheng med globale utfordringer.