

Grunnskólinn á Ísafirði

VALGREINAR

5. - 7. bekkur



Námsval 5.-7. bekkjar skólaárið 2017-2018
Reynt verður að verða við óskum nemenda eftir því sem hægt er.

Skólaárið 2017-2018 verður nemendum 5.-7. bekkjar áfram boðið að velja sér viðfangsefni þrjár kennslustundir á viku. Þessar kennslustundir verða frá klukkan 12:20 – 13:40 á þriðjudögum og 11:00 – 11:40 á föstudögum og verður skipt í níu vikna tímabil, samtals fjögur tímabil. Hver nemandi mun því fara í fjögur viðfangsefni á þriðjudögum og fjögur á föstudögum yfir allan veturinn. Nemendur eru beðnir um að velja, í samráði við foreldra sína, sex viðfangsefni fyrir hvorn dag af töflunni hér fyrir neðan því ekki er víst að hægt verði að verða við óskum allra þegar kemur að stundatöflugerðinni. Von okkar er að með þessu aukist fjölbreytni viðfangsefna í skólanum og nemendur fái fleiri tækifæri til að sinna verkefnum sem þeir hafa áhuga á.

Þetta fyrirkomulag er eftir forskrift Aðalnámskrár grunnskóla og eykur möguleika nemenda á því að ráða meiru um hvernig þeir haga námi sínu.

Mikilvægt er að nemendur vandi val sitt og skoði vel hvaða valgreinar eru í boði.

Að gefnu tilefni skal nemendum bent á að hver og einn á að velja sér þá leið í námi sem hann telur henta sér best. Ekki velja með það í huga að gera eins og besti vinurinn/vinkonan.

Það skal tekið fram að stundum er ekki hægt að verða við öllum óskum nemenda varðandi valið, stundum fellur kennsla ákveðinna hópa niður ef of fáir velja, og sumar valgreinar eru kenndar samtímis. Þá verður að skoða hvaða grein getur komið í staðinn. Þess vegna eiga nemendur að merkja valið með tölustöfum þannig að nr.1 sé það sem þá langar helst til að fara í, síðan nr. 2 og svo framvegis upp í 6.

Ef óskað er frekari skýringa er best að hringja í skólann og tala við umsjónarkennara í síma 450 8300.

Valblaði skal skila til umsjónarkennara í síðasta lagi föstudaginn 26.maí

Kynning á viðfangsefnum sem verða í boði fyrir 5. – 7. bekk skólaárið 2017-2018

Priðjudagur

FabLab

Markmið: Að nemendur nýti sitt eigið frumkvæði og sköpun og nái tökum á grunnþáttum þeirra forrita sem notuð eru í FabLab, t.d. Inkscape og Google Sketchup.

Námsþættir: Vinna í tölvuveri og stafrænni FabLab smiðju.

Hámark 12 nemendur í hóp.

Tæknilegó

Markmið: Að nemendur æfist í að nota tannhjól og gíra í hlutum sem þeir búa til og nýti eigið frumkvæði og sköpun

Námsþættir: Að hanna og byggja úr kubbum og kynnast frumþáttum véltækni.

Hámark 12 nemendur í hóp.

Fimleikar

Markmið: Að nemendur kynnist helstu þáttum fimleika, æfi styrk, liðleika, lipurð, samhæfingu og jafnvægi.

Námsþættir: Farið verður í grunnþættina í fimleikum, handahlaup, arabastökk, kollhnís, hoppa yfir kubb, hringi og fleira. Hægt verður að vera meira en eitt tímabil ef nemendur vilja.

Hámark 16 nemendur í hóp.

Nýsköpun

Markmið: Að efla sköpunarkraft og virkja hugmyndaflugið

Námsþættir: Allir geta fundið eitthvað sem má bæta eða breyta. Unnið verður með fjölbreyttum aðferðum í hugmyndavinnu þar sem leitað er að nýjum aðferðum, útfærslum eða vöru. Eflum sköpunarkraftinn með því að æfa okkur.

Hámark 16 nemendur í hóp.

Matur og menning frá ýmsum löndum

Markmið: Að nemendur kynnist fjölbreyttri matarmenningu.

Námsþættir: Matreiðsla og bakstur í bland við skemmtileg verkefni. Nemendur útbúa sjálfir litla matreiðslubók sem inniheldur uppskriftir og fróðleik frá tímabilinu.

Hámark 12 nemendur í hóp.

Smíðar og föndur

Markmið: Að nemendur læri beitingu helstu handverkfæra og meðferð efnis.

Námsþættir: Nemendur búa til margskonar nytjahluti eða skrautmuni úr tré.

Hámark 12 nemendur í hóp.

Stuttmyndagerð

Markmið: Að nemendur læri að vinna með einföld upptökuforrit.

Námsþættir: Upptökur, klipping og almennar reglur um myndbirtingu.

Hámark 16 nemendur í hóp.

Börn og umhverfi – í samstarfi við Rauða krossinn Tímabil 4, aðeins fyrir 6. og 7. bekk

Markmið: Að nemendur öðlist aukið öryggi í að gæta yngri barna.

Námsþættir: Árangursrík samskipti, umönnun og hollar lífsvenjur, leiðtogaþæfni, leikir og leikföng, helstu slysaættur í umhverfi barna og skyndihjálp.

Hámark 20 nemendur í hóp.

Makey makey

Markmið: Nemendur læri að nota Makey makey til að stýra tölvuleikjum, hljóðfærum og lyklaborði. Nemendur kynnist rafmagnsfræði sem nýtist í skapandi vinnu.

Námsþættir: Vinna í tölvuveri og myndmennt. Nemendur vinna með Makey makey box, tölvu og ýmsan efnivið. Áhersla er lögð á skapandi útfærslur á verkefnum, samvinnuþæfni og sjálfstæð vinnubrögð.

Hámark 16 nemendur í hóp.

Verklegr vísindi

Markmið: Að nemendur fái að kafa dýpra ofan í viðfangsefni náttúruvísindanna og gera athuganir og tilraunir því tengdu.

Kennslutilhögun: Nemendur fá úthlutað verkefnum sem þeir leysa með því að gera tilraunir eða athuganir á efninu.

Hámark 12 nemendur í hóp

Scratch forritun

Markmið: Að nemendur kynnist grunnatriðum forritunar í gegnum Scratch, geti unnið sjálfstætt og dýpki þekkingu sína innan eigin áhugasviðs.

Kennsluáferðir: Nemendur vinna í tölvuveri og fá verkefni eða velja úr verkefnabanka.

Hámark 16 nemendur í hóp.

Föstudagur

Dans

Markmið: Að efla hreyfiþroska með aðstoð fjölbreytilegrar tónlistar. Að efla félagsþroska í gegnum snertingu og samvinnu.

Námsþættir: Freestyle-dansar, þeir dansar sem eru í tísku hverju sinni og að semja dansa.

Að auki munu nemendur sýna dansa við ýmis tækifæri.

Hámark 16 nemendur í hóp

Skák og borðspil

Markmið: Að nemendur kynnist reglum skáklistarinnar og helstu byrjunum.

Námsefni: Ýmis borðspil og gögn frá kennara.

Hámark 16 nemendur í hóp

Leður og roð – Fríðu föndur

Markmið: Að nemendur nái tökum á að vinna með þau verkfæri sem notuð eru til að vinna með þessi hráefni og nýti eigið frumkvæði og sköpun.

Námsþættir: Að búa til t.d. lyklakippu, nælu, pyngju, símahulstur, eyrnalokka, hálsmen og hvað annað sem nemendum dettur í hug.

Hámark 12 nemendur í hóp

Skrautskrift

Markmið: Að nemendur læri grunnatriði skrautskriftar.

Námsþættir: Æfingar í fjölbreyttri stafagerð.

Hámark 16 nemendur í hóp

Teiknimyndasögugerð

Markmið: Að nemendur öðlist innsýn í heim teiknimyndasögugerðar.

Námsþættir: Uppbygging sögu þar sem mynd og texti vinna saman, unnið bæði á hefðbundinn hátt og í ýmsum forritum.

Hámark 16 nemendur í hóp

Útivist og leikir

Markmið: Að mæta þörf nemenda fyrir útivist og hreyfingu og efla félagsfærni.

Námsþættir: Skipulagðir leikir af ýmsu tagi og útivist í samræmi við veður hverju sinni, hjólaferðir, skautaferðir og fleira.

Hámark 20 nemendur í hóp

Hundar sem gæludýr

Markmið: Að nemendur kynnist umhirðu hunda og mikilvægum þáttum í samskiptum þeirra við manninn.

Námsþættir: Ábyrgð hundaeigenda kynnt í gegnum myndbönd og annað námsefni sem valið er af kennara. Nemendur fá að hitta hund/hunda og komast í snertingu við þá.

Ekki er nauðsynlegt að nemendur eigi hund.

Hámark 16 nemendur í hóp

Jóga

Markmið: Að nemendur læri að beita líkama sínum á réttan hátt, auka hreyfileika og jafnvægi og bæta sjálfsmynd og auka við líkamlega og tilfinningalega heilsu og vellíðan nemenda. Styrkja félagsleg samskipti, auka hópuppbyggingu og samfélagsskynjun nemendahópsins.

Námsþættir: Vinnum með öndun og teygjur, farið verður í undirstöður jóga, rétta líkamsbeitingu og öndun í æfingum sem og rólegir hugleiðslutímar þar sem einblínt verður á að auka sjálfstraust barnanna og jákvæða sjálfsmynd.

Hámark 12 nemendur í hóp.

Samspil

Markmið: Að nemendur spili og syngi saman.

Námsþættir: Nemendur fá tilsögn í hljómagangi og spila nokkur lög saman. Skólinn leggur til hljómborð, þeir sem eiga gítar eða önnur hljóðfæri eru beðnir að koma með þau með sér og nemendur fá einnig að prófa ýmis ásláttarhljóðfæri.

Hámark 8 nemendur í hóp.

Valblað fyrir 5. – 7. bekk skólaárið 2017-2018

Nafn: _____ bekkur: _____

Valblaðinu skal skila í skólann í síðasta lagi föstudaginn 26. maí.

Númerið valið frá 1 upp í 6, þannig að það sem ykkur langar mest að gera verði númer 1 og svo framvegis.

Þriðjudagur	Föstudagur
<input type="checkbox"/> Fablab	<input type="checkbox"/> Dans
<input type="checkbox"/> Tæknilegó	<input type="checkbox"/> Skák og borðspil
<input type="checkbox"/> Fimleikar	<input type="checkbox"/> Leður og roð – Fríðu föndur
<input type="checkbox"/> Nýsköpun	<input type="checkbox"/> Skrautskrift
<input type="checkbox"/> Matur og menning	<input type="checkbox"/> Teiknimyndasögugerð
<input type="checkbox"/> Smíðar og föndur	<input type="checkbox"/> Útivist og leikir
<input type="checkbox"/> Stuttmyndagerð	<input type="checkbox"/> Hundar sem gæludýr
<input type="checkbox"/> Börn og umhverfi	<input type="checkbox"/> Jóga
<input type="checkbox"/> Makey makey	<input type="checkbox"/> Samspil
<input type="checkbox"/> Verklegr vísindi	
<input type="checkbox"/> Scratch forritun	

Samþykki foreldris: _____