

Grundskema – Periode 1 – 26/27

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
8.00	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad
8.30-10.00	Engelsk Ud på tur Gastro	Valgfag 3 Valgfag 4 Gastro	ADL	Dansk Game-Design Design & Maker Produktionskøkken	Dansk Game-Design Design & Maker Produktionskøkken
10.00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
10.30-12.00	Engelsk Ud på tur Gastro	Valgfag 3 Valgfag 4 Gastro	ADL	Dansk Game-Design Design & Maker Produktionskøkken	Dansk Game-Design Design & Maker Produktionskøkken
12.00	Middagssamling	Middagssamling	Middagssamling	Middagssamling	Middagssamling
13.00-14.30	Valgfag 1 Valgfag 2 Valgfag 3	Valgfag 5 Valgfag 6 Gastro	Fællesfag og skoledemokrati	Dansk Game-Design Design & Maker Produktionskøkken	Dansk Valgfag 7 Valgfag 8
18.00	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	

Skemaændringer 26-27

Vi har af forskellige årsager, lavet en del ændringer i skemaet i forhold til sidste år, så her følger lidt forklaringer.

Linjefag

Der har i år været stor forskel på tilmelding på vores 3 linjer, hvor der er omkring 14 elever tilmeldt på Game-design og Design-maker, så er der kun 2 tilmeldt Gastro. Derfor har vi valgt at sætte 2 lærere på de to store linjefag og lægge disse to linjer torsdag og fredag. Gastro har vi modsat placeret mandag og tirsdag, i håb om at nogle af Game-design og Design & maker-eleverne kunne tænke sig også at være med på Gastro. Derudover bliver torsdag og fredag køkken/praktikdage sammen med Tor i vores køkken eller eksternt for de to Gastro-elever, hvis de ikke ønsker at tage 10. klasse.

ADL – Almindelig Daglig Livsførelse

Onsdag morgen og formiddag har placeret et fag der hedder ADL – som dækker over undervisning i at blive voksen og selvstændig. I praksis betyder det at undervisningen bliver delt op med 1,5 times rengøring, 3 kvarters ”administration” (økonomi, kalender, e-boks o.l.) og 3 kvarters ”krop”, hvor Sofie der er uddannet psykomotorisk terapeut, vil arbejde med kropsforståelse, energiforvaltning o.l.

Dansk og matematik

På 10. klasse har valgt at køre dansk som et samlet forløb i efteråret med prøver i december og matematik i foråret med prøver i juni, da vi tror på at et kortere mere intenst forløb er nemmere at overskue end et udtrakt forløb, hvor man både skal forholde sig til dansk og matematik.

Derudover har vi placeret dansk og matematik parallelt med linjefagene Game-design og Design-maker, for at skabe et spillerum til større tværfaglighed mellem linjefag og 10. klasse. I praksis kommer det til at foregå, sådan at eks dansk eleverne vil have nogle timer med klassisk undervisning i dansk, mens de i andre timer deltager i deres linjefag, og hvor Anders arbejder med at få dansk ind i Game-design og design-maker. Det kan måske virke lidt forvirrende på tekst, men vi tror på at det med lidt indkøring kommer til at blive rigtigt godt.