

SORØ FAG- OG EFTERSKOLE

Indholdsplan 2025-2026

for

Fagskole med linjefag:

- GASTRONOMI
- GRAFISK DESIGN
- GAME DESIGN
- MODE DESIGN

Efterskole med 10. klasse og linjefag:

- GASTRONOMI
- GRAFISK DESIGN
- GAME DESIGN
- MODE DESIGN

For perioden den 10/8-2025 kl 15.00 til den 26/6-2026 kl 18:00



Justeret og godkendt den 12/9-2025 af forstander Brian Degn Mårtensson

SKOLEFORMENS HOVEDSIGTE

På Sorø fag- og efterskole er målet, at vores elever møder et miljø, hvor livsoplysning, folkelig oplysning og demokratisk dannelse præger elevernes hverdag. Eleverne vil møde forskellige holdninger og styrke deres egne.

Livsoplysning vedrører de store spørgsmål i tilværelsen. Begrebet livsoplysning handler om den evne, man har til at reflektere over tilværelsens mange forskellige aspekter, og det begrebsapparat, som sætter en i stand til at reflektere over livet.

Livsoplysning er ikke kun et spørgsmål om en selv. Det er også et spørgsmål om, at man er en del af et liv sammen med andre. Hvis det skal være muligt at få et godt liv, er en af betingelserne, at man forstår og respekterer dette.

En af skolens mest fornemme opgaver er derfor at beskrive for eleverne, hvad det vil sige "at agere i et fællesskab". Også elevernes egne fortællinger om deres liv og livserfaringer skal have plads til at udfolde sig i det rum, hvor skolen arbejder.

Et fællesskab, som forpligter eleverne og skolens medarbejdere, til at fortælle om og gøre brug af livserfaringer samt en forpligtelse til at lytte til andre og sammen søge at forstå meningen hermed. Livsoplysning finder sted på det personlige plan; det bygger på egne erfaringer, empati, refleksion og forståelse for andre menneskers liv og vilkår. Livsoplysning er derfor ikke et fag; men en holdning til ligeværdigt at ville lære af hinanden.

I undervisningen i de overvejende sproglige fag kan den enkelte lærer i sit valg af emner og tekster udvælge materiale af essentiel karakter, der dels giver eleverne indsigt i andre menneskers livserfaringer, dels giver mulighed for diskussioner i klassen omhandlende de erfaringer, de pågældende har draget af tilværelsen. Ligeledes kan elevernes egne erfaringer eller forventninger give mulighed for diskussioner.

I undervisningen i de overvejende reale fag kan den enkelte lærer bibringe eleverne viden om faktuelle forhold, som eleverne må forholde sig til, og som de ikke umiddelbart kan ændre; men må tilpasse sig.

I skolens hverdag implementeres livsoplysning på den måde, eleverne opfordres til at omgås hinanden på. Ved at respektere og blive respekteret blandt andre elever og skolens medarbejdere, tilegnes erfaring i omgangstonens betydning for alles velbefindende.

Folkelig oplysning rummer oplysning om store og små fællesskaber samt forholdet til det individuelle. I "folkelig oplysning" er det individuelle og det fælles sider af samme sag og hinandens forudsætninger.

Fællesværdier skabes, når vi er sammen, og er vi sammen døgnet rundt i et helt skoleår.

Vi mødes til morgensamlingen, hvor vi starter dagen sammen, vi mødes til

måltiderne, hvor vi spiser sammen på såvel gode som dårlige dage. Vi mødes igen til fælles aktiviteter og slutter dagen sammen. For lige netop vores skolens elevgruppe handler det måske ikke så meget om at rette sig ind eller at indordne sig, men om at rette sig ud, at gøre sig gældende.

Her findes en anden af skolens fornemme opgaver, dels at give eleverne forståelse for, at min og din måde at leve på er én blandt mange mulige, dels at tage stilling til, hvad det er for et fællesskab, man indgår i.

Eleverne møder folkelig oplysning, når de i undervisning og samvær får indsigt i og forståelse for de vilkår, der knytter mennesker sammen igennem kultur, historie og tradition overalt i verdenen.

Demokratisk dannelse understreger opgaven i at fastholde og udvikle en proces, der fører frem mod demokrati. Det markerer, at det er de frie kostskolers opgave at danne eleverne til engagerede medborgere med lyst og evne til aktivt demokratisk medborgerskab i et retssamfund som det danske. Begrebet vedrører både undervisningens emner og kursernes tilrettelæggelse.

Skolens tredje hovedopgave er derfor at give eleverne mulighed for at erkende, handle og deltage i demokratiske processer samt at kunne forholde sig demokratisk over for nye problemstillinger og opgaver. Det vil sige, at eleverne både lærer om demokrati og lærer gennem demokratisk deltagelse i skolens undervisning og samvær.

Undervisning i principperne for det danske folkestyre skal bibringe eleverne en demokratisk forståelse. Gennem den demokratiske dannelse skal eleverne opnå forståelse for deres egen og andres demokratiske muligheder for individuelt og i fællesskabet at bidrage til udvikling og forandring på for eksempel skolen og i samfundet

Demokratisk dannelse indgår i de overvejende humanistiske fag således, at eleverne i disse får indsigt i og forståelse for divergerende opfattelser af såvel politisk som religiøs art, at man i et demokrati må acceptere et flertals beslutning under skyldig hensyntagen til mindretallets rettigheder og synspunkter; men også, at demokratiet giver rettigheder til at udtrykke sig mod flertallet; men altid under ansvar.

Hele skolens virke skal forberede eleverne til at leve i et samfund som det danske med frihed og folkestyre samt udvikle og styrke elevernes demokratiske dannelse og deres kendskab til og respekt for grundlæggende friheds- og menneskerettigheder, herunder ligestilling mellem kønnene.

Evalueringer skoleåret igennem giver ligeledes eleverne mulighed for indflydelse og refleksion på undervisningen og på skolens øvrige forhold.

VÆRDIGRUNDLAG

Skolen bygger på en videreudvikling af den husholdningsskole, som grundlæggerne Eline Eriksen og Magdalene Lauridsen oprettede i maj 1895 med de hovedformål at sikre eleverne faglig dygtighed til at forestå en husholdning i videste forstand, samt vække deres identitet som mennesker og samfundsborgere.

Vi vil med respekt for hinandens forskellighed inspirere og motivere til et aktivt og sundt liv.

Det at være på Sorø fag- og efterskole giver muligheder, rettigheder og pligter. Det forventes, at alle efter bedste vilje og evne bidrager til helheden og fællesskabet.

Med udgangspunkt i den enkelte elevs særlige baggrund og fremtræden, skal undervisningen give mulighed for at erhverve viden, færdigheder og erfaringer med henblik på selvstændigt at kunne tage ansvar for egen fremtid.

Sorø fag- og efterskole danner ramme om elevernes individuelle og fælles liv under opholdet. Dette fællesskab udfordrer og udvikler det hele menneske.

KERNEOMRÅDER

Fag og efterskole inkluderer:

- tryghed og rammer for fælles oplevelser og individuel udvikling
- gode venskaber
- undervisning, fritid, studieture, temauger, fælles arrangementer
- at udfordringer og samvær udvikler tillid, tolerance og færdigheder

SUNDHED OG TRIVSEL

Sundhed og trivsel inkluderer:

- fysisk udfoldelse og sund levevis
- styrke selv værd og livsglæde gennem aktiviteter og samvær
- evne til engagement, initiativ og kreativitet i alle livets afskygninger
- at viden og oplevelser giver forudsætninger for nye interesser

MULIGHEDER, RETTIGHEDER OG PLIGTER

Muligheder rettigheder og pligter inkluderer:

- at gribe chancer, at udnytte evner
- gøre brug af aktuelle fysiske rammer
- tage del i ansvaret for undervisning og fritid
- respekt for den demokratiske beslutningsproces

BIDRAGE TIL HELHEDEN OG FÆLLESSKABET

At bidrage til helheden og fællesskabet inkluderer:

- at være personligt nærværende og udvise engagement
- at være opmærksom på hinanden og fælles opgaver
- at evne at gøre sig til en del af et fællesskab
- at evne at meddele sig til andre i forskellige udtryksformer

VIDEN, FÆRDIGHEDER OG ERFARINGER

Viden, færdigheder og erfaringer inkluderer:

- indlæring af teoretiske og praktiske færdigheder
- at lære at søge, vurdere og anvende information
- sætte sig mål og søge at nå disse
- at kunne tage vare på sig selv og sine omgivelser

FRIHED OG FOLKESTYRE

At leve i et samfund med frihed og folkestyre inkluderer:

- forsamlingsfrihed, ret til at mødes med andre om et fælles formål
- ytringsfrihed, ret til at sige sin mening
- personlig frihed, ret til leve sit liv i frihed

Erhvervsdannelse

De frie fag - og efterskoler ser håndens - og åndens arbejde som to ligeværdige begreber, der er grundlaget for at skabe et læringsmiljø, hvor elevens personlighed frit kan udfolde sig. At blive herre i eget hus og selv at kunne vælge en ungdomsuddannelse er et godt mål at have som ung i et samfund, hvor der skal tages mange valg.

Frie fag- og efterskoler har nytænkt højskoletraditionen i et virkelighedsnært perspektiv, hvor blandingen af erhvervsrettede fag og livsstilsundervisning udgør grundkernen i skoleformen. Eleverne bor på skolen og lærer alt fra at møde til tiden, få styr på privatøkonomien, spise sundt til at kunne mestre et håndværk, varetage en funktion på en rigtig arbejdsplads og klare sig i samfundet. Vejen frem er mindre "tavle" og mere gøremåls undervisning, hvor eleverne fx lærer dansk og matematik i værkstedet og med et erhvervsrettet fokus.

Når eleverne bruger hænderne, har det en selvstændig værdi for elevens dannelse og myndiggørelse – herunder uddannelse, arbejde og liv. For at kunne tænke og idéudvikle skal eleverne have materialet i hænderne. Undervisning og samvær bliver en sammensmeltning af personlig, faglig og almen oplysning.

De praktiske læringsmiljøer på en fag - og efterskole bidrager til mangfoldighed og demokratisk dannelse gennem samlende og socialiserende aktiviteter. Gøremåls projekter giver mulighed for, at eleverne kan bidrage med forskellige kompetencer, selvom de ikke er på samme faglige niveau. På den måde kan eleverne ideelt set lære at indgå i arbejdsfællesskaber med vidensdeling og gensidig brug af hinandens kompetencer, (hvilket stemmer godt overens med kravene på den moderne arbejdsplads).

Erhvervsdannelse på frie fag- og efterskoler er således ikke blot koncentreret til noget, man kan læse sig til. Vi ser almen dannelse og gøremåls undervisning som to sider af samme sag. Vores undervisningsform trækker på gammel grundtvigsk tradition og er stærkt forankret i praktiske og erhvervsrettede gøremål og håndværksmæssig kunnen. De frie fag- og efterskoler ser et potentiale i at genoplive og nytænke netop denne betydning, men i et nyt moderne og erhvervsrettet perspektiv i overensstemmelse med nutidens krav og omstillingsprocesser.

Som fri kostskoleform har frie fag - og efterskoler frihed til at tilrettelægge undervisningen på en måde, der i højere grad er værkstedsbaseret og inddrager erhvervslivet. Og helt unikt for frie fag- og efterskoler står det indskrevet i lovgivningen, at mindst 1/3 af undervisningen skal være praktisk og erhvervsrettet.

Pædagogisk praksis

Inkluderende og anerkendende fællesskab.

Sorøfag og efterskole er en skole med stolte traditioner. Siden 1895 har vi undervist i husholdningsrelaterede fag og løbende udvidet vores kursusvirksomhed med tilbud, der sikrer unge med forskellig baggrund almindelig uddannelse brugbar i vores nutid.

Vi ser os som en del af det etablerede samfund, men også som et tilbud der skaber god anderledeshed. Vi er unikke i en verden, hvor vores kultur er blevet mere kompleks. Vores skole er modvægten til det omskiftelige, da vi med vores lange traditioner står for noget forudsigeligt og gennemskueligt.

Vi opfatter vores skole som en pædagogisk virksomhed, og den praksis, vi udfører i skolen, er en pædagogisk praksis. Medarbejderne er ikke psykologer, terapeuter eller sociologer. Vi er pædagogiske i forhold til læring og i forhold til fritiden, hvor eleverne også er hos os.

Eleverne, der kommer hos os, er meget forskellige. Det er drenge og piger med forskellig baggrund. Men hos os er alle først og fremmest elever, sekundært elever med individuelle behov. Vores pædagogiske praksis er en 24 timers praksis, hvor vi især får styrket vores praksisfællesskab.

Vores samvær sker i et omsorgsfuldt fællesskab, der anerkender eleverne med den bagage, de har med. Vi forbinder omsorgen med personlige og varme relationer, anerkendelse af elevens behov for positive oplevelser og aktiviteter.

Vi ser praksisfællesskabet som en af vores kernekompetencer, fordi der i praksisfællesskabet sker en gradvis læring, der på sigt vil give eleven mulighed for selv at tage ansvar og selv indgå i lærings- og dannelsesprocessen.

Grundlæggende handler det om, at vi på Sorø fag- og efterskole ser vores elever som mennesker, der alle kan lære noget. Vores pædagogiske praksis vil altid formidle noget til eleven. Vi vil gerne vise eleven noget om livet, og at eleven skal lære noget af livet. Vores pædagogiske processer tager udgangspunkt i den aktuelle kontekst, nemlig der hvor vi lever og handler. Man kan sige, at vi integrerer den pædagogiske praksis i noget nærværende.

Dermed udvikler skolen elevens kompetencer til at kunne undersøge, analysere, vurdere, tage stilling og handle, men der er brug for, at eleverne også udvikler overskud, mod, selvstændighed, tillid til sig selv og til fællesskabets muligheder. En anden kernekompetence er: Handlekompetence. For os betyder dette, at eleverne tilegner sig og udvikler et fremtidsberedskab til at kunne håndtere en hverdag og et arbejdsliv i et kompliceret samfund, hvor mange ting ændres i hastigt tempo.

Vores pædagogiske praksis i skolen, skal ses som en læringsstruktur, en infrastruktur for dannelse. Det at vide, hvordan man sidder, når man spiser, og hvornår undervisningen slutter, har i sig selv en undervisningseffekt.

På skolen skelner vi mellem forskellige former for samvær:

- Undervisning
- Pædagogisk tilrettelagt samvær
- Øvrigt samvær

Særlig støtte til inklusion, mentor-ordning og øvrig støtte

Sorø Fag- og Efterskole er ikke en specialskole, men vi er til gengæld normalskole med særlig kompetence ift støtte af unge med en eller flere udfordringer. Vi tilbyder inklusionsstøtte i undervisningen, mentor-ordning og særlig støtte både i undervisning og fritid.

Støtten varetages af lærere med særlig uddannelse eller kompetence indenfor fx ordblindhed eller autisme-pædagogik, samt af vores Pædagogisk-Psykologisk Team (PPT). Typen af støtte aftales med den unge, forældrene og den rekvirerende kommune, og er afstemt den unges behov og personlige mål. Fx kan en ung have en ambition om at blive bedre til håndtere ordblindhed eller en angst-problematik, og så tilrettelægges støtten herefter.

Den individuelle støtte udvikles og præciseres løbende i takt med at den unge udvikler sig. Ofte vil nye delmål blive fastsat uge for uge, ligesom metoder og tilgange justeres i takt med dette. Eksempelvis kan en ung i opstarten have stort behov for hjælp til dagligdagens struktur, mens den samme elev senere i skoleforløbet kan have mere brug for samtaler om personlig trivsel eller fremtids- og uddannelsesplaner.

På Sorø Fag- og Efterskole har vi også et meget tæt samarbejde med forældrene, når en elev får særlig støtte. Formen for dette tilpasses støtten karakter, og kan spænde fra daglig kommunikation til mere periodisk kommunikation. Denne tætte forældre kontakt oplever vi som stærkt bidragende til elevens personlige og faglige progression.

I mange tilfælde – hvor det er relevant – har vi faste opfølgningsmøder med både den unge og den rekvirerende kommune. Her evalueres mål og delmål, og nye fastsættes efter gensidig aftale. Omfanget af støtten kan også blive justeret i takt med at behovet ændrer sig.

Kontakt gerne skolen for at høre mere om vores støtte-indsatser.

Skemalagte aktiviteter for alle hold

Livsduelighed

Livsduelighed er organiseret anderledes end skolens øvrige fag, idet det kun delvis er skemalagt, og desuden består af en lang række undervisningselementer.

Alle klasser har lektioner med rengøring/ hygiejne. Her arbejdes der med at opnå viden om betydningen af hygiejne, færdigheder i rengøring og det at holde hjem.

Alle elever deltager i fællestime en gang om ugen. Fællestime indeholder altid fællessang, hvor man udover den musikalske dannelse og opnår et kulturkendskab. Dertil har hver fællestime et dannelsesindhold, der tager udgangspunkt i samfundet, historien eller elementer fra skolens fagrække.

Alle elever har sluttelig en ugentlig køkkenvagt, hvor de er med til at anrette maden, dække bord og vaske op. Herved opøves kompetence i køkkenhygiejne, samt fødevarekendskab og forståelse for det at tage ansvar for fællesskabet.

Skolen har op til alle store ferier en fælles livsdueligheds-dag, hvor der bliver gjort rent på skolen og lavet småreparationer. Eleverne lærer her – udover almindelige rengøringskompetencer – her også at rense afløb, bruge simpelt værktøj som skruetrækker, hammer osv., fjerne kalk og tilsvarende. Der undervises også i, hvordan et hus fungerer og hvad man skal være opmærksom på som bolig-ejer.

Skolen har en elevbestyrelse, som er meget inddraget i skolens virke og drift. Alle elever deltager i valghandlingen i forbindelse med etableringen af bestyrelsen, og alle elever er jævnligt inddraget i demokratiske drøftelser om elevrelaterede spørgsmål. Dette er praktisk gøremålsundervisning i demokrati, og en del af forberedelsen til at blive aktivt deltagende borger i samfundet.

Idræt

Eleverne skal gennem alsidige aktiviteter, erfaringer og refleksioner opnå færdigheder og tilegne sig kundskaber, der giver mulighed for at opleve glæde ved og lyst til at udøve motion og udvikle forudsætninger for at forstå betydningen af livs-lang fysisk udfoldelse i samspil med natur, kultur og det samfund, de er en del af. Det er vigtigt, at idræt opleves som en god samværsform, der er befordrende for selvtillid og fællesskab.

Undervisningen foregår på tværs af holdene for at opnå en større mulighed for fælles interesse og niveau.

Valgfag

Eleven vælger et af de 7 valgfag 4 gange om året. Fagene skal give eleven færdigheder og lyst til at bruge dem i fritiden, hvor fokus bliver lagt på det kreative og håndens arbejde.

Formål

- At give eleven erfaring med skabende fag, der læres gennem praksis.
- At eleven øver at arbejde på tværs af hold, køn, interesser, ...
- At undervisningen bidrager til en kultur, hvor der er plads til at øve nye færdigheder i trygge omgivelser.

Valgfag

1. Broderi
2. Rollespil
3. Hobby Køkken
4. 3D-Print
5. E-sport
6. Kunsthåndværk

Formål med KUNSTHÅNDVÆRK

Formålet med undervisningen er, at eleven får det grundlæggende kendskab til forskellige teknikker, som kan anvendes, når vi arbejder med materialer som ler, papir, tekstiler, metaller, perler, Eleven præsenteres også for forskellige redskaber, der kan benyttes i design processen og hvordan vi helt konkret går fra ide til produkt. Faget skal også være med til at udvikle eleven, så eleven øver at kunne sætte ord på de valg, der tages i en kreativ proces.

Indhold

- Billedfremstilling
- Tegning
- Collage
- Keramik
- Syning
- Strik
- Hækling
- Smykkefremstilling
- ...

Formål med E-SPORT

Formålet er at give eleverne både teoretiske og praktiske kompetencer inden for genren af computerspil og give dem kompetencer i samarbejde,

sammenhold, fællesskab, strategi og kommunikation. Desuden lærer eleverne at lægge, træne disciplin, viljestyrke og gåpåmod og indleve sig og koncentrere sig om en given opgave.

Indhold

- Hvad er Esport?
- Etik og konkurrence
- Kommunikation
- Hold komposition
- Wave management
- League og Legends

Formål med HOBBY KØKKEN

Med fokus på sund kost, lærer eleverne om de forskellige fødevarers energisammensætning og tilberedningsegenskaber. Formålet er også at eleven lærer at holde et budget, hvor en ung studerende kan tilberede sig et nærende og billigt måltid.

Indhold

- Basiskøkken
- Kostrådene
- Dagens måltider
- Sund snack
- Hjemmelavet vs. Færdigretter
- Livretter

Formål med BRODERI

At give eleverne mulighed for at udtrykke sig kreativt og personligt gennem broderi, samtidig med at de udvikler finmotoriske færdigheder, tålmodighed og fordybelse i et håndværk med historisk og kulturel betydning.

Indhold

- At introducere eleverne til grundlæggende broderiteknikker (fx kædesting, korssting, franske knuder, ...).
- At give eleverne kendskab til materialer og redskaber inden for broderi.
- At udvikle elevernes evne til at planlægge og udføre et broderiprojekt fra idé til færdigt produkt.
- At styrke forståelsen for broderi som en del af tekstilkunst og håndværkstraditioner.

Formål med 3D PRINT

At give eleverne indsigt i og erfaring med 3D-print som en kreativ og teknologisk platform, hvor de lærer at designe, problemløse og skabe fysiske produkter – og derved styrker deres digitale kompetencer, innovative tænkning og håndværksmæssige færdigheder.

Indhold

- At introducere eleverne til grundlæggende 3D-modellering og designprincipper.
- At lære eleverne at bruge software som fx Tinkercad, Fusion 360, Maya eller Blender.
- At give eleverne praktisk erfaring med opsætning, kalibrering og brug af en 3D-printer.
- At styrke forståelsen for teknologiens muligheder og begrænsninger.
- At koble digital design med fysisk fremstilling og prototypeudvikling.

Formål med ROLLESPIL

At give eleverne mulighed for at udvikle deres fantasi, sociale kompetencer og personlige udtryk gennem rollespil, hvor de indgår i fællesskaber, løser opgaver og skaber fortællinger i fælles leg og improvisation.

Indhold

- At styrke elevernes evne til at sætte sig i andres sted (empati og perspektivskifte).
- At give eleverne et trygt rum til at udforske identitet, værdier og sociale roller.
- At fremme selvtillid og selvstændighed ved at give dem ansvar i en narrativ kontekst.
- At understøtte udvikling af emotionel intelligens og refleksion over menneskelig adfærd.
- At styrke samarbejdsevner gennem fælles fortællinger og gruppebase-rede beslutninger.
- At fremme kommunikation, forhandling og konfliktløsning i en tryk ramme.
- At skabe fællesskab og samhørighed på tværs af personligheder og interesser.
- At lære respekt for andres grænser og roller, og øve sig i at give og modtage plads.

Elevbestyrelse

Skolen har en elevbestyrelse, som er meget inddraget i skolens virke og drift. Alle elever deltager i valghandlingen i forbindelse med etableringen af bestyrelsen, og alle elever er jævnligt inddraget i demokratiske drøftelser om elevrelaterede spørgsmål. Dette er praktisk gøremåls undervisning i demokrati, og en del af forberedelsen til at blive aktivt deltagende borger i samfundet.

Obligatoriske arrangementer

De obligatoriske arrangementer kan planlægges af eleverne og/eller i samarbejde med de ansatte på skolen. Der er tale om arrangementer, der skal give samhørighed og fællesskab.

Emnedage og – uger

De fleste af kursets temadage og – uger er tilrettelagt som undervisning; men der kan også indgå pædagogisk tilrettelagt samvær. Forudgående undervisning kan afsluttes med et arrangement som f.eks. rejser, udflugter, højtider, familiebesøg, elevfest, ...

Obligatorisk Selvvalgt Opgave (OSO)

I forhold til bekendtgørelse § 19 c, stk. 5, lov om folkeskolen, jf. lovbekendtgørelse nr. 655 af 20. juni 2014 – skal skolens efterskoleelever på 10. kl. skrive en OSO, der står mål med det, der almindeligvis kræves i folkeskolen.

Opgaven tager udgangspunkt i elevens uddannelsesplan og valg af ungdomsuddannelse.

Intro-uge

Elevernes første uge på kurset introducerer dem til skolen, de nye kammerater og personalet. Formålet med kurset præciseres ved flere fælles oplæg og vi sætter rammen for at sikre, at alle på skolen forstår betydningen af et trygt og godt fællesskab. Forskellige aktiviteter skal give eleverne mulighed for at øve og reflektere over skolens regler og værdigrundlag set i forhold til det store fællesskab, som kurset er baseret på.

Ugen organiseres skiftevis på store og mindre hold på tværs af efterskole og fri fagskole. Ansaret for ugen fremgår af lektionsplanen for hele ugen.

Temadage

På selvvalgte eller forud valgte hold arbejder eleverne med temaer, som skal udmønte sig i et produkt og/eller en aktivitet. Eleverne vil ofte øve sig med de kundskaber og færdigheder, de har opnået i deres linjefag (se beskrivelser i indholdsplanen). Aktiviteterne kan foregå på skolens område, i faglokalerne og/eller i nærområdet. Skolen kan supplere undervisningen med eksterne specialister, der kan bidrage med f.eks. metodikker og være med til at bygge bro til uddannelse - og job uden for skolens mure.

Brobygning

Skolens efterskoleelever på 10. kl. skal deltage i brobygning arrangeret af skolen. Brobygningen planlægges med uddannelsesvejledningen i Sorø. Aktiviteten er obligatorisk for efterskoleeleverne og skal vare 21 timer. Timerne fordeles efter vores brobygningsværter's ønske. Der skal brobygges til mindst én erhvervsuddannelse eller én erhvervsgymnasial uddannelse (HH eller HHX) i mindst to dage. Brobygningen skal afvikles inden 1. marts i skoleåret. Eleverne skal i forhold til tilskudsloven, for efterskoler, bo på skolen i brobygningsugen.

Uddannelsesvejledning

Formålet med uddannelsesvejledningen på skolen er, at eleverne får et bredt kendskab til uddannelses- og erhvervsmuligheder i Danmark. Det er også skolens mål, at alle elever hører og oplever værdien af at tillære sig færdigheder og gennemføre en uddannelse.

Med personlig rådgivning og vejledning skal eleven opnå erkendelse af egne forventninger og forudsætninger og blive i stand til at udarbejde en personlig uddannelses- og handleplan.

Skolens uddannelsesvejleder samarbejder tæt med elevens forældre og skolens øvrige personale omkring den enkelte elev, så en kvalificeret og holdbar uddannelsesplan kan iværksættes.

Den personlige uddannelsesvejledning, på skolen, rettes primært mod de elever som har det største støtte- og vejledningsbehov. Ved særlige tilbud som STU og FGU vil elevens hjemkommune overtage vejledningen og på den måde foreslå videreførelse for eleven i samarbejde med forældrene.

Aktiv i fritiden

Der vil være forskellige tilbud året igennem. Disse tilbud vil blive præsenteret på fællestimerne og slået op, så alle elever kan tilmelde sig. Tilbuddene kan gentage sig, da det ofte vil være efter først-til-mølle-princippet, at tilmeldingen vil foregå. Blandede hold, et andet forum hvor eleverne på tværs af linjerne, kan skabe nye kontakter, socialisere og modtage undervisning i kreative og aktive fag, hvilket giver grobund for identitetsdannelse og fællesskabsfølelse.

Faglig støtte og inklusion

Kommende elever indkaldes til samtale, hvor evt. støttebehov afklares og besluttet. Med samtykke kan skolen henvende sig til elevens hjemkommune (Pædagogisk Psykologisk Rådgivning), hvor et støttebehov anbefales og beskrives. Ekstra støtte kan være faglig eller social støtte eller både og. Hovedformålet er, at eleven gennemfører skolens kursus med succes.

Studietur

I løbet af året er en studietur en del af kurset, hvor forudgående undervisning er forudsætningen. Fællesskabet styrkes, nye virkeligheder og viden undersøges og analyseres. Studieturene afsluttes med evaluering af udbytte og indtryk.

I skoleåret 2025/26 gennemføres studieturen til Sverige, hvor eleverne inspireres til et aktivt friluftsliv, øget naturbevidsthed og fysisk udfoldelse på ski, snowboard og/eller vandreturen i det nordiske landskab. Der tages hensyn til færdigheder, erfaring og interesser med henblik på et tilbud for alle.

Eleverne tilbydes skitræning inden studieturen og eleverne undervises på lokaliteten af personalet. Eleverne bor sammen i hytter, hvor de tilbereder morgenmad og frokost. Eleverne samles til aktiviteter efter en dag på løjperne: fælles-sang, underholdning, grill, konkurrencer, ...

Organiseringen og ansvarsfordelingen fremgår af arbejdsfordelingen, der fremgår af årsplanen for de ansattes arbejdstid.

Afsluttende uge op til sommerferien

Kurset afsluttes med en lejr tur for alle elever og personale. Turen skal på den måde bruges til at evaluere 42 ugers undervisning og samvær med aktiviteter på tværs af holdene.

Aktiviteten organiseres efter undervisningsplanens ansvarsfordeling og valg af tema.

Sorø Fagskole

Målgruppe

Unge med interesse for gastronomi, game design, tekstil design eller grafisk design, som vil afprøve et fag inden det endelige valg til en ungdomsuddannelse. Linjen er prøvefri.

Formål

At styrke elevens personlige og faglige færdigheder gennem undervisning tilrettelagt med udgangspunkt i den enkelte elevs personlige og faglige behov samt potentialer.

Evaluering

I planlægningen og tilrettelæggelsen af undervisningen overvejes og fastlægges evalueringsformen, som bliver målbar for eleverne og læreren. Evalueringen vil være både teoretisk og praktisk.

Fag og timetal	Lektioner pr. uge	Timer i 42 uger	Lektio- ner i 42 uger
Linjefag	11	346,50	462
Livsfag	5	157,50	210
Valgfag	2	63	84
Krop & bevægelse	2	63	84
Ildræt	1	31,50	42
Lille linjefag	5	157,50	210
Føllestime	1	31,5	42
Lektioner Timer	27	850,50	1134

Linjefag GASTRONOMI

Eleverne skal i faget gastronomi tilegne sig færdigheder og viden om mad, smag, sundhed, fødevarer, madlavning og måltider og dermed udvikle kompetencer, der gør dem i stand til at vælge og vurdere egne smags- og madvalg. Eleverne skal opnå praktiske færdigheder inden for madlavning og kunne eksperimentere med såvel råvarer, opskrifter og retter som egen smag og andre æstetiske erfaringer. Eleverne skal kunne foretage kritisk reflekterede madvalg på baggrund af viden om fødevarer, sæson, oprindelse, sandhedsværdi, produktionsformer og bæredygtighed.

Gennem alsidige læringsforløb skal eleverne udvikle selvværd, fantasi, madlavningsglæde og erkendelse, så de bliver i stand til begrundet at tage stilling til og handle i overensstemmelse med dette. Eleverne skal lære at forbinde viden med lyst og handling i en forpligtigende praksis. Faget skal også tilrettelægges, så eleverne kan opleve værdien af et fællesskab omkring måltider.

Eleverne skal lære at tage del i og vise medansvar for problemstillinger, der vedrører mad, madvalg, madlavning og måltider i relation til kultur, trivsel, sundhed, dyrevelfærd, og bæredygtighed.

Kompetenceområder:

- Mad og sundhed

Eleven kan træffe begrundede madvalg i forhold til sundhed.

- Fødevarebevidsthed

Eleven kan træffe begrundede madvalg i forhold til kvalitet, smag og bæredygtighed.

- Madlavning

Eleven kan anvende madlavningsteknikker og omsætte ideer i madlavningen.

- Måltid og madkultur

Eleven kan fortolke måltider med forståelse for værdier, kultur og levevilkår.

Faget vil naturligt indgå i andre arrangementer på skolen så som:

Temauger:

Eleverne stifter bekendtskab med f.eks. mad fra andre kulturer, og er med til at tilberede måltider på tværs af skolens linjefagsopdeling.

Løjrtur:

Eleverne indkøber mad og står for madlavningen, herunder overholdelse af budget og generel indsigt i sund og varieret mad.

Indhold

- Råvare- og levnedsmiddelkendskab ved at anvende og bevidstgøre om forskellige sanser og bruge disse praktisk og teoretisk ved tilberedning.
- Tilberedning af fødevarer ved at lære grundlæggende metodikker- og at øve sig i de basale teknikker, der oftest anvendes.
- Sensorisk og gastronomisk mangfoldighed ved at øve og lære, hvordan retter kan tilberedes og på den måde ændre udtryk ved hjælp af tilsmagning.
- Fødevarehygiejne ved gennem praktisk erfaring i køkkenarbejdet at følge de fastlagte regler for fødevarehygiejne.
- Anretning, servering og opdækning ved at kende metoder som portion-, buffet- og fad anretning. At kunne servere fra fad og dække et bord, der passer til menuen, årstiden m.fl.
- Generelt branchekendskab ved at undervise om og besøge virksomheder i fødevarebranchen.
- Bæredygtighed og økologi ved at undersøge og sammenligne fødevarer med kvalitetsparametre som økologi, bæredygtighed og fair-trade og, at undersøge hvilken betydning det får for pris, kvalitet og kvantitet. Herigennem at anvende skolens gartneris produkter året rundt ved at arbejde i skolens egen køkkenhave og forstå processen fra ide til produkt.
- Madkultur og kosttyper ved at introducere elever for relevante og interessante madkulturer og forskellige kosttyper og derved give eleverne smagsoplevelser fra andre kulturer.
- Tilberedning efter gældende kostråd og klimaanbefalinger hvorigennem tilberedelse af det gode måltid, med fokus på øget indtag af plantebaseret kost, vægtes højt.

Evalueringsformer og metoder

Eleverne præsenterer ved hver undervisningsgang deres produkt gennem tilberedelsen af maden. Eleverne drøfter faglige emner og deltager med input til hinanden forhold der gør sig gældende for dagens emne. Linjefaget afsluttes ved skoleårets afslutning med en linjefagsprøve hvorpå der modtages skriftlig feedback som udtalelse.

Linjefag GRAFISK DESIGN

Formål

At eleven tilegner sig kundskaber og færdigheder, inden for skabende og håndværksmæssig fremstilling.

At eleven bliver i stand til at forstå samspillet mellem idé, planlægning og udførelse samt udvikle færdighed i at fremstille produkter med æstetisk, funktionel og kommunikativ værdi og derigennem opnå erfaring med ide udvikling og arbejdsprocesser.

At eleven gennem udfordringer i designprocesser får mulighed for at opleve arbejdsglæde, fællesskab og personligt engagement.

Derved udvikler eleven tillid til egne muligheder for at kunne tage stilling og handle samt anerkende værdien ved æstetisk praktisk arbejde.

At eleven gennem det skabende håndværksmæssige arbejde gøres fortrolig med historisk og nutidig materiel kultur, samt områder som arbejdsmiljø, miljø- og ressourcebevidsthed.

Eleven udvikler desuden kompetencer i samarbejde, medbestemmelse og medansvar. Refleksion og dialog er bærende elementer i undervisningen.

Eleven skal arbejde med kontrast, hierarki, AIDA, *call to action* og med emotionelle og narrative virkemidler.

Programmerne: InDesign, Illustrator og Photoshop vil være de primære arbejdsredskaber i undervisningen.

Indhold

Eleven skal kende til begreber og formater inden for digital visualisering på et grundlæggende niveau, hvor der benyttes en typografisk terminologi til at beskrive bl.a. arbejdsprocesser og det endelige produkt. Færdigheder som skrift, visuelle signaler skal give eleven muligheder for at arbejde med varierende stilarter og udtryk alt efter situation, formål og målgruppe. Kompetencer som forståelse for farve, form, komposition og typografi skal give eleven viden til at arbejde med grafisk design, så produktet ved evalueringen kan bedømmes ud fra et æstetisk, iderigt og eksperimenterende perspektiv.

Linjefag GAME DESIGN

Formål

Formålet med Game Design er at ruste eleverne til en ungdomsuddannelse med fokus på IT og spiludvikling. Faget lægger fundamentet for elevernes forståelse af de værktøjer, der skal mestres for at arbejde professionelt med udvikling og produktion af computerspil. Eleverne arbejder teoretisk og praktisk med kommunikation både mellem mennesker og gennem computerspil.

Indhold

Udgangspunktet er designprocessen fra ide til færdigt produkt, hvor eleverne lærer at udvikle og producere et selvvalgt computerspil i en game engine.

Programlære i relevante programmer blandt andre indgår Adobe Photoshop og Unity som faste dele af undervisningen.

Eleverne stifter bekendtskab med arbejdsprocesserne i spildesign og lærer blandt andet at analysere og drøfte spilgenrer, forløbsmodeller og interaktionsdesigns. Fokus vil også være på karakter- og baggrundsdesign, leveldesign samt lyd og musik, både i 3D og i 2D. Tværfaglige forløb med f.eks. læringsspil, design af computerspil over romaner og computerspil med moralske og etiske dilemmaer indgår også i pensum.

Bevægelse og integrationsøvelser kombineret med rollespil og uformel leg sætter kreativiteten fri og styrker sammenholdet blandt eleverne og deres evne til samarbejde.

Undervisningen består af individuelle opgaver og gruppearbejde med bundne og åbne opgaver. En del af undervisningen foregår i temaer på tværs af fagområderne, og deltagelse i konkurrencer, udstillinger og ekskursioner er med til at styrke og evaluere eleverne både fagligt og personligt.

Evalueringsformer og metoder

Eleverne udarbejder en virtuel port folio, så de kan fremvise og dokumentere deres færdigheder og produkter. Ved større arrangementer vil eleverne også fremvise og/eller undervise gæster, forældre i deres linjefag.

Linjefag MODE DESIGN

Formål

Formålet med undervisningen er, at eleven får det grundlæggende kendskab til forskellige sy teknikker, som kan anvendes, når vi arbejder med forskellige tekstiler. Eleven præsenteres også for forskellige redskaber, der kan benyttes i design processen og når vi helt konkret gå fra ide til produkt. Faget skal også være med til at udvikle eleven, så eleven øver at kunne sætte ord på holdninger, valg og arbejdsformer.

Indhold

Eleven får hos et grundigt indblik i det tekstile univers og erfaring med de aller-vigtigste kompetencer inden for dette område. Eleven præsenteres for forskellige redskaber, der kan benyttes i design processen, når vi helt konkret gå fra ide til produkt. Der vil også være oplæg om: farvelære, måltagning, mønster-pålægning, beregning af materialer osv. Følgende hovedområder gennemgås i løbet af året:

- Lære at fortolke og omsætte idéer til projekter
- Lære om forskellige sy-teknikker
- Lære om design og redesign
- Få viden om materialer, farver og form

Faget knytter sig desuden tematisk til erhvervsuddannelserne på området, og teknikker og arbejdsformer matcher derfor det, man skal på de videre uddannelser. Der samarbejdes dertil med virksomheder indenfor området, og virksomhedsbesøg og udstillings-samarbejde vil indgå i skoleåret.

Evalueringsformer og metoder

Modeshow, proces planer, individuelle forløbssamtaler med faglæreren. Faget afsluttes med et linjefagsprojekt.

Lille linjefag

Formålet med MAD til MANGE

At eleverne får forståelse for sammenhæng mellem skolens mål for kosten og produktionen i storkøkkenet. Desuden opnår eleverne praktisk erfaring i at udføre de funktioner, der er forbundet med tilberedning og anretning af varme og kolde retter til hinanden og ansatte på skolen og tilhørende opgaver som: borddækning, afrydning, opvask og rengøring m.v. Formålet med at spise *mange sammen* og lave *mad til mange* er også at støtte og styrke eleverne i at overskride nye grænser, så oplevelsen af ny mad bliver en positiv oplevelse. Ved at styrke elevens fortrolighed, er nye retter med til at åbne verden for eleven. På den måde vil faget være med til at gøre maddannelse målbar.

Indhold

Eleverne skal under vejledning kunne tilberede ernæringsrigtige varme/kolde retter og enkle brød- og kagetyper, så eleverne lærer at forene hensynet til sundhed og velsmag.

Eleverne skal under vejledning kunne anrette og servere i forhold til enkle serveringsformer.

Eleverne skal have kendskab til de forskellige tekniske hjælpemidlers funktion med henblik på at kunne vælge det rigtige hjælpemiddel i forhold til produktion, kvalitet og miljø.

Eleverne skal have kendskab til de lovmæssige krav og bestemmelser i forhold til produktion, opvask og rengøring samt udførelse af egenkontrol, med det formål at undgå levnedsmiddelbårne sygdomme.

Eleverne skal have forståelse for indretning af en arbejdsplads, især sikkerhedsbestemmelser.

Formål med FORM og DESIGN

En kreativ identitet er en præsentation af et emne gennem farve, form, typografi, tekstile og materielle materialer. Form og Design samler alle disse elementer, og opstiller regler for brugen, så eleven i design processen udvikler sine færdigheder.

I design processen oplever eleven, hvordan man kommer fra idé til produkt og at kunne forklare, hvordan og hvorfor det valgt emne i farve, form, materiale, metodik, ... har udviklet sig.

Indhold

- Håndarbejde – og håndværks metodikker
- Procesarbejde
- Udstyr og materialers egenskaber og anvendelse
- Fagsprog, som hjælper eleverne med at afkode både indhold og form i et givent medie
- Øget opmærksomhed på dansk som det formidlende sprog
- Normer og kulturer inden for forskellige typer af håndværk
- Fagområdets historiske baggrund
- Mediers virkemidler fx YouTube-klip, forskellige apps, dokumentarfilm, nyheder, spil og musik
- Kvalitetskrav og standarder i forhold til en konkrete produktion
- Uddannelses- og beskæftigelsesmuligheder inden for håndarbejde- og andre kreative fag.

Formålet med TECH, ANALOG, GAMIFICATION

TECH

IT og teknik i samme fag giver elever mulighed for at skille en computer ad for at samle den igen eller lære at tegne 3D med ambitioner om at bygge en robot eller noget andet mekanisk. Med 3D print kan eleven lære at designe og på den måde skabe materialer til et specifikt produkt. Eleven lærer også at encode og decode kryptering ved at tolke på dioder.

Indhold

- 3D moduleringsværktøjer
- Mikrocontroller
- C++ programmering
- Elektroniske komponent sammensætning
- MIT app inventor

ANALOG

Analoge spil kræver, at man samarbejder, kommunikerer, forhandler og læser hinandens signaler. Det giver mulighed for at udvikle relationer og tillid i et fysisk rum – uden digitale filtre. Eleverne oplever fællesskab på tværs af grupper og lærer at vinde og tabe med respekt.

Indhold

- Mange analoge spil udfordrer elevernes logiske sans, strategiske overblik og problemløsningsevner.
- Kreative spil – som fx rollespil eller spiludvikling – stimulerer fantasi, historiefortælling og improvisation.
- Ved selv at udvikle analoge spil (fx brætspil eller kortspil) lærer eleverne om **spilmekanik, brugeroplevelse, layout og balance**.

GAMIFICATION

Formålet med at undervise efterskoleelever i **gamification** er at give dem en **dybere forståelse af spilmekanismer**, motivation og læring – og hvordan disse principper kan bruges **uden for spil** til at engagere mennesker, løse problemer og skabe meningsfulde oplevelser i både hverdag, uddannelse og samfund.

Indhold

- Eleverne arbejder med at designe gamificerede forløb eller systemer – fx til skole, sundhed, klima, trivsel eller sociale fællesskaber.
- Eleverne lærer at tænke i målgrupper, brugerrejser og meningsfulde belønningssystemer.
- Eleverne lærer at skelne mellem et spil (game) og gamification (spilelementer brugt uden for spil) – og **hvordan begge kan bruges pædagogisk og kreativt**.

- Eksempel: *Et brætspil er et spil. Et pointsystem i danskfaget er gamification.*
- Undervisning i gamification rummer både **tekniske, kreative og etiske** aspekter.
- Eleverne arbejder i grupper, reflekterer over virkning og ansvar, og udvikler **kritisk tænkning om manipulation, data og påvirkning.**

Livsfag

Formålet med **livsfag** på fagskolen er at give eleverne et **rum til refleksion, samtale og personlig udvikling**, hvor de får mulighed for at forholde sig til **livets store spørgsmål, egne værdier og fællesskabet**. Det handler om **dannelse**, ikke om karakterer.

Livsfag er en vigtig del af skolens menneskesyn og pædagogik fordi vi her udvikler faglige færdigheder og viden, styrker elevernes refleksion, forståelse og ansvarlighed.

Faget skal gerne bidrage til elevens personlige, demokratiske og kulturelle dannelse - som også er med til at forberede eleverne til videre uddannelse og deltagelse i samfundet.

Indhold

- Historie
- Dansk
- Geografi
- Samfundsfag
- Omsorg for fællesrum og -verden
- Hjemkundskab

Fag

Sorø Efterskole

Målgruppe

Unge med interesse for gastronomi, grafisk design eller game design som vil aflægge prøve i dansk, engelsk og matematik på 10. klasse niveau.

Formål

At styrke de personlige og faglige kompetencer og tilrettelægge undervisningen med udgangspunkt i den enkelte elevs personlige og faglige behov samt potentialer.

Vejledningen i 10. kl. har en central rolle. Eleverne er i brobygning til mindst to uddannelser, hvoraf én skal være erhvervsrettet eller en erhvervsgymnasial uddannelse.

Eleven gennemfører sit eget "10 classes projekt": **O**bligatorisk **S**elvstændig **O**pgave. Karakteren for opgaven kan med elevens samtykke skrives på prøvebeviset.

Evaluerings

I planlægningen og tilrettelæggelsen af undervisningen overvejes og fastlægges evalueringsformen, så den er synlig for eleverne, forældrene og læreren. Der vil også være én skriftlig terminsprøve i dansk, engelsk og matematik. Der gives standpunktskarakterer i de tre prøvefag.

10. klasse: Fag og timetal	Lektio- ner pr. uge	Timer i 42 uger	Lektioner i 42 uger
Dansk	6	189	252
Engelsk	4	126	168
Matematik	4	126	168
Gastronomi/Grafisk Design/Game Design	11	346,5	462
Fællesidræt	1	31,5	42
Valgfag	2	63	84
Føllestime	1	31,5	42
Lektioner Timer	29	913,5	1218

Dansk

Formål

I 10. klasse er dansk et obligatorisk prøveforberedende fag, FP10, med 6 ugentlige lektioner. Formålet med undervisningen i dansk er at fremme elevernes oplevelse af sproget som en kilde til udvikling af personlig og kulturel identitet, der bygger på æstetisk, etisk og historisk forståelse.

Undervisningen skal fremme elevernes lyst til at bruge sproget personligt og alsidigt i samspil med andre. Eleverne skal styrke deres bevidsthed om sproget og udvikle en åben og analytisk indstilling til deres egen tids og andre perioders udtryksformer. De skal opnå udtryks- og læseglæde og øge deres indlevelse og indsigt i litteratur og anden fiktion. Kernen i faget er dansk sprog og litteratur.

Læs mere om mål, love, regler og politiske aftaler på Børne- og Undervisningsministeriets hjemmeside.

Engelsk

Formål

I 10. klasse er engelsk et obligatorisk prøveforberedende fag med fem ugentlige lektioner. Lektionerne er altid lagt som to dobbeltlektioner. Formålet med undervisningen i engelsk i 10. klasse er, at eleverne tilegner sig kundskaber og færdigheder, så de med større sikkerhed kan forstå, talt og skrevet engelsk og kan udtrykke sig mundtligt og skriftligt i et forståeligt sprog. Undervisningen på 10. klasse niveau (FP10) skal samtidig udvikle elevernes bevidsthed om engelsk sprog og

give dem indsigt i kultur- og samfundsforhold i engelsktalende lande. Efter 10. klassetrin skal eleverne yderligere blive i stand til at perspektivere forskellige tekster til egen kultur samt drage sammenligninger mellem engelsksproget kultur og egen kultur.

Læs mere om mål, love, regler og politiske aftaler på Børne- og Undervisningsministeriets hjemmeside.

Matematik

Formål

I 10. klasse, er matematik et fag med fem ugentlige lektioner. Selvstændigt og i fællesskab skal eleverne erfare, at matematik både er et redskab til problemløsning og et kreativt fag. Der arbejdes i høj grad med en undersøgende tilgang til mange åbne opgaver i den daglige undervisning som ikke altid kun har en løsning. Dette træner og opøver særligt elevernes evne til at udfolde og løse matematiske problemstillinger i mange henseender. I løbet af skoleåret arbejdes der i samarbejde med eleverne på at forbedre deres forskellige matematiske kompetencer i alt fra brugen af elektroniske hjælpemidler såsom GeoGebra, WordMat og Excel, til klassiske problemløsnings og kommunikations-kompetencer inden for matematikkens verden. Vi arbejder både med skriftlig matematik løbende igennem skoleåret, hvor der er terminsprøve typisk i januar og afsluttes med en 4 timers skriftlig problemløsningseksamen i maj måned. Derudover fylder den mundtlige del af matematik en stor del af undervisningen, med små og store oplæg og præsentationer på klassen som evaluering af undervisningsforløb. Det hele kulminerer slutteligt med en mundtlig eksamen, som foregår i mindre grupper overfor underviseren og en ekstern censor, i slutningen af skoleåret.

Det overordnede mål med undervisningen i matematik er: At gøre eleverne i stand til at forstå og anvende matematik i sammenhænge, der vedrører dagligt liv, samfundsliv og naturforhold.

Læs mere om mål, love, regler og politiske aftaler på Børne- og Undervisningsministeriets hjemmeside.

Dansk, engelsk og matematik afsluttes med nationale prøver (FP10) i maj - og juni måned i det pågældende skoleår.

Linjefag GASTRONOMI

Eleverne skal i faget gastronomi tilegne sig færdigheder og viden om mad, smag, sundhed, fødevarer, madlavning og måltider og dermed udvikle kompetencer, der gør dem i stand til at vælge og vurdere egne smags- og madvalg. Eleverne skal opnå praktiske færdigheder inden for madlavning og kunne eksperimentere med såvel råvarer, opskrifter og retter som egen smag og andre æstetiske erfaringer. Eleverne skal kunne foretage kritisk reflekterede madvalg på baggrund af viden om fødevarer, sæson, oprindelse, sandhedsværdi, produktionsformer og bæredygtighed.

Gennem alsidige læringsforløb skal eleverne udvikle selvværd, fantasi, madlavningsglæde og erkendelse, så de bliver i stand til begrundet at tage stilling til og handle i overensstemmelse med dette. Eleverne skal lære at forbinde viden med lyst og handling i en forpligtigende praksis. Faget skal også tilrettelægges, så eleverne kan opleve værdien af et fællesskab omkring måltider.

Eleverne skal lære at tage del i og vise medansvar for problemstillinger, der vedrører mad, madvalg, madlavning og måltider i relation til kultur, trivsel, sundhed, dyrevelfærd, og bæredygtighed.

Kompetenceområder:

- Mad og sundhed

Eleven kan træffe begrundede madvalg i forhold til sundhed.

- Fødevarebevidsthed

Eleven kan træffe begrundede madvalg i forhold til kvalitet, smag og bæredygtighed.

- Madlavning

Eleven kan anvende madlavningsteknikker og omsætte ideer i madlavningen.

- Måltid og madkultur

Eleven kan fortolke måltider med forståelse for værdier, kultur og levevilkår.

Faget vil naturligt indgå i andre arrangementer på skolen så som:

Temaug:

Eleverne stifter bekendtskab med f.eks. mad fra andre kulturer, og er med til at tilberede måltider på tværs af skolens linjefagsopdeling.

Lejrtur:

Eleverne indkøber mad og står for madlavningen, herunder overholdelse af budget og generel indsigt i sund og varieret mad.

Indhold

- Råvare- og levnedsmiddelkendskab ved at anvende og bevidstgøre om forskellige sanser og bruge disse praktisk og teoretisk ved tilberedning.
- Tilberedning af fødevarer ved at lære grundlæggende metodikker- og at øve sig i de basale teknikker, der oftest anvendes.
- Sensorisk-og gastronomisk mangfoldighed ved at øve og lære, hvordan retter kan tilberedes og på den måde ændre udtryk ved hjælp af tilsmagning.
- Fødevarehygiejne ved gennem praktisk erfaring i køkkenarbejdet at følge de fastlagte regler for fødevarehygiejne.
- Anretning, servering og opdækning ved at kende metoder som portion - , buffet - og fad anretning. At kunne servere fra fad og dække et bord, der passer til menuen, årstiden m.fl.
- Generelt branchekendskab ved at undervise om og besøge virksomheder i fødevarebranchen.
- Bæredygtighed og økologi ved at undersøge og sammenligne fødevarer med kvalitets parametre som økologi, bæredygtighed og fair-trade- og, at undersøge hvilken betydning det får for pris, kvalitet og kvantitet. Herigennem at anvende skolens gartneris produkter året rundt ved at arbejde i skolens egen køkkenhave og forstå processen fra ide til produkt.
- Madkultur og kosttyper ved at introducere elever for relevante og interessante madkulturer og forskellige kosttyper og derved give eleverne smagsoplevelser fra andre kulturer.
- Tilberedning efter gældende kostråd-og klimaanbefalinger hvorigennem tilberedelse af det gode måltid, med fokus på øget indtag af plantebaseret kost, vægtes højt.

Evaluering former og metoder

Eleverne præsenterer ved hver undervisningsgang deres produkt gennem tilberedelsen af maden. Eleverne drøfter faglige emner og deltager med input til hinanden forhold der gør sig gældende for dagens emne. Linjefaget afsluttes ved skoleårets afslutning med en linjefagsprøve hvorpå der modtages skriftlig feedback som udtalelse.

Formål

At eleven tilegner sig kundskaber og færdigheder, inden for skabende og håndværksmæssig fremstilling.

At eleven bliver i stand til at forstå samspillet mellem idé, planlægning og udførelse samt udvikle færdighed i at fremstille produkter med æstetisk, funktionel og kommunikativ værdi og derigennem opnå erfaring med ide udvikling og arbejdsprocesser.

At eleven gennem udfordringer i designprocesser får mulighed for at opleve arbejdsglæde, fællesskab og personligt engagement.

Derved udvikler eleven tillid til egne muligheder for at kunne tage stilling og handle samt anerkende værdien ved æstetisk praktisk arbejde.

At eleven gennem det skabende håndværksmæssige arbejde gøres fortrolig med historisk og nutidig materiel kultur, samt områder som arbejdsmiljø, miljø- og ressourcebevidsthed.

Eleven udvikler desuden kompetencer i samarbejde, medbestemmelse og medansvar. Refleksion og dialog er bærende elementer i undervisningen.

Eleven skal arbejde med kontrast, hierarki, AIDA, *call to action* og med emotionelle og narrative virkemidler.

Programmerne: InDesign, Illustrator og Photoshop vil være de primære arbejdsredskaber i undervisningen.

Indhold

Eleven skal kende til begreber og formater inden for digital visualisering på et grundlæggende niveau, hvor der benyttes en typografisk terminologi til at beskrive bl.a. arbejdsprocesser og det endelige produkt. Færdigheder som skrift, visuelle signaler skal give eleven muligheder for at arbejde med varierende stilarter og udtryk alt efter situation, formål og målgruppe. Kompetencer som forståelse for farve, form, komposition og typografi skal give eleven viden til at arbejde med grafisk design, så produktet ved evalueringen kan bedømmes ud fra et æstetisk, iderigt og eksperimenterende perspektiv.

Formål

Formålet med Game Design er at ruste eleverne til en ungdomsuddannelse med fokus på IT og spiludvikling. Faget lægger fundamentet for elevernes forståelse af de værktøjer, der skal mestres for at arbejde professionelt med udvikling og produktion af computerspil. Eleverne arbejder teoretisk og praktisk med kommunikation både mellem mennesker og gennem computerspil.

Indhold

Udgangspunktet er designprocessen fra ide til færdigt produkt, hvor eleverne lærer at udvikle og producere et selvvalgt computerspil i en game engine.

Programlære i relevante programmer blandt andre indgår Adobe Photoshop og Unity som faste dele af undervisningen.

Eleverne stifter bekendtskab med arbejdsprocesserne i spildesign og lærer blandt andet at analysere og drøfte spilgenrer, forløbsmodeller og interaktionsdesigns. Fokus vil også være på karakter- og baggrundsdesign, leveldesign samt lyd og musik, både i 3D og i 2D. Tværfaglige forløb med f.eks. læringsspil, design af computerspil over romaner og computerspil med moralske og etiske dilemmaer indgår også i pensum.

Bevægelse og integrationsøvelser kombineret med rollespil og uformel leg sættet kreativiteten fri og styrker sammenholdet blandt eleverne og deres evne til samarbejde.

Undervisningen består af individuelle opgaver og gruppearbejde med bundne og åbne opgaver. En del af undervisningen foregår i temaer på tværs af fagområderne, og deltagelse i konkurrencer, udstillinger og ekskursioner er med til at styrke og evaluere eleverne både fagligt og personligt.

Evalueringsformer og metoder

Eleverne udarbejder en virtuel port folio, så de kan fremvise og dokumentere deres færdigheder og produkter. Ved større arrangementer vil eleverne også fremvise og/eller undervise gæster, forældre i deres linjefag.