



# Að vera grænn í orði og verki Þjálfun kennara

PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603



Co-funded by  
the European Union



HÁSKÓLI  
ÍSLANDS

STIMMULI  
for social change



URBAN  
FOXES

IN2



Primary  
School of  
Vivlos Naxos

# Innihald

<b>Nafn verkenfis</b>	ActGreenStory (AGS)
<b>Tegund verkenfis</b>	Lykilaðgerð 2 - Stefnumótandi samstarf
<b>Heiti</b>	IO2- Að vera grænn í orði og verki þjálfun kennara
<b>Leiðandi aðili</b>	Haskoli Islands, Iceland
<b>Samstarfs- aðilar</b>	Stimmuli for social change, Grikkland Urban Foxes, Belgía IN2 DIGITAL INNOVATIONS GMBH, Þýskaland CEIP LOS ALBARES, Spánn Elementary School of Vivlos Naxos, Grikkland



## Fyrirvari

Öll samskipti eða útgáfa sem tengjast verkefninu, hvort sem þær eru frá þátttakendum sameiginlega eða einstaka þátttakendum, í hvaða formi sem er og með hvaða hætti sem er, endurspegla einungis sjónarmið höfunda og Evrópska framkvæmdastjórnin ber ekki ábyrgð á notkun þess.

## Table of contents

Íkynning á verkefninu.....	4
Námsmarkmið fyrir kennara.....	5
AGS einingarnar.....	7
Vinnusmiðja 1 - Græn leiðbeinendafærni.....	9
Vinnusmiðja 2 - Spennandi frásagnir.....	14
Vinnusmiðja 3 - Rafræn frásögn.....	22
Vinnusmiðja 4 - Blandað nám.....	59
Vinnusmiðja 5 - Aðgerðir strax.....	64
Viðauki.....	71

# Kynning á verkefninu: Að vera grænn í orði og verki

Verkefnið miðar að því að breyta viðhorfum nemenda og hvetja þá til að grípa til róttækra aðgerða gegn loftslagsvandinum í sínum eigin samfélögum og mynda tengsl við skóla erlendis. Með sameiginlegu átaki geta nemendur þannig haft áhrif á sviði loftslagsbreytinga víða um heim. Verkefnið er hannað í því skyni að styðja við kennara og nemendur í grunn- og framhaldsskólum í baráttunni gegn loftslagsvánni. Markmið Að vera grænn í orði og verki (AGS) er að þróa námsefni þar sem stafrænar frásagnir verða notaðar til að vekja áhuga nemenda á loftslagsbreytingum. Verkefnið felur í sér sér öflun þekkingar; allt frá því að vekja athygli nemenda á umhverfismálum til raunverulegra aðgerða. Þannig hvetur AGS til lausna á samfélagslegum vandamálum, eflir gagnrýna hugsun og sköpun og hæfni til stafrænnar vinnslu. Sögum sem búnar verða til í tengslum við verkefnið verður dreift til hagsmunaaðila í grænu samfélagi innan Evrópu til að knýja fram frekari aðgerðir í loftslagsmálum.

## Að vera grænn í orði og verki Þjálfun kennara

AGS verkefnið er fyrst og fremst fólgið í stuðningi við kennara til að þróa nýjar kennsluaðferðir í takt við nýja tíma. Þannig verða kennarar færari um að tileinka sér margvíslega nýsköpun í starfi, aðferðir eins og lausnaleitarnám, nemendavirkni, stafrænar frásagnir og fleira.

### **Námsmarkmið fyrir kennara**

Kennarapjálfun í raunheimum og á netinu, (kennslumyndbönd og hreyfimyndir) verður hluti af námsefninu til að sýna fram á menntunarmöguleika og áhrif kennsluefnisins á kennara, nemendur og samfélag auk þess að stuðla að þróun námskráa til framtíðar sem eiga eftir að styrkja unga nemendur til að verða málsvavarar breytinga í loftslagamállum.

Rík áhersla er lögð á að kennarar og nemendur tengist öðrum skólum og grænum aðgerðasinum í ferlinu. Þess vegna verða afurðir verkefnisins aðgengilegar á opnu netsvæði sem hvetur til samskipta. Stefnt er að því að skapa netsamfélag um alla Evrópu sem samanstendur af meira en þúsund kennurum, nemendum, skólum, stefnumótendum, félagasamtökum, foreldrum og hagsmunaaðilum sem munu leggja sitt af mörkum við að grípa til aðgerða gegn loftslagsbreytingum.

## Í gegnum AGS þjálfunina munu kennarar:

- Öðlast þekkingu í tækni
- Efla nýsköpun í starf
- Kynna sér áhrif loftslagsbreytinga
- Þróa samskipta- og talfærni
- Öðlast þekkingu á félagsmiðlum
- Öðlast þekkingu á stafrænum miðlum
- Öðlast þekkingu í lausnaleytnámi

<https://padlet.com/rbth/ags-teacher-training-lab-bnfb4y19uxyceeq1>

## AGS þjálfunin fyrir kennara inniheldur eftirfarandi fimm vinnusmiðjur, sem eru allar með viðbótarverkefnum:

AGS vinnusmiðjur fyrir kennara miða að því að styðja kennara í innleiðingu á námskrá verkefnisins, hvernig innleiða eigi aðferðafræði stafrænna sagna um loftslagsbreytingar með nemendum. Verkefnið inniheldur fimm vinnusmiðjur. Vinnusmiðjurnar samanstanda af 25 klst. vinnu án nets og 25 klst. þar sem efnið er sótt á netið í gegnum heimasíðu AGS verkefnisins.

**Vinnusmiðja 1 - Græn leiðbeinendafærni:** Í þessari vinnusmiðju læra kennarar um stöðu loftslagsbreytinga þar sem þeir kanna og tileinka sér nýjar aðferðir í umhverfisfræðslu og hvetja nemendur til grænnar hugsunar.

**Vinnusmiðja 2 - Spannandi frásagnir:** Í þessari vinnusmiðju munu kennarar læra að búa til áhrifaríkar sögu fyrir umhverfið. Kennarar munu efla sköpunargáfu sína og samskiptafærni með því að nota leiklist, samvinnu og skapandi aðferðir við handritaskrif. Þessi vinnusmiðja mun leggja áherslu á ólíka menningarheima.

**Vinnusmiðja 3 - Rafræn frásögn:** Notkun stafrænna verkfæra er nauðsynleg fyrir kennara til að hjálpa þeim að koma sögum nemenda á netið. Kennarar munu fá tækifæri til að búa til sínar eigin netherferðir tengdar loftslagsbreytingum með því að nota frásagnir sínar á skýran, beinan og áberandi hátt, og þar með upplifa aðferðarfræðina í framkvæmd.

## AGS kennarapjálfunin inniheldur eftirfarandi fimm vinnusmiðjur, hver með viðbótarverkefnum:

**Vinnusmiðja 4 - Blandað nám:** Þessi vinnusmiðja mun sýna hvaða stafrænu verkfæri kennarar geta notað í kennslustundum sínum til að geta innleitt nám á netinu/fjarnám og þar með skapað blandað nám.

**Vinnusmiðja 5 - Aðgerðir strax:** Þessi vinnusmiðja snýst um að hanna, skipuleggja og framkvæma netherferð til að hvetja nemendur til að verða skapandi og virkir borgarar.

### **Samvinnuhönnunarstig**

Háskóli Íslands sem leiðandi samstarfsaðili útgáfunnar bjó til padlet með námsárangri, lýsingu á þekkingu, hæfni og viðhorfum.

Sjá hér: AGS Teacher Training Lab ([padlet.com](https://padlet.com))

### **Forkönnun og eftirmat**

Bæði áður og eftir að kennara hafa innleitt efni vinnusmiðjanna svara þeir spurningum um hvernig til tókst (sjá Viðauka 3).



PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

Höfundar:

Dr. Rannveig Björk Thorkelsdóttir (HÍ)  
Jóna Guðrún Jónsdóttir (HÍ)  
Emma Avtzi (Stimmuli for Social Change)



# Vinnusmiðja 1 – Græn leiðbeinendafærni

Háskóli Íslands, Stimmulii

Í þessari vinnusmiðju læra kennarar um stöðu loftslagsbreytinga með því að kanna og tileinka sér nýjar aðferðir í umhverfisfræðslu og hvetja nemendur til grænnar hugsunar.

## Hæfniviðmið

### Lýsing á þekkingu

- Tækni
- Að læra um áhrif loftslagsbreytinga
- Munnleg færni

### Hæfni

- Stafræn færni
- Samskipti
- Stafrænt læsi
- Hæfni til að greina og leysa umhverfisáskoranir / gagnrýnin hugsun / styðja réttlæti / efla náttúruna

### Viðhorf

- Samvinna
- Virðing fyrir umhverfinu
- Vitund og næmni fyrir umhverfinu og umhverfisáskorunum



## Tímalengd

- Undirbúningstími

1 klukkutími

- Kennslutími

5 klukkutímar – 2 án nets, 3 á netinu

## Efni

### Án nets

Kort af skólasvæðinu  
Pennar/skriffæri  
Post-it miðar  
Merkipennar

### Á netinu

[World Cleanup Day 2022](https://ed.ted.com/editor/2053170)  
[https://ed.ted.com/editor/2053](https://ed.ted.com/editor/2053170)

170 Where will you be able to live in 20 years

[https://ed.ted.com/editor/2053](https://ed.ted.com/editor/2053173)  
173 Climate Change: Earth's giant game of Tetris

[Hringrásarhagkerfið - Circular Economy \(with subtitles\)](https://www.mantleoftheexpert.com/what-is-moe/)

<https://www.mantleoftheexpert.com/what-is-moe/>

<https://vimeo.com/666766467>

[World Cleanup Day 2022](https://vimeo.com/666766467)  
Climate Change: Earth's giant game of Tetris

<https://oceanservice.noaa.gov/infographics/>

[AGS vefsíðan](#)



## Ferlið

2 tímar á netinu

1 tími án nets

### Verkefni 1 - Staða loftslagsbreytinga

Þema:

Hvað er málið með loftslagsbreytingar?

Rannsóknarspurningar:

Hvað er málið með loftslagsbreytingar?

Kennarar skoða allt námsefni á netinu og búa til hugmyndatöflu, þankahrið.

2 tímar án nets

### Verkefni 1

Kennarinn svarar eftirfarandi spurningum á OPERA töfluna:

- Hvað veldur mestum kolefnisútbæstri? Og hvernig getum við minnkað hann?
- Hversu mikið erum við að endurvinna?
- Hvernig getum við notað minna af heitu vatni?
- Hvernig getum við komið í veg fyrir að jöklar bráðni?



## Verkefni 2: Að búa til hlaðvarp

1 tími á netinu

### Undirbúningur: Að búa til handrit fyrir hlaðvarp

Að hefja handritsgerð fyrir hlaðvarpið

1. Ákveða umræðuefni:

- Finna umræðuefni sem tengjast loftslagsbreytingum.
- Ákveða aðalatriði og helstu spurningar sem hlaðvarpið á að fjalla um.

2. Skipuleggja handritið:

- Ákveða hvernig handritið á að flæða, þ.e. upphaf, miðju og endi.
- Velja hvort þið viljið hafa tónlist í upphafi og enda hlaðvarpsins.

3. Skoða hugmyndir:

- Fá hugmyndir um handrit og efnisatriði frá eftirfarandi vefsíðu: [AGS Act Green Story Ideas](#).

4. Skrifa handrit:

- Byrja á inngangi sem grípur hlustendur.
- Fara í gegnum aðalatriði og umræðuefni, tryggja að hvert efnisatriði sé skýrt og vel útskýrt.
- Enda með samantekt og niðurstöðum.

5. Ákveða tónlist:

- Velja tónlist sem passar við þema hlaðvarpsins.
- Ákveða hvort þið viljið hafa tónlist í upphafi, á milli kafla og/eða í lokin.

6. Handritsgerð:

- Þróa handritið með það að markmiði að það sé bæði upplýsandi og skemmtilegt.
- Gæta að því að allir þátttakendur fái sitt hlutverk og texti þeirra sé skýr og áheyrilegur.

Hér er hægt að fá hugmyndir:

<https://padlet.com/rbth/ags-act-green-story-vophn18m071am9e0>



## Hluti 2 – Að búa til handrit og tónlist fyrir hlaðvarp

Hugmyndir að þáttaröðum fyrir hlaðvarp:

1. Viðtalsmiðaðir hlaðvarpsþættir:
  - Umsjónarmaður tekur viðtal við gesti og leiðir samræður um tiltekið efni.
2. Sagnamiðaðir hlaðvarpsþættir:
  - Umsjónarmaður segir sögu, hvort sem hún er skáldskapur eða sönn. Oft er hljóðrásur og hljóðupptökum úr raunveruleikanum fléttað saman við frásögn.
3. Viðmælendur í þætti og viðtal:
  - Tekið er viðtal við gesti.
4. Pallborðsumræður:
  - Hópur ræðir tiltekið efni undir stjórn umsjónarmanns.
5. Persónulegt hlaðvarp/einræðu- eða einleikspættir:
  - Bara umsjónarmaður, hljóðnemi og hlustendur. Umsjónarmaður ræðir um sína sérþekkingu eða reynslu.

Skref til að byrja upptökur:

1. Ákveða tegund hlaðvarps:
  - Velja hvaða tegund hlaðvarps þið viljið gera, t.d. viðtalsmiðað, sagnamiðað, pallborðsumræða eða persónulegt hlaðvarp.
2. Skrifu handrit:
  - Búa til handrit eða grunn fyrir þáttinn, með umræðuefnum, spurningum og lykilatriðum.
3. Upptaka:
  - Byrja upptöku með því að fara á: <https://editor.audio/> og velja „audio recording“.
4. Klipping og eftirvinnsla:
  - Klippa og lagfæra upptökuna eftir þörgum, bæta við hljóðeffektum og tónlist ef við á.
5. Hlaða upp hlaðvarpi:
  - Að lokum er hlaðvarpinu hlaðið upp á heimasíðu AGS verkefnisins.



PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

Höfundar:

Dr. Rannveig Björk Thorkelsdóttir (HÍ)  
Jóna Guðrún Jónsdóttir (HÍ)  
Bram Dewolfs (Urban Foxes)

## Vinnusmiðja 2 – Spannandi frásögn

Háskóli Íslands, Urban Foxes

Í þessari vinnusmiðju munu kennarar læra að búa til áhrifaríkar sögu fyrir umhverfið. Kennarar munu efla sköpunargáfu sína og samskiptafærni með því að nota leiklist, samvinnu og skapandi aðferðir við handritaskrif. Þessi vinnusmiðja mun leggja áherslu á ólíka menningarheima.

### Hæfniviðmið

Kennarar verða meðvitaðir um að greina þann loftslagsvanda sem land þeirra stendur frammi fyrir. Þeir ræða mögulegar lausnir á þessum vandamálum.



## Tímalengd

- **Undirbúningstími**

1 klukkuþími

- **Kennslutími**

5 klukkuþímar / 2 án nets, 3 á netinu

## Efni

### Án nets

Kort af skólasvæðinu  
Pennar/skriffæri  
Post-it miðar  
Merkipenni

### Á netinu

Myndir  
Tölva eða annað tæki  
sem hægt er að nota til að spila  
myndband



## Ferli, hluti 1

1 klukkutími

### Hluti 1 - Sjónræn ígrundun (e. Visual Thinking Strategies)

Kennarar finna eina mynd til að vinna með.

Kennarar skoða myndina og svara þremur spurningum. Gott að skrifa niður. Þrjár spurningar leiða umræðuna.

Byrjið með:

- Hvað er að gerast á þessari mynd?
- Hvað sérðu?
- Hvað fær þig til að segja það?

Sjónræn ígrundun er fyrirspurnamiðuð kennsluáðferð sem bætir hæfni nemenda í að lýsa, greina og túlka myndmál og upplýsingar með því að skoða og ræða myndefni.

1 klukkutími

### Unnið með nemendum: Leiklist - kyrrmyndir

Kennari getur skipt nemendum í sex manna hópa og beðið þau að búa til kyrrmyndir úr sögum sínum og sýna samnemendum sínum.

Umræður: hvað sáu nemendur? Hvað var að gerast? O.s.frv.

Gott er að skrifa niður allar hugmyndir sem nemendur sjá þegar þeir horfa á kyrrmyndir hinna.

Eftir að hver hópur er búinn kynna þeir sögu sína fyrir samnemendum. Nemendur geta tekið mynd af hverri kyrrmynd og hlaðið upp með texta á AGS heimasíðuna.



## Ferli, hluti 2



1 klukku tími

### Unnið með nemendum: Leiklist - kyrrmyndir

Kyrrmyndir: Kyrrmynd er þegar nemendur standa kyrrir í stellingu sem þeir búa til sjálfir út frá t.d. augnabliki í leikrit eða sögu, líkt og myndastyttur eða eins og á ljósmynd. Úr því verður kyrrmynd sem þátttakendur eða þeir sem fylgjast með geta endurspeglað og tjáð sig um. Kennarinn getur kallað „frost“ til að stöðva senuna eða kannski koma þátttakendur sér saman um augnablik sem þeir frysta. Hægt er að endurskapa kyrrmynd aftur síðar (eða í upphafi næstu kennslustundar) til að komast aftur á sama augnablik í leikferlinu. Kyrrmyndir eru oft notaðar með öðrum leiklistaraðferðum, t.d. til að skoða hvað persónur eru að hugsa á einhverju ákveðnu augnabliki, eða til vita hvað persónurnar eru að gera eða upplifa o.s.frv. Þá getur kennari pikkað í öxlina á viðkomandi og spurt spurninga.



## Verkefni 2: Söguborð (Storyboard)

- Undirbúningstími

1 klukkuþími

- Kennslutími

5 klukkuþímar – 2 án nets, 3 á netinu

## Efni

### Án nets

Pappír og  
blýantar/skriffæri

### Á netinu

Allir tenglar á netþjónustu og önnur  
tæki sem notast er við eru:

Ókeypis netþjónusta fyrir söguborð –  
<https://www.canva.com/create/storyboards/>

Sími eða iPad

<https://padlet.com/rbth/84c778ma630q57c5>

AGS vefsíðan

<https://padlet.com/rbth/84c778ma630q57c5>



## Verkefni 1: Söguborð

1 klukkutími



### Hluti 1 - Sjónræn sköpun/samfélagsleg virkni

Kennarar búa til sögu úr hugmyndunum frá fyrra verkefni.  
Þeir þurfa að búa til söguborð (storyboard)  
(<https://www.canva.com/create/storyboards/>) ramma fyrir ramma.



## Verkefni 2: Söguborð

1 klukku tími



### Hluti 2 - Lifandi dagblað - samfélagsleg virkni

Æfingar og tölur. Búið til lifandi dagblað og streymið því á Facebook.

Lifandi dagblað: Lifandi dagblað er leikrænt form þar sem samfélagsleg málefni og atburðir líðandi stundar eru leikgerðir til að hvetja til aðgerða. Lifandi dagblað inniheldur eiginleika tengda samfélagslegri virkni, heimildarmyndagerð og leikhúsi. Lifandi dagblað er dramatisering á vandamáli – samsett úr mörgum fréttatburðum, sem allir tengjast einu viðfangsefni og fléttast saman við dæmigerðar lýsingar á áhrifum þessara fréttatburða sem þurfa ekki endilega að styðjast við staðreyndir. Lifandi dagblað lýsir auk þess oft áhrifum vandamálsins á fólk sem á í hlut.



Pegar unnið er með  
nemendum:

2 klukkutímar



### Lifandi fréttablað – samfélagsleg virkni

Einn hópurinn gerir heimildamynd.

Annar hópurinn gerir lifandi fréttablað (til að streyma á Facebook).

Mat á verkefninu fer fram með umræðum þar sem einn hópur gefur öðrum hópi uppbyggilega gagnrýni.



PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

Höfundar:

Dr-Ing. Konstantina Geramani (IN2 Digital Innovations GmbH)  
Christos Skarkos (Elementary School of Vivlos Naxos)  
Athanasios Sideris (Elementary School of Vivlos Naxos)  
Dr.-Ing. George Ioannidis (IN2 Digital Innovations GmbH)

## Vinnusmiðja 3 - Stafræn frásögn



IN2 og Elementary School of Vivlos Naxos

Vinnusmiðja 3 - Stafræn frásögn: Notkun stafrænna verkfæra er nauðsynleg fyrir kennara til að hjálpa þeim að koma sögum nemenda á netið. Kennarar fá tækifæri til að búa til sínar eigin netherferðir er varðar loftslagsbreytingar með því að nota frásagnir sínar á skýran og áberandi hátt, og þar með upplifa aðferðarfræðina í framkvæmd.



## Undirbúningstími

Kennarinn þarf um fimm klukkustundir til að undirbúa viðkomandi aðgerð, kynnst kennsluefninu og undirbúa sig til að kenna það. Tillögð verkfæri ásamt verkefnisvettvangnum eru auðveld í notkun og geta jafnvel börn á miðstigi grunnskóla notað þau undir eftirliti.

## Efni

Við bjóðum upp á tillögur að verkfærum og efnisveitum til að hlaða niður eða undirbúa mynd-, hljóð- og myndbandsskrár.

### Á netinu

Unsplash: <https://unsplash.com/>

Burst: <https://www.shopify.com/stock-photos>

Pexels: <https://www.pexels.com/?ref=buffer.com>

Pixabay: <https://pixabay.com/>

Freemages: <https://www.freeimages.com/>

Kaboompics: <https://kaboompics.com/?ref=buffer.com>

StockSnap.io: <https://stocksnap.io/?ref=buffer.com>

Canva: <https://www.canva.com/photos/free/>

Life of pix: <https://www.lifeofpix.com/?ref=buffer.com>

Gratisography: <https://gratisography.com/>

Flickr: <https://www.flickr.com/>





## Stafræn sögugerð



Stafræn sögugerð getur styrkt hæfni nemenda í sögugerð, ritun, sköpun, gagnrýnni hugsun og að leysa vandamál. Sögurnar sem nemendur undirbúa sameina ýmsa miðla eins og myndir, hljóð, tónlist eða myndbönd. Sögugerðarferlinu er vel lýst á myndinni á næstu síðu og í hlekk hér að neðan. [1]

Sjö þættir þróaðir af Berkeley's Center for Digital Storytelling [2] sem gott er að taka tillit til eru:

- Sjónarhorn: Hvaða sjónarhorn verður kynnt?
- Spannandi spurning: Hvaða óvissa gefur sögunni spennu og hvernig leysist þessi spenna?
- Tilfinningalegt efni: Hvernig tengja áhorfendur við söguna og hvernig bregðast þeir við tilfinningalega?
- Persónuleg nálgun: Hvernig getur sagan höfðað til áhorfenda á persónulegan hátt?
- Hljóðmynd/tónlist: Hvaða hljóðmynd er best að nota til að styðja við söguna?
- Lengd og innihald: Hversu miklu efni er raunverulega þörf á þegar litið er til heildarlengar og innihalds?
- Hraði: Hversu hröð er atburðarásin?

[1] <https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>

[2] <https://www.storycenter.org/>



## Stafræn sögugerð



Til þess að skapa atburðarás sögunnar þurfa nemendur að vera með skýr markmið hvað varðar aðalboðskap hennar, átta sig á megineinkennum aðalpersóna auk þess að gera sér grein fyrir helstu atriðum/senum (upphaf, aðdragandi að risi sögunnar, ris sögunnar, aðdragandi að lausn og lausn sögunnar).

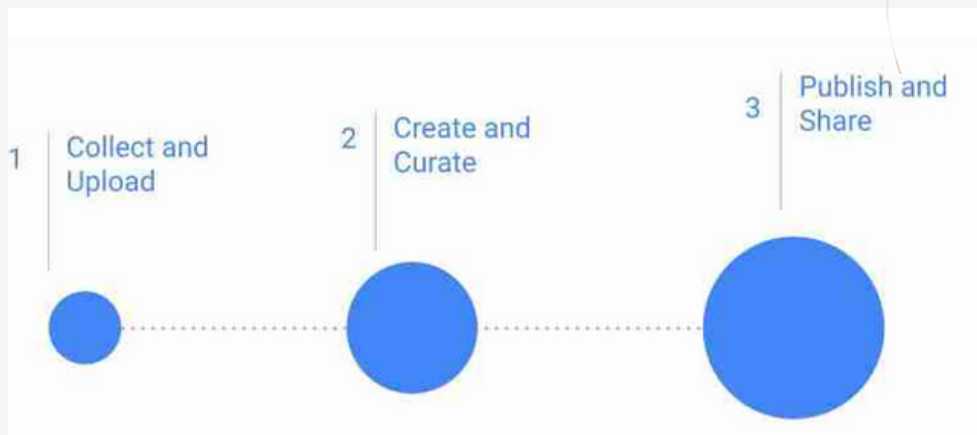
Áhersla sögunnar er á umhverfisvandamál og með því að nota AGS-heimasíðuna fá kennarar og nemendur tækifæri til að búa til eigin netherferð um loftslagsbreytingar með því að nota sögur á beittan og skýran hátt.



## AGS Stafræna Vefsíðan



Þrjú helstu skref sem hafa þarf í huga til að búa til sögu á vefsíðu AGS er lýst á eftirfarandi mynd:



Í samráði við kennara og eftir að hafa ákveðið hvaða efni á að fara á vefinn, þurfa nemendur að safna upplýsingum og efni og hlaða inn á vefsíðuna. Fyrst er gott að safna saman og hlaða inn viðeigandi efni; eigin myndir eða frjár myndir af netinu, stuttmyndir, myndbönd, hljóðskrár og skjöl. Síðan undirbúa nemendur söguna með því að velja úr því efni sem safnað hefur verið saman. Vefsíðan býður upp á markvissa leit að efni auk þess sem auðvelt er að búa til sín eigin efnissöfn.

Með því að velja viðeigandi aðgerð er síðan hægt að birta og deila efni í gegnum AGS vefsíðuna. Lokaútgáfu sögunnar er síðan hægt að kynna og sýna í hvað tæki sem er eins og: síma, spjaldtölvu, fartölvu eða borðtölvu. Með því að deila tengli sögunnar er hægt að deila henni áfram á samfélagsmiðlum, bloggum eða öðrum vefsíðum.

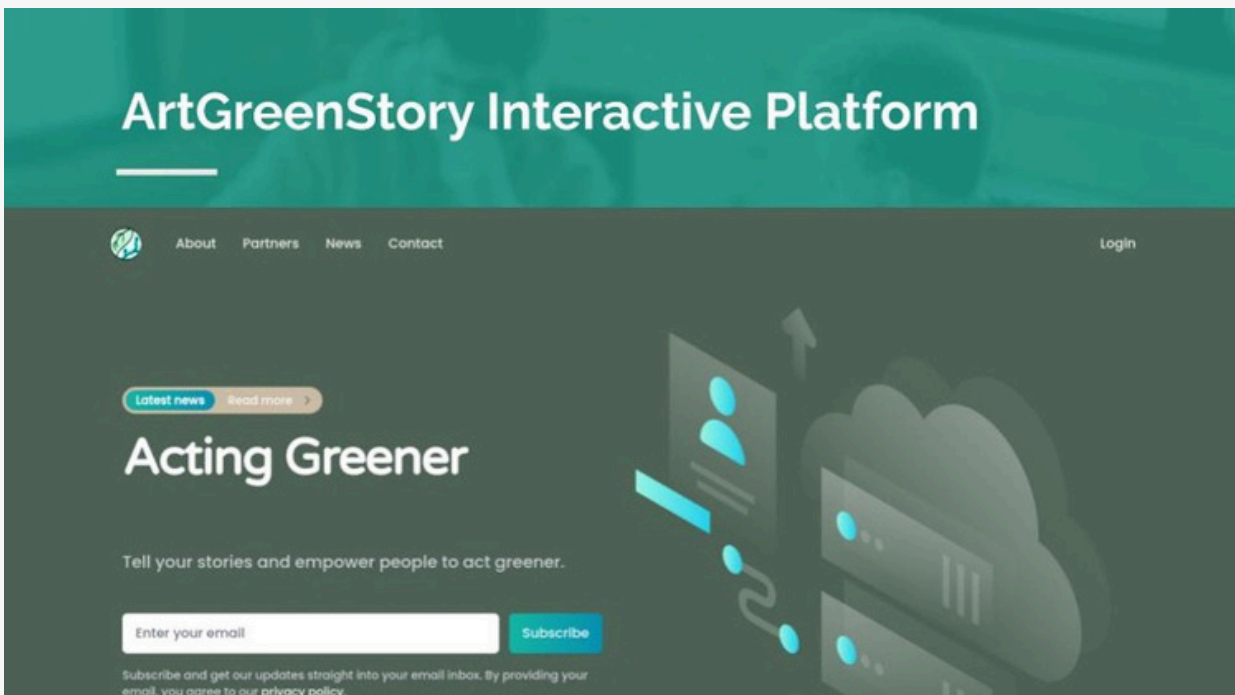
Hér að neðan eru nánari upplýsingar um það hvernig nota á AGS „Story Telling” vefsíðuna þar sem ferlið er ústkýrt, allt frá því hvernig búa á til notendareikning yfir í að birta sögu.



## Allt um AGS „Storytelling” vefsíðuna



AGS „Storytelling” vefsíðan er hönnuð sérstaklega fyrir þetta verkefni og er aðgangur að henni auðveldur: <https://actgreener.net>. AGS vefsíðan er einföld í notkun þar sem efni er hlaðið upp og sögur eru búnar til, þeim breytt og þær birtar. Nemendur og kennarar geta unnið saman og breytt sögum sem þegar hafa verið búnar til og birt þær í mismunandi tækjum. Þegar byrjað er að þróa sögu geta kennarar og nemendur tvinnað saman mynd- og hljóðefni og sett inn ólíkar sögur, t.d. smásögu, ævisögu, vitnisburð o.s.frv. Gott er að hafa í huga að sagan verður að meðvitund þess sem hlustar eða horfir um umhverfismál.



Notandi getur skráð sig inn á vefsíðuna með því að smella á innskráningarhnappinn (Login) á heimasíðu verkefnisins.



## Innskráning eða að búa til reikning



### Login

Sign in to your AGS account

Username or Email \*

Password \*

Login

No account yet? Let's create one

Forgot password? Reset

Nýir notendur geta búið til reikning með því að skrá sig á vefsíðuna og ýta á „No account yet”. Þegar ýtt er á hnappinn birtist viðmótið sem sjá má hér að neðan:

### Register

Create your AGS account

Username \*  
The username is part of the url of your account. 0 / 30

Email \*  
Make sure that this is valid email, so you are not missing out.

Password \*  
Strong passwords include small and capital letters as well numbers.

I agree to the AGS terms of service  
You must accept the terms of service before you can proceed.

Create account

Got an account already? Login

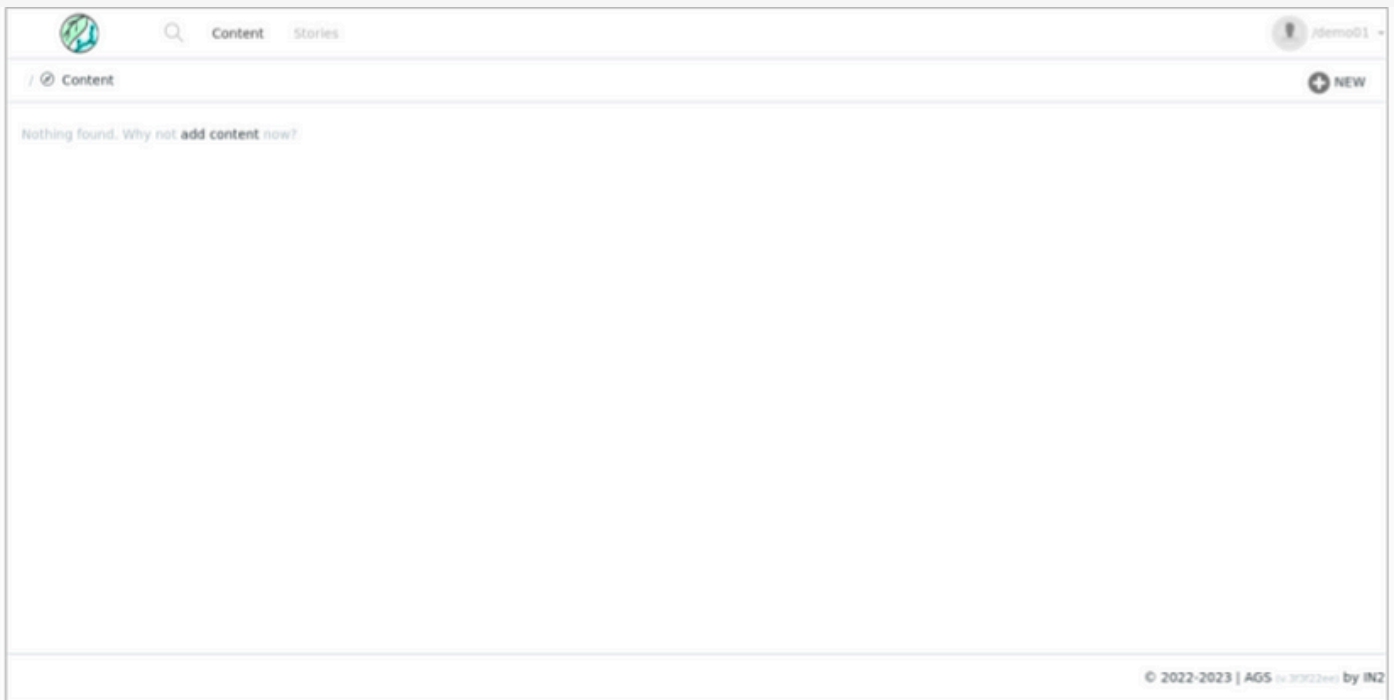
All accounts are fully secure, password-protection and backup daily.

Með því að slá inn notandanafn, lykilorð og netfang er reikningurinn stofnaður og notandinn fær aðgang að vefsíðunni.



## Að hlaða upp efni og skjölum

Nýir notendur byrja með tóman efnisbanka, þar sem þeir hafa nýlega búið til aðgang og ekki hlaðið upp efni (sjá hér að neðan).



Til að hlaða upp efni er ýtt á hnapp merktan „Nothing found. Why not add content now” eða á „New” hnappinn (í hægra horninu efst). Þegar ýtt er á annan hvorn hnappinn opnast ný síða (sjá mynd hér að neðan).



## Að hlaða upp efni og skjölum



The screenshot shows a web interface for adding media. At the top, there are tabs for 'Content' and 'Stories'. Below that, a breadcrumb trail shows 'Content' and 'Add Media'. The main area is a large white box with a light blue border. Inside, it says 'Photos, documents or audiovisual files' and 'Drop files here or click to start'. Below this, there is a red error message: 'At least one file is required.' At the bottom left of the box, there are 'Save' and 'Cancel' buttons. At the bottom right, there is a vertical ellipsis menu icon. In the bottom right corner of the entire page, there is a copyright notice: '© 2022-2023 | AGS by IN2'.

Á þessari síðu er hægt að hlaða upp efni með því að draga skjal beint inn á síðuna eða sækja skjöl sem viðkomandi á vistuð á sínu tæki. Síðan ræður við að ólíku efni eins og myndböndum, ljósmyndum, hljóðskjölum o.s.frv. sé hlaðið upp. Það er þó alltaf best að ákveða áður hvaða efni á að hlaða upp. Þegar búíð er að hlaða efninu upp lítur síðan út eins og sést á myndinni að neðan. Með því að ýta á „Save” hnappinn er efninu hlaðið upp og það vistað.



## Að hlaða upp efni og skjölum



Content Stories /demo01

/ Content / Add Media

Photos, documents or audiovisual files

- brett-jordan-MH57g\_q-6mE-unsplash.jpg
- daniel-olah-16XJMQ2bTt4-unsplash.jpg
- fateme-alale-Q8W2r2aCmaw-unsplash.jpg
- jakob-owens-CiUR0zISX60-unsplash.jpg
- kendrick-fernandez-BD\_MFmE\_uvY-unsplash.jpg
- markus-spiske-iWzIP19Rync-unsplash.jpg
- markus-spiske-kB9NKpErH4-unsplash.jpg
- mason-kimbarovsky-E5bGCHzjpr8-unsplash.jpg
- paulina-milde-jachowska-AaSRbH3GbZi-unsplash.jpg
- pexels-artem-podrez-6996651-2160x3840-30fps.mp4
- pexels-artem-podrez-7048705-3840x2160-30fps.mp4
- pexels-artem-podrez-7048709-3840x2160-30fps.mp4
- pexels-artem-podrez-7048841-3840x2160-30fps.mp4
- pexels-artem-podrez-7048851-3840x2160-30fps.mp4
- pexels-lara-jameson-9323304-2160x3840-24fps.mp4
- pexels-leeloo-thefirst-7152388-1080x1920-30fps.mp4
- pexels-ron-lach-7955154-4096x2160-25fps.mp4
- pexels-thirdman-7655458-1920x1080-25fps.mp4
- sam-ladley-2hM5\_1f2k3U-unsplash.jpg
- simon-lee-XnGxTBij48Q-unsplash.jpg
- tania-malrechauffe-Tq7IbAeF98Q-unsplash.jpg
- the-climate-reality-project-zr3bLNw1Ccs-unsplash.jpg
- the-new-york-public-library-yEauzeZU6xo-unsplash.jpg
- tobias-rademacher-CeF\_z3pEzLg-unsplash.jpg

25 files in total.

Upload or drop a file or a folder in the form above. Multiple files are accepted.

Cancel

⋮

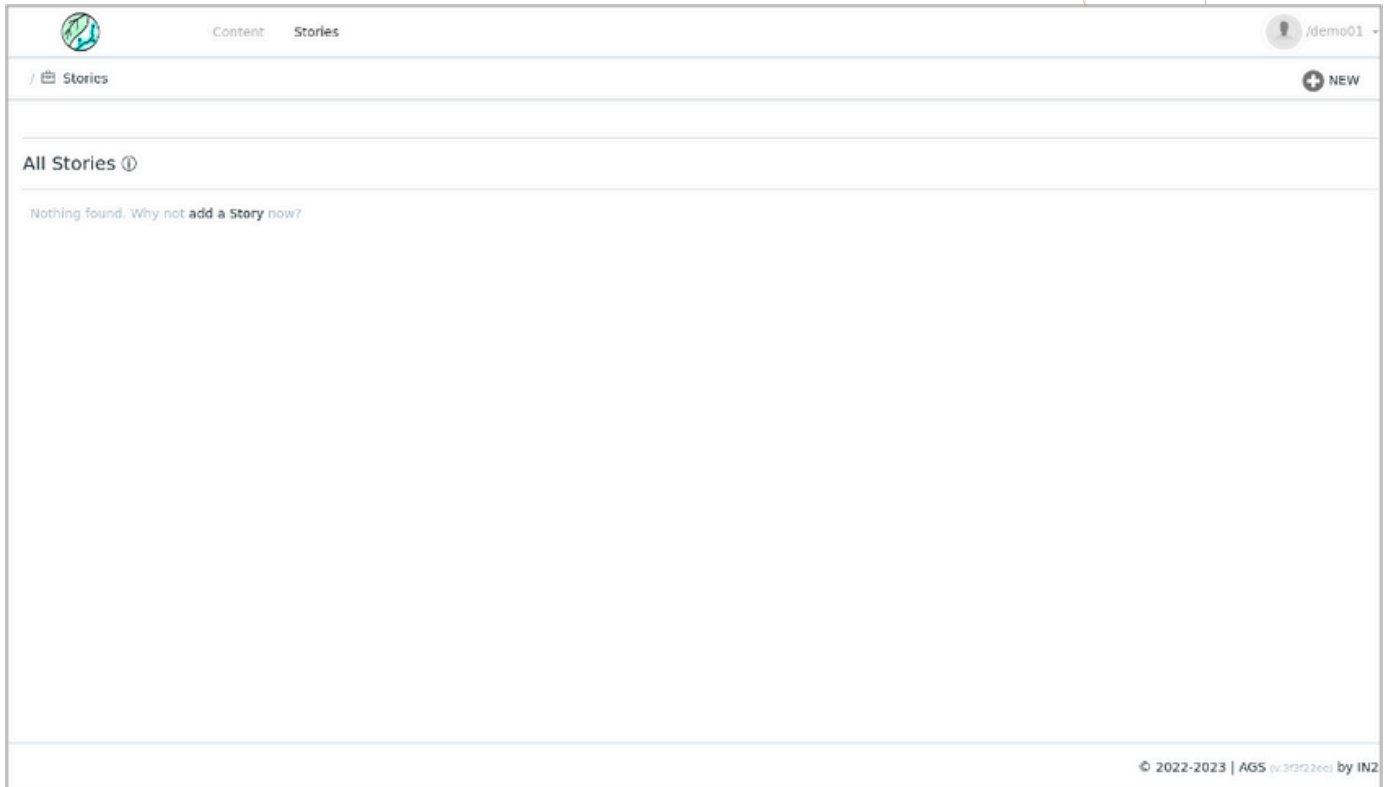
© 2022-2023 | AGS (v.3.0/2.0) by IN2



## Að búa til sögu



Þegar notandi hefur hlaðið upp nokkrum skráum getur hann búið til sögur með því að ýta á „Stories” flipann í valmyndinni (sjá mynd hér að neðan).



Þar sem engri sögu hefur verið hlaðið upp er listinn yfir sögur (Stories) tómur. Notandinn getur þá ýtt á hnapp merktan „Nothing found. Why not add content now” eða á „New” hnappinn (í hægra horninu efst).

Þegar annar þessara valmöguleika er valinn, birtist viðmót þar sem hægt er að bæta við við titli (Story title) og lýsingu (Description) (sjá mynd hér að neðan).



## Að búa til sögu



Content Stories /demo01

/ Stories / New

Story

Story Title (required)

Set a title for your Story

Write your Story's title. Max length 80 characters.

Description (optional)

Add a description

Write your Story's description. Max length 160 characters.

Save Cancel

Þegar búið er að vista söguna hefur notandi möguleika á að bæta við efni í söguna með því að velja efni sem þegar er búið að hlaða upp eða hlaða upp nýju efni (sjá mynd hér að neðan).

Content Stories /demo01

/ Stories / Save the Planet Earth ADD CONTENT PUBLISH

Select what do you want to do

Upload or write

Upload any photo, audiovisual file and document or write a post

Discover or save

Browse your account and select content to include or save a search.

CLOSE

Nothing found. Why not set some media now?

© 2022-2023 | AGS (v37922ee) by IN2

Þannig er hægt að bæta við efni með því að ýta á „Add content” hnappinn.



## Að birta sögu

Þegar sagan er tilbúin, er hægt að birta hana með því að ýta á „Publish“ hnappinn efst til hægri. Saga sameinar nokkur atriði sem hægt er að kynna á mismunandi vegu (sjá mynd hér að neðan).



The screenshot shows a user interface for publishing content. At the top, there are navigation links for 'Content' and 'Stories', and a user profile icon labeled 'demo01'. Below this is a breadcrumb trail: 'Stories / Save the Planet Earth / Publish'. The main content area displays a sample story titled 'A sample story of how to create one' with a 'STORY' tag and 'Updated 5 minutes ago'. There are two buttons: 'STYLE' (with a gear icon) and 'PUBLISH' (with a right-pointing arrow icon). Below the buttons, a message states: 'Choose a style. All styles are responsive and look great on all devices: mobile, tablet and desktop.' A dropdown menu is open, showing a list of styles: 'Blog', 'Gallery', 'Map', 'Sidebar', 'Slideshow Cover', and 'Slideshow Fit'. The 'Blog' option is highlighted with a red background. At the bottom right of the interface, there is a copyright notice: '© 2022-2023 | AGS (v.3.0.2) by IN2'.

Með því að velja eitt af þessum sniðum er möguleiki á að forskoða það sem gert hefur verið með því að ýta á hnappinn „Publish“ og smella þar á augn-táknið. Ef allt er eins og það á að vera má ýta á hnappinn „Publish this story on your account“. Með þessar aðgerð verður sagan opinber þannig að hægt er að deila henni með öðrum og birta í gegnum ólíkan búnað.



## Að birta sögu



Content Stories

/ Stories / Save the Planet Earth / Publish

A sample story of how to create one  
STORY Updated 6 minutes ago

STYLE PUBLISH

Use this link to preview your Story.

<https://ags.in-two.com/demo01/ff406bc5-7531-43e0-afda-3fedacaeb314>

Publish this Story on your account

© 2022-2023 | AGS (v.3f3f22ee) by IN2



## Laga og klippa til

Hvert skref inniheldur röð aðgerða: Download, Open picture, Edit og View. Með því að ýta á hnappinn „Edit“ opnast viðmót sem sjá má hér að neðan.



Content Stories demo01

Content / Edit Media

Media

Photo, document or audiovisual file

Upload or drop a file in the form above. Only one file is accepted.

Thumbnail

95 / 180

Reset thumbnail Provide a custom thumbnail. Must start with `http:` or `https:`. Max length 180 characters.

Title

0 / 180

Write a title. Max length 180 characters.

Note

Write a description. Use the toolbar to style your text.

Tags and keywords

0 / 180

Write comma separated tags and keywords. Max length 180 characters.

Link

0 / 180

Link to a website or blog, an email or a telephone number. Must start with `http:` or `https:` or `mailto:` or `tel:`. Max length 180 characters.

Language

Select a language from the list. Use "Other", if the language is not listed.

Latitude Longitude Place

7 / 180

Write the location's latitude. Write the location's longitude. Write the location's name. Max length 180 characters.

View Larger Map [Report a problem](#) | [OpenStreetMap contributors](#)

© 2022-2023 | AGS (v.3f3f22e6) by IN2



## Hugmyndir að stafrænum verkfærum



Hér að neðan er listi yfir tól og tæki sem hægt er að nota til að búa til margmiðlunarefni til notkunar sem hluta af AGS sögu. Vinsamlegast athugið að kennarar hafa einnig frelsi til að nota tól og tæki sem ekki eru tekin fram hér og þeir þekkja best. Skrár sem eru á stöðluðu sniði (t.d. mp3 eða wav fyrir hljóð; mp4, mov fyrir myndband; jpg, png fyrir myndir) er hægt að hlaða upp á AGS söguvefsíðuna og nota sem hluta af sögu.



## Að búa til og breyta hljóðskrá



Hægt er að nálgast ókeypis hljóðritunarhugbúnað á netinu: <https://editor.audio/> Þar er hægt að vinna tónlist og hljóð. Með aðstoð ýmissa hnappa getur notandi unnið og skapað tónlist, en einnig tekið upp hljóðskrár, t.d. frásögn, viðtöl o.fl.

Aðrir valkostir til að taka upp og breyta hljóðskrá eru eftirfarandi:

**Audacity:** ókeypis opin hugbúnaður sem hægt er að nota við hljóðupptökur.

**Twisted Wave:** TwistedWave er vafri með hljóðritunarforriti. Búa þarf til aðgang sem hægt er að nota til að breyta hljóðskrá. Hægt er að fá grunnverkfæri vafrans frítt.

Einnig er hægt að vinna hljóðskrá úr myndböndum með eftirfarandi verkfærum:

Free Converter: <https://www.freeconvert.com/convert/video-to-mp3> Youtube to MP3 converter: <https://de.onlymp3.to/S74/>



## Að búa til og breyta myndbandsskrám



Kizoa er ókeypis forrit þar sem hægt er að klippa og búa til kvikmyndir. Í ókeypis útgáfunni er hægt að búa til einnar mínútu löng myndbönd, en með því að greiða fyrir þjónustuna er hægt að gera myndbönd sem eru allt að 10 mínútur. Í viðauka eru nánari leiðbeiningar um Kizoa.

Fyrir stutt myndbönd með hreyfimyndum getur Microsoft PowerPoint verið hentugt val.

Til að búa til hreyfimyndir er hægt að nota „Stop Motion Studio” appið (fánlegt fyrir Android og iOS). Nánari leiðbeiningar eru í viðauka.

Hér að neðan eru fleiri möguleikar. Mikilvægt er að lesa notkunarskilmála áður en efnið er notað.

- Unsplash: <https://unsplash.com/>
- Pexels: <https://www.pexels.com/>
- Pixabay: <https://pixabay.com/>
- Videvo: <https://www.videvo.net/>
- Mixkit: <https://mixkit.co/>
- Freeimages: <https://www.freeimages.com/>
- Videezy: <https://www.videezy.com/>
- YouTube: <https://www.youtube.com/royaltyfreevideos>



## Hluti 1: Að byggja á grunni hefðbundins ævintýris

Verkefnið hjálpar nemendum að vinna út frá ævintýri sem þeir þekkja og búa til rafræna sögu með notkun söguborðs (storyboard).



### Undirbúningstími

Aldur:  
11-12 ára

Kennarinn þarf um það bil 30 mínútur til að lesa lýsingu á verkefninu og undirbúa sig.

### Kennslutími

Verkefnið er um það bil 120 mínútur. Hins vegar fer lengd eftir þátttöku nemenda, samvinnu, hugmyndavinnu og reynslu þeirra af samvinnuverkefnum.

### Efni

Kennarar geta notað efni sem hægt er að finna á bókasafni eða nemendur geta tekið með sér efni í skólann.

Án nets:

Pappír og skriffæri  
málning, Ipad,  
myndavél, tölva



Eftirfarandi aðgerðir varða undirbúning nemenda fyrir undirbúning og framkvæmd stafrænnar sögu, en einnig notkun og kynningu á fyrirhuguðum stafrænum tækjum og tólum. Kennslutillögurnar hafa það að markmiði að gefa kennurum hugmyndir sem þeir geta síðan aðlagð betur að sínum nemendahópi.

15 mínútur

### Hluti 1 - Að velja ævintýri

Í hópum ræða nemendur uppáhalds ævintýrið sitt út frá reynslu sinni velja síðan eitt ævintýri í sameiningu. Ef ósamkomulag ríkir geta þeir skráð tillögur sínar og kosið um einn eða tvo valkosti, en þeir mega ekki kjósa eigin tillögu. Í lokin verður sú tillaga sem fær flest atkvæði valin.

35 mínútur

### Hluti 2 - Að skipta ævintýrinu upp í atriði/senur

Nemendur, í hópum, velja þá atburði ævintýrisins sem þeir vilja endursegja. Þeir velja hvernig þeir ætla að vinna það (málning, smíði, o.fl.). Síðan búa þeir til hetjur/persónur og umhverfið sem nauðsynlegt er fyrir þær.



20 mínútur

### Hluti 3 - Að taka myndir af atburðum og hlaða myndefni inn á vefsíðuna

Í þessum hluta taka nemendur myndir af atburðum sem þeir hafa valið, og eftir að þeir hafa tengst AGS heimsíðunni með sínum innskráningarupplýsingum, velja þeir „NEW” undir “Content section” og hlaða myndunum upp.

30 mínútur

### Hluti 4 - Að taka upp söguna

Nemendur skrifa niður söguna eða samtöl persóna hennar, eftir því hvað þeir hafa valið að gera. Með hjálp tölvu eða spjaldtölvu fara þeir á vefslóðina: <https://editor.audio/> og velja hljóðupptökur samkvæmt leiðbeiningum sem eru í boði. Hver hópur tekur upp söguna eða samtölin sem þeir hafa búið til og hlaða síðan upp hljóðskránum á vefsíðuna eins og þeir gerðu áður með myndirnar.

20 mínútur

### Hluti 5 - Að setja söguna á vefsíðu verkefnis

Nemendur fara í „Stories” á heimsíðu verkefnisins og búa til sögu með titlinum á því ævintýri sem þeir hafa valið. Þeir geta síðan hlaðið upp myndum sínum og hljósupptökum í þeirri röð sem þeir vilja og valið „Publish” til að gera það opið öllum.



## Hluti 2: Auglýsing fyrir bók

Þetta verkefni miðar að því að hjálpa nemendum að kynnst þema bókar, sögunni og persónum hennar og fanga það í myndbandi líkt og í kvikmyndastiklu.



### Undirbúningsstími

Aldur  
11-12 ára

Kennarinn þarf um það bil klukkutíma til að lesa leiðbeiningar og undirbúa sig.

### Kennslutími

Verkefnið tekur um 240 mínútur. Hins vegar fer nákvæm lengd þess eftir því hversu vel nemendur hafa skilið bókina, hversu langur tími hefur liðið síðan þeir lásu hana, eða jafnvel eftir því hvort þeir eigi eftir að lesa hana.

### Efni

Bók sem nemendur velja

Án nets:

Söguborð  
Tölva eða spjaldtölva



Hægt er að lesa bókina þannig að allir nemendur lesi saman sem hluti af lestrarverkefni, og leiðir lesturinn svo til þess að hægt sé að búa til kvikmyndastiklu.



20 mínútur

### Hluti 1 - Nemendur velja bók til að mynda

Nemendum er skipt upp í hópa þar sem þeir velja bók sem þeir munu vinna með. Síðan skrá þeir niður persónurnar í bókinni og hlutverk hvernar persónu í sögunni. Eins og skiljanlegt er, fer tíminn sem þarf í þetta verkefni eftir vali bókarinnar. Ef nemendur velja bækur sem þeir hafa ekki þegar lesið, verða þeir að sjálfsgöðu að lesa þær sem krefst meiri tíma.

80 mínútur

### Hluti 2 - Að búa til handritið

Í þessu verkefni ættu nemendur að þekkja efni bókarinnar. Venjulega fjalla bækur um hugmyndir eins og vináttu, ást, o.s.frv. Eftir að hafa greint megin þema bókarinnar, velja hóparnir helstu atriði/senur úr bókinni sem eiga að vera í sögunni þeirra. Mikilvægt er að hafa í huga hver hátindur sögunnar er og lýsa honum þannig að lesendur fyllist áhuga og hvatningu til að fylgjast með stiklunni og svo lesa bókina.



60 mínútur

### Hluti 3 – Uppbygging persóna og atriði sögunnar

Nemendur deila ábyrgð innan hópsins, velja efni sem þeir vilja nota og skapa hetjur/persónur sögunnar, umhverfi hvers atriðis/senu og undirbúa rými til að halda áfram með myndböndin með því að nota „Stop Motion“ forritið.

60 mínútur

### 4. hluti – Leikstjórn og ljósmyndun sögunnar

Nemendur undirbúa sviðsetinguna ásamt því að koma Ipad eða snjallsíma fyrir í stöðuga stöðu til að geta tekið myndirnar. Þeir vista hvert atriði sem þeir ljúka í samræmi við leiðbeiningar „Stop Motion“ forrítisins. Á þessum tímapunkti geta þeir bætt tónlist við myndbandið sitt eða tekið upp samtöl og/eða frásagnir í samræmi við handritið sem þeir hafa búið til.

20 mínútur

### 5. hluti – Samantekt og útgáfa á sögunni

Eftir að nemendur hafa búið til atriðin sín, hlaða þeir skránum sínum upp á AGS heimsíðuna, setja þau upp í rétta röð, gera skrána opinbera (Publish) og kynna fyrir samnemendum sínum.



## Verkefni 3: Til heiðurs sögufrægri persónu

Þetta sérstaka verkefni er hægt að nýta í sögukennslu. Nemendur velja sögufræga persónu og skoða líf hennar, starf og persónueinkenni.



### Undirbúningstími

Aldur  
11-12 ára

Kennarinn þarf um tvær klukkustundir til að lesa lýsingu á verkefninu, kynna sér kennsluefnið og undirbúa sig. Þessi tími er nauðsynlegur ef allir nemendur fjalla um sögufræga persónu. Ef kennarinn skiptir nemendum í hóp og hver hópur velur eina sögufræga persónu þá minnkar undirbúningstíminn í hlutfalli við það.

Hér að neðan er listi yfir kennsluefni til almennrar notkunar.

### Kennslutími

Kennslutíminn sem við mælum með getur verið breytilegur eftir reynslu nemenda og hversu vanir þeir eru hópavinnu, þekkingu á notkun tölva eða annarra tækja og reynslu þeirra af því að skrifa handrit.

#### Efni

Heimildir sem kennari velur svo nemendur geti rannsakað sögupersónur. Kizoa hugbúnaður á netinu.

Án nets:  
Pappír,  
pennar/skriffæri,  
eyðublöð



45 mínútur

### 1. hluti - Val á sögufrægri persónu

Samkvæmt leiðbeiningum kennara velja nemendur sögufræga persónu eða persónur sem þeir kynna sér og síðan kynna, ýmist í hópum eða sem einstaklingar. Á þessum tímapunkti getur kennari sýnt nemendum heimildarmynd til að þeir átti sig á að einföld upptalning á atburðum er ekki jafn spennandi og kvikmynd. Þess í stað ætti lýsingin að innibera þætti sem lýsa persónuleika þess sem valin var ásamt eiginleikum og hvernig þeir þættir geta haft áhrif á gjörðir og athafnir viðkomandi. Einnig er gott að hafa í huga hvort viðkomandi persóna sé einungis nefnd í sögubókum eða hvort hún hafi unnið sér inn virðingu og aðdáun almennings.

45 mínútur

### 2. hluti – Gerð handrits

Kennarinn gefur nemendum efni til að kynna sér um þá sögufrægu persónu sem þeir hafa valið. Nemendur velja síðan þau atriði sem þeir vilja hafa í sögunni sinni og skrifa handritið. Á þessum tímapunkti gætu meðlimir hvers hóps skipt með sér hlutverkum eins og:

- Ábyrgð á handriti
- Sögumaður
- Sérfræðingur í notkun Kizoa hugbúnaðarins
- Sérfræðingur í útgáfu, heimasíða AGS



80 mínútur

### 3. hluti – Sköpun sögunnar

Eftir að hafa valið efni til að kynna (ljósmyndir, kvikmyndir, teikningar) mun hver hópur nemenda vinna efnið með Kizoa forritinu og búa til myndband fyrir hvert atriði, með því að fara eftir þeim leiðbeiningum sem fylgir hugbúnaðinum.

20 mínútur

### 4. hluti – Samantekt og útgáfa sögunnar

Eftir að nemendur hafa búið til atriðin sín, hlaða þeir skránum sínum upp á AGS heimsíðuna, setja þau upp í rétta röð, gera hana opinbera (Publish) og kynna fyrir samnemendum sínum.



## Verkefni 4: Kynning á sögulegum atburði

Þetta verkefni er hægt að framkvæma í tengslum við sögukennslu. Nemendur velja sögulegan atburð í sínu landi sem gæti einnig verið tengdur svæðinu þar sem þeir búa.



Aldur  
11-12 ára

## Undirbúningstími

Kennarinn þarf um tvær klukkustundir til að lesa lýsingu á verkefninu, kynna sér kennsluefnið og undirbúa sig. Þessi tími er nauðsynlegur ef allir nemendur fjalla um sögulega atburði. Ef kennarinn skiptir nemendunum í hópa getur undirbúningstíminn minnkað í hlutfalli við það. Hér að neðan er hægt að sjá kennsluefni.

Kennslutíminn sem við mælum með er til viðmiðunar og getur breyst eftir reynslu nemendanna í hópavinnu auk notkunar reynslu í tölvunotkun og handritaskrifum.

## Efni

Á netinu:  
Heimildir sem kennarinn velur svo nemendur geti rannsakað sögupersónuna. Kizoa hugbúnaður á netinu.

Án nets:  
Pappír og skriffæri, vinnublöð



20 mínútur

### 1. hluti – Að velja sögulegan atburð

Nemendur, hvort sem þeim er skipt upp í hópa eða ekki velja, með aðstoð kennara, sögulegan atburð sem þeir ætla að kynna sér og kynna. Kennarinn útvegar nemendum efni til að leita upplýsinga.

70 mínútur

### 2. hluti – Að skrifa handritið

Eftir að hafa kynnt sér sögulegar heimildir, velja nemendur ákveðið atriði til að fanga í myndbandi sínu. Nemendur ættu að hugsa um ástæður þess sem leiddi til atburðarins, afleiðingar hans og einnig hvað hefði gerst ef þróun atburðarásar hefði verið öðruvísi. Auk þess geta meðlimir hvers hóps skipt sér í hlutverk eins og:

- Ábyrgðaraðili handrits
- Sögumaður
- Sérfræðingur í notkun Kizoa hugbúnaðarins
- Sérfræðingur í AGS heimasíðu verkefnis (að hlaða upp verkefni)



80 mínútur

### Hluti 3 - Að búa til sögu

Eftir að hafa valið efni til að kynna (ljósmyndir, kvikmyndir, teikningar) mun hver hópur nemenda vinna efnið með Kizoa forritinu og búa til myndband fyrir hvert atriði með því að fara eftir þeim leiðbeiningum sem fylgir hugbúnaðinum.

20 mínútur

### 4. hluti – Samantekt og útgáfa sögunnar

Eftir að nemendur hafa búið til atriðin sín, hlaða þeir skránum sínum upp á AGS heimsíðuna, setja þau upp í rétta röð, gera hana opinbera (Publish) og kynna fyrir samnemendum sínum.



## Verkefni 5: Auglýsing

Þetta verkefni er hægt að samþætta við kennslustund í sögu, landafræði eða annað fag þar sem afurðin er auglýsingamynd.



### Undirbúningstími

Aldur  
11-12 ára

Kennarinn þarf um klukkutíma til að lesa lýsingu á verkefninu, kynna sér kennsluefnið og undirbúa sig.

### Kennslutími

Þetta verkefni hefur ekki nákvæma tímaáætlun þar sem hver kennari velur sína aðferð. Ef nemendur þurfa að leita að og safna efni af netinu og ef kennarinn velur að heimsækja áhugaverða staði þarf lengri tíma.

### Efni

Á netinu:  
Kizoa hugbúnaður,  
Leitið á netinu að  
upplýsingum,  
ljósmyndun og öðru  
efni.

Án nets:  
Pappír og skriffæri,  
hljóðnemi, tölva,  
spjaldtölva eða myndavél



90 mínútur

### Hluti 1 - Að skrifa handrit

Nemendum er skipt upp í hópa þar sem þeir reyna að setja sig í spor gesta/ferðalanga í þeirra nærumhverfi. Hvað myndu þeir vilja sjá og hvað myndu þeir vilja vita? Byggt á þessum hugmyndum búa þeir til aðstæður fyrir söguna sína. Þannig skoða nemendur og kortleggja staði og einkenni þeirra (umhverfi, menningu o.s.frv.) sem mun hjálpa þeim til að ná árangri í ferlinu.

90 mínútur

### Hluti 2 - Að skipta upp atriðum/senum og safna efni

Nemendur skipta handritinu sem þeir hafa skrifað niður í atriði/senur og safna síðan efni, ljósmyndum og annars konar efni sem nauðsynlegt er og þeir geta notað fyrir hvert atriði. Ef nemendur velja að búa efnið til sjálfir, ættu heimsóknir, ljósmyndataka og/eða upptökur af áhugaverðum stöðum að vera skipulagðar.



120 mínútur

### Hluti 3 - Að búa til sögu

Hver hópur nemenda hefur nú valið efni til að kynna (ljósmyndir, kvikmyndir, kort, frásagnir). Þeir vinna það með Kizoa og búa til myndband fyrir hvert atriði, út frá leiðbeiningum hugbúnaðarins.

20 mínútur

### Hluti 4 - Samantekt og útgáfa sögunnar

Eftir að nemendur hafa búið til atriðin sín, hlaða þeir skránum sínum upp á AGS heimsíðuna, setja þau upp í rétta röð, gera hana opinbera (Publish) og kynna fyrir samnemendum sínum.



## Verkefni 6: Að rannsaka og uppgötva. Þegar hlutir hafa eitthvað að segja okkur!

Þetta verkefni gæti einnig verið skilgreint sem kynning á AGS vefsíðunni. Kennarinn útskýrir tilgang og markmið verkefnisins: að rannsaka og uppgötva sögu eða áhugaverðar upplýsingar um ákveðna hluti.

Kennari útskýrir AGS vefsíðuna og hvernig hún tengist verkefninu.



Aldur  
11-12 ára

### Undirbúningstími

Kennarinn þarf um klukkutíma til að lesa lýsingu á verkefninu, kynnst kennsluefni og undirbúa sig.

Verkefnið er krefjandi og tíminn sem tilgreindur er fyrir hvert skref er til viðmiðunar en fer eftir undirbúningi nemenda og kennara.

### Efni

Á netinu:

Stafrænn  
sögusköpunarvettvangur,  
AGS Vefsíðan, Stop  
Motion forritið, Studio

Án nets:

Pappír og skriffæri,  
söguborð, spjaldtölva,  
tölva, hljóðnemi



90 mínútur

### Hluti 1 - Að uppgötva efni hlutar

Nemendum er skipt upp í hópa. Þeir fara í göngutúr um nágrenni skólans eða jafnvel innan skólans þar sem þeir finna einhvern hlut (plast, pappír eða málm) sem hent hefur verið einhvers staðar. Þar byrjar rannsókn þeirra þar sem þeir nota aðferðina “Sjá - Hugsa - Undrast” til að uppgötva efnið - kynna efni hlutarins.

Þegar efni hluta sem hent er á götuna, í garðinn, á skólavöllinn eða annars staðar er skoðað:

#### ÉG SÉ

Hver er þessi hlutur?

Hvernig er þessi hlutur?

#### ÉG HUGSA

Hvernig varð hann til?

Úr hvaða efni er hann gerður?

Hvernig notum við hann?

Hver var líftími hans?

#### ÉG UNDRAST

Hvernig komst hann hingað?

Hversu oft notum við hann?

Gætum við notað hann minna?

Gætum við notað hann á annan hátt?

Hvernig getum við notað hann á nýjan hátt?

Hversu lengi mun hann varðveitast?

Er eitthvert gagn af honum?

Nú munu nemendur hafa safnað öllum þeim upplýsingum sem þeir þurfa og eru því tilbúnir til að endurhugsa og setja í nýtt samhengi til að geta búið til sögu.



45 mínútur

### Hluti 2 - Að skrifa handritið

Nemendur, í hópum, ættu að hugsa um hvernig hluturinn sem þeir fundu geti orðið að aðalpersónu sögunnar þeirra. Þeir búa til aðstæður og geta nýtt sér upplýsingar úr fyrri skrefum verkefnisins.

90 mínútur

### Hluti 3 - Að skipta handritinu í atriði og undirbúa efni þeirra

Nemendur skipta handritinu sem þeir hafa skrifað í atriði. Þeir byrja að búa til allt það efni sem þarf til að búa til Stopp Motion myndband. Þetta þýðir að þeir verða að undirbúa og skapa umhverfi, hetjur sögunnar og allt annað sem þeim þykir nauðsynlegt í hverju atriði.



120 mínútur

#### **Hluti 4 - Að búa til myndband fyrir hvert atriði**

Á þessum tímapunkti nota nemendur spjaldtölvu eða snjallsíma og Stopp Motion forritið til að taka myndir af hverju atriði, búa til hljóðskrár og sameina þetta tvennt í hverju atriði samkvæmt leiðbeiningunum.

20 mínútur

#### **Hluti 5 - Samsetning sögu á vefsvæðinu**

Nemendur taka myndböndin sem þeir hafa búið til fyrir hvert atriði og setja saman söguna á AGS heimsíðunni í „Story-making” valmyndinni.



PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

Höfundar:

Dr. Rannveig Björk Thorkelsdóttir (HÍ)

Jóna Guðrún Jónsdóttir (HÍ)

Dr-Ing. Konstantina Geramani (IN2 Digital  
Innovations GmbH)



## Vinnusmiðja 4 - Blönduð námstækni

Háskóli Íslands, IN2

Þetta verkefni snýst um stafræn verkfæri sem kennarar geta notað í kennslustundum til að innleiða nám á netinu og nýta þannig blandaða námstækni. Lögð er áherslu á að kennarar geti notað stafræn tól og tæki auk samfélagsmiðla til að búa til efnivið í fyrir verkefni sín.



## Tímalengd

- Undirbúningstími  
1 – 2 klukkutímar
- Kennslutími  
5 klukkutímar, 2 án nets og 3 á netinu

## Efni

### Án nets

Kennarar geta notað efni af skólabókasafninu eða efni sem nemendur koma með í skólann.

- pappír
- blýantar/skriffæri
  - málning
- spjaldtölva
  - myndavél
  - tölva

### Á netinu

[AGS Platform](#)

<https://actgreener.net/>

<https://www.renderforest.com/animation-maker>

<https://www.google.com/earth/studio/>

[https://play.google.com/store/apps/details?](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=en&gl=US&pli=1)

[id=com.vblast.flipaclip&hl=en&gl=US&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=en&gl=US&pli=1)

<https://www.oberlo.com/blog/free-animation-software>



## Verkefni 1: Undirbúningur sviðsins

Þetta verkefni snýst um að fá kennara til að einbeita sér að notkun stafrænna verkfæra og vefsíða. Það er nauðsynlegt að kennarar hjálpi nemendum við að koma sögunum netið. Hér fá kennarar tækifæri til að búa til sínar eigin netherferðir er varðar loftslagsbreytingar með því að nota sögur á skýran, hnitmiðaðan og grípandi hátt og upplifa þannig aðferðafræðina í reynd.

3 klukkutímar

### Hluti 1- Að læra hvernig má breyta texta í mynd eða bók á vefsíðu

Í þessu verkefni munu nemendur/kennarar læra á mismunandi tól og tæki til að sögunar geti orðið að veruleika.

“Scratch”:

“Scratch” er stærsta forritunarsamfélag heims fyrir börn. Það gerir ungu fólki kleift að búa til stafrænar sögur, leiki og hreyfimyndir með einföldu sjónrænu viðmóti. Scratch er hannað, þróað og stýrt af [Scratch Foundation](#) sjálfseignarstofnununinni. Scratch eflir m.a. tölvufærni auk hæfni í lausn vandamála, skapandi kennslu, sjálfstjórningu og samstarfi.

Scratch er ókeypis forrit og fánlegt á meira en 70 tungumálum.

Búðu til hreyfimyndir:

- [Renderforest Animation Maker](#)
- [Google Earth Studio](#)
- [FlipaClip](#)
- [Oberlo: Free Animation Software](#)



2 klukkustundir

## Hluti 2 - Að gera sögu lifandi

Búðu til söguborð fyrir verkefnið sem hópurinn velur

- [Padlet: Create Storyboard](#)
- [Canva: Create Storyboard](#)

Í þessu verkefni búa nemendur/kennarar til:

- leikna stuttmynd
- hreyfimynd
- stafræna bók (e.bók)
- vefsíðu

1 klukkustund

## Hluti 3 - Frumsýning fyrir aðra nemendur/kennara

Frumkýning fyrir aðra nemendur/kennara

- Hver hópur sýnir afurð sína, hvort sem það er leikin stuttmynd, hreyfimynd, stafræn bók eða vefsíða.
- Skoðið hvernig hægt er að deila verkefninu [AGS Platform](#)



PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

Höfundar:  
Emma Avtzi (Stimmuli)  
Konstantina Karameri (Stimmuli)  
Bram Dewolfs (Urban Foxes)

## Vinnusmiðja 5 – Breytingar strax

### Urban Foxes and Stimmuli

Í þessu verkefni munu kennarar læra að hanna, skipuleggja og framkvæma netherferðir til að hvetja nemendur til að verða skapandi og virkir samfélagsþegnar.



### Verkefni 1 - Kortlagning samfélagsins

Til að hjálpa nemendum að undirbúa herferð þarf að búa til samfélagskort með þeim. Þannig geta nemendur verið skapandi og virkir samfélagsþegnar þar sem þeir munu þurfa að taka þátt í samfélagi sínu.

### Hæfniviðmið

Að geta:

- Hannað samfélagskort.
- Skipulagt öll skref fyrir framkvæmd samfélagskortsins.
- Kveikt ímyndunarafl og sköpunargáfu til að hanna herferð samfélagskortsins.
- Þróað stafræna færni og færni í stafrænu læsi.
- Þróað samskiptahæfni.
- Sýnt ábyrgð við meðhöndlun upplýsinga og heimildavinnu.
- Örvað vitund og næmni fyrir umhverfisáskorunum.



## Duration

- **Undirbúningstími**

1 - 2 klukkutímar

- **Kennslutími**

Nákvæm tímaáætlun veltur á þátttöku nemenda, samskiptum, hugmyndum og aldri þeirra. Ef börnin eru ung þurfa þau meiri aðstoð frá kennaranum meðan á verkefninu stendur.

## Efni

### Án nets:

Kort af skólasvæðinu  
Skriffæri  
Post-it miðar  
Tússpennar

### Á netinu:

[Scribble Maps](#)  
[Google Maps](#)  
[AGS Community Map](#)  
[AGS Platform](#)



## Ferli

### Hluti 1 - Kynning

Fyrsta skrefið í því að búa til samfélagskort er að skipta nemendum upp í hópa. Þá getur kennarinn kynnt stafræna útgáfu af skólakortinu og svæðinu þar sem skólinn er staðsettur. Kennarinn kynnir síðan aðalatriðið/efnið í æfingunni: Að gera skólaumhverfið okkar grænna!

### Hluti 2 - Þankahríð

Hópar nemenda ræða saman um stafræna kortið sem þeir sjá. Gott er að spyrja spurninga eins og:

Heldur þú að skólinn okkar sé nógu grænn?

Hvað viljum við?

Hvað getum við gert í því?

Allir hóparnir ákveða síðan hvað þeir vilja leggja áherslu á. Kennari getur gefið hópunum ákveðin verkefni til að finna á kortinu, til dæmis:

Staði sem eru grænir

Staði sem þarf að breyta

Þjónusta sem getur hjálpað.

### Hluti 3 - Vettvangsferð

Næsta skref er að skipuleggja vettvangsferð með nemendum til að skoða staðina og staðsetningarnar sem þeir sáu á kortinu, til að hjálpa þeim að meta hvort hægt sé að ná markmiðum þeirra. Mælt er með því að nemendurnir taki ljósmyndir og geri teikningar eða skissur af svæðinu sem þeir vilja einbeita sér að meðan á vettvangsferðinni stendur. Frábær hugmynd er að nota farsímana og stafrænu kortin til að merkja staðina. Fyrir nemendur sem ætla að finna þjónustu og hagsmunaaðila er hægt að útvegað þeim töflur til að skrá gögnin (AGS samfélagskort eða sjá viðauka).



#### Hluti 4 - Innleiðing

Kennarinn gefur nemendum sínum frelsi til að búa til stafrænt kort með þeim myndum og upplýsingum sem þeir söfnuðu. Síðan þurfa hóparnir að kynna niðurstöður sínar og setja öll kortin saman í eitt (með aðstoð kennarans). Að lokum ættu nemendur að hafa samband við aðgerðasinna, einstaklinga og félagasamtök sem geta hjálpað þeim að ná markmiðum sínum. Á meðan þurfa hóparnir að búa til stafræn sögumyndbönd út frá verkefnum sínum og hlaða þeim upp á AGS vefsíðuna.

#### Hluti 5 - Aðgerðir til breyting

Eftir þetta ferli koma þær framkvæmdir sem raunverulega er þörf á í ljós .  
Sjá Verkefni 2.



## Verkefni 2 - Póstkort úr framtíðinni - Sýning og herferð

### Hæfniviðmið

Að geta:

- Endurhugsað stað með því að vekja sköpunargáfunu
- Þróað færni með höndum og stafrænum tólum til að koma hugmyndinni í framkvæmd
- Örvað tilfinningu fyrir virkni og samstöðu innan hópsins þegar herferðin og sýningin eru skapaðar saman
- Þróað skipulagshæfni og að ná til breiðs hóps af fólki
- Þróað stafræna færni til að miðla póstkortunum
- Eflt tengsl, samtöl, samvinnu og jákvæðar breytingar í umhverfinu í samstarfi við nærsamfélagið og félagasamtök.

### Ferli

Sem framhald af verkefninu Póstkort úr framtíðinni (Verkefni 2), velja nemendur, stakir eða í hópum, tiltekinn stað í sínu (skóla) hverfi sem þeir vilja endurhugsa. Eftir að hafa valið staðinn skoða þeir hann, endurhugsa og breyta á skapandi hátt með teikningu, málverki, klippimynd, eða stafrænt með teikni- eða AI hugbúnaði. Að endingu er mismunandi tillögum safnað saman í sýningu í raunheimum og/eða í stafræna sýningu þar sem tillögur nemendanna eru sýndar. Félagasamtökum og öðrum hagsmunadilum er boðið er boðið á sýninguna til að koma af stað umræðu. Næsta skref í herferðinni gæti falið í sér að nota kortlagningu (verkefni 1) til að finna sérfræðinga í hverfinu sem gætu lagt sitt af mörkum til raunverulegrar umbreytingar á þeim stöðum sem valdir voru í fyrra verkefni, í samráði við stefnumótendur ef þess er þörf.



## Tímalengd

- Undirbúningstími

1 - 2 klukkustundir

- Kennslutími

Nákvæm lengd fer eftir þátttöku, samskiptum, hugmyndum og aldri nemenda. Ef börnin eru ung þurfa þau meiri stuðning frá kennurum.

## Efni

### Án nets

Pappír  
Allskyns efniviður, myndir,  
pappírsúrklippur o.fl.  
Skriffæri, málning og annað efni  
Pennar  
Merkipennar  
Stafræn verkfæri (Canva,  
Photoshop, Photopea, Ideogram  
eða Midjourney)

### Á netinu

<https://www.photopea.com/>  
<https://ideogram.ai/>  
Smartphones or digital  
[camera](#)



## Ferli

### Hluti 1 - Kynning

Eftir að hafa lokið verkefninu “Póstkort úr framtíðinni”, ákveða nemendur og kennari að einbeita sér að einum stað (eftir mögulega kosningu). Nemendur vinna í hópum eða vinna sameiginlega að mismunandi stöðum.

Mikilvægt er fyrir kennara að hafa í huga að efla sjálfstraust hjá nemendum með því að sýna þeim góðar fyrirmyndir og dæmi um breytingar (fyrir og eftir).

### Hluti 2 - Þankahríð

Þankahríð um framhald verkefnisins. Markmiðin eru:

- Að velja einn eða fleiri staði þar sem hægt er að líkja eftir umbreytingu
- Taka saman hugmyndir nemenda um breytingu umhverfisins
- Ef upp kemur ágreiningur þarf að forgangsraða samkvæmt mannréttindasáttmála og heimsmarkmiðum Sameinuðu þjóðanna
- Hvernig byrjum við samtal við mismunandi aðila út frá klasastefnu um málefni, þarfir og óskir nemenda, kennara og íbúa?

### Hluti 3 - Aðgerðir

Notið þankahríðina til að búa til aðgerðaáætlun. Hér er tillaga:

- Velja staðsetningu(ar)
- Endurhugsa staðinn með skapandi aðferðum (teikning, málverk, stafrænar aðferðir, gervigreind, ...)
- Nemendur kynna tillögur sínar í bekknum eða á staðnum sem valin var ef hægt er
- Nemendur taka ljósmynd út frá réttu sjónarhorni, þar sem þeir stilla tillögu sinni fyrir framan staðinn (til að búa til fyrir og eftir mynd)
- Nemendur safna saman mismunandi tillögum
- Nemendur búa til nafn, myllumerki og kynna tillögurnar bæði í raunheimum og á netinu, nota þessa staði/viðburði til að skapa áhuga og umræðu með stefnumótendum (einnig á netinu með því að senda tölvupósta, nota myllumerki, Twitter, o.s.fv.)



## Ferli

### Hluti 3 - Aðgerðir

Á meðan á viðburðinum stendur geta nemendur leiðbeint gestum og útskýrt fyrir þeim draumasviðsmynd sína. Þeir gætu einnig notað kaldhæðnislega nálgun með því að gera þessa staði enn verri.

### Hluti 4- Aðgerðir til breytinga

Aðgerðir til breytinga eru þegar hafnar í fyrri skrefum verkefnisins en hægt er að halda áfram herferðinni með stafrænum verkfærum og/eða í raunheimum. Einnig er mögulegt að nemendur taki forystu í raunverulegri umbreytingu á stöðum sem þeir völdu. Með því að nota hverfiskortlagningu og með því að ná til stefnumótenda, félagasamtaka og fleiri auk þess að sækja um viðeigandi styrki, geta nemendur byrjað að skipuleggja og vinna að raunverulegri umbreytingu. Þeir geta verið skipuleggjendur/ráðgjafar (með hugmyndir og prótótýpur...) og ef mögulegt er geta þeir lagt sitt af mörkum með raunverulegum aðgerðum (gróðursetja tré, smíða bekki, ...).

### Hluti 5- Að sýna niðurstöðurnar

Annað mikilvægt atriði í ferlinu er að veita nemendum næg tækifæri til að sýna hugmyndir sínar og niðurstöður. Ekki aðeins getur það haft meiri (staðbundin) áhrif á umhverfi þeirra og samfélag, heldur eykur það einnig þátttöku og virkni þeirra auk þess að efla sjálfstraust.





## Viðauki

Myndræn hugsunaraðferð (Visual Thinking Strategy):

Myndræn hugsunaraðferð er fyrirspurnarmiðuð kennsluáðferð sem bætir getu nemenda til að lýsa, greina og túlka myndir og upplýsingar með því að skoða og ræða myndlist.

Kyrrmyndir:

Kyrrmynd er þegar nemendur standa kyrrir í stellingu sem þeir búa til sjálfir út frá t.d. augnabliki í leikrit eða sögu, líkt og myndastyttur eða eins og á ljósmynd. Úr því verður kyrrmynd sem þátttakendur eða þeir sem fylgjast með geta endurspeglað og tjáð sig um. Kennarinn getur kallað „frost“ til að stöðva senuna eða kannski koma þátttakendur sér saman um augnablik sem þeir frysta. Hægt er að endurskapa kyrrmynd aftur síðar (eða í upphafi næstu kennslustundar) til að komast aftur á sama augnablik í leikferlinu. Kyrrmyndir eru oft notaðar með öðrum leiklistaraðferðum, t.d. til að skoða hvað persónur eru að hugsa á einhverju ákveðnu augnabliki, eða til vita hvað persónurnar eru að gera eða upplifa o.s.frv. Þá getur kennari pikkað í öxlina á viðkomandi og spurt spurninga.

Lifandi dagblað:

Lifandi dagblað er leikrænt form þar sem samfélagsleg málefni og atburðir líðandi stundar eru leikgerðir til að hvetja til aðgerða. Lifandi dagblað inniheldur eiginleika tengda samfélagslegri virkni, heimildarmyndagerð og leikhúsi. Lifandi dagblað er dramatísing á vandamáli – samsett úr mörgum fréttatburðum, sem allir tengjast einu viðfangsefni og fléttast saman við dæmigerðar lýsingar á áhrifum þessara fréttatburða sem þurfa ekki endilega að styðjast við staðreyndir. Lifandi dagblað lýsir auk þess oft áhrifum vandamálsins á fólk sem á í hlut



## Mat á AGS verkefnum fyrir og eftir framkvæmd

Fyrir og eftir greiningu og framkvæmd verkefna auk viðbótarverkefna ættu kennarar að svara eftirfarandi könnun.

Mat á þekkingu kennara fyrir framkvæmd verkefna:

MARKMIÐ KÖNNUNARINNAR er að kanna þekkingu kennara á loftslagsbreytingum og stafrænum frásögnum

Stafrænar sögusagnir og tækni:

1. Veistu hvað stafrænar frásagnir eru?
    - o Já
    - o Nei
  2. Hver er þekking þín á stafrænu efni? (Á skalanum 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
  3. Hver er færni þín í tækni?
    - o Tölvur (Á skalanum frá 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
    - o Spjaldtölvur (Á skala frá 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
    - o Símar (Á skala frá 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
    - o Myndbandsupptaka (Á skala frá 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
    - o Beint streymi á netinu (Á skala frá 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
    - o Að klippa efni (Á skala frá 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
  4. Hver er þekking þín á samfélagsmiðlum? (Á skalanum 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
- Loftslagsbreytingar:
5. Hversu mikil er þekking þín á loftslagsbreytingum? (Á skalanum 1 - Mjög léleg til 5 - Mjög góð)
  6. Veistu hvað kolefnismengun er?
    - o Já
    - o Nei
  7. Hver heldurðu að sé stærsti kolefnismengunarvaldurinn?
  8. Hverjar eru hugmyndir þínar til að draga úr kolefnismengun?



## Mat á AGS verkefnum fyrir og eftir framkvæm

Mat á þekkingu kennara eftir framkvæmd verkefna:

Kæri þátttakandi.

Þakka þér fyrir að taka þátt í AGS vinnusmiðjunni okkar sem styrkt er af ERASMUS+. Á meðan á viðburðinum stóð öðlaðist þú þekkingu á tækni, lærdir um áhrif loftslagsbreytinga, efldir þekkingu þína á samfélagsmiðlum auk þess að öðlast þekkingu á stafrænni sögugerð. Við metum það mikils ef þú gætir gefið AGS teyminu endurgjöf varðandi reyslu þína á vinnusmiðjunni.

Endurgjöfin verður nýtt til að:

- Meta árangur verkefnisins
- Nota í kynningarskyni á vefsíðu AGS verkefnisins;
- Nota sem rannsóknargögn sem snýr að verkefninu.

Trúnaður verður tryggður þar sem nafn þitt kemur hvergi fram. Endurgjöf þín verður geymd á lykilorðsvörðum netþjóni sem aðeins er aðgengilegur AGS samstarfsaðilum næstu fimm árin. Eftir þann tíma verður honum eytt. Þátttaka þín er algjörlega frjáls.

Ef þú hefur einhverjar spurningar, ekki hika við að tala við einhvern í AGS teyminu.

Að fá endurgjöf frá þátttakendum:

Að fá endurgjöf frá þátttakendum er mikilvægt. Þannig munu samstarfsaðilar AGS verkefnisins geta metið árangur þess.

Sniðmát fyrir matsspurningalista þátttakenda:

1. Hvað líkaði þér best við verkefnin og hvers vegna?
2. Hvað líkaði þér síst við verkefnin og hvers vegna?
3. Hver telur þú vera áhrif verkefnanna á faglega þróun?
4. Hversu líklegt telur þú að þú notir verkefnin í kennslu þinni?
5. Hversu líklegt er að þú deilir verkefnunum með öðrum kennurum, hagsmunaaðilum eða öðrum fagfólki?

Að búa til handrit fyrir hlaðvarp felur í sér að skipuleggja efni vel, byggja upp flæði og tryggja að frásögnin hljómi eðlilega og sé grípandi.

Hér eru leiðbeiningar, skref-fyrir-skref, hvernig búa að til hlaðvarpshandrit:

Skref 1: Skilgreindu tilgang og markhóp

Tilgangur:

- Hver er aðalmarkmið þáttarins? Er það að upplýsa, skemmta, fræða eða hvetja?

Áhorfendur:

- Hverjir eru hlustendur þínir? Hver eru áhugasvið þeirra, óskir og væntingar?

Skref 2:

Uppbygging handrits

Inngangur:

- Gott er að hafa inngang einskonar formála að þættinum.
- Kynntu sjálfan þig og hugsanlega meðstjórnendur.
- Greindu frá efni þáttarins.
- Gefðu stutt yfirlit yfir það sem hlustendur geta búist við.

Aðalefni:

- Skiptu efninu niður í hluta eða lykilatriði.
- Skrifaðu niður hugmyndir þínar til að skipuleggja hugsanir þínar.

Niðurlag:

- Taktu saman helstu atriði í lokin.
- Minntu á ýmis atriði (t.d. heimsækja vefsíðuna þína, fylgja þér á samfélagsmiðlum, skilja eftir umsögn o.s.frv.).
- Pakkaðu hlustendum og minntu á næsta þátt ef við á.

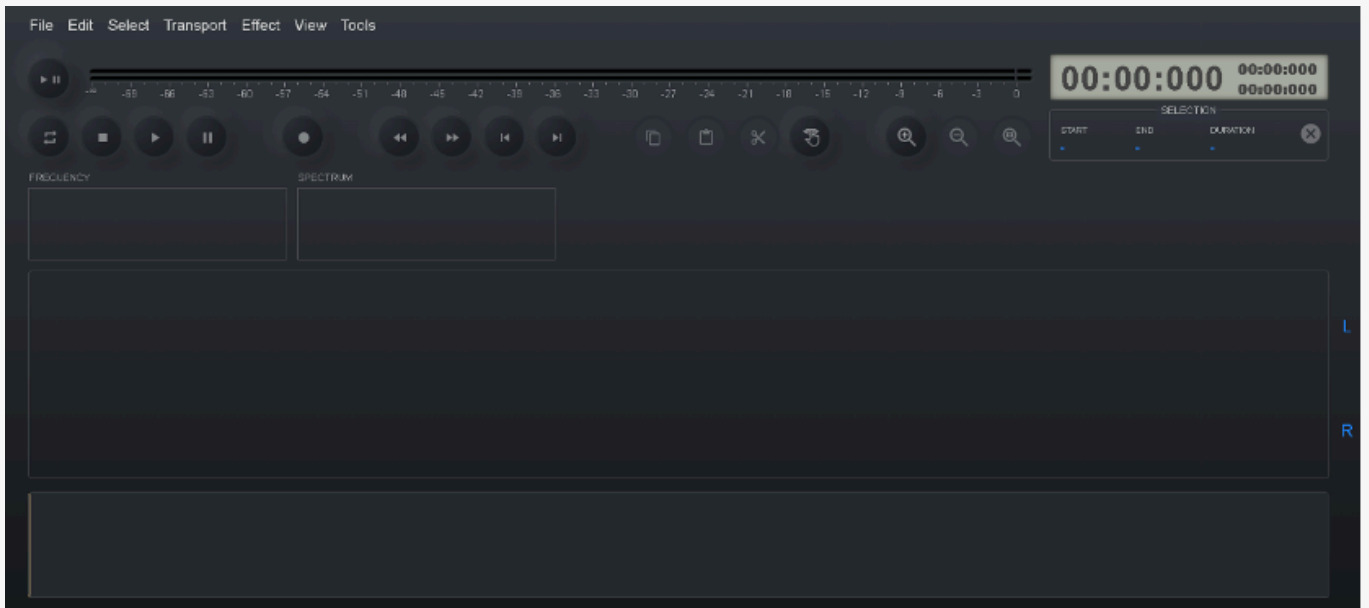
Skref 3:

Skrifaðu handrit. Það er alltaf betra að vera með handrit svo allt gangi betur fyrir sig.

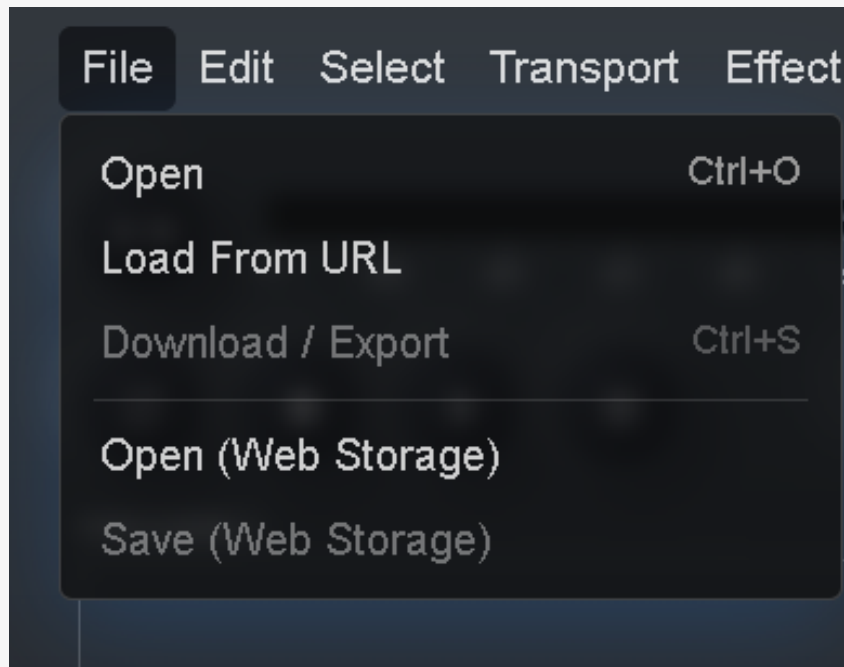
<https://drive.google.com/drive/folders/1qzVc0z9DwclXLeqhOvD3sNirxUDPGL4r>

## editor.audio

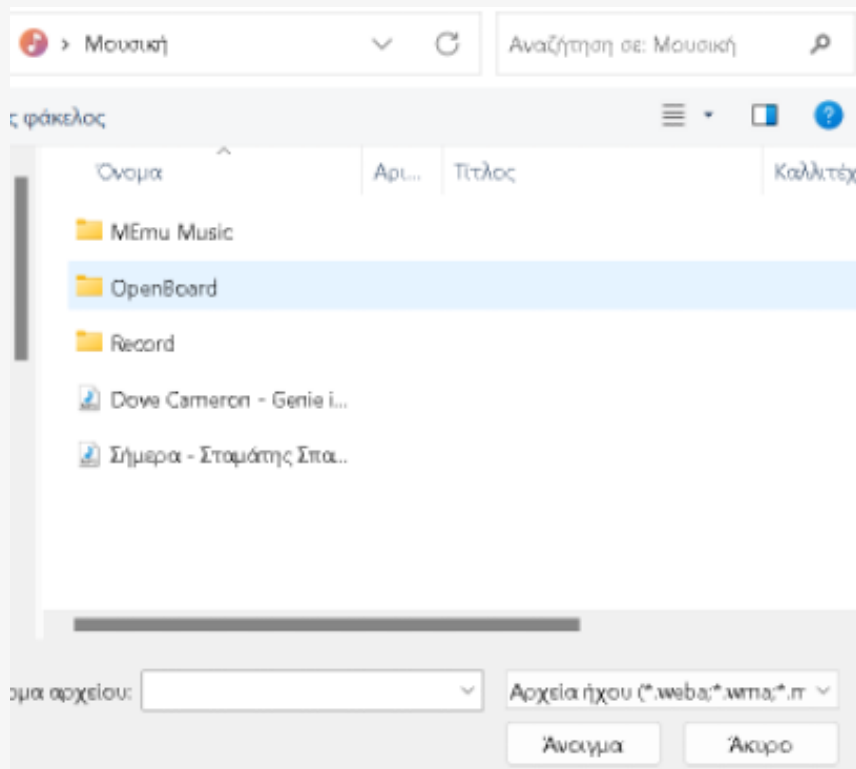
Hægt er að nálgast forritið hér: <https://editor.audio>



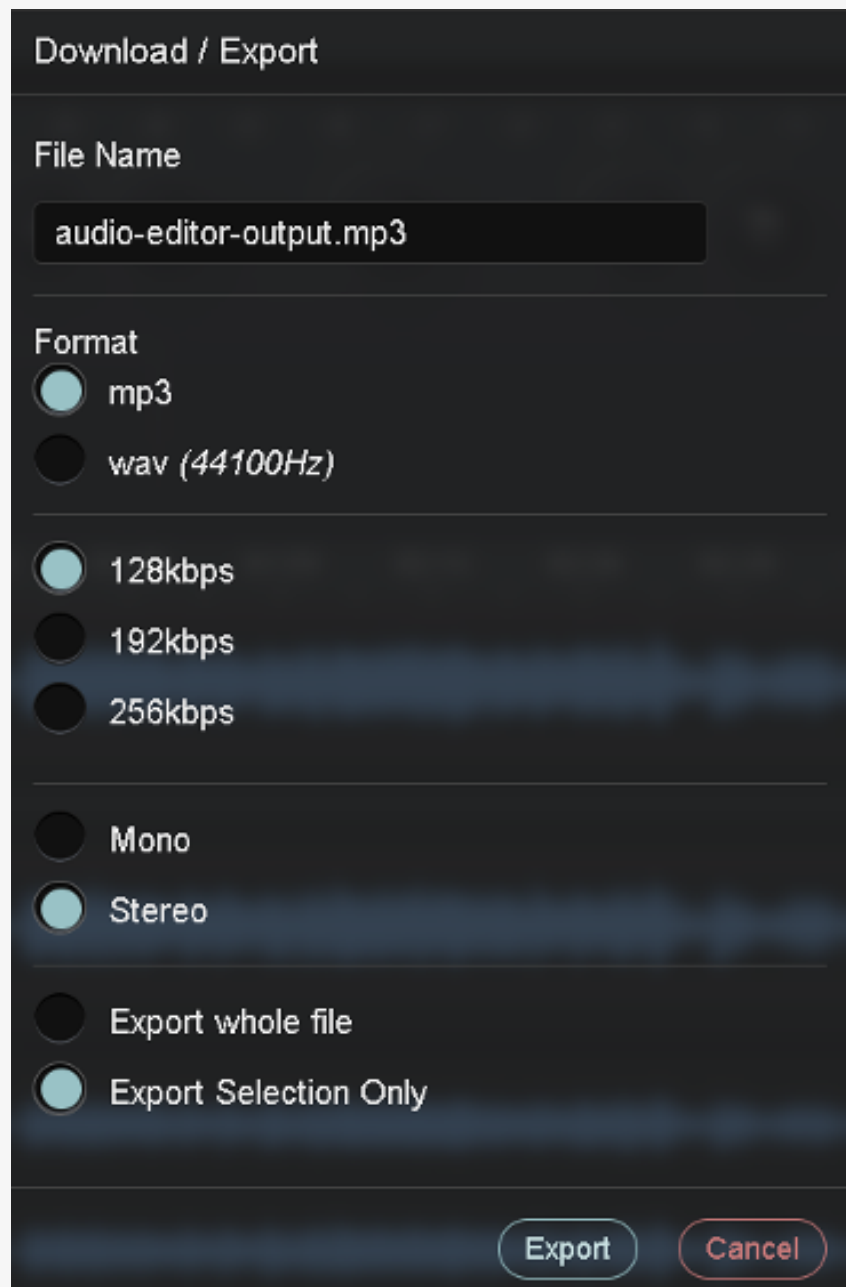
editor.audio vefbúnaðurinn er ókeypis forrit til að breyta og klippa tónlist og hljóð. Hægt er að vinna með tónlistina á ýmsa vegu auk þess, að taka upp hljóð, t.d. frásögn, viðtöl, lag o.s.frv.



Í valmynd er hægt að velja hljóðskrá úr tölvunni, hlaða henni upp og breyta. Ef hljóðskráin sem nota á er einhversstaðar á netinu, skal „Load From URL” valið og ef hún er vistuð á skýi skal velja „Open (Web Storage).”

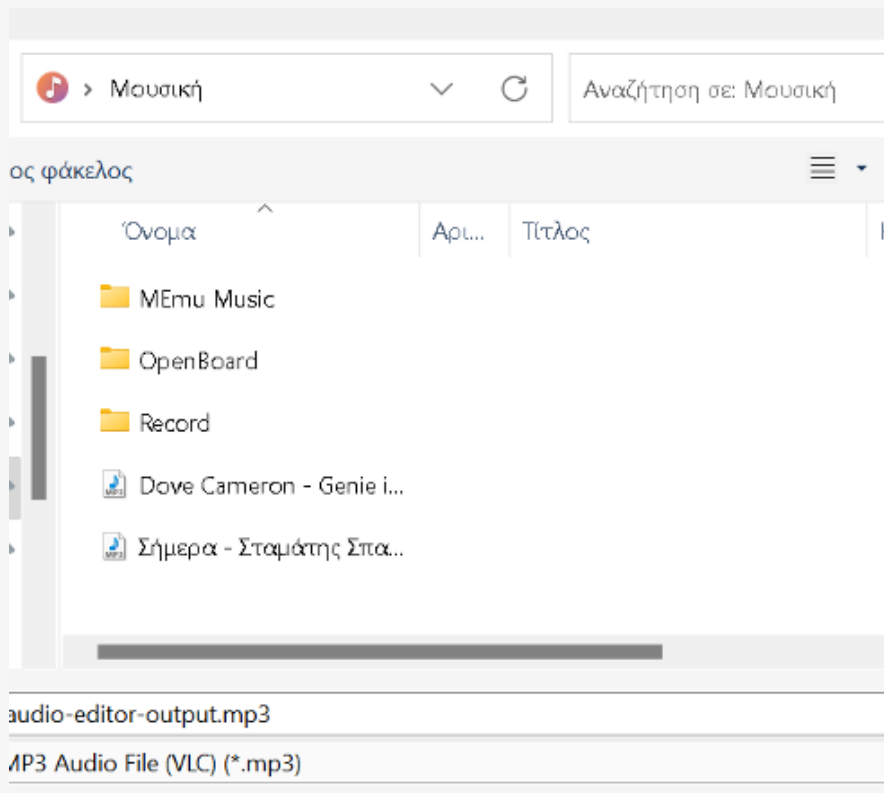


Ef við þurfum að breyta skrá sem er geymd á tölvunni okkar, skal ýta á „Open option”. Þá opnast skráarvafri og þaðan finnum við geymslumöppuna og skrána, veljum hana og smellum á „Open” hnappinn. Hljóðskráin birtist þar sem hægt er að breyta henni.



Þá opnast nýr gluggi þar sem gefa má skránni nafn (File Name), veljið geymslusniðið .mp3 eða .wav.

Loks skal velja hvort vista eigi alla skrána (Export Whole File) eða hvort einungis skuli vista tiltekin hluta sem valinn hefur verið (Export Selection Only). Að lokum er smeltt á „Export” hnappinn.



Σίðan opnast gluggi þar sem geymslustaðsetning á þínu tæki er valin, og þar skal skránni gefið nafn.

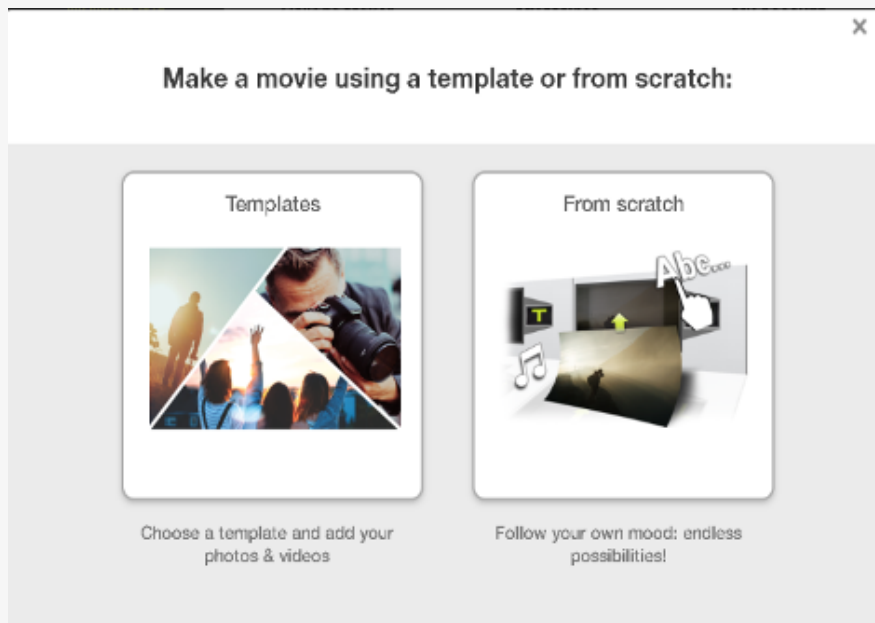
Þegar viðtöl hafa verið tekin við sérfræðing(a) og einungis á að nota stuttan bút úr því til að breyta er hægt opna skrána og breyta henni í hljóðbylgju (waveform). Síðan skal velja þann hluta skránnar sem ekki þarf að nota og fjarlægja hana með því að ýta á hnappinn (Cut), svo skal fylgja leiðbeiningum úr fyrri skrefum.

# Kizoa

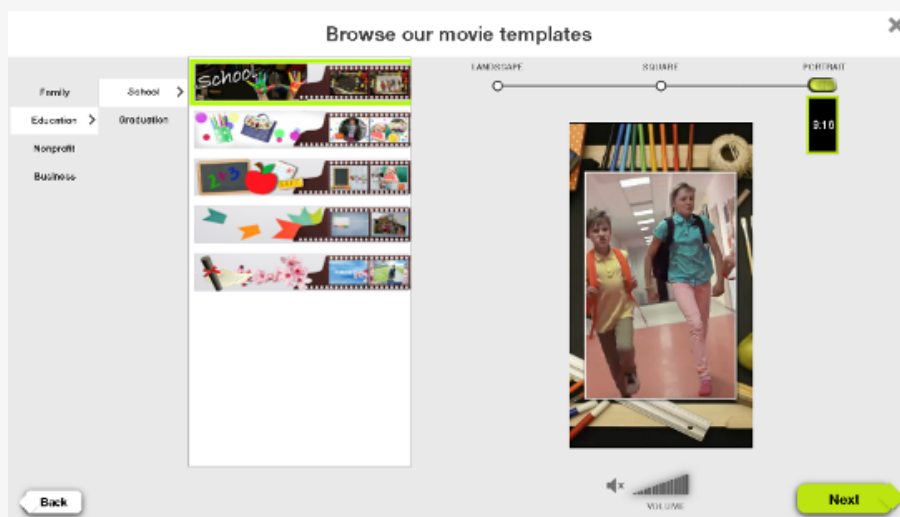
Hægt er að nálgast Kizoa hér: <https://www.kizoa.com/>.



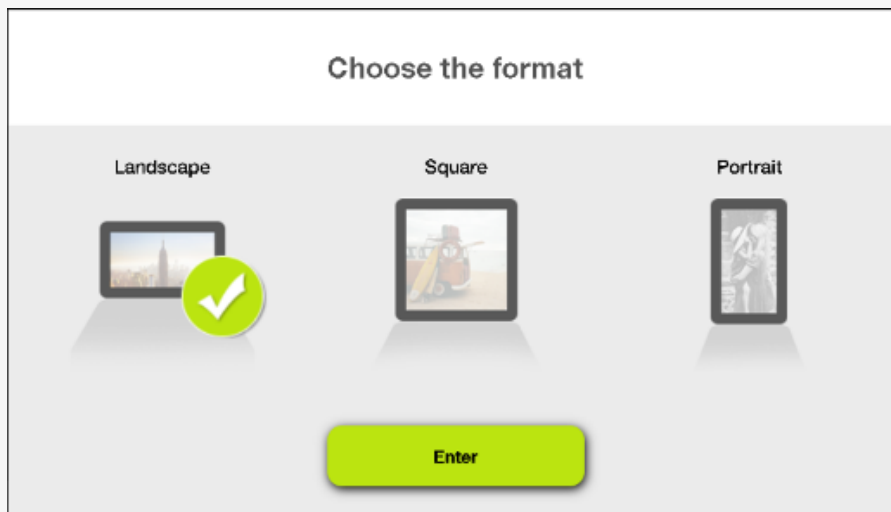
Kizoa er ókeypis hugbúnaður til að klippa og búa til myndbönd á netinu. Til að geta lokað verkefninu hvenær sem er og til að geta vistað það og lokið við það seinna, þarf að velja hnappinn „Signup“ (í efra vinstra horni). Eftir skráninguna færðu síðan tölvupóst til að staðfesta netfangið sem þú gafst upp og þá ertu tilbúin(n) til að byrja að breyta eða búa til myndbandið þitt.



Smelltu á græna hnappinn í miðjunni á skjánum og byrjaðu. Því næst smellirðu á „Templates” til að velja eina af tilbúnu skránum sem þú getur notað til að búa til eigið myndband eða þú getur valið „From Scratch” til að búa til þitt eigið myndband frá grunni.



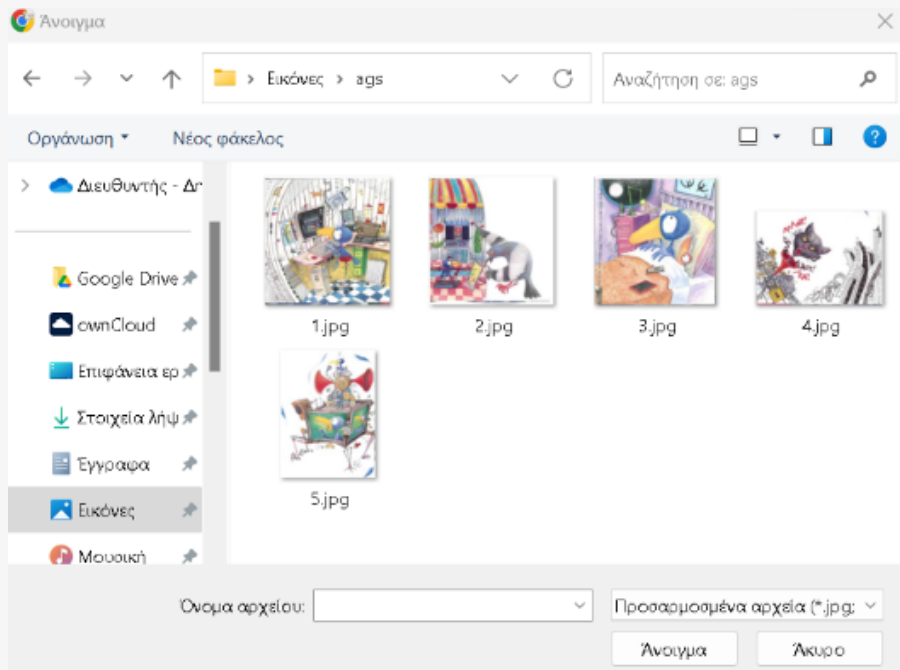
Ef þú valdir „Templates” í fyrra skrefi, þá opnast gluggi fyrir val á fyrirmyndum og skipulagi. Til vinstri færðu val um fjórar fyrirmyndir og í miðju gluggans geturðu skoðað sýnishorn (preview). Hægra megin á skjánum geturðu síðan valið hlutföll myndbandsins (Landscape, Square, Portrait).



Ef þú hefur valið að búa til myndband frá grunni, birtist gluggi til að velja útlitið (layout) á því. Ef þú vilt búa til myndband fyrir Instagram velurðu „Portrait layout” og smellir á „Enter”.



Á þessum tímapunkti sérðu helsta myndbands-klippingar gluggann (video editing window) í Kizoa. Hnappurinn „Add photos/videos” birtist á miðjum skjánum. Ýttu á hnappinn til að hlaða upp myndum eða myndböndum sem þú hefur vistað á tölvunni þinni og vilt breyta og sameina í myndband.



Í næsta skrefi velur þú myndirnar eða myndböndin sem þú vilt hlaða niður og ýtir á „Open”. Þú getur valið margar skrár í einu.

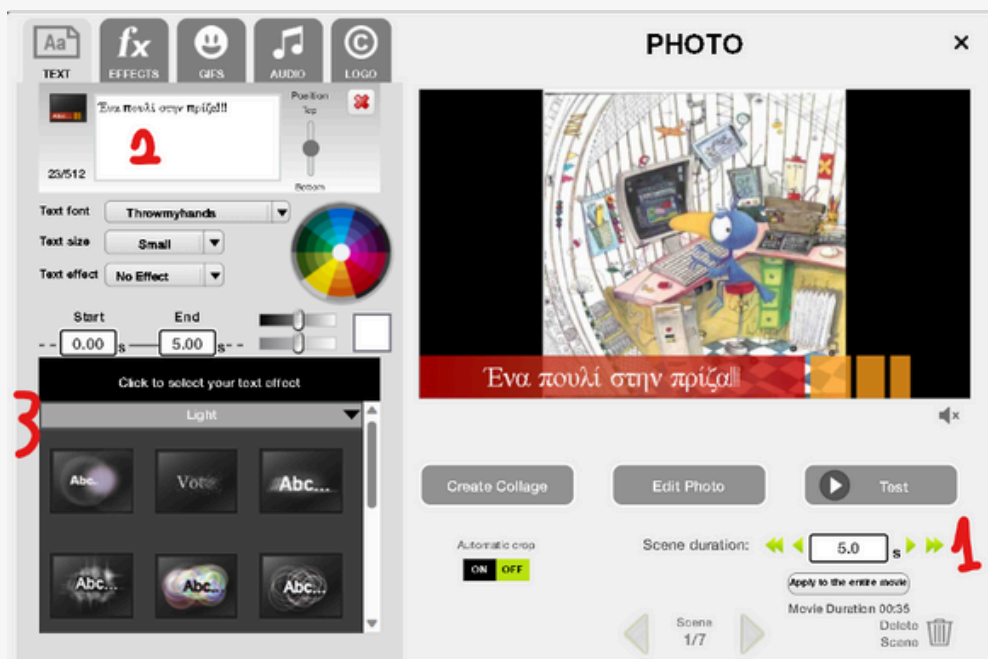


Með aðferðinni „Drag and Drop” seturðu myndirnar eða myndböndin í þá röð sem þú vilt hafa þau.

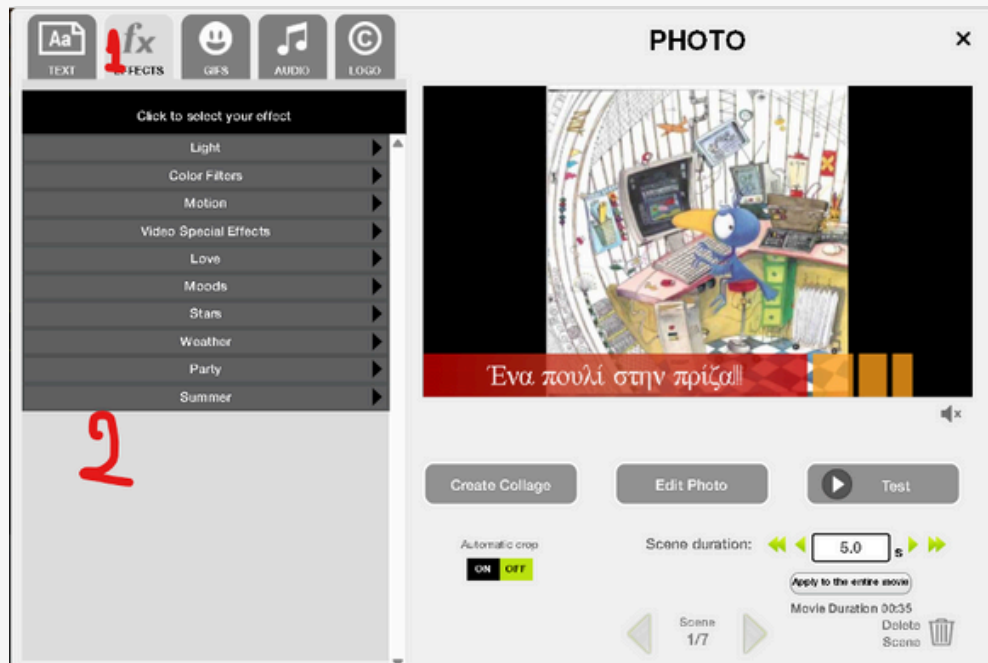


Með valkostinum „Transactions” birtast möguleikar til að flakka á milli mynda, auk þess sem við getum bætt við mynd á milli ramma.

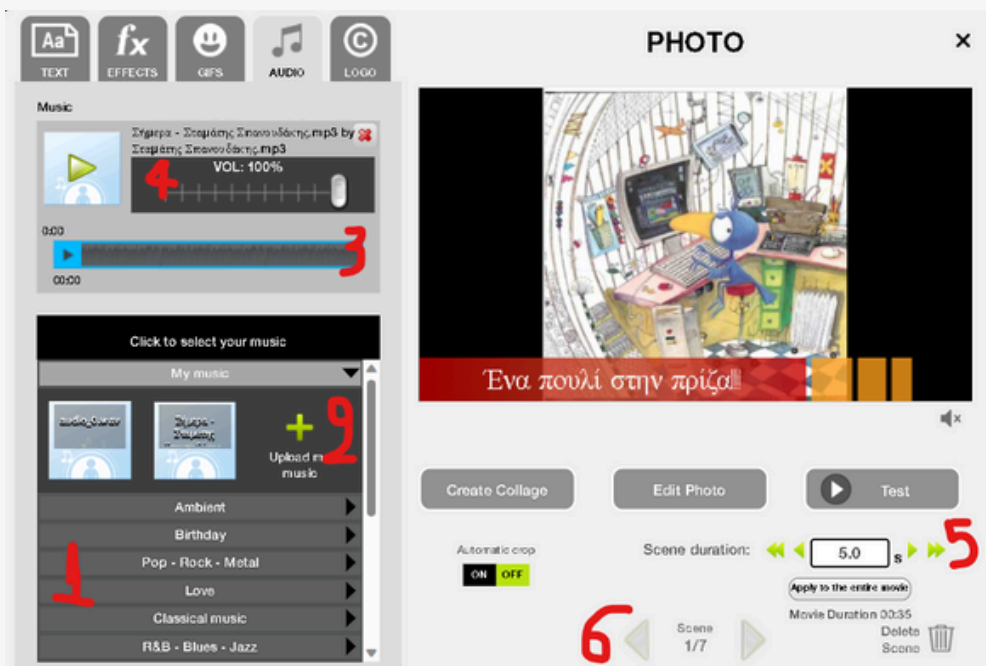
Til að breyta myndunum sem bætt hefur verið við er hægt að smella á þær og þá opnast gluggi fyrir breytingar.



Í þessum glugga getum við stillt tímalengd myndarinnar, þ.e. hversu lengi hún birtist í myndbandinu. (1) Tímalengd er mæld í sekúndum. (2) Hér er hægt að skrifa þann texta sem þú vilt að birtist á myndinni og í (3) velur þú þá hreyfingu sem þú vilt að textinn birtist með.



Með valkostinum „Effects” (1) birtast valmöguleikar (2) sem hægt er að nota bæði við myndir og myndbönd. Með því að nota valkostinn „Gifs” er hægt að bæta enn frekar í fjölbreytileika myndar og myndbands.

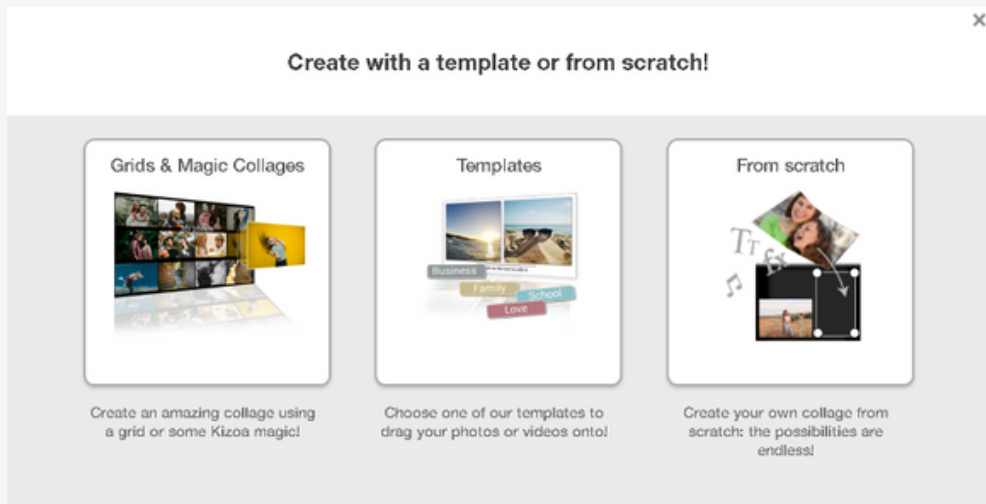


Þegar ýtt er á hnappinn „Audio tap” getum við bætt við hljóði á mynd og/eða myndband. Hvort sem það er með því að velja hljóð úr safni (1) eða með því að hlaða upp hljóðskrá úr eigin tölvu (2). Með því að nýta okkur „control box” (3) stillum við lengd hljóðsins og hljóðstyrkinn (4).

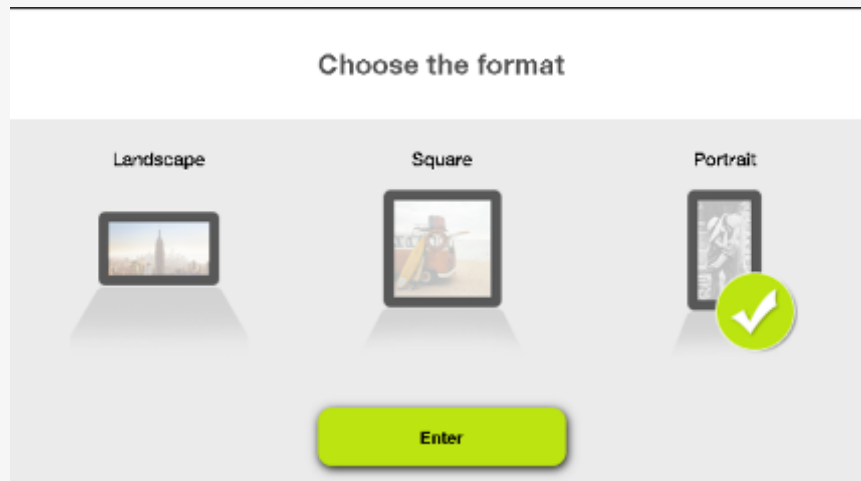
Þessi liðir eru mikilvægir vegna þess að myndin þarf að passa við lengd hljóðsins. Það er, ef við höfum mynd og viljum sameina við hana frásögn ætti „Scene Duration” að vera að minnsta kosti jafn langt og frásögnin. (5)

Ekki gleyma þegar þú velur tímann að smella á hnappinn „Apply to the entire movie”. Núna á að vera hægt að breyta öllum myndum sem við höfum hlaðið inn með því að nota örvarnar merktar „Scenes” (6).

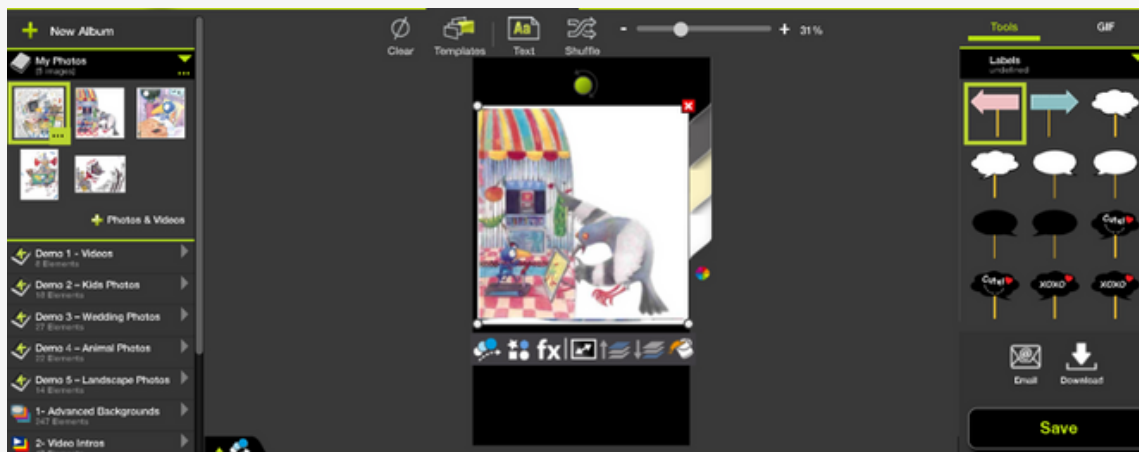
Ef við viljum búa til nýja mynd með því að sameina tvær eða fleiri myndir eða annað efni getum við notað „Collage maker”. Þegar þú smellir á þann hnapp opnast gluggi til að velja hvernig á að búa klippimyndina til (collage).



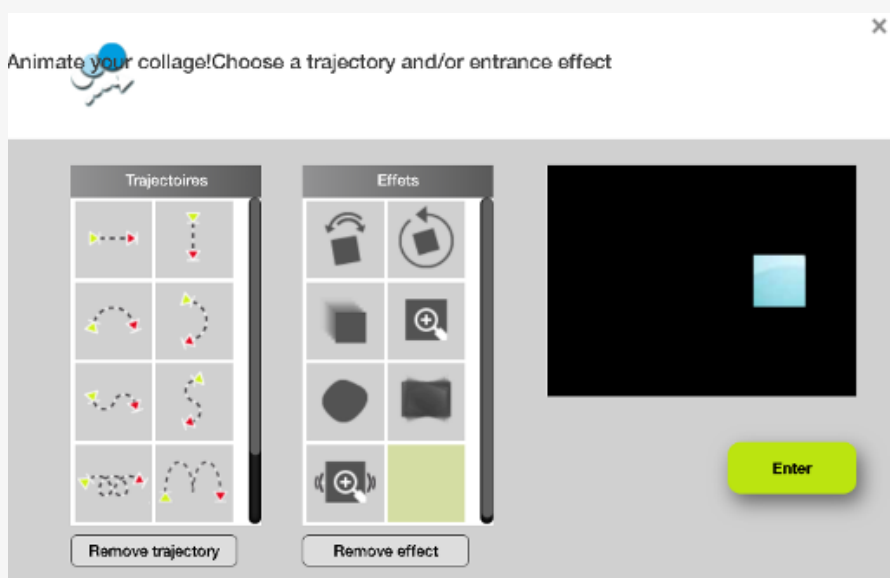
í þessu dæmi höfum við valið þriðja möguleikann, þ.e. „From scratch”..



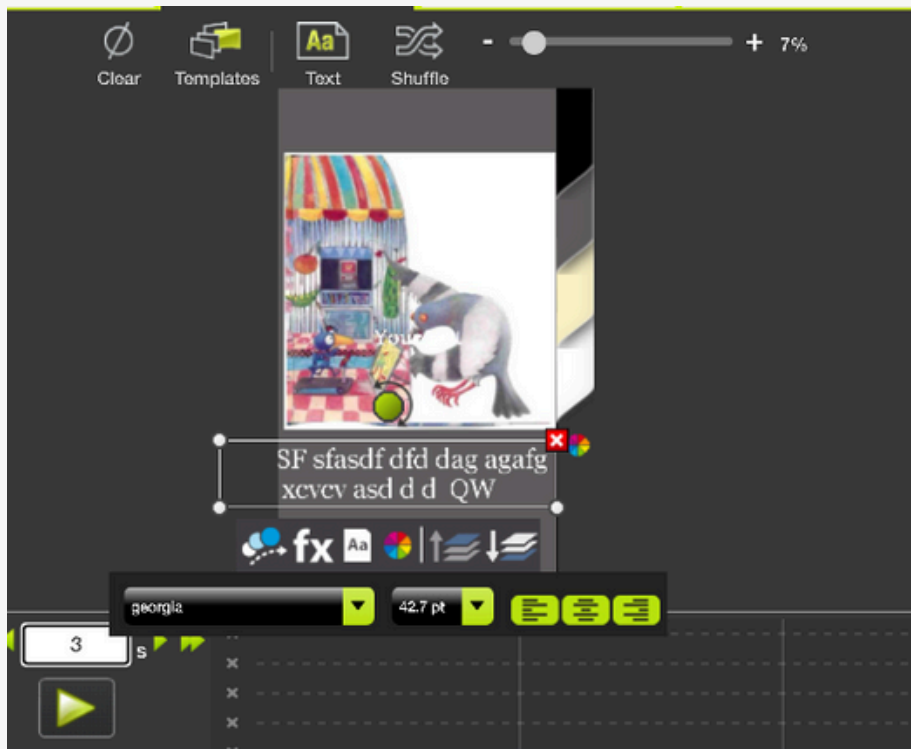
Síðan þarf að velja hlutföll myndanna. Það er mikilvægt að velja sama snið og valið var fyrir myndböndin í fyrri skrefum.



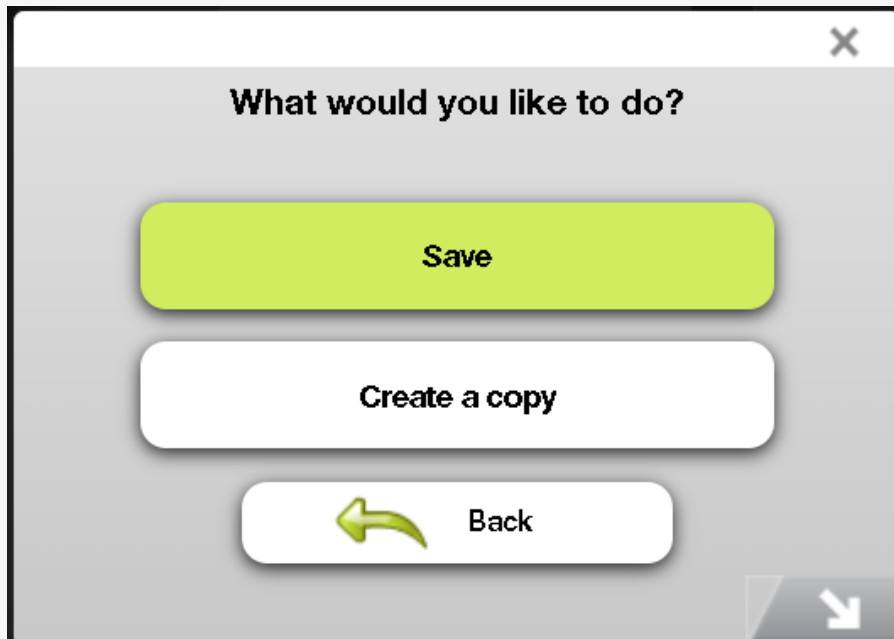
Á þessum tímupunkti veljum við myndirnar sem við munum sameina. Fyrir hverja þeirra höfum við möguleika á að velja stærð þeirra, hvað er í forgrunni, fyrir miðju og bakgrunni, og hvort þær eigi að hreyfast.



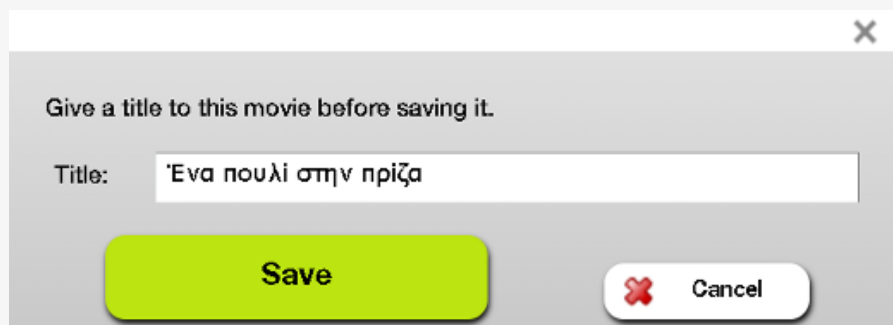
Ef við veljum að nota hreyfimyndaáhrif opnast nýr gluggi þar sem við getum valið þá möguleika sem henta.



Meðal þess efnis sem við getum sett inn er texti, en hann hefur sömu möguleika á útliti og hreyfieiginleikum og annað efni.



Eftir að við höfum lokið við að nýta okkur alla þá valkosti sem við viljum fyrir myndbandið sem við erum að vinna í, veljum við „Save” til að vista myndbandið okkar í Kizoa.




Í glugganum sem hér opnast, gefum við skránni nafn og veljum „Save”..

✕


**Your movie was saved!**

What would you like to do with it?


Download video



Post onto Facebook



Send by email



Online link (HTTP-Link):  Copy

Strax í kjölfarið opnast nýr gluggi sem leyfir okkur að hlaða myndbandinu niður, senda það á Facebook og með tölvupósti, auk þess sem hægt er að að afrita tengil til að senda hvert sem er.

**Settings**

Video format:

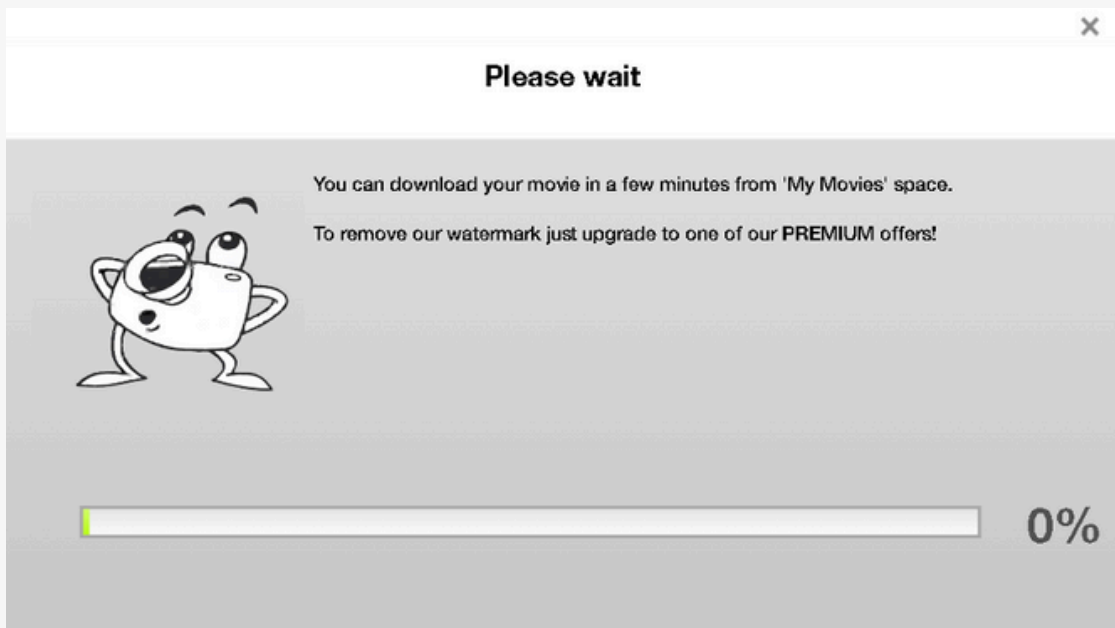
with the Kizoa logo  with logo  no logo

Video size:

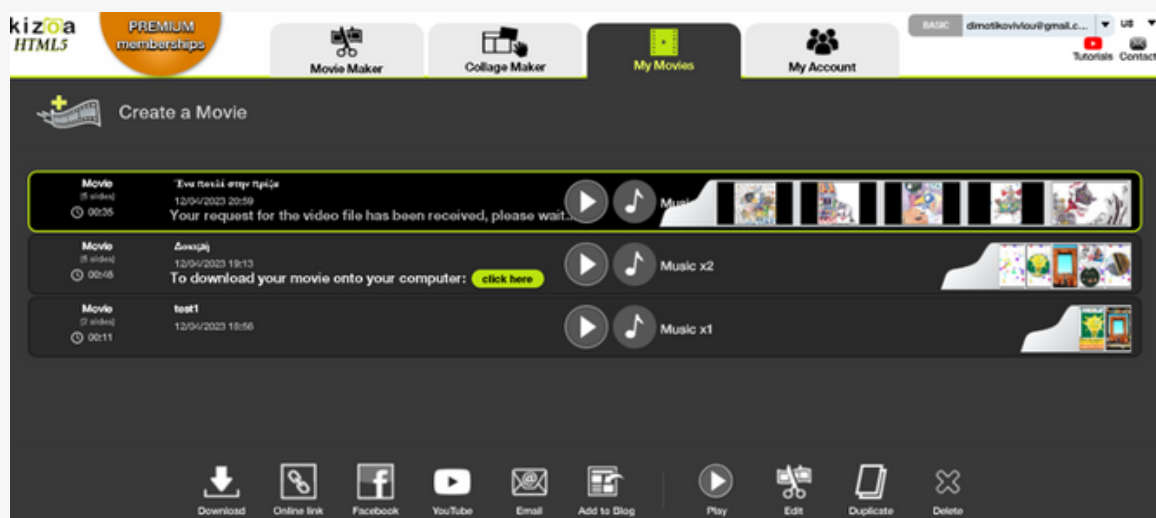
Options  Speed

Back Confirm

Í næsta skrefi veljum við geymslusnið myndbandsins, upplausn og hvort við viljum nota merki eða ekki. Merkið í ókeypis útgáfunni er Kizoa-merkið en ef við höfum keypt aðgang að forritinu getum við valið merkið á stofnunni eða verkefninu sem myndbandið tilheyrir.



Eftir að hafa beðið í nokkrar mínútur er myndbandið okkar tilbúið og birt á geymslusvæði Kizoa eins og sýnt er á eftirfarandi mynd.



Til að hafa alla valkosti í boði og leyfa nemendum að búa til sögur sínar í skólanum er hægt að sækja um byrjendaleyfi (starter licence).

Pay a one-time fee and enjoy for a lifetime!



Questions about your preferred Premium? Contact us at [support@kizoa.com](mailto:support@kizoa.com)

Best Seller

BASIC

- . Make movies up to 1 min
- . Resolution: Full HD 1080p
- . With logo Kizoa
- . Storage space: 1 GB
- . 3M+ Free photo library
- . 1M+ Free video library
- . Free membership

STARTER

- . Make movies up to 10 min
- . Resolution: Full HD 1080p
- . No logo Kizoa
- . Storage space: 10 GB
- . 3M+ Free photo library
- . 1M+ Free video library
- . Priority customer support

29,90 €

Pay once, enjoy for a lifetime

Upgrade

CREATOR

- . Make movies up to 20min
- . Resolution: Full HD 1080p
- . No logo Kizoa
- . Storage space: 100 GB
- . 3M+ Free photo library
- . 1M+ Free video library
- . Burn onto DVD
- . Priority customer support

49,90 €

Pay once, enjoy for a lifetime

Upgrade

PROFESSIONAL

- . Movies: no time limit
- . Resolution: Full HD 1080p
- . No logo Kizoa
- . Storage space: Unlimited
- . 3M+ Free photo library
- . 1M+ Free video library
- . Burn onto DVD
- . Add your own logo
- . Priority customer support

99,90 €

Pay once, enjoy for a lifetime

Upgrade

BUSINESS

- . Movies: no time limit
- . Resolution: 4K 2160p
- . No logo Kizoa
- . Storage space: Unlimited
- . 3M+ Free photo library
- . 1M+ Free video library
- . Burn onto DVD
- . Add your own logo
- . Commercial use license
- . Priority customer support

299,90 €

Pay once, enjoy for a lifetime

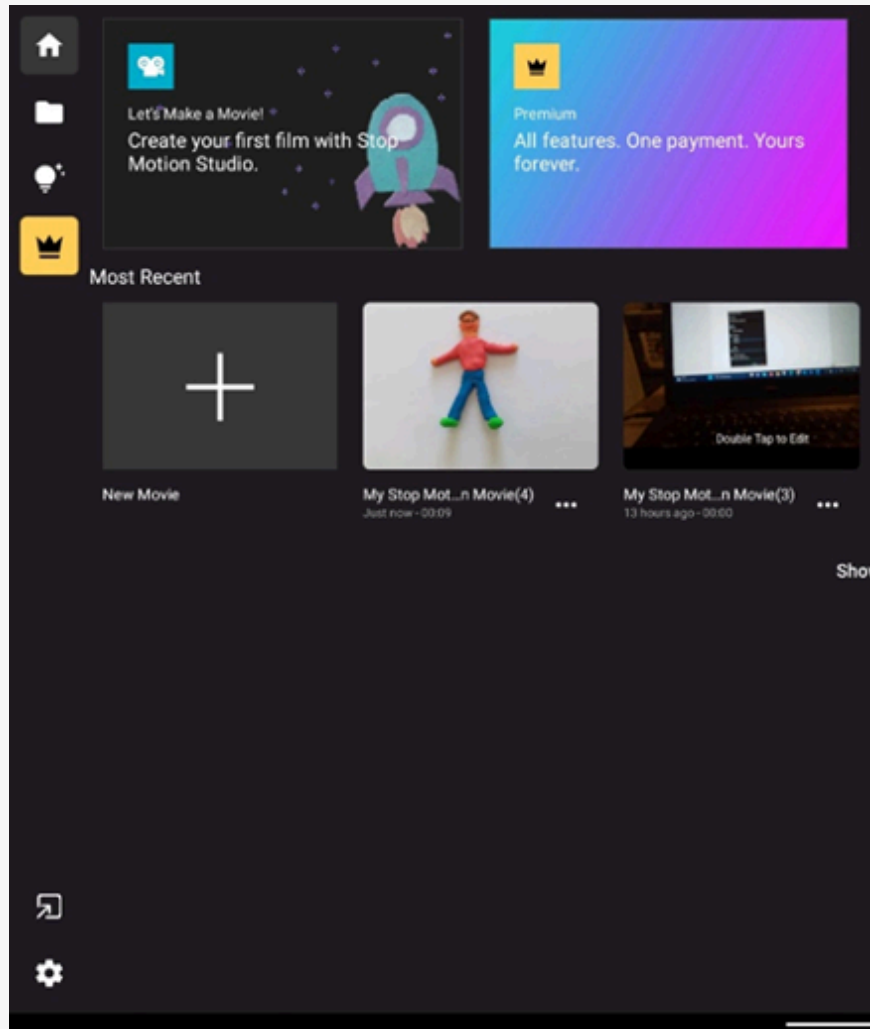
Upgrade

Back

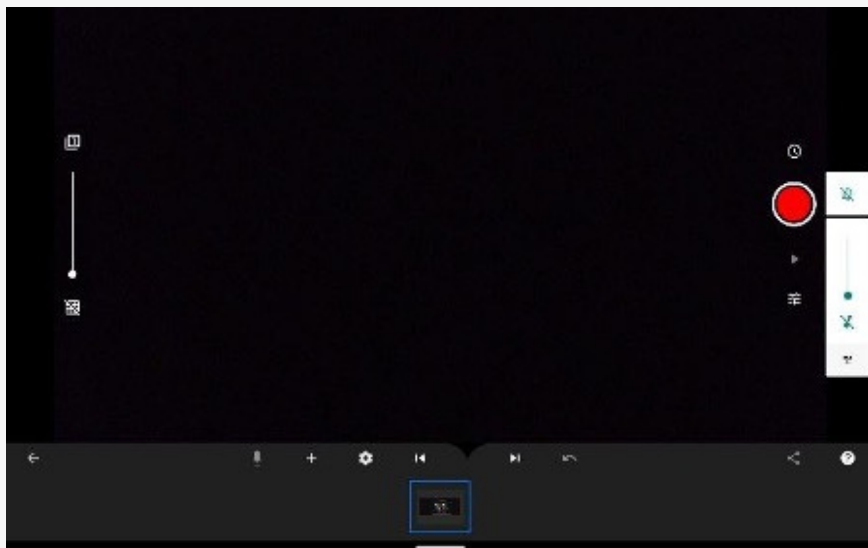
[Membership details >](#)



## Stop Motion Studio



„Stop Motion Studio” er forrit þar sem hægt er búa til hreyfimyndbönd auk þess sem hægt er að geyma og vista myndböndin án þess að bæta við lógói. Hægt er að nota forritið bæði fyrir Android og iOS. Til að búa til myndband veljum við „New Movie”.



Ókeypis útgáfan leyfir okkur aðeins að sækja myndir til að búa til myndbandið. Hins vegar, ef við kaupum aðgang að forritinu, getum við hlaðið upp eldra efni með því að smella á +.



Með því að ýta á rauða hnappinn hlöðum við niður þeim myndum sem við viljum nota. Allar myndir eru í sömu röð og við sóttum þær.

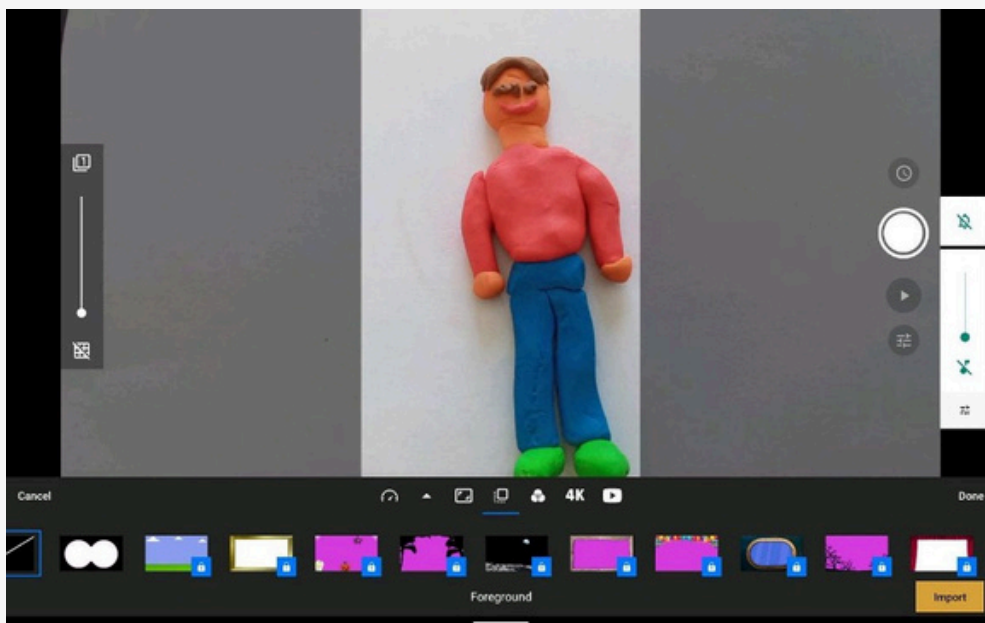
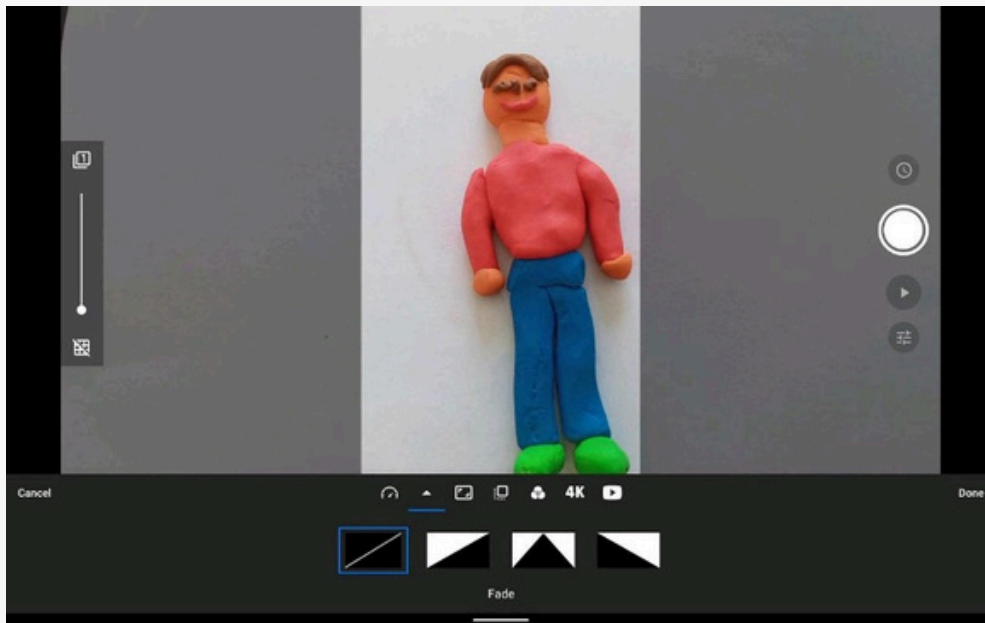


Með því að smella á + getum við séð þá viðbótarvalkosti sem í boði eru, en þeir eru ekki aðgengilegir í ókeypis útgáfunni.

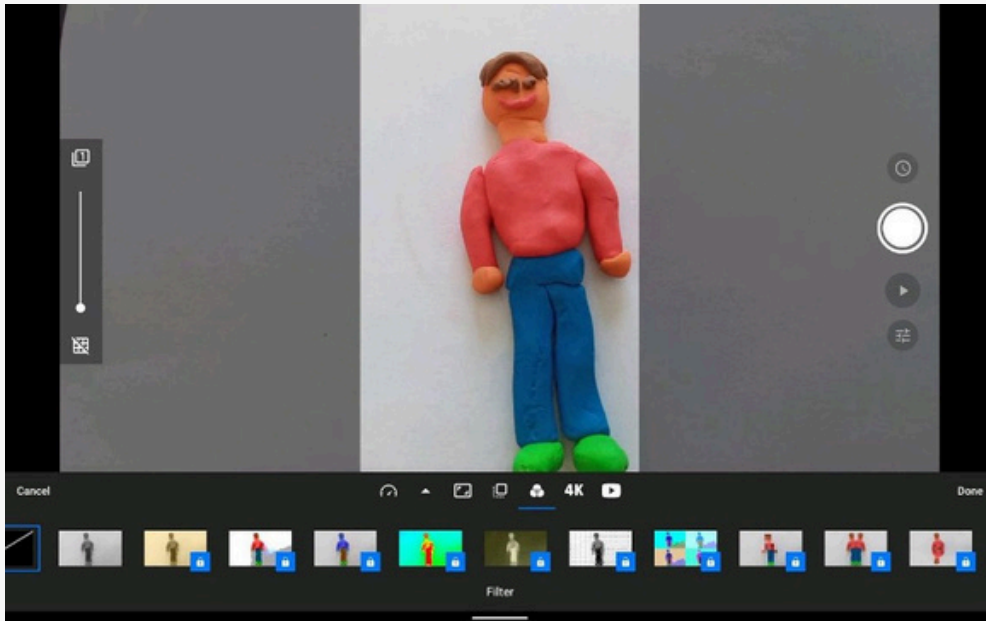
Með keyptum aðgangi er hægt að bæta við fleiri myndum, myndböndum og tónlist sem hægt er að nota sem bakgrunn.



Með því að smella á hnappinn í miðjunni á skjánum opnast ný valmynd fyrir myndbandið þar sem hægt er að breyta stærð og hlutföllum.



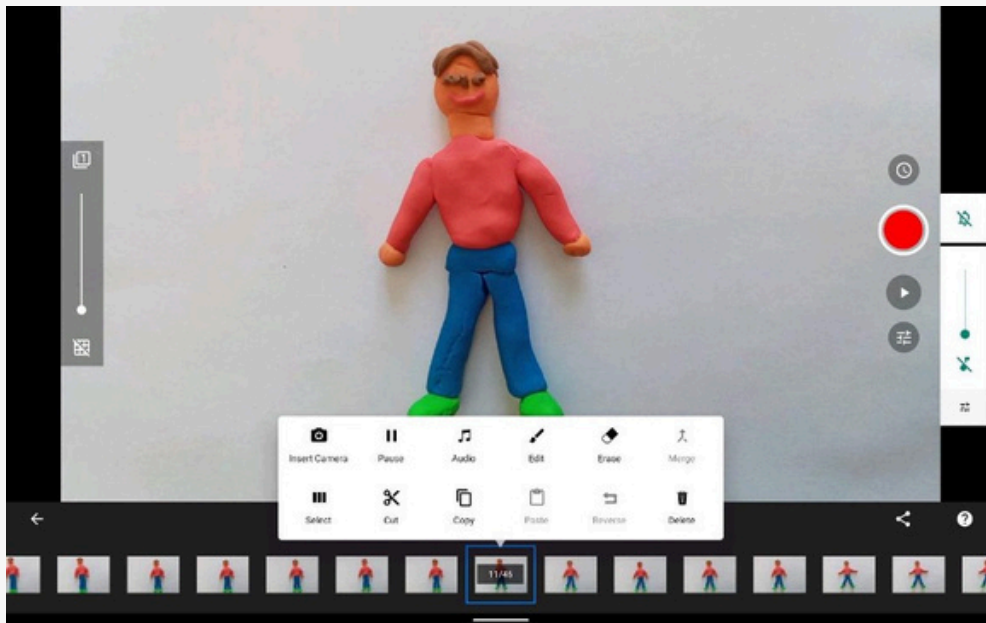
Þessi valkostur er læstur í ókeypis útgáfunni, en fyrsta aðgerðin er aðgengileg.



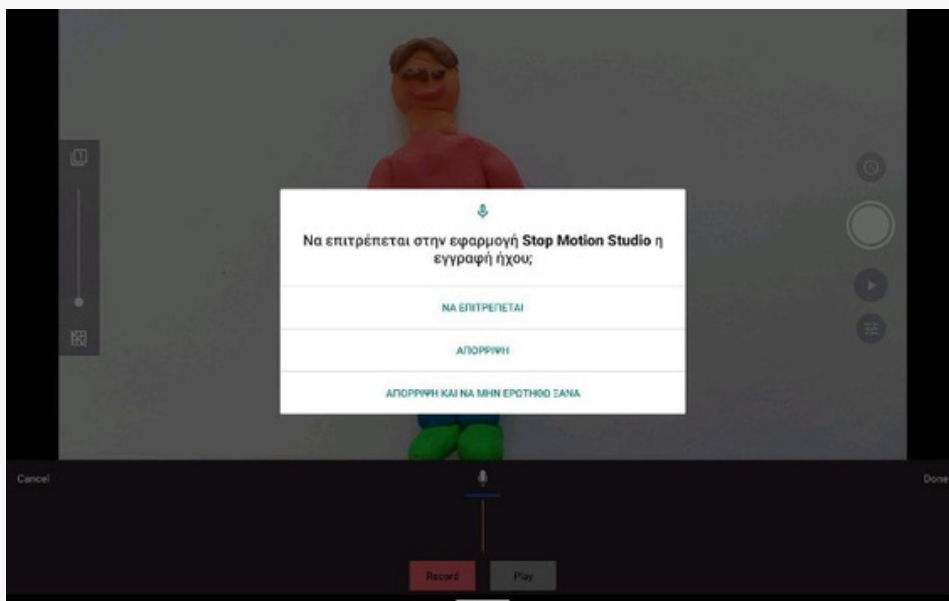
Filterarnir (filters) eru læstir í ókeypis útgáfunni, en fyrsta aðgerðin er aðgengileg.



Hér stillum við upplausn myndarinnar.



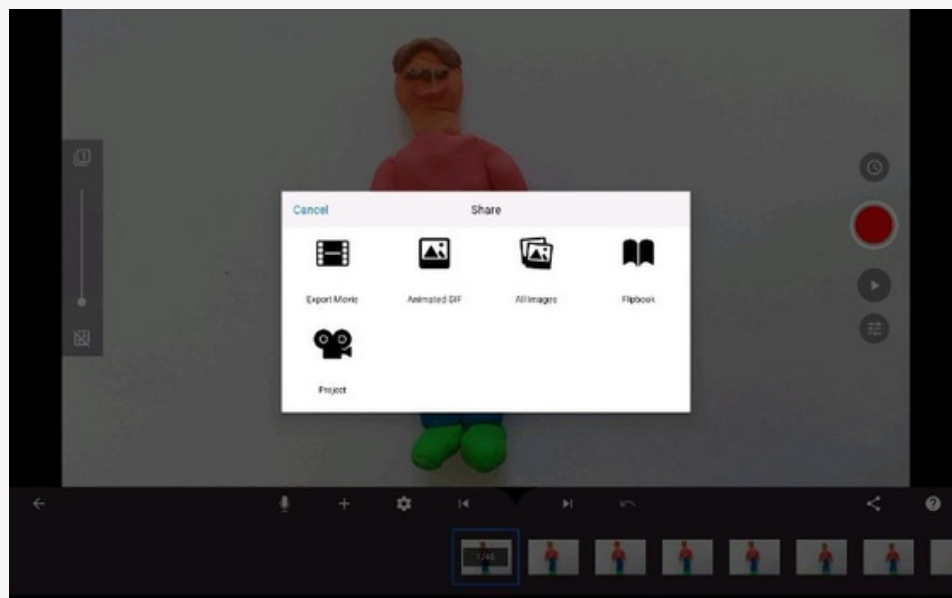
Ef þú smellir lengi á smámynd opnast viðbótarvalkostir þar sem hægt er að búa til afrit, breyta myndinni eða eyða henni.



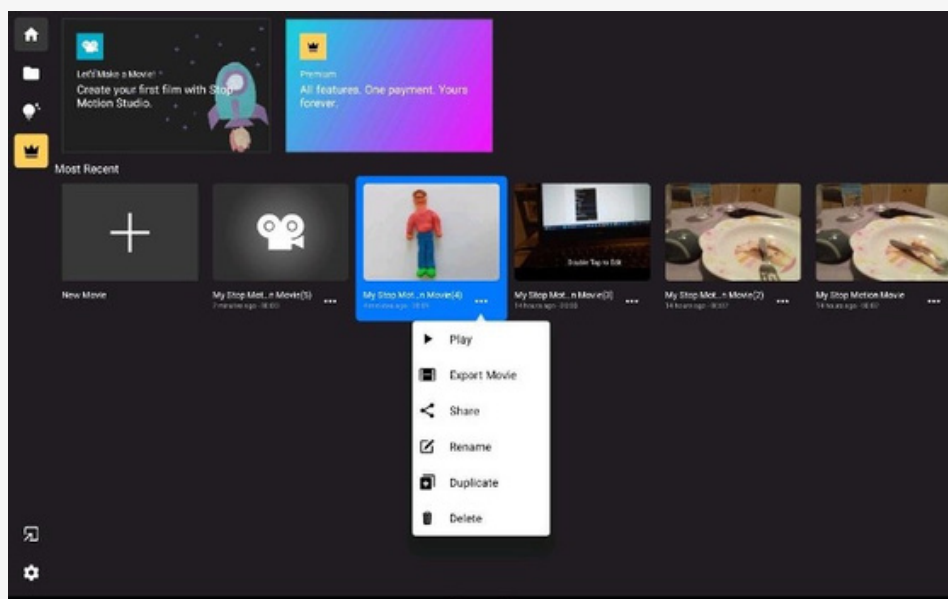
Í aðalvalmynd forritsins, í miðjunni á skjánum, er tónlistarmerki. Þegar það er valið biður forritið okkur um leyfi til að nota hljóðnema tækisins okkar, svo við getum tekið upp.



Eftir að við höfum lokið við að vinna með myndirnar okkar, getum við einnig stillt rammafjölda myndbandsins. Þ.e. hversu margar myndir birtast fyrir augum okkar á hverri sekúndu. Á þennan hátt stillum við ekki bara hraðann á myndunum, heldur einnig heildartímalengd myndbandsins eða atriðisins sem við búum til.



Eftir að við höfum lokið öllum aðgerðum okkar, getum við valið hvernig við viljum vista verkefnið. Hvernig verður myndbandið í lokin?



Eftir að við höfum lokið öllum fyrrgreindum skrefum eða ef við höfum hætt vinnuni án þess að að klára getum við fundið verkefnið á heimaskjánum, smellt á það og breytt. Einnig er hægt að smella á punktana þrjá til að skoða verkefnið, deila því eða vista það utan forritsins (export) og jafnvel búa til afrit eða eyða.



# Að vera grænn í orði og verki Þjálfun kennara

PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603



Co-funded by  
the European Union



HÁSKÓLI  
ÍSLANDS

STIMMULI  
for social change



CEIP LOS ALBARES

URBAN  
FOXES

IN2



Primary  
School of  
Vivlos Naxos