Co-funded by the European Union

Að vera grænn í orði og verki
AGS
IO1- Námskrá

Ritstjórar: Rannveig Björk Þorkelsdóttir og Jóna Guðrún Jónsdóttir

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

HÁSKÓLI ÍSLANDS
STIMMULI for social change
CEIP LOS ALBARES
URBAN FOXES
IN2
Primary School of Vivlos Naxos

Innihald

Nafn verkefnis	ActGreenStory (AGS)
Tegund verkefnis	Lykilaðgerð 2 - Stefnumótandi samstarf
Heiti	IO1- Námskrá
Leiðandi aðili	Stimmuli for Social Change
Samstarfs-aðilar	Háskóli Íslands Urban Foxes, Belgía IN2 DIGITAL INNOVATIONS GMBH, Þýskaland CEIP LOS ALBARES, Spánn Elementary School (grunnskóli) 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.

CC BY SA

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

Co-funded by the European Union

Innihald

Kynning á AGS verkefninu - bls. 4
AGS námskráin - bls. 4
Samhönnunarferli - bls. 6
Hæfni - bls. 7
Námsmarkmið fyrir nemendur - bls. 11
Námsefni og verkefni - bls. 12
Námsefni 1 - Hvað er málið með loftslagsbreytingar? - bls. 13
Námsefni 2 -Að leita lausna - bls. 23
Námsefni 3 - Að koma skilaboðunum á framfæri - Að byggja upp frásögn - bls. 32
Námsefni 4 -Að grípa til aðgerða - bls. 54
Spurningalisti - bls. 70
Viðauki - bls. 71

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

Co-funded by the European Union

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

Kynning á AGS verkefninu

ActGreenStory (AGS) verkefnið (Að vera grænn í orði og verki með stafrænum frásögnum) er Erasmus+ verkefni sem stefnir að því að veita nemendum lykilfærni til að taka afstöðu gegn loftslagsbreytingum. Markmið þess er að breyta hugsun nemenda svo þeir eigi auðveldara með að bregðast við umhverfisvandamálum í samfélaginu. AGS verkefnið miðar að því að efla kennara með nýjum kennsluaðferðum til auka hæfni nemenda til að bregðast við loftslagsbreytingum. Stafræn sögugerð er lykilþáttur í verkefninu þar sem stafræn tól og tæki verða notuð til að fá nemendur til að huga að umhverfis- og loftslagsbreytingum. Kennarar fá einnig tækifæri til að kynna sér stafræna sögugerð auk kennsluefnis til að nota í kennslustofunni með nemendum sínum. Kennarar og nemendur fá möguleika á að öðlast þekkingu á aðferðum stafrænnar sögugerðar, búa til stafrænar sögur í netumhverfinu og tengjast öðrum skólum og/eða grænum aðgerðarsinnum til að grípa til aðgerða gegn loftslagsbreytingum.

AGS Námskráin

Þetta skjal inniheldur upplýsingar um námsaðferðir, leiðbeiningar, verkefni, tæki og úrræði sem hægt er að styðjast við vegna framkvæmdar á IO1 - AGS námskrá fyrir mismunandi námsumhverfi. Námsskráin skilgreinir hæfni og námsárangur auk þess að búa yfir kennsluverkefnum og veita stuðning við framkvæmd þeirra í skólaumhverfinu. Mikilvægur þáttur AGS námskrárinnar er að hægt er að aðlaga námsefnið, sem felur í sér að nemendur með mismunandi eiginleika, bakgrunn og þarfir geta tekið þátt og notið þess. Markmið AGS námskrárinnar er að styðja kennara í grunn- og framhaldsskóla til að innleiða aðferðafræði verkefnisins í gegnum stafrænar frásagnir og leggja fyrir nemendur svo þeir geti haft áhrif og gripið til aðgerða gegn loftslagbreytingum.

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

Markmið AGS námskrárinnar er að:

- Veita kennurum gagnleg tól til að efla nám og kennslu er varðar loftslagsbreytingar
- Þjálfa nemendur í stafrænni sögugerð og efla þá til raunverulegra aðgerða gegn loftslagbreytingum.

AGS Námsefni

Námskráin inniheldur fjórar gerðir námsefnis auk viðbótarverkefna

Námsefni 1
Hvað er málið með loftslags-breytingar?

Námsefni 2
Að leita lausna

Námsefni 3
Að koma skilaboðunum á framfæri - Að byggja upp frásögn

Námsefni 4
Tími til aðgerða

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

Samhönnunarferli

Stimmuli sem leiðandi þátttakandi í gerð námskrárinnar, vann náið með samstarfsaðilum verkefnisins á netinu er varðar sameiginlega sýn og hönnun verkefnisins sem er m.a. sú hæfni sem stefnt er að í námskrá AGS. Niðurstaða þessarar umræðu var litrík og merkingarbær eins og þú sérð á myndinni hér að neðan. Jamboard var notað allan tímann í ferlinu.

Samstarfsaðilar ræddu um færni, þekkingu og þau viðhorf sem mikilvægt væri að þróa með AGS-námskránni. Samstarfsaðilarnir bentu á mikilvægi þess að efla stafræna færni nemenda, sköpunargáfu, leiðtogahæfni, samskipti, samvinnufærni, gagnrýna hugsun og fjölmiðlalæsi auk þess að efla færni þeirra í að leysa vandamál. Samstarfsaðilar komu sér einnig saman um að nemendur ættu að tileinka sér eftirfarandi þekkingu: Tækni, sjálfbærni, græn stefnumál, loftslagsbreytingar, borgararéttindi og sögugerð. Öflun þekkingar á þessum sviðum mun gera nemendum kleift að þróa stafrænar herferðir gegn loftslagsbreytingum.

Samstarfsaðilar ræddu einnig að AGS-námskráin ætti að hvetja til viðhorfsbreytinga og efla frumkvæði, jákvæðni, ákveðni og virðingu fyrir umhverfinu. Einnig ætti námskráin að hvetja ungt fólk til að taka þátt og vinna saman að því að hvetja til og grípa til grænna aðgerða. Með því að sameina niðurstöður hugmynda- og hönnunarfunda samstarfsaðila samþykktu þeir sameiginlegan hæfniramma, sem mótar námsmarkmið og innihald AGS-námskrárinnar.

Hæfni

Í hugmynda- og hönnunarfasa verkefnisins var ákveðið að beina sjónum að eftirfarandi kjarnahæfni í gegnum AGS-námskrána: Stafræn hæfni, virk borgaravitund, samvinna og samskiptahæfni, þó önnur hæfni gæti einnig þróast samhliða - eins og gagnrýnin hugsun, sköpunargáfa, og almenn færni í ræðumennsku og önnur mikilvæg færni 21. aldar. Þættir kjarnahæfninnar eru nefndir og skilgreindir í töflunni hér að neðan:

Stafræn hæfni

„Stafræn hæfni felur í sér örugga og gagnrýna notkun á tækni upplýsingasamfélagsins (IST) fyrir vinnu, tómstundir og samskipti. Hún byggir á grunnfærni í upplýsinga- og samskiptatækni (ICT): notkun tölvubúnaðar til að nálgast, meta, geyma, framleiða, kynna og skiptast á upplýsingum, til að eiga samskipti, taka þátt og vinna saman á internetinu."

Heimild

Tillaga Evrópuþingsins

Samsvarandi verkefni

1,2,3,4,7,8,9
10,11,12

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

Virk borgaravitund

Virkt borgarvitun er skilgreind sem þátttaka í borgaralegu samfélagi og/eða stjórnmálalífi sem einkennist af gagnkvæmri virðingu í samfélagi án ofbeldis, í samræmi við mannréttindi og lýðræði. Færni til virkrar borgaravitundar tengist náið borgaralegri hæfni, sem er getan til að taka virkan þátt í samfélagi með öðrum og sýna samstöðu og áhuga á að leysa vandamál sem hafa áhrif á nær- og fjærsamfélagið.

Heimild

Tillaga Evrópuþingsins

Samsvarandi verkefni

4,5,6

Samskiptahæfni

Samskiptahæfni er skilgreind sem vitund um árangursríka, og viðeigandi samskiptafærni ásamt hæfni til að aðlaga sig að mismunandi aðstæðum.

Heimild

Samstarf og hæfni 21. aldarinnar

Samsvarandi verkefni

Öll verkefni

Samvinnufærni

Samvinnufærni er mikilvæg á 21. öldinni. Samkvæmt rammanum um nám á 21. öld er samvinna hluti af færni í námi og nýsköpun (4Cs) sem inniheldur einnig samskipti, gagnrýna hugsun og sköpunargáfu. Innan rammans um samvinnufærni er gert ráð fyrir að nemendur sýni getu til að vinna gefandi starf, af virðingu, í fjölbreyttum hópum, sýni sveigjanleika og vilja til að vera hjálpsamir og geri nauðsynlegar málamiðlanir til að ná sameiginlegum markmiðum. Nemendur ættu einnig að taka sameiginlega ábyrgð á samvinnuverkefnum og meta einstök framlög hvers hópfélaga.

Heimild

Samvinna og hæfni 21. aldarinnar

Samsvarandi verkefni

Öll verkefni

Námsmarkmið fyrir nemendur

Í námskrá AGS munu nemendur:

- Öðlast þekkingu á loftslagsbreytingum í sínu staðbundna samhengi.
- Læra að þekkja dæmi um loftslagsbreytingar í sínu daglega lífi, í fréttum og á samfélagsmiðlum.
- Vera meðvitaðir um eigin hæfni til virkrar borgaralegrar þátttöku.
- Þróa samskipta- og samvinnuhæfni sína í gegnum umræður og gagnrýna hugsun.
- Verða virkari, jákvæðari, ákveðnari og bera meiri virðingu fyrir umhverfinu.
- Hvetja til og grípa til aðgerða gegn loftslagsbreytingum.
- Læra hvernig á að biðja um hjálp og bjóða hagsmunaaðilum að vera hluti af verkefninu.
- Nota samfélagsmiðla og tæki og tól rafrænna samskipta (hljóð- og myndritunarverkfæri).
- Vinna í hópum, læra hvernig á að takast á við mismunandi hlutverk (málamiðlari, ritari, talsmaður og umsjónarmaður).

Námsmat fyrir og eftir innlögn á námsefni

Áður en námsefnið er lagt inn og unnið ættu kennarar að deila eftirfarandi matsgögnum (sjá viðauka). Spurningar gefa vísbendingu um þörf nemenda, og kennarar geta aðlagað spurningarnar eftir hæfni og aldri nemenda í bekknum. Þetta þýðir að spurningarnar geta verið einfaldari eða flóknari, en færnin sem hlýst af er sú sama.

Námsefni og Verkefni

Spurningar áður en verkefni hefst

Nemendur munu fá í hendur ítarlega spurningakönnun þar sem þeir íhuga væntingar sínar til verkefnisins, kunnáttu sína í stafrænni frásögn og myndbandsvinnslu, auk spurninga um hugmyndir sínar, viðhorf og tilfinningar varðandi loftslagsbreytingar („AGS spurningar áður en verkefni hefst", sjá viðauka).

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

Höfundar:
Dr. Rannveig Björk Thorkelsdóttir (UI)
Jóna Guðrún Jónsdóttir (UI)

Námsefni 1: Hvað er málið með loftslagsbreytingar?

Háskóli Íslands

Nemendur fá námsefni sér til innblásturs auk þess að vera beðnir um að lýsa því hvað þeir telja loftslagsbreytingar vera. Einnig verða þeir beðnir um að benda á dæmi um loftslagsbreytingar í sínu nærumhverfi. Umræður um áhrif loftslagsbreytinga á daglegt líf þeirra, fjölskyldu og skóla auk samfélags fylgja.

Verkefni1: Að undirbúa sviðið.

Verkefnið í þessum tíma er að fá nemendur til að hugsa um loftslagsbreytingar og hvað þeir geta gert í sínu nærumhverfi/samfélagi. Þeir læra um hringrásarhagkerfi og línulegt hagkerfi.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um það bil klukkustund til að lesa lýsinguna á verkefninu og kynnast kennsluefninu auk undirbúnings.	Verkefnið tekur um það bil 80 mínútur. Hins vegar fer nákvæm tímalengd eftir þátttöku nemenda, samskiptum, hugmyndum og aldri þeirra. Ef börnin eru ung þurfa þau meiri stuðning frá kennurum á meðan á verkefninu stendur.

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

Aldur

6-12 ára

Efni

Án nets	Á netinu
Pappír Blýantar/skriffæri Tölva eða annað tæki til að spila myndbandið	Hringrásarhagkerfið - Circular Economy (with subtitles)

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

Ferli

Hluti 1 - Inngangur að hringrásarhagkerfi
Byrjið verkefnið á því að sýna nemendum myndband um hringrásarhagkerfið á eftirfarandi slóð: https://vimeo.com/666766467 Á eftir fara fram umræður með nemendum.

Hluti 2 - Leiklistarverkefni – hringrásarhagkerfi – kyrrmyndir
Skiptið nemendum í fjögurra manna hópa. Biðjið þá síðan að búa til sína eigin sögu um muninn á hringrásarhagkerfi og línulegu hagkerfi og mikilvægi þess að halda hlutum innan hringrásarhagkerfisins. Eftir það búa þeir til kyrrmyndir úr sögunum sínum og sýna hinum nemendunum. Í lok verkefnisins ræðir kennari við þá um hvað þeir lærðu, hvað er að gerast í þeirra landi o.s.frv

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

Verkefni 2: Hvað gerði fólkið í gamla daga?

Í þessu verkefni er leitast við að nemendur verði meðvitaðir um hvað fólk gerði við rusl í gamla daga og bera það saman við nútímann.
.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um það bil klukkustund til að lesa lýsingu á verkefninu, kynnast kennsluefninu og undirbúa sig.	Verkefnið tekur um það bil 80 mínútur. Hins vegar fer nákvæm tímalengd eftir þátttöku nemenda, samskiptum, hugmyndum og aldri þeirra. Ef börnin eru ung, þurfa þau meiri stuðning frá kennurum á meðan á verkefninu stendur.

Aldur

6-12 ára

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

Efni

Án nets
Alls kyns rusl Stór plastpoki Lím Karton/þykkur pappír Post-it miðar Blýantar/tússlitir Kyrrmyndir

Ferli

Hluti 1 - Leiklistarverkefni
Verkefnið sem kallast „Ruslið sem við framleiðum í dag“ og snýst um hugmyndina um úrganginn/ruslið sem verður til á okkar tímum. Kennslustofan er fyllt með rusli sem nemendur hafa verið beðnir um að koma með í skólann. Í byrjun er lagt til að nemendur séu paraðir saman. Annar nemandinn er með bundið fyrir augun og hinn leiðir hann. Sá sem leiðir hjálpar þeim blinda að taka upp rusl og setja það í svartan plastpoka sem hangir á veggnum. Nemendur skipta um hlutverk þegar kennarinn segir til. Í lokin munu nemendurnir þurfa að búa til listaverk á vegg kennslustofunnar. Kennarinn byrjar síðan umræðu um hvaða aðgerða nemendur geta gripið til, til að minnka úrgang í sínu nærumhverfi. Mikilvægt er að leggja áherslu á tengsl þess við loftslagsbreytingar.

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

Ferli

Hluti 2 - Leiklistarverkefni– hringrásarhagkerfi – kyrrmyndir
Í þessum seinni hluta verkefnisins ættu kennarar að kynna fyrir nemendum sínum sögu áður en farið er í leiklistarverkefnið. Sagan er um ruslskrímsli og er eftirfarandi: „Í gamla daga hafði ruslskrímslið ekkert að gera. Það var varla til því enginn henti neinu. Fólk lifði í sátt við náttúruna, passaði upp á hana og ruslskrímslið var ánægt. Ef einhver missti eitthvað þá át ruslakrímslið það strax.“ Spyrjið síðan nemendurna: Hvar býr ruslskrímslið í ykkar landi? Skiptið síðan nemendum í fjögurra manna hópa og biðjið þá að búa til kyrrmynd (sjá Verkefni 1) út frá eftirfarandi spurningum: Hver passaði upp á hlutina í gamla daga? Hvað gerði fólk við matinn og afgangana? Hvað gerði fólk við ruslið? Hvað gerði fólk við fötin eða dýrin? Hvernig hitaði fólk upp húsnæði sitt? o.s.frv. Í lokin sýna nemendurnir kyrrmyndirnar sínar fyrir samnemendum og komast að því hvort þeir geti greint hvað hver hópur er að sýna.

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

Ferli

Hluti 3 – Að greina dæmi um loftslagsbreytingar í daglegu lífi, fjölskyldu, skóla og nærsamfélagi

Nemendur eru beðnir um að ræða í hópum og síðan greina mikilvægustu loftslagsbreytingavandamálin sem voru kynnt í hluta 1 og 2. Síðan er gott að umræða fari fram innan hópanna út frá spurningum kennarans. Nokkrar þeirra gætu verið:

Af hverju var ekkert rusl í gamla daga?
Hvað breyttist?
Hvað heldur þú að loftslagsbreytingar séu? o.s.frv.

Kennarinn setur tvö tóm blöð á vegginn.

Á einu þeirra stendur: Af hverju var ekkert rusl í gamla daga?
Á hinu stendur: Af hverju er svona mikið rusl í dag? Hvaða tegund af rusli?

Nemendur skrifa á límmiða, fimm límmiða á hvert blað. Hópmeðlimir vinna saman.

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

Námsefni 3: Hvað getum við gert?

Leitast er við að nemendur verði meðvitaðir um eigin aðgerðir gegn loftslagsbreytingum og hvað þeir geti gert til að breyta hlutunum í sínu nærsamfélagi, eins og t.d. í skólanum sínum.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um það bil klukkustund til að lesa lýsinguna á verkefninu, kynnast kennsluefninu og undirbúa sig	Verkefnið tekur um það bil 80 mínútur. Hins vegar fer nákvæm tímalengd eftir þátttöku nemenda, samskiptum, hugmyndum og aldri þeirra. Ef börnin eru ung, þurfa þau meiri stuðning frá kennurum á meðan á verkefninu stendur.

Aldur

6-12 ára

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

Efni

Án nets	Á netinu
Pappír Blýantar/skriffæri	World Cleanup Day 2022

Ferli

Hluti 1 - Leiklistarverkefni í gegnum frásögn
Hluti 1 byrjar með því að kennarinn kynnir áframhaldandi sögu um ruslskrímslið: „Árin liðu og íbúafjöldinn jókst hratt, litlir bæir urðu að stórborgum með þúsundum og milljónum manna, og ruslskrímslið reyndi að taka upp allt ruslið og það stækkaði og stækkaði.“ Kennarinn sem „sendiboði“ (kennari í hlutverki) frá borginni biður nemendur um hjálp. „Hvað getum við gert? Allt þetta rusl er að kæfa jörðina. Hvar endar ruslið í ykkar landi? Hvað verður um fiskana þegar ruslið fer í hafið? Hvað verður um fuglana? Hvað verður um fólkið?“ Nemendur ræða spurningarnar í fjögurra manna hópum og kynna niðurstöður sínar. Kennarinn kynnir vefsíðuna World Cleanup Day 2022 og byrjar umræður um hana.

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

Ferli

Hluti 2 - Biðjið nemendur að skoða hvað er skrifað í fréttum og á samfélagsmiðlum um loftslagsbreytingar
Nemendum er skipt upp í fjóra hópa og þurfa að skoða texta í fréttum og á samfélagsmiðlum um loftslagsbreytingar. Hver hópur fær það verkefni að kynna fyrir hinum hópunum, byggt á eftirfarandi spurningu: „Hvernig er loftslagsbreytingum lýst í fréttum?“ Verkefnið getur verið stuttmynd, lifandi dagblað, hlaðvarp, veggspjöld, TikTok myndband, PowerPoint kynning, Padlet o.s.frv. Þeir geta notað AGS vefsíðuna til að búa til þetta efni.

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

Authors:
Dr. Despoina Schina
Konstantina Karameri
Emma Avtzi

Námsefni 2:
Að leita lausna

Stimmuli for social change

Kennarar kynna aðferðir til að vinna gegn loftslagsbreytingum og nemendur fara saman á hugarflug um aðgerðir til að takast á við þær. Nemendur hanna sína eigin aðgerðaáætlun til að koma skilaboðunum á framfæri. Þeir eru hvattir til að hafa samband við félagasamtök eða aðgerðahópa í nærsamfélaginu sem gætu gefið þeim hugmyndir fyrir verkefnin sín og taka stutt viðtöl við heimamenn.

Verkefni 4: Drög að aðgerðaáætlun

Leitast er við að nemendur verði meðvitaðir um og greini loftslagsvandamál sem land þeirra stendur frammi fyrir og að þeir ræði mögulegar lausnir við þessum vandamálum.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um það bil klukkustund til að lesa lýsingu á verkefninu, kynnast kennsluefninu og undirbúa sig	Verkefnið tekur um það bil 90 mínútur. Hins vegar fer nákvæm tímalengd eftir þátttöku nemenda, samskiptum, hugmyndum og aldri þeirra. Ef börnin eru ung, þurfa þau meiri stuðning frá kennurum á meðan á verkefninu stendur.

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

Aldur

11-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
https://www.tea chthefuture.uk/about https://www.ecoschools.global/about-the-campaign Theory of change tool: https://states-of-change.org/assets/images/Theory-of-Change-Size-1500px.jpg	Tölva Skjávarpi Hátalarar AGS- eyðublað 1- Verkefni 1- Pappír

Ferli

Hluti 1 - Inngangur að góðum starfsháttum varðandi aðgerðir gegn loftslagsbreytingum
Fyrsta verkefnið byrjar á því að kennarinn kynnir hvað hægt er að gera til að hefja aðgerðir gegn loftslagsbreytingum. Kennarinn kynnir dæmi um grænar herferðir sem eiga sér stað í mismunandi löndum (t.d. Teach the Future, Litter Less, o.s.frv.). Nemendur ræða spurningarnar í fjögurra manna hópum og kynna niðurstöður sínar. Kennarinn kynnir vefsíðuna World Cleanup Day 2022 og hefur umræður um hana.

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

Ferli

Hluti 2 - Greining á loftslagsvandamálum í samstarfslöndum
Fyrst er nemendum skipt upp í fjögurra manna hópa og þeir beðnir um að ræða og greina mikilvægasta loftslagsvandamálið í sínu landi, sem kynnt voru í Námsefni 1. Eftir það eru þeir beðnir um að finna mögulega lausn á vandamálinu.

Hluti 3 - Aðgerðaráætlun
Nemendur eru beðnir um að nota blað um aðgerðaráætlun (sjá viðauka) til að finna mögulega lausn á vandamálinu sem þeir ætla að leysa. Þeir þurfa að ákveða hvaða langtímabreytingu þeir vilja ná fram, greina hvernig ferlið á að byrja til að ná til markhópsins og hugsa um þær aðgerðir sem þeir þurfa að takast á við. Kennarinn er nemendum til stuðnings en blandar sér að öðru leiti ekki í ferlið. Við lok verkefnis hefur hver hópur útbúið eigin drög að aðgerðaráætlun og fyllt út blaðið sitt.

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

Verkefni 5: Viðtöl við sérfræðinga

Þetta verkefni verður framkvæmt í tveimur aðskildum áföngum. Áfangi 1 inniheldur hluta 1, á meðan áfangi 2 inniheldur hluta 2 og hluta 3.

Tímalengd

Undirbúningtími	Kennslutími
Kennarinn þarf um það bil tvær klukkustundir til að undirbúa sig fyrir þetta kennsluverkefni. Kennarinn þarf að hjálpa nemendum við að skipuleggja og undirbúa viðtöl við sérfræðingana.	Verkefnið tekur um það bil 90 mínútur. Hins vegar fer nákvæm tímalengd eftir þátttöku nemenda, samskiptum, hugmyndum og aldri þeirra. Ef börnin eru ung, þurfa þau meiri stuðning frá kennurum á meðan á verkefninu stendur.

Aldur

11-16 ára

Efni

Án nets
Tölvur Símar Wi-Fi tenging

Co-funded by the European Union

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

Ferli

Hluti 1 - Að hafa samband við félagasamtök og aðgerðahópa í nærsamfélaginu (áfangi 1)
Kennari bendir nemendum á að mögulega séu sérfræðingar til taks sem gætu veitt þeim ráðgjöf til að nálgsat lausn á því vandamáli sem þau hafa valið sér. Kennari veitir nemendum upplýsingar um félagasamtök og/eða tengd samtök eins og aðgerðarhópa sem hægt er að leita til. Í hópum fara nemendur í gegnum upplýsingarnar og velja félagasamtök og/eða tengd samtök sem þeir vilja hafa samband við út frá þeirri sérþekkingu sem tengist vandamálinu sem þau hafa valið. Kennarinn stingur upp á leiðum sem nemendur gætu notað til að hafa samband við samtökin. Nemendur hafa samband við samtökin (með tölvupósti eða síma) og bjóða þeim í skólann í viðtal. Ef ekki er hægt að taka viðtal í raunheimum er hægt að taka það í gegnum netið og jafnvel að taka það upp á myndband.
Hluti 2 - Viðtal við félagasamtök og aðgerðarhópa í nærsamfélagi (áfangi 2)
Nemendur taka á móti fulltrúum félagasamtaka og aðgerðarhópa úr nærsamfélaginu í skólanum sínum. Viðtalið hefst með því að hver hópur nemenda kynnir aðgerðaráætlunina sína sem þeir hafa undirbúið fyrirfram. Þeir kynna vandamálið sem þeir vilja leysa og síðan langtíma árangurinn sem þeir vilja ná fram. Í framhaldinu fá þeir ábendingar frá fulltrúum félagasamtaka og aðgerðarhópa um hvernig þeir geta bætt hugmyndir sínar og lausnir. Fulltrúar frá félagasamtökum og aðgerðarhópum hlusta vandlega á nemendur og gefa þeim ráð um úrbætur.

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

Ferli

Hluti 3 - Endurbætur á aðgerðaráætlun (áfangi 2)
Nemendhóparnir bæta aðgerðaráætlunina sína út frá endurgjöfinni sem þeir fengu frá sérfræðingunum. Hóparnir vinna saman (þankahríð) til að finna mögulegar leiðir til að bæta langtímaáætlun og aðgerðirnar/skrefin sem þarf að taka til að koma breytingunni í gagnið.

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

Verkefni 6: Að undirbúa stafræna sögu til að nota í aðgerðaráætlun

Í þessu verkefni munu nemendur, með hjálp kennara síns, búa til stafræna sögu til að nota í aðgerðaráætlun.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um klukkutíma til að lesa lýsingu á verkefninu, finna efnivið og undirbúa sig.	Aðgerðin tekur um 90 mínútur. Hins vegar fer nákvæm tímalengd eftir þátttöku, samvinnu, hugmyndum og aldri nemenda. Ef börnin eru ung, þurfa þau meiri stuðning frá kennurum.

Aldur

11-16 ár

Efni

Án nets
AGS- eyðublað 2 -Verkefni 1- Söguborð, vinnuplagg (sjá viðauka)

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

Ferli

Hluti 1 - Þankahríð fyrir stafræna kynningu
Eftir viðtölin við sérfræðingana og endurbætur á aðgerðaráætlun (hluti 2, áfangi 2), fara hópar nemenda í hugmyndavinnu (þankahríð), um hvernig þeir geti gripið til aðgerða til að leysa vandamálið sem þeir hafa valið. Sögurnar sem nemendur bjuggu til verða notaðar í stafrænni kynningu sem tengist því vandamáli eða lausn sem kynnt var í aðgerðaráætlun nemenda.

Hluti 2 - Að búa til söguborð (storyboard) fyrir stafræna kynningu
Nemendur velja atburðarás fyrir stafrænu söguna sína og útfæra hana. Nemendur fá eyðublað fyrir söguborðið (storyboard) sem þeir eiga að nota (sjá viðauka) og skriffæri (blýant, penna, strokleður, o.s.frv.). Nemendur ræða saman og skissa upp framvindu sögunnar sem notuð verður í stafrænu kynningunni.

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

Ferli

Hluti 3 - Kynning á stafrænni sögu og endurgjöf
Í hópum kynna nemendur söguna og framvindu hennar. Eftir kynninguna ræða hóparnir saman um hugmyndir hvers annars og skiptast á endurgjöf.

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

Authors:
Dr-Ing. Konstantina Geramani
Christos Skarkos
Athanasios Sideris
Dr.-Ing. George Ioannidis

Námsefni 3 - Að koma skilaboðunum á framfæri - Að byggja upp frásögn

IN2 Digital Innovations GmbH &
Elementary School of Vivlos Naxos

Nemendur kynnast stafrænni sögugerð á vefnum og búa til eigin aðgerðaáætlun út frá sínu nærumhverfi. Nemendur fá leiðbeiningar um það hvernig á að fanga athygli almennings og hvernig á að efla og hvetja íbúa til að grípa til aðgerða.

Verkefni 7: Að byggja á grunni þekkts ævintýris

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

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um það bil 30 mínútur til að lesa lýsingu á verkefninu og undirbúa sig.	Verkefnið er um það bil 120 mínútur. Hins vegar fer tímalengd eftir þátttöku nemenda, samvinnu, hugmyndavinnu og reynslu þeirra af hópverkefnum.

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

Aldur

11-12 ára

Efni

Á netinu	Án nets
AGS Vefsíða	AGS- Eyðublöð 2 -Verkefni 1- Söguborð, eyðublað (sjá viðauka)

Ferli

Hluti 1 - Að velja ævintýri
Í hópum ræða nemendur uppáhalds ævintýri sín út frá reynslu sinni og veljur hver hópur síðan eitt ævintýri. 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.

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

Ferli

Hluti 2 - Að skipta ævintýrinu upp í atriði/senur
Í hópum velja nemendur þá atburði ævintýrisins sem þeir vilja endursegja. Þeir velja í hvaða miðil þeir ætla að vinna (myndlist, smíði, o.fl.). Síðan búa þeir til hetjur/persónur og það umhverfi sem nauðsynlegt er fyrir þær.

Hluti 3 - Að taka myndir af atburðum og hlaða myndrænu efni 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 innskráningarupplýsingunum, velja þeir „NEW", undir „Content section" og hlaða myndunum sínum upp.

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

Ferli

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.

Hluti 5 - Að setja söguna á heimasíðu 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 hljóupptökum í þeirri röð sem þeir vilja og valið „Publish" til að gera það opið öllum.

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

Verkefni 8 - Auglýsing fyrir bók

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

Tímalengd

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

Aldur

11-12 ára

Efni

Án nets
Bók sem nemendur velja Söguborð Tölva eða spjaldtölva

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

Ferli

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.

Hluti 1 - Nemendur velja bók til að kvikmynda
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 hverrar 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 að sjálfsögðu að lesa þær sem krefst meiri tíma.

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 meginþema 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.

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

Ferli

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.

Hluti 4 - Leikstjórn og ljósmyndun atriða 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" forritsins. 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.

Hluti 5 - 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 skrána opinbera (Publish) og kynna fyrir samnemendum sínum.

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

Verkefni 9: Val á sögufrægri persónu

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

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
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 nemendunum í hópa og hver hópur velur eina sögufræga persónu þá minnkar undirbúningstíminn í hlutfalli við það. Hér að neðan er listi yfir kennsluefni til almennrar notkunar.	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.

Aldur

11-12 ára

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

Efni

Án nets	Á netinu
Pappír Blýantar/skriffæri Eyðublöð	Kizoa hugbúnaður á netinu AGS Vefsíðan

Ferli

Hluti 1 - Val á sögfrægri 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 hvernig einföld upptalning á atburðum lýtur út til að þeir átti sig á að það er ekki eins 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 í raun unnið sér inn virðingu flestra.

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

Ferli

Hluti 2 - 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

Hluti 3 - Sköpun sögurnnar
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.

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.

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

Verkefni 10: 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.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
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.

Aldur

11-12 ára

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

Efni

Án nets	Á netinu
Pappír Skriffæri Eyðublöð	Kizoa hugbúnaður á netinu AGS Vefsíðan

Ferli

Hluti 1 - 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.

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

Ferli

Hluti 2 - 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)

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.

Ferli

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.

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

Verkefni 11: Auglýsing

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

Tímalengd

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

Aldur

11-12 ára

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

Efni

Án nets	Á netinu
Pappír Skriffæri Hljóðnemi Tölva Ipad eða myndavél	Kizoa hugbúnaður á netinu, leitið á netinu að frekari upplýsingum, jósmyndum og öðru efni AGS heimsíðan

Ferli

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.

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

Ferli

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.

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.

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.

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

Verkefni 12: Að rannsaka og uppgötva. Þegar hlutir hafa eitthvað að segja okkur!

Þetta verkefni getur verið frábær leið til að efla gagnrýna hugsun og rannsaka. Að byrja á að nota aðferðina að „Sjá - Hugsa - Undrast" getur hjálpað nemendum að skoða, greina og spyrja spurninga um það efni sem þeir velja. Nemendur velja sér málefni.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennsluefni
Kennarinn þarf um klukkutíma til að lesa lýsingu á verkefninu, kynnast 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.

Aldur

11-12 ára

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

Efni

Án nets	Á netinu
Pappír Skriffæri Söguborð (Storyboard) Ipad Tölva Hljóðnemi	Stafrænn söguskköpunarvettvangur Stop Motion Studio

Ferli

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 - kynnast efni hlutarins.

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

Ferli

Hluti 1 - Að uppgötva efna hlutar
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.

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

Ferli

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.

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.

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

Ferli

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.

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

Höufndar:
Bram Dewolfs
Ana Belén Echevarría del Álamo

Námsefni 4 - Að grípa til aðgerða

URBAN FOXES & CEIP Los Albares

Hópur nemenda mun grípa til aðgerða með eigin frásögn að vopni með því að búa til myndbönd og taka viðtöl við mismunandi einstaklinga í nærumhverfinu. Þeir munu einnig reyna að búa til hóp aðgerðarsinna sem hvetja ekki einungis jafningja heldur alla samfélagsþegna (opinberir aðilar, fyrirtæki, fjölskyldur o.s.frv.) til aðgerða. Þessum aðgerðum verður dreift á netinu og til fjölmiðla auk þess sem nemendur hafa tækifæri til að kynna sögu sína fyrir sveita- eða borgarstjórn.

Verkefni 13: Að skipuleggja hóp

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennsutími
Kennarinn þarf um 5 mínútur til að undirbúa verkefnið og úthluta hlutverkum til nemenda.	Verkefnið tekur um 10 mínútur allt eftir áhuga nemenda og undirbúningi kennara.

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

Aldur 10-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
AGS_Spin the wheel	Pappír Skriffæri Spil með hlutverkunum

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

Ferli

Hluti 1 - Áður en haldið er lengra
Kennarinn útskýrir verkefnið fyrir nemendum ásamt þeim markmiðum sem á að ná. Til að efla samskipti er gott að búa til hópa, þar sem hver einstaklingur fær mismunandi hlutverk. Hægt er að leyfa nemendum að velja sér hópa eða nota AGS_Spin the wheel til að skipta nemendum í hópa. Hlutverk og ábyrgð nemenda eru eftirfarandi: **Stjórnandinn** er ábyrgur fyrir því að allir sinni sínu hlutiverki og hefur yfirsýn yfir verkefnið. Hann þarf að hafa góðan gátlista til hjálpar. **Skoðunaraðili** er ábyrgur fyrir að fara yfir og ritskoða viðtöl og myndbönd og gera þær breytingar sem nauðsynlegar eru. **Ritari** er ábyrgur fyrir að stjórna Google Drive og halda utan um öll textaskjöl. **Talsmaður** er ábyrgur fyrir að hafa samband við alla utanaðkomandi hagsmunaaðila.

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

Verkefni 14: Þankahríð

Eftir að nemendur eru komnir í hópa og hlutverkum úthlutað í hverjum hópi hefja nemendur þankahríð til að finna það efni sem þá langar hvað mest að greina og deila með skólanum og samfélaginu.

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um 15 mínútur til undirbúnings.	Verkefnið tekur um 60 mínútur allt eftir undirbúningi nemenda og kennara.

Aldur

10-16 ára

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

Efni

Á netinu	Án nets
Þankahríð tafla OPERA Board	Pappír Skriffæri Post-it miðar Tafla AGS-Eyðublöð-3- Verkefni 1 Tafla fyrir hugarflæði AGS-Eyðublöð -4: OPERA tafla

Ferli

Hluti 1 - Þankahríð
Eftir að hafa búið til hópana er gott að fara í þankahríð til að fá hugmyndir um hvaða fólk getur hjálpað til við verkefnin. Fyrst er gott að gefa nemendum ákveðna spurningu tengda viðfangsefninu. Mikilvægt er að gefa hverjum og einum í hópnum tíma til að hugsa og skrifa niður hugmyndir. Í þessu hugleiðingarferli er gott að gefa nemendum eftirfarandi sniðmát: Þankahríð, tafla (sjá viðauka). Athugið: Í stað þess að nota of mikið af blöðum og post-it miðum er hægt að nota eyðublöðin á stafrænan hátt.

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

Ferli

Hluti 2 - OPERA aðgerðin
Þá er komið að því að framkvæma OPERA aðgerðina. OPERA skammstöfunin stendur fyrir: Eigin hugmyndir, pörun, útskýring, mat, röðun (Own Ideas, Pairing, Explaining, Rating, Arranging). Til að fylgja þessari aðgerð, þarf að fylgja næstu skrefum: Eftir þankahríðina ræða nemendur saman í hópum og velja þrjár eða fjórar hugmyndir sem þeim líkar best. Til að skrá hugmyndir sínar munu þeir nota OPERA töflu (sjá viðauka). Hver hópur kynnir hugmyndir sínar, til skiptis, og setja þær á OPERA töfluna, og rökstyðja val sitt fyrir hinum hópunum. Næst fær hver hópur þrjú eða fjögur atkvæði til að nota. Þeir mega aðeins velja bestu hugmyndirnar með því að líma ákveðna límmiða sem settir eru á sameiginlegt blað t.d. post-it miða. Einnig er hægt að nota sameiginlegt stafrænt skjal. Kennarinn fjarlægir þær hugmyndir sem ekki fengu kosningu, og með hjálp nemenda eru hugmyndirnar flokkaðar með því að nota OPERA töfluna. Að endingu er búið að flokka hugmyndirnar sem mynda grunninn að mögulegum aðgerðum.

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

Verkefni 15 - Kafli 1: Byrjum á viðtölunum!

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um 30 mínútur til undirbúnings.	Verkefnið tekur um 1 klukkustund í framkvæmd, allt eftir undirbúningi nemenda og kennara.

Aldur

10-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
Samskipti í viðtölum Google blöð AGS Vefsíðan	Tölva Sími AGS-eyðublöð -5- Samskipti í viðtölum

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

Ferli

Hluti 1 - Undirbúningur
Fyrsta skrefið er að hafa samband við þá einstaklinga sem valdir voru í fyrri skrefum verkefnisins. Talsmaður hvers hóps sendir þeim tölvupóst ásamt því að hringja þau símtöl sem nauðsynleg eru til að komast í samband við þá sem taka á viðtal við og upplýsa þá um verkefnið. Það felur í sér að útskýra þær aðgerðir sem á að framkvæma til að takast á við loftslagsvandamálin. Aðalmarkmiðið er að bjóða viðeigandi aðilum að taka þátt í aðgerðum nemenda. Til að hjálpa nemendum að semja tölvupóstana er hægt að benda þeim á leiðbeiningar á netinu Interview Communication (sjá viðauka). Mikilvægt er fyrir nemendur að leggjast í rannsóknir áður en þeir hafa samband við viðmælendur. Þeir þurfa að geta skoðað og greint þá sem geta aðstoðað, ekki aðeins með því að taka viðtöl við viðkomandi heldur þarf sá sem rætt er við einnig að geta hjálpað til við að koma hugmyndum nemenda í framkvæmd. Kennarinn getur deilt Excel skjali (í Google Sheets) til að hjálpa þeim við rannsóknirnar. Í þessu ferli þarf að minna nemendur á að taka myndir eða búa til myndbönd á meðan þeir vinna að rannsóknunum og hönnun á viðtölum. Að lokum og áður en nemendur taka viðtölin, munu þeir þurfa að búa til myndband á AGS-heimsíðunni og útskýra fyrir öðrum nemendum ferlið sem átti sér stað við undirbúning viðtalanna.

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

Verkefni 15 - Kafli 2: Hönnun viðtala!

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um 30 mínútur til undirbúnings.	Verkefnið tekur um tvær klukkustundir í framkvæmd, eftir því hversu vel undirbúin nemendur og kennari eru.

Aldur

10-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
Google Drive AGS Vefsíðan	Blöð Pennar/skriffæri

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

Ferli

Hluti 1 - Hönnun spurningalista
Í hópum undirbúa nemendur viðtalið. Til að gera það er notast við skipulagið í „Round Table" Kagans þar sem allir meðlimir hópsins fá tækifæri til að koma með hugmyndir og spurningar. Mikilvægt er að tímasetja verkefnið. Nokkrar spurningar sem hægt er að stinga upp á fyrir nemendur eru: 1. Hvað gerirðu í vinnunni þinni? 2. Hvernig hjálpar þú til við að bjarga jörðinni okkar? 3. Ertu sérstaklega stolt/ur af einhverju sem þú hefur gert tengt málefninu? 4. Hvernig getur þú hjálpað okkur við að takast á við vandamál okkar? Allir vinna síðan saman og velja bestu spurningarnar fyrir viðtalið út frá spurningunum sem safnast hafa. Á meðan útskýrir kennari fyrir hinum hópnum hvernig á að skipuleggja niðurstöður og upplýsingarnar í skýinu. Í þessu ferli þarf að minna nemendur á að taka myndir og/eða búa til myndbönd á meðan þeir vinna að rannsóknum og hönnun viðtala. Að lokum og áður en nemendur taka viðtölin, munu þeir þurfa að búa til myndband á AGS-heimsíðunni og útskýra fyrir öðrum nemendum ferlið sem átti sér stað.

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

Ferli

Hluti 2 - Leiðsögu - myndband
Á meðan talsmennirnir eru að undirbúa sig fyrir viðtalsferlið, skrá aðrir hópmeðlimir sig inn á AGS-heimasíðu. Gott er að gefa þeim tíma til að safna öllum myndum í möppu á Google Drive og skrifa handritið fyrir myndbandið. Nemendur búa síðan til myndbandið eftir leiðbeiningum.

Verkefni 15 - Hluti 2: Hönnun viðtala!

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um 30 mínútur í undirbúning.	Verkefnið er krefjandi þannig að allar tímasetningar eru háðar undirbúningi nemenda og kennara.

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

Aldur

10-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
Google Drive AGS heimsíðan	Pappír Pennar/skriffæri

Ferli

Hluti 1- Viðtal
Í þessu verkefni er haldinn fundur til að grípa til aðgerða. Á meðan við framkvæmum „Aðgerðina", munum við taka stutt viðtöl og búa til myndbönd með öllum þátttakendum til að hvetja fólk til að taka þátt. Við tökum upp aðgerðina og tökum ljósmyndir til að nota til að gera myndband í lokin.

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

Ferli

Hluti 2 - AGS myndbönd
Þegar öll viðtöl hafa verið tekin og „Aðgerðum" eru lokið, safna nemendur öllum ljósmyndum og myndböndum í möppu á sameiginlega Google Drive-inu. Síðan undirbúa hóparnir handritið. Að lokum skrá nemendur sig inn á AGS-heimasíðuna og skrifa sögu sína í „story making".

Hluti 3 - Að deila aðgerðinni
Eftir að myndböndunum hefur verið hlaðið upp á AGS-heimasíðuna eru nemendur ábyrgir fyrir því að dreifa myndböndunum sínum á öllum miðlum skólans (t.d. Facebook, Twitter, Instagram, Google Site og YouTube).

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

Verkefni 16: Heimsókn í Ráðhúsið

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um 30 mínútur af undirbúningi til að framkvæma aðgerðina.	Verkefnið tekur um tvær klukkustundir allt eftir undirbúningi nemenda og kennara.

Aldur

10-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
Google skyggnur AGS Vefsíðan	Myndbönd Myndir Tölvur

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

Ferli

Hluti 1 - Undirbúningur
Nemendur nota Google slides til að undirbúa kynningu. Nauðsynlegt er að myndböndin sem þeir gerðu áður á AGS-heimasíðunni séu með í þessari kynningu. Einn hópur undirbýr efni sem verður tilbúið eftir kynninguna til að sýna áhorfendum hvernig hægt er að gera sögugerðar-myndband með hjálp AGS-vefsíðunnar.

Hluti 2 - Heimsókn í Ráðhúsið
Að lokum munum við heimsækja ráðhúsið og borgar/sveitastjórn til að sýna niðurstöðurnar úr verkefninu.

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

Verkefni 17: Að búa til hlaðvarp

Tímalengd

Undirbúningstími	Kennslutími
Kennarinn þarf um 30 mínútur til undirbúnings.	Verkefnið tekur um tvær klukkustundir allt eftir undirbúningi nemenda og kennara.

Aldur

10-16 ára

Efni

Á netinu	Án nets
AGS Vefsíðan Social Radio 2.0	Útvarpsstöð Pappír Pennar/skriffæri Hljóð og klippari

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

Efni

Hluti 1 - Undirbúningur
Nemendur búa til handrit út frá öllu því efni sem þeir hafa þegar skapað og safnað saman í verkefninu. Mikilvægt er að setja í handritið upplifanir, hugsanir og tilfinningar af öllu ferlinu. Ræðið saman hvað hver hópur mun fjalla um.
Hluti 2 - Upptaka
Nemendur taka upp hlaðvarp. Þeir gætu þurft hjálp frá kennara.

Hluti 3 - Klippiferlið
Klippið hlaðvarpið til þannig að vel sé og hlaðið upp á Social Radio 2.0, speaker og ivoox. Síðan er hægt að nota hlaðvörpin til að búa til nýja stafræna sögu á AGS heimasíðunni.
Hluti 4 - Að deila afrakstrinum
Eftir að efni hefur verið hlaðið upp á AGS heimasíðuna og Social Radio 2.0, eru nemendur ábyrgir fyrir því að dreifa efni sínu á alla miðla skólans (Facebook, Twitter, Instagram, Google Site og YouTube).

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

Námsefni og virkni

Matsspurningar

Eftir lok verkefnanna eru nemendur beðnir um að meta sjálfa sig með því að svara spurningalista (AGS mat, sjá viðauka). Þar sem matið er ætlað til framkvæmdar í lok námsefnis 4, er gott fyrir kennarann að taka sér tíma til að ræða við nemendur um hvað þeir hafa lært í gegnum ferlið. Gott er að spyrja hvað þeim líkaði, hvað þeim líkaði ekki og hvernig það hjálpaði þeim.

Co-funded by the European Union

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

Viðauki

Matsspurningar

Matsspurningar - Act Green Story

Nafn: ____________________ **Dagsetning:** ____________

1. Í hvaða landi áttu heima?

2. Hvað ertu gamall/gömul/gamalt?

a. 6-10

b. 10-12

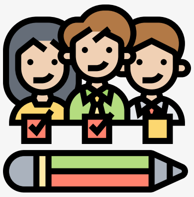
c. 12-16

3. Hvað veistu um stafræna sögugerð?

- ☐ Mjög mikið
- ☐ Mikið
- ☐ Svolítið
- ☐ Ekki neitt

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

4. Hversu mikilvægt þykir þér að læra eftirfarandi:

	Ekki mikilvægt	Örlítið mikilvægt	Mjög mikilvægt	Nauðsynlegt
Samvinna og hópvinna				
Að þú getir útskýrt það sem þú er að hugsa				
Að öðlast stafræna færni (klippa myndband o.s.frv.)				
Að læra meira um málefni samfélagsins				
Læra meira um hlýnun jarðar				

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

5. Varðandi samskiptahæfni þína:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Geturðu talað fyrir framan áhorfendur?				
Getur þú tjáð hugmyndir þínar með stafrænum verkfærum?				
Ertu fær um að hlusta á sjónarhorn eða tilfinningar annarra?				
Ertu fær um að tjá hugmyndir þínar á skýran og skipulagðan hátt?				
Ertu fær um að tjá tilfinningar þínar?				

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

6. Varðandi hæfni þína í samstarfi:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Ertu fær um að vinna með þeim sem hafa aðrar skoðanir en þú?				
Getur þú tekið ábyrgð?				
Er hægt að treysta þér?				
Ertu sveigjanleg/ur/t?				
Ertu fær um að leiða hóp/lið?				

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

7. Varðandi stafræna hæfni þína:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Geturðu tekið upp viðtöl?				
Geturðu klippt myndband?				
Geturðu hlaðið upp efni og/eða vistað efni á tölvu?				
Geturðu notað samfélagsmiðla og tæki til að vera í samskiptum eins og síma o.s.frv?				

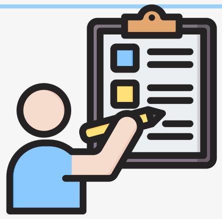
PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

8. Varðandi samskiptahæfni þína:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Ertu fær um að skilja umhverfis-kreppu?				
Ertu fær um að bera kennsl á þarfir samfélags þíns?				
Ertu fær um að samþykkja einhvern sem er öðruvísi en þú?				
Ertu fær um að starfa að betri heimi?				

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

9. Vinsamlega metið eftirfarandi lýsingar þannig að 1 sé lægst og 5 hæst

	**Lægst**				**Hæst**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**
Ég tel mig vera með opinn huga og opinn fyrir nýjum hugmyndum					
Ég sækist í að bera ábyrgð					
Ég er leiðtogi og get leitt hóp					
Ég get unnið með fólki sem er ekki sammála mér					
Ég er skapandi í hugsun og get skoðað og greint upplýsingar með gagnrýnum huga					

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

AGS - eyðublað 1 - Verkefni 1 - Aðgerðir

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

AÐGERÐIR – LOFTSLAGSBREYTINGAR

Hvert er vandamálið sem þú ert að reyna að leysa?	Hver er markhópurinn?	Hver er inngangspunktur þinn til að ná til markhópsins?	Hvaða skref þarf að taka til að koma á breytingum?	Hver eru mælanleg áhrif af verkefninu þínu?	Hver er víðtækur ávinningurinn af verkefninu þínu? (t.d. samfélagsáhrif)	Hvaða langtímabreyting er markmið þitt?
START HERE →	→	→	→	→	→	
Forsendur	*Forsendur*	*Forsendur*	*Forsendur*	*Forsendur*	*Forsendur*	*Lykil-hagsmunaaðilar*

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

AGS - Eyðublað - 2 -Verkefni 1 - Storyboard eyðublöð

TITILL SÖGU

HÖFUNDUR

Atriði: ____________________

Tilgangur og lýsing á atriðinu/senunni:

Hvað þarftu fyrir atriðið (t.d. myndir, tónlist, upptökur, o.s.frv..)?

Atriði: ____________________

Tilgangur og lýsing á atriðinu/senunni:

Hvað þarftu fyrir atriðið (t.d. myndir, tónlist, upptökur, o.s.frv..)?

Atriði: ____________________

Tilgangur og lýsing á atriðinu/senunni:

Hvað þarftu fyrir atriðið (t.d. myndir, tónlist, upptökur, o.s.frv..)?

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

AGS - Eyðublað - 3 - Verkefni 1: Tafla fyrir þankahríð

SKÓLI

SAMFÉLAG

Co-funded by the European Union

TAFLA FYRIR HUGMYNDIR

SKRIFAÐU SPURNINGARNAR SEM ÞÚ BJÓST TIL HÉR

Notaðu límmiðana til að kjósa um bestu hugmyndirnar

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

AGS - Eyðublöð - 4 - OPERA tafla

OPERA TAFLA

Co-funded by the European Union

EIGIN HUGMYNDIR	PÖRUN	ÚTSKÝRING	MAT	SKIPULAG

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

AGS - Eyðublað - 5 -
VIÐTAL

Tölvupóstur

Kæri [nafn þess sem viðtal er tekið við],

Ég vona að þú takir vel í að ég sendi þér þennan póst. Ég heiti [Nafn þitt] og er nemandi í [skrifaðu nafn skólans]. Nýlega naut ég þeirra forréttinda að taka þátt í spennandi verkefni í skólanum þar sem [skrifaðu hvað þú ert að gera].

Ég og hópurinn minn erum núna að taka viðtöl til að safna mikilvægum sjónarhornum frá sérfræðingum á sviði loftslagsbreytinga. Það væri okkur sönn ánægja að fá taka viðtal við þig vegna þinnar sérþekkingar.

Vinsamlega hafðu samband við mig ef þú hefur áhuga.

Bestu kveðjur,
[Nafnið þitt]
[Hlutverk]
[Skóli]
[Netfang]

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

Matsspurningar

Matsspurningar- Act Green Story

Nafn ______________________ **Dagsetning** __________

1. Í hvaða landi áttu heima?

2. Hvað ertu gamall/gömul/gamalt

a. 6-10

b. 10-12

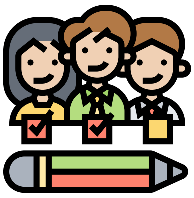
c. 12-16

3. Hvað veistu um stafræna sögugerð?

- ☐ Mjög mikið
- ☐ Mikið
- ☐ Svolítið
- ☐ Ekki neitt

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

4. Hversu mikilvægt þykir þér að læra eftirfarandi:

	Ekki mikilvægt	Örlítið mikilvægt	Mjög mikilvægt	Nauðsynlegt
Samvinna og hópavinna				
Að þú getir útskýrt það sem þú er að hugsa um				
Að öðlast stafræna færni (klippa myndband o.s.frv.)				
Læra meira um málefni samfélagsins				
Læra meira um hlýnun jarðar				

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

5. Varðandi hæfni þína í samstarfi:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Geturðu talað fyrir framan áhorfendur?				
Getur þú tjáð hugmyndir þínar með stafrænum verkfærum?				
Ertu fær um að hlusta á sjónarhorn eða tilfinningar annarra?				
Ertu fær um að tjá hugmyndir þínar á skýran og skipulagðan hátt?				
Ertu fær um að tjá tilfinningar þínar?				

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

6. Varðandi hæfni þína í samstarfi.

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Ertu fær um að vinna með öðrum sem hafa aðrar skoðanir en þú?				
Getur þú tekið ábyrgð?				
Er hægt að treysta þér?				
Ertu sveigjanleg/ur/t - áttu auðvelt með að aðlaga þig að nýjum aðstæðum?				
Ertu fær um að leiða hópinn/liðið þitt?				

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

7. Varðandi stafræna hæfni þína:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Geturðu tekið upp viðtöl?				
Geturðu klippt myndband				
Geturðu hlaðið upp efni og/eða vistað efni á tölvu?				
Geturðu notað samfélagsmiðla og tæki til að vera í samskiptum eins og síma o.s.frv?				

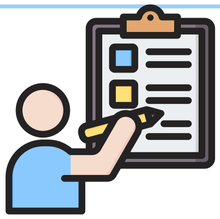
PROJECT NO. 2021-1-IS01-KA220-SCH-000031603

8. Varðandi samskiptahæfni þína:

	Alls ekki	Svolítið	Ágætlega	Frábærlega
Ertu fær um að skilja umhverfis-kreppu?				
Ertu fær um að bera kennsl á þarfir samfélags þíns?				
Ertu fær um að samþykkja einhvern sem er öðruvísi en þú?				
Ertu fær um að starfa að betri heimi?				

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

9. Vinsamlega metið eftirfarandi lýsingar þannig að 1 sé lægst og 5 hæst

	low				high
	1	2	3	4	5
Ég tel mig vera með opinn huga og opinn fyrir nýjum hugmyndum					
Ég sækist í að bera ábyrgð					
Ég er fyrirliði og get leitt hóp					
Ég get unnið með fólki sem er ekki sammála mér					
Ég er skapandi í hugsun og get skoðað og greint upplýsingar með gagnrýnum huga					

Co-funded by the European Union

IO1- ActGreenStory Námsefni

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