

6

# SJÁLFBÆRNI Í NÁTTÚRUNNI

---





# FRÆG ORÐ NÁTTÚRUNNAR

---

## Markmið

---

- + Að nemendur æfi sig í að nota orðaforða kaflans á fjölbreyttan hátt.
- 

## Verkefnalýsing

Þið fáið útprentuð spjöld með hugtökum ásamt öðru blaði sem inniheldur aðeins ramma. Á blaðið með tóma ramma skrifið þið útskýringu á hugtökunum.

## Hafðu í huga

---

- + Ertu búin að lesa og skoða efni kaflans?
  - + Hvaða hugtök þarftu að skoða betur til þess að geta útskýrt þau fyrir öðrum?
- 

## Verkfæri

- + Útprentað blað með hugtökum ásamt útprentuðu blaði með römmum auk skriffæra.

---

## Afurð

Spil sem hægt er að nýta á fjölbreyttan hátt t.d.

## Talaðu, leiktu, teiknaðu

---

**Verkfæri:** Spjöldin sem innihalda hugtökin (útskýringarnar eru geymdar hér)

**Lið:** 3–4 saman

### Spilareglur:

1. Nemandi velur hvort hann ætlar að tala, leika eða teikna hugtakið sem hann dregur
2. Nemandi dregur hugtak
3. Nemandi talar/leikur/teiknar hugtakið
4. Liðsfélagar fá að giska í tiltekinn tíma (30 sekúndur)
5. 1 stig hlýst fyrir rétt svar - ef tíminn rennur út fær hitt liðið að giska

## Samstæðuspil

---

**Verkfæri:** Allur spilastokkurinn bæði hugtökin og útskýringarnar.

**Spilalag:** 2–3 spila saman — kastað er upp á tening hver byrjar og hæsta talan hefur leik.

### Spilareglur:

1. Einn nemandi í einu snýr við tveimur spjöldum.
  - a. Ef hugtak og útskýring kemur upp þá tekur viðkomandi þau spjöld til sín.
  - b. Ef hugtak og útskýring kemur ekki upp þá á næsti að gera.
2. Ef hugtak og útskýring kemur upp þá tekur viðkomandi þau spjöld til sín.
3. Sá vinnur sem hefur fengið flest hugtök og útskýringar til sín.

*Þetta eru einungis hugmyndir um leiðir til að nýta spjöldin en einnig er hægt að spilaveiðimann og án efa fleiri spil.*



## Viðmið um árangur

---

- + Nemendur vinna saman til að búa til sameiginlegan skilning á viðfangsefninu.
  - + Í verkefninu tóku allir þátt.
- 

### Hópastærð

2–3 nemendur

### Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

### Tímarammi

3 kennslustundir; 2 til að  
útbúa spil og 1 til að spila

## Undirbúningur

Kennari prentar út spilaspjöldin á aðra hliðá þykkan pappír. Einnig er hægt að nýta gamla spila-  
stokka ef þeir eru fyrir hendi til þess að líma spilaspjöldin á.

**Náttúruleg  
fyrirbæri**

**Plast**

**Manngerð  
fyrirbæri**

**Vetur**

**Sjálfbærni**

**Sumar**

**Endurnýjanleg orka**

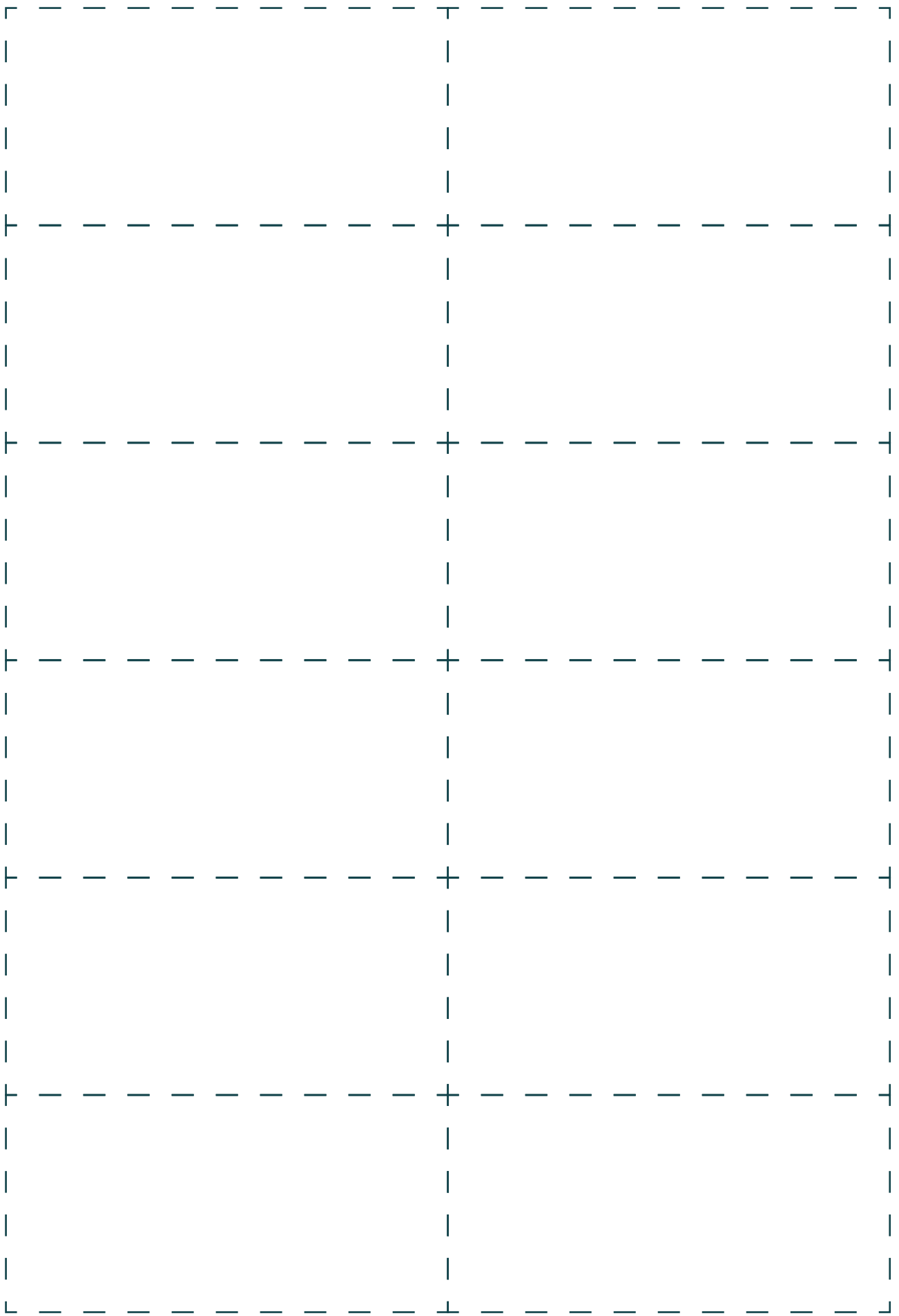
**Haust**

**Óendurnýjanleg orka**

**Orka**

**Auðlind**

**Endurvinnsla**





# NÁTTÚRULEG FYRIRBÆRI OG MANNGERÐ FYRIRBÆRI

---

## Markmið

---

+ Að nemendur skoði og þekki muninn á náttúrulegum og manngerðum fyrirbærum.

---

## Verkefnalýsing

Skráðu hjá þér a.m.k. 20 hluti sem þú notar daglega og flokkaðu þá í náttúruleg fyrirbæri og manngerð fyrirbæri. Veldu nú þá hluti sem skipta þig mestu máli. Eru þeir mest manngerðir eða náttúrulegir?

---

## Hafðu í huga

- + Útskýrðu hvað eru náttúruleg fyrirbæri.
- + Útskýrðu hvað eru manngerð fyrirbæri.
- + Hvaða fyrirbæri getur þú ekki lifað án?
- + Hvaða fyrirbæri getur þú lifað án?
- + Hverjir þessara hluta eru forréttindi þín [réttindi sem þú hefur umfram aðra]?

## Verkfæri

- + Nettengd tölva eða skriffæri og blað ásamt öðru sem nemendur telja sig þurfa fyrir skilaleiðina.

## Afurð

Nemendur hafa frjálsa uppsetningu og skrá hjá sér hugleiðingar sínar hvort sem er á blað eða í forriti í tölvu.

## Viðmið um árangur

- + Í verkefninu eru náttúruleg fyrirbæri og manngerð fyrirbæri útskýrð.
- + Í verkefninu eru amk. 20 hlutir sem nemandinn notar dagsdaglega og þau hafa verið flokkuð í náttúruleg og manngerð fyrirbæri.
- + Í verkefninu er tekið fram hvaða fyrirbæri viðkomandi getur ekki eða getur lifað án.
- + Í verkefninu gerir nemandinn sér grein fyrir forréttindum sínum.





## Hópastærð

Einstaklingsverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

1 kennslustund

## Undirbúningur

Hægt er að vera með borð með allskonar hlutum á sem kennari hefur nýtt sér þann daginn allt frá ritföngum upp í tölvu sem hugvekju. Einnig er hægt að vera búin að leggja inn t.d. hugarkort sem kveikju að uppsetningu.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt er að nýta þetta verkefni sem hugvekju í öllum list- og verkgreinum. Þannig að þegar nemendur mæta í textílmennt væri til dæmis hægt að spyrja þá hvort garnhnykillinn væri manngerður eða náttúrulegur og efnið sem hann væri búinn til úr. Í heimilisfræði væri hægt að spyrja um innihaldsefni sem baka á úr ásamt áhöldum og eins í smíðinni. Sumir hlutir sem við notum eru manngerðir en eru úr náttúrulegum efnum t.d. þegar búíð er að spinna ull.



# SJÁLFBÆRNI Í UMHVERFINU MÍNU

---

## Markmið

---

+ Að nemendur þekki hugtakið sjálfbærni og geti nýtt það þegar þeir ræða um fyrirbæri í umhverfi sínu.

---

## Verkefnalýsing

Skoðaðu hvaða ferli í umhverfinu þínu eru sjálfbær og hver þeirra eru það ekki. Er möguleiki að gera fleiri hluti sjálfbærari? Og þá hvernig?

---

## Hafðu í huga

- + Hvað er sjálfbærni?
- + Hvaða ferli í kringum þig teljast sjálfbær?
- + Eru einhver af þessu ferlum sem maðurinn hefur áhrif á? Eru þau jákvæð eða neikvæð?
- + Hvernig getum við gert hlutina í kringum okkur sjálfbærari?

## Verkfæri

- + Nettengd tölva eða skriffæri og blað ásamt öðru sem nemendur telja sig þurfa fyrir skilaleiðina.

## Afurð

Skil á verkefninu eru frjáls. Nemendur eru hvattir til að skoða veggspjald um skapandi skil.

## Viðmið um árangur

- + Í verkefninu eru hugtakið sjálfbærni útskýrt.
- + Í verkefninu hefur nemandi skoðað fyrirbæri í kringum sig og myndað sér skoðun á því hvort þau teljist sjálfbær eða ósjálfbær.
- + Í verkefninu kemur fram áhrif mannsins á þessi fyrirbæri.
- + Í verkefninu kemur nemandi með hugmyndir á lausnum á hvernig við getum gert ferla/fyrirbæri sjálfbærari.
- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn og merkt með nöfnum þeirra sem unnu verkefnið.



## Hópastærð

Einstaklingsverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

2 kennslustundir

## Undirbúningur

Blöð og skriffæri eða nettengd tölva ásamt öðrum gögnum sem nemandi telur sig þurfa.

Sem undirbúning þarf kennari að vera búinn að skoða sjálfbærni. Þegar nemendur skoða hugtakið sjálfbærni er oft gott að hafa nærtæk dæmi til þess að auka skilning nemenda á fyrirbærinu. Eins og fram kemur í lesbókinni erum við t.d. með kerfi sem passa upp á að við ofveiðum ekki fiskinn í sjónum eða fuglana sem búa á landinu okkur. Slík kerfi eru að passa upp á jafnvægi í lífríkinu.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt er að nýta sjálfbærni í öllum námsgreinum og þannig ræða um sjálfbærni á víðum grunni. Úr hverju er t.d. klósettpappírinn okkar, blöðin sem við teiknum á í textílmenn, borðin okkar eða hurðarnar. Hvernig getum við tryggt að komandi kynslóðir upplifi þessa hluti sem við sjáum og nýtum okkur dagsdaglega?



# FRAMLEIÐSLA OG DREIFING ORKU

---

## Markmið

---

- + Að nemendur skoði hvernig rafmagn er framleitt í heimalandi sínu og hvernig orkunni er dreift til neytenda og hún nýtt.
- 

## Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlar þú að skoða hvernig rafmagn er búið til í heimalandinu þínu og hvernig orkunni er svo dreift til neytenda þess.

---

## Hafðu í huga

- + Hvernig er rafmagnið búið til í þínu heimalandi?
- + Er framleiðsla rafmagnsins vistvæn?
- + Er möguleiki fyrir landið þitt að framleiða rafmagn með vistvænni leiðum?
- + Hvernig er rafmagninu komið á heimili og stofnanir í þínu landi?
- + Í hvað er orkan nýtt?
- + Fer eitthvað af orkunni til spillis?

## Verkfæri

- + Nettengd tölva eða skriffæri og blað ásamt öðru sem nemendur telja sig þurfa fyrir skilaleiðina.

## Afurð

Skil á verkefninu eru frjáls. Nemendur eru hvattir til að skoða veggspjald um skapandi skil.

## Vidmið um árangur

- + Í verkefninu koma fram helstu leiðir við framleiðslu rafmagns.
- + Í verkefninu skoða nemendur hvort framleiðsla rafmagnsins sé vistvæn eða ekki.
- + Í verkefninu kemur fram hvernig rafmagninu er dreift um landið.
- + Í verkefninu er talað um hvernig orkan er nýtt.
- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nöfnum þeirra sem unnu það.
- + Vísað er í að minnsta kosti eina heimild.



## Hópastærð

Einstaklings-  
eða paraverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

5–6 kennslustundir

## Undirbúningur

Gott er að kennari sé búinn að búa sér til bjargir ef á þarf að halda, sérstaklega ef ekki er aðgangur að nettengdum tölvum. Einnig er að hægt að skoða hvort hægt sé að fara í vettvangsferðir eða fá fyrirlestra frá innlendum orkufyrirtækjum sem kynna orkuvinnslu.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

Verkefnið má samþætta við stærðfræði með því að setja upp niðurstöður í viðeigandi myndritum. Þá er einnig hægt að búa til líkan af allskonar fyrirbærum sem nýtt eru í að búa til orku í list- og verkgreinum.



# AUÐLINDIRNAR OKKAR OG SJÁLFBÆRNI ÞEIRRA

---

## Markmið

---

+ Að nemendur þekki hugtakið auðlindir og geti nýtt það í umræðu og riti í tengslum við heimaland sitt.

---

## Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlar þú að skoða auðlindir landsins þíns og skoða hvaða leiðir landið þitt hefur farið til að tryggja að þær séu sjálfbærar.



---

## Hafðu í huga

- + Hverjar eru auðlindir landsins þíns?
- + Hvernig er tryggt að auðlindirnar séu sjálfbærar?
- + Eru einhverjar auðlindir ekki sjálfbærar?

## Verkfæri

- + Nettengd tölva eða skriffæri og blöð.

## Afurð

Verkefninu er skilað sem barnabók. Gott er að miða að því að bókin henti 1. - 4. bekk. Textinn þarf því að vera einfaldur og gott er að hafa lýsandi myndir við texta til að fanga athygli lesenda.

## Viðmið um árangur

- + Í verkefninu er hugtakið auðlind útskýrt.
- + Í verkefninu er búið að velja auðlind til að fjalla um .
- + Í verkefninu er fjallað er um hvernig auðlindin sem fyrir valinu varð nýtist landinu.
- + Í verkefninu er hugtakið sjálfbærni er útskýrt.
- + Í verkefninu er fjallað er um hvernig við pössum upp á að auðlindin sé sjálfbær.
- + Verkefnið er skrifað á einfaldan hátt með það fyrir sjónir að bókin henti börnum.
- + Í verkefninu voru valdar myndir sem henta vel viðfangsefninu og textanum.
- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nafni þeirra sem unnu verkefnið.
- + Vísað er í að minnsta kosti eina heimild.



## Hópastærð

2–3 nemendur

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

2 kennslustundir

## Undirbúningur

Sækja þarf pappír, liti og skriffæri en sé barnabókin unnin í tölvu má nýta fjölbreytt forrit til uppsetningar verkefnisins. Þá er mikilvægt að ræða og skoða hvernig barnabækur eru skrifaðar en gott getur verið að sýna nemendum nokkrar slíkar.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt er að samþætta verkefnið m.a. við myndmennt og textílmennt með því að búa til kápu á bókina og binda hana inn í samstarfi við kennara þar.



# PLAST

---

## Markmið

---

- + Að nemendur geri sér grein fyrir notagildi plasts, líftíma þess og hvað verður um það þegar það hættir að þjóna tilgangi sínum.
- 

## Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlar þú að skoða hluti sem eru í kringum þig, hvort sem er heima hjá þér eða í skólanum, semeru úr plasti.

Veldu að minnsta kosti einn hlut, skoðuðu notagildi hans, líftíma og hvað verður um hann þegar þú hættir að nota hann. Hvernig mætti hanna þennan hlut svo hann væri vistvænni?

## Hafðu í huga

---

- + Í hvað notum við helst plasthluti?
  - + Hvað hefur áhrif á líftíma plasts?
  - + Er hægt að lengja líftíma hlutarins sem þú valdir?
-

---

+ Til eru mismunandi plasttegundir – hverjar eru þær og hver er munurinn á þeim?

---

+ Hvaða staðgengla má nota í staðinn fyrir að framleiða hluti úr plasti? Hverjir eru kostir þessara efna? En gallar?

---

## Verkfæri

+ Nettengd tölva, upptökutæki og/eða skriffæri og blað.

## Afurð

Verkefninu er skilað sem myndbandi eða leikþætti.

## Viðmið um árangur

---

+ Í verkefninu er fjallað um að minnsta kosti einn hlut úr plasti og hringrás hans.

---

+ Í verkefninu kemur fram hvers konar hlutir það eru sem eru helst úr plasti.

---

+ Í verkefninu er fjallað um hvað hefur áhrif á líftíma plasts.

---

+ Í verkefninu er fjallað um mismunandi tegundir plasts og helsta muninum á þeim.

---

+ Í verkefninu er fjallað um hvaða fyrirbæri hægt er að framleiða sama hlut úr sem er ekki plast og kostir og gallar þess koma fram.

---

+ Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nafni þeirra sem unnu það.

---

+ Vísað er í að minnsta kosti eina heimild í verkefninu.

---

## Hópastærð

Einstaklings-  
eða paraverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

4 kennslustundir



## Undirbúningur

Gott er ef kennari er búinn að sanka að sér hlutum úr plasti eða er með hugvekju um hvaða hlutir í kringum nemendur eru úr plasti. Ræða má um hvaða líftíma nemendur telja að þessir hlutir hafi og hvernig má lengja þá.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

Verkefnið má samþætta við stærðfræði með því að setja upp niðurstöður í viðeigandi myndritum. Þá er einnig hægt að búa til líkan af allskonar fyrirbærum sem nýtt eru í að búa til orku í list- og verkgreinum.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

**Samstarfsverkefni um skólann:** Hægt væri að fara í plastsöfnun í skólanum í eina viku á opnu svæði eins og í matsal.

**Samþætting við stærðfræði:** Í stærðfræði væri hægt að vigta plastið og komast að því hve mikið plast hver nemandi nýtir í viku í skólanum. Eins væri hægt að taka plastið og flokka það eftir mismunandi tegundum plasts í náttúrufræði.

**Samþætting við list- og verkgreinar:** Hægt væri að vinna verkefni þar sem unnið er aðeins með plast sem fellur til af heimilum eða í skólanum og sauma t.d. veski og töskur, búa til listaverk eða finna leiðir til að nýta dósir og dollur sem geymslulát í skólastofum.



# LÍFVERAN MÍN

---

## Markmið

---

- + Að nemendur geri sér grein fyrir hve miklu máli líffræðilegur fjölbreytileiki skiptir og hvað sé hægt að gera til að viðhalda honum.
- 

## Verkefnalýsing

Í verkefninu velur þú þér lífveru og skoðar aðstæður hennar. Hvernig er vistkerfi lífverunnar og fæðukeðjan hennar? Hvaða áhrif getur súrnun sjávar eða súrt regn haft á aðstæður hennar? Hvaða áhrif hefur önnur mengun af völdum mannsins, s.s. plastmengun?

## Hafðu í huga

---

- + Hvað er líffræðilegur fjölbreytileiki?
  - + Hvað er vistkerfi?
  - + Hvað er fæðukeðja? Og hvar í fæðukeðjunni er þín lífvera stödd?
-

---

+ Hvaða áhrif geta súrnun sjávar eða súrt regn haft á lífveruna þína?

---

+ Hvað áhrif hefur sorpmengun okkar manna á lífveruna?

---

+ Hvað telur þú að sé til ráðs til að koma í veg fyrir að lífveran deyri út?

---

## Verkfæri

+ **Fræðsla:** Skriffæri og blað eða tölva.

+ **Afurð:** Plastsorp af heimilum, skæri, límbýssa og e.t.v. málning.

## Afurð

Líkan úr plasti og fræðsla um lífveruna.

## Viðmið um árangur

---

+ Líffræðilegur fjölbreytileiki er útskýrður.

---

+ Gerð eru skil á vistkerfi lífverunnar.

---

+ Sýnd er fæðukeðja lífverunnar og hvar í henni lífveran er.

---

+ Rætt er um súrnun sjávar og/eða súrt regn.

---

+ Skoðað er hvaða áhrif sorpmengun frá mannum hefur á lífveruna.

---

+ Fram koma lausnir sem hægt væri að nýta til að styrkja stöðu lífverunnar.

---

+ Verkefnið er kynnt fyrir hópinn.

---

+ Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nafni nemenda sem unnu það.

---

+ Vísað er í að minnsta kosti eina heimild

---



## Hópastærð

Paraverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og upplýsinga- og tæknimennt, myndmennt

## Tímarammi

6 kennslustundir

## Undirbúningur

Safna þarf efni sem til fellur á heimilum. Hægt er að láta hvern og einn nemanda gera það fyrir sig eða safna saman fyrir allan hópinn í einu.

Passa þarf að hafa límbyssu auk málningu, pensla og vask við höndina.

Gott er að sækja karton eða litaðan pappír fyrir þá nemendur sem kjósa að gera kynninguna á blaði.

## Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt er að samþætta verkefnið enn frekar og þannig t.d. smíða eða sauma út lífveru eða jafnvel nýta allar list- og verkgreinar í einu.





# ORKUSPARNAÐUR

---

## Markmið

---

- + Að nemendur geri sér grein fyrir mikilvægi þess að ganga vel um auðlindir okkar og finni leiðir til að spara orku.
- 

## Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlar þú að gera tilraun í eina viku. Þú ætlar að skoða hvernig þú getur mögulega sparað orku. Taktu fyrir a.m.k. einn hlut daglega og skoðaðu hvernig þú getur sparað orku með einhverju móti í þinni daglegu rútínu.

## Hafðu í huga

---

- + Hvernig geng ég um rafmagn heima hjá mér og í skólanum?
  - + Hvernig kemst ég í skólann/heim?
  - + Læt ég vatnið renna lengi heima hjá mér?
-



## Verkfæri

- + Sjálfstæð uppsetning skýrslu í tölvu eða á blaði ásamt skriffærum. Einnig má nýta skýrsluform á næstu síðu.

## Afurð

Verkefnið er sett upp sem skýrsla (sjá hugmynd af uppsetningu á næstu síðu).

## Viðmið um árangur

- 
- + Nemandi getur sett upp skýrslu á sinni eign athugun.
- 
- + Nemandi sýnir þekkingu á hugtakinu orka og merkingu þess fyrir sig.
- 
- + Nemandi skoðar leiðir til þess að spara orku.
- 

## Hópastærð

Einstaklingsverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

2 kennslustundir auk  
heimavinnu í 1 viku.

## Undirbúningur

Fara yfir skýrslugerð með nemendum og hvað skiptir máli í henni. Prenta út skýrslublað á næstu síðu eða fá nemendur til að setja sjálfstætt upp rannsóknarskýrslu.

<b>Tilgangur</b>	Af hverju erum við að gera tilraunina?
<b>Tæki/efni</b>	Hvað þurfum við að nota til að framkvæma hana?
<b>Framkvæmd</b>	Hvernig gerir þú tilraunina?
<b>Tilgáta</b>	Hvað heldur þú að gerist í tilrauninni?
<b>Niðurstöður</b>	Nú máttu framkvæma tilraunina. Hér kemur bara fram bein lýsing á hvað gerist.
<b>Úrvinnsla/umræða</b>	Hverju komstu að þegar þú gerðir tilraunina og afhverju? Hafðir þú rétt fyrir þér í tilgátunni? Heldurðu að þú hefðir fengið aðrar niðurstöður ef þú hefðir gert eitt-hvað öðruvísi?



# ENDURVINNSLAN

---

## Markmið

---

- + Er að nemendur skoði hvað verður um hluti sem þeir fara með á endurvinnslustöðvar eða setja í sorptunnuna á heimilum.
- 

## Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlar þú að velja þér einn hlut og fylgja honum eftir frá því að hann er framleiddur og þar til hann er orðinn ónothæfur fyrir þig og þú losar þig við hann.

## Hafðu í huga

---

- + Úr hverju er hluturinn þinn?
  - + Er hluturinn þinn endurvinnanlegur? Er hann jafnvel úr endurvinnanlegum og óendurvinnanlegum efnum?
  - + Hvert fer hluturinn; í sorptunnuna, endurvinnslustöð eða eitthvert annað?
  - + Hvað verður um hlutinn þegar þú hefur losað þig við hann?
  - + Er mikið af þessum hlut á endurvinnslustöðvum eða í sorpinu?
  - + Eignast hluturinn framhaldslíf með einhverjum hætti? Ef já, hvernig?
-

---

+ Ef hluturinn fær ekki framhaldslíf, sérð þú fyrir þér að hann gæti átt það? Ef já, hvernig?

---

+ Hvernig mætti lengja líftíma hlutarins og sérðu fleiri notkunarmöguleika fyrir hann?

---

## Verkfæri

+ Nettengd tölva eða skriffæri og blað.

## Afurð

Teiknimyndasaga má vera á blaði eða í tölvu.

## Viðmið um árangur

---

+ Í verkefninu er hluturinn sem fjalla á um kynntur og sagt úr hverju hann er.

---

+ Í verkefninu er fjallað um hvort hluturinn sé endurvinnanlegur eða ekki.

---

+ Í verkefninu er fjallað um hvað verður um hlut þegar hann hættir að þjóna eigendum sínum.

---

+ Í verkefninu er skoðað magn af svona hlutum í sorpinu eða í endurvinnslunni.

---

+ Í verkefninu er skoðað hvort hluturinn fái eitthvað framhaldslíf eftir endurvinnslustöðina.

---

+ Í verkefninu er velt upp hvernig lengja má líftíma hlutarins.

---

+ Í verkefninu er leitað að lausnum til að nýta hlutinn á fleiri vegu.

---

+ Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nöfnum þeirra sem unnu það.

---

## Hópastærð

Einstaklings-  
eða paraverkefni

## Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og  
upplýsinga- og tæknimennt.

## Tímarammi

3 kennslustundir

## Undirbúningur

Kennari getur prentað út og fundið allskonar teiknimyndasögublöð á netinu en einnig er líka sniðugt að hafa blöð sem nemendur hafa frjálsa uppsetningu á sögunni sinni á. Hafi nemendur aðgang að nettengdri tölvu má vinna verkefnið í allskonar forritum.



# HVAÐ GETUM VIÐ GERT?

---

Hér koma hugmyndir af allskonar verkefnum sem nemendahópurinn gæti staðið fyrir

## 1. Endurvinnsla allra hluta í skólastofunni

*Vissir þú að ydd er lifrænt? Er rusl flokkað í skólastofunni? Eru gömul verkefni endurnýtt með því að nota efnin úr þeim í önnur verkefni? Eru blöð vel nýtt? Staður fyrir pappír sem má vinna verkefni aftan á? Afklippur af lituðum pappír eiga sinn stað?*

## 2. Hreinsun í heimabyggð

*Hér er upplagt að hreinsa nærumhverfi sitt t.d. Strönd, vegkanta, nálæg vötn og útvistarsvæði eða hreinlega skólalóðina. Muna að flokka! - Af Hverju er mestur úrgangurinn?*



### 3. Samstarfsverkefni við heimilisfræði

*Farið út og týnið, veiðið eða finnið eitthvað af auðlindum ykkar og nýtið áfram. Vaxa ber eða kryddjurtir í nágrenni skólans? Er hægt að fara og veiða fisk í næsta nágrenni. Þið getið sultað, bakað muffins með berjunum, nýtt kryddjurtir í matseldina og eldað fiskinn.*

### 4. Góðgerðarvika

*Safnið efnivið sem fellur til að heimann. Úr honum má t.d. prjóna bangsa og gefa á spítala, sauma slefsmekki handa ungabörnum, sauma grjónapúða, fjölnotapoka eða slíkt og gefa til næstu hjálparsamtaka eða selja fyrir lítinn aur á skólamarkaði og styrkja góðgerðarmál.*

### 5. Skoðaðu hvernig má minnka sóun í þínu nærumhverfi

*Hér er upplagt að búa til hópa sem skoða hvað má bæta í ykkar nærumhverfi þegar kemur að sóun. Sem dæmi má nefna; Þrif á umhverfinu? Umbúðir á matvöru í búðinni? Eru það matarafurðir sem er hent í næsta bakarí. Nemendur semja bréf til fyrirtækja/stofnana/bæjarstjórnar og benda á hluti sem mega betur fara og koma með hugmyndir af lausnum.*