

7

SJÁLFBÆR NEVSLA OG FRAMLEIÐSLA





HUGTAKAVERKEFNI

Markmið

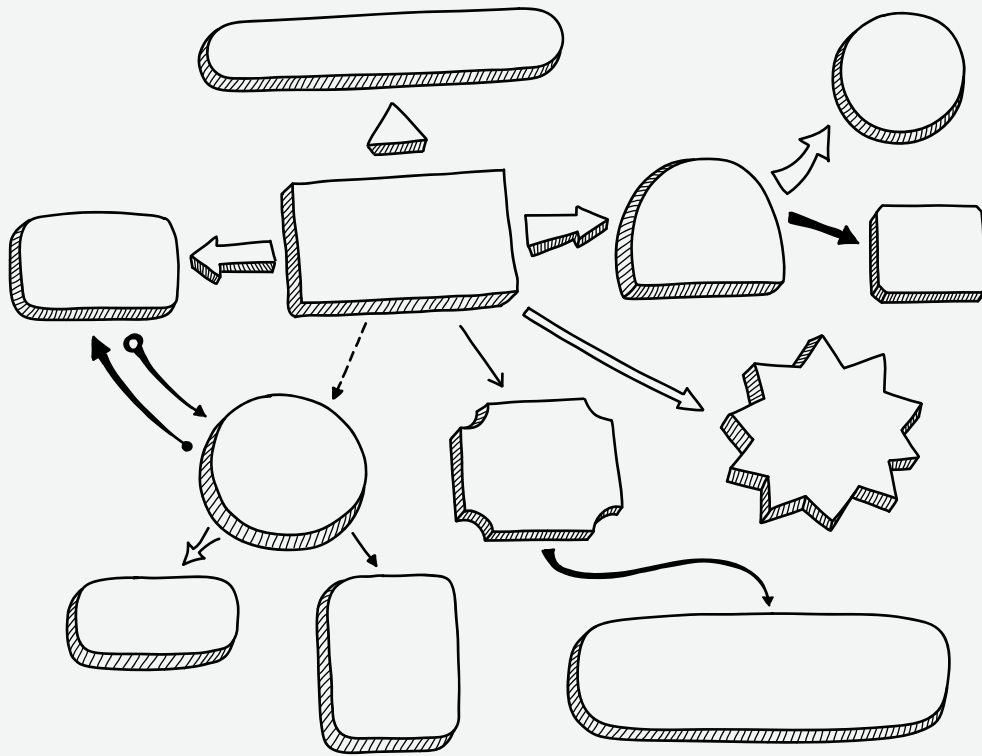
- + Að nemendur geri orðaforða kaflans merkingabæran fyrir sig.
-

Verkefnalýsing

Þú ætlar að gera hugarkort fyrir efni kaflans jafnóðum og þú ferð í gegnum hann.

Hafðu í huga

- + Hvað er hugarkort?
 - + Hvað skiptir mig máli að vita um hugtökin sem koma fyrir í kaflanum?
 - + Hvernig get ég tengt hugtakið við eitthvað og gert það merkingarbært fyrir mig? *Hér má t.d. Teikna eða finna mynd sem hentar til þess að ef þú hugsar um hugtakið sjáir þú það fyrir þér.*
-



Verkfæri

- + Nettengd tölva eða A4 blað og skriffæri.

Afurð

Hugarkort

Hafðu í huga

- + Í verkefninu hefur nemandinn sett upp hugarkort sem sýnir þekkingu á hugtökum kaflans.
- + Verkefnið hefur fyrirögn og er merkt með nafni.

Hópastærð

Einstaklingsverkefni

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

Unnið jafnt og þétt þegar farið er yfir efni kaflans. Heildartími gæti því verið 2 kennslustundir. Einnig er hægt að nýta sem glósutækni og þá heimaverkefni.



VISTVÆN HÖNNUN

Markmið

-
- + Að nemendur kynni sér hvað vistvæn hönnun er og hvaða áhrif hún hefur á okkur og umhverfið.
-

Verkefnalýsing

Skoðaðu vistvæna hönnun og hvaða áhrif hún hefur á líf þitt og umhverfið þitt.

Hafðu í huga

-
- + Hvað merkir það að hlutur sé vistvænn?

 - + Hvað er vistvæn hönnun?

 - + Hvaða áhrif hefur vistvæn hönnun á líf þitt?
-

+ Hvaða áhrif hefur vistvæn hönnun á umhverfið þitt?

+ Hvaða vara mætti hafa vistvænni hönnun?

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 er orðið vistvænt skilgreint.

+ Í verkefninu er fjallað um vistvæna hönnun og tekin dæmi um slíkt.

+ Í verkefninu koma fram umhverfisáhrif hlutarins.

+ Í verkefninu er ígrundað hvaða áhrif hönnun hlutarins hefur á einstaklinga.

+ Í verkefninu er komið með hugmynd af hlut sem hægt væri að hanna á vistvænni hátt.

+ Í verkefninu eru lýsandi myndir fyrir fyrirbærin.

+ Í verkefninu er vísað í að minnsta kosti eina heimild. .

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

Hópastærð

Einstaklings-
eða paraverkefni.

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og
upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

4 kennslustundir



Undirbúningur

Gott er að kennari sé búinn að búa sér til bjargir ef á þarf að halda. Gott er að hafa dæmi um vistvæna hönnun til að kveikja neistann t.d. Notkun fjölnota burðapoka eða niðurbjótanlegra poka í stað plastpoka.

Frekari samþætting við aðrar greinar

Hér væri hægt að samþætta verkefnið við t.d. textílmennt þar sem umræðan gæti verið vistvæn hönnun fatnaðar. Þannig mætti skoða úr hverju fót nemenda eru gerð og þau fengin til að skoða hvaða efni eru vistvæn og hver ekki. Hvaða framleiðsluaðferðir eru vistvænar og hverjar ekki. Þau kæmu síðan með hugmyndir af því hvernig hægt væri að framleiða flíkina á vistvænni hátt.



VISTVÆN HÁTÍÐ

Markmið

- + Að nemendur kynni sér hvernig þeir geta gert hátíðir vistvænni.
-

Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlið þið að velja ykkur hátíð og skoða hvernig má gera hana vistvænni.

Hafðu í huga

- + Hvaða hlutir eru nú þegar vistvænir við hátíðarhaldið mitt?
 - + Hvaða hluti gæti ég gert vistvænni?
 - + Hafðu í huga skreytingarnar, jólapappírinn, merkimiðana, jólakortin, jólatréð og annað sem þér dettur í hug.
-

Verkfæri

+ Nettengd tölva, skriffæri og blað.

Afurð

Verkefninu er skilað sem myndbandaverkefni eða fræðsluleikþætti.

Viðmið um árangur

- + Í verkefninu er rætt um hvaða hlutir eru nú þegar vistvænir við hátíðina.
- + Í verkefninu er skoðað hvaða hluti hægt væri að gera vistvænni.
- + Í verkefninu eru myndir sem lýsa vel verkefninu.
- + Í verkefninu er vísað í að minnsta kosti eina heimild.
- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nöfnum þeirra sem það unnu.

Hópastærð

Paraverkefni

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og
upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

3 kennslustundir

Undirbúningur

Gott getur verið að ræða við nemendur um hinar ýmsu hátíðir þar sem hefðir eru mismunandi milli landa. Verkefnið má því yfirfæra á allskonar hátíðir til dæmis afmæli, útskriftir, fermingar eða aðra siði tengda menningu heimalands nemenda.

Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt er að samþætta þetta verkefni við allar list- og verkgreinar með einhverjum hætti. Þannig gætu nemendur búið til sitt eigið skraut fyrir jólin í myndmennt, textílmennt eða smíði. Nemendur gætu bakað í heimilisfræði úr vistvænum vörum.



HVAÐAN KOMA FÖTIN OKKAR?

Markmið

- + Er að nemendur skoði leið fatnaðar frá verksmiðju og þar til þeir eru farnir að klæðast honum.
-

Verkefnalýsing

Verkefnið er unnið með kennsluáðferðinni *Einn - fleiri - allir* sem kennari útskýrir.

Einn:

Skoðaðu miðann í fötunum þínum og skráðu niður framleiðslulandið. Hvaða leið heldur þú að flíkin hafi farið áður en hún komst í þínar hendur?

Fleiri (3–4 nemendur):

Skoðið hugleiðingar hvor annars. Var einhver með flík sem var búin til í sama landi? Hvaða hugmyndir höfðu þið um ferðamáta fatnaðarins frá verksmiðju og þar til hún komst í ykkar hendur.

Allur nemendahópurinn:

Kennari tekur saman niðurstöður á töflu eða í tölvuforriti, niðurstöður má t.d. merkja á landakort.

Hafðu í huga

Einn:

- + Hvernig ferðuðust fötin þín í búðina sem þú keyptir þau í?
- + Hversu langt ferðuðust fötin þín? Skoðið kortabók eða kort á netinu
- + Hefðir þú getað verslað svipuð föt á umhverfisvænni hátt?
- + Reiknið út vistspor fatnaðarins

Fleiri:

- + Eruð þið sammála um vegalengd sem fatnaðurinn ykkar þurfti að ferðast?
- + Eruð þið sammála um með hvaða ferðamáta fatnaðurinn ferðaðist?

Allir:

- + Hvaðan koma flest fötin? En fæst?
 - + Af hverju er svona mikið af fötum framleidd á ákveðnum stöðum í heiminum?
 - + Gætum við framleitt meira af fatnaði hérlendis?
 - + Hvað kom okkur mest á óvart við þetta verkefni?
-

Verkfæri

- + Hver og einn fær A4 blað til að skrá niður hugleiðingar sínar, skriffæri og litir.

Afurð

Blað fyrir hugarflug.

Viðmið um árangur

- + Í verkefninu hafi nemendur gert sér grein fyrir ferðalagi fatnaðar síns um heiminn.
- + Í verkefninu geri nemendur sér grein fyrir hvar mest er framleitt af fatnaði.
- + Í verkefninu gera nemendur sér grein fyrir hvað vistspor er og hvað það þýðir.
- + Í verkefninu skoða nemendur lausnir á því að minnka vistspor sitt.
- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nöfnum þeirra sem unnu það.

Hópastærð

Einn, fleiri, allir (e. Think, pair, share): Verkefnið byrjar á einstaklingsvinnu, svo ræða 3–4 nemendur saman um sínar niðurstöður og að lokum ræðir allur hópurinn saman.

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

2 kennslustundir

Undirbúningur

A4 blað og skriffæri og ef til vill heimskort.



ÞRÓUN HLUTA

Markmið

- + Er að skoða hvernig hlutir hafa þróast frá því þeir komu fyrst á sjónarsviðið.
-

Verkefnalýsing

Veljið ykkur hlut sem þið notið dagsdaglega. Skoðið hvernig hluturinn hefur þróast frá því hann var fundinn upp.

Hafðu í huga

- + Á þessi hlutur sér einhvern forvera áður en hann varð útlítandi eins og hann er í dag?
 - + Úr hvaða efnum er hluturinn?
 - + Í hvaða mynd var hluturinn vistvænastur?
 - + Hver eru umhverfisáhrif hlutarins í dag?
 - + Ef þið hugsið 50 ár fram í tímann, hvernig haldið þið að hluturinn gæti þá litið út? Úr hverju er hann búinn til? Hefur hann enn sama notagildi? Eða kannski minna eða meira?
-

Verkfæri

- + Nettengd tölva, A3 blað, skriffæri og litir.

Afurð

Verkefninu er skilað sem A3 veggspjaldi.

Viðmið um árangur

- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn og nöfnum þeirra sem unnu það.
- + Nemendur skrifa eða teikna hvernig hluturinn hefur þróast frá því hann fyrst fram.
- + Nemendur skoða hvort hluturinn hafi átt einhvern forvera áður en hann var eins og hann er þekktur í dag.
- + Nemendur velta fyrir sér umhverfisáhrifum hlutarins og í hvaða formi hluturinn var vistvænastur.
- + Nemendur velta fyrir sér útliti og framleiðslu hlutarins eftir 50 ár.

Hópastærð

3–4 nemendur

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

3 kennslustundir

Undirbúningur

Kennari þarf að nálgast A3 blöð og passa að allir hópar hafi aðgang að litum og skriffærum. Gott getur verið að hafa aðgang að nettengdri tölvu til að leita að upplýsingum eða bækur.

Kennari getur stýrt verkefninu frekar með því að gefa hverjum hóp hlut t.d. Myndavél, tónlistarspilara, eldavél, saumavélar, ísskáp o.s.frv.

Frekari samþætting við aðrar greinar

Hér er kjörið tækifæri til að samþætta með öðrum list- og verkgreinum. Hægt er að fjalla t.d. um geymslu matvæla í tímans rás með áherslu á hvaða aðferðir voru nýttar í heimalandinu í heimilisfræði, kafa í sögu upptöku hljóðs og hljóðspilunar í tónmennt og framleiðsluaðferðir fatnaðar í gegnum tíðina í textílmennt.



TEIKNIMYNDASAGA UM NÁTTÚRUVERNÐ

Markmið

- + Er að nemendur þekki orðið náttúruvernd og geti nýtt það hugtak.
-

Verkefnalýsing

Skoðaðu hugtakið náttúruvernd og fjallaðu um það í teiknimyndasögu út frá stað, hlut eða fyrirbæri sem þú velur.

Hafðu í huga

- + Hvað er náttúruvernd (almenn skilgreining)?
 - + Af hverju er náttúruvernd mikilvæg?
 - + Hvaða afleiðingar hefur það fyrir okkur að sinna ekki náttúruvernd?
-

Verkfæri

- + Nettengd tölva eða blað, skriffæri og litir.

Afurð

Teiknimyndasaga sem er jafnframt fræðsla fyrir yngri bekki grunnskóla.

Viðmið um árangur

-
- + Í verkefninu er hugtakið náttúruvernd útskýrt á einfaldan hátt.
-
- + Í verkefninu er valinn staður, hlutur eða fyrirbæri til að útskýra hugtakið náttúruvernd.
-
- + Í verkefninu er rætt um mikilvægi náttúruverndar.
-
- + Í verkefninu er rætt um afleiðingar þess að sinna ekki náttúruvernd.
-
- + Verkefnið er sett upp sem teiknimyndasaga.
-
- + Verkefnið er unnið sem fræðsla fyrir yngri bekki grunnskóla.
-
- + Verkefnið er merkt með fyrirsögn (nafni teiknimyndasögu) og höfundum.
-

Hópastærð

Einstaklings-
eða paraverkefni.

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og
upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

4–6 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 VERÐUR UM RAFTÆKIN OKKAR?

Markmið

- + Er að nemendur skoði hvað verður um raftæki í kringum sig þegar þau enda líffímann sinn.
-

Verkefnalýsing

Veldu þér raftæki í umhverfi þínu og skoðaðu hvað verður um það þegar það hættir að nýtast þér.

Hafðu í huga

- + Hvað verður um raftækið þitt þegar það hættir að nýtast þér?
 - + Hendir þú raftækinu, setur það í endurvinnsluna eða eru aðrir möguleikar fyrir hendi?
-

+ Eignast raftækið eitthvað framhaldslíf, í heild eða í pörtum?

+ Sérð þú einhverja notkunarmöguleika fyrir hluti úr raftækinu þínu áfram, hvort sem er í heild eða að hluta til?

+ Hvernig gætum við dregið úr urðun hlutarins?

Verkfæri

+ Nettengd tölva, blað og skriffæri ásamt þeim aðbúnaði sem nemendur telja að þeir þurfa miðað við hvernig þeir kjósa að skila.

Afurð

Verkefnið er sett upp að eigin vali. Nemendur eru hvattir til að skoða veggspjald um skapandi skil í þeim kafla verkefnabanka.

Viðmið um árangur

+ Í verkefninu kemur fram hvaða hlut um ræðir.

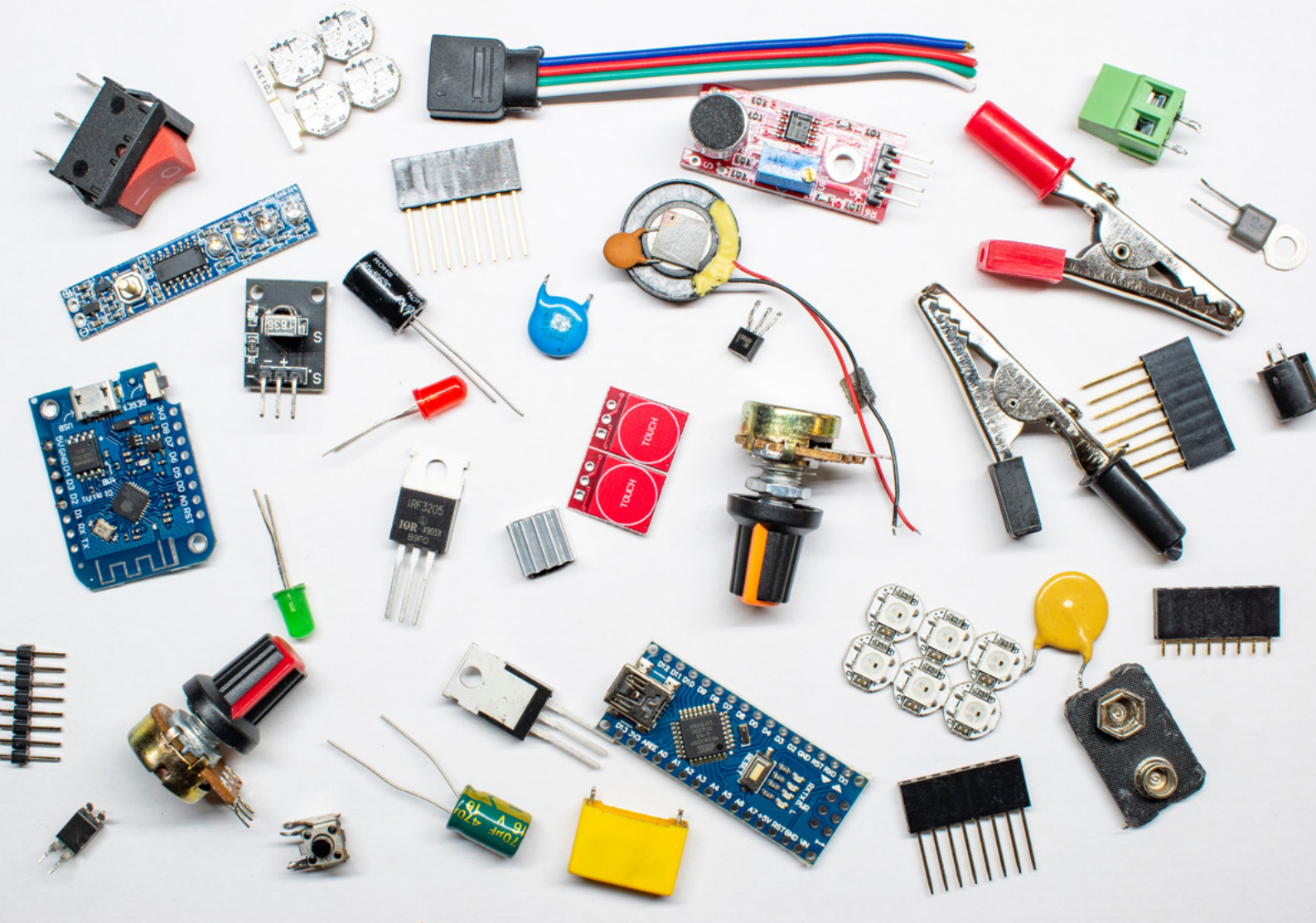
+ Í verkefninu kemur fram hvað nemandi gerir við hlutinn þegar hann hættir að þjóna einstaklingi.

+ Í verkefninu hefur nemandi kynnt sér hvað verður um hlutinn þegar hann fer í endurvinnslu.

+ Í verkefninu hefur nemandinn skoðað framhaldslíf hlutarins að einhverju eða öllu leiti.

+ Í verkefninu kemur fram hugarflug nemandans um notkunarmöguleika hlutarins í hlutum eða heild.

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



Hópastærð

Einstaklingsverkefni

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og
upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

3–4 kennslustundir

Undirbúningur

Kennari skoðaðar kaflann um skapandi skil með það fyrir sjónum að kynna það fyrir nemendum hafi það þegar ekki verið gert. Hægt er að hugstорма með nemendum hvernig hægt væri að setja upp verkefni um raftæki á fjölbreyttan hátt.

Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt væri að samþætta þetta verkefnið við smíði með því að nemendur tækju allskonar raftæki í sundur og skoðuðu hvað er að finna inn í þeim. Hvaða hlutir eru sameiginlegir milli raftækja og hverjir eru ólíkir. Þá gætu nemendur skoðað hvernig væri hægt að gera við hluti og hvort það væri ódýrara, hagkvæmara eða umhverfisvænna heldur en að kaupa nýja hluti.



HVERNIG GET ÉG GERT LÍF MITT SJÁLFBÆRARA?

Markmið

- + Er að nemendur skoði neysluvenjur sínar og hvaða áhrif breytingar á þeim geta haft fyrir einstakling og samfélagið í heild.
-

Verkefnalýsing

Í þessu verkefni ætlar þú að gera tilraun á þér í einn mánuð. Þú ætlar að skoða hvernig þú getur gert neysluvenjur þínar sjálfbærari. Til þess þarftu að byrja á því að skoða neysluvenjur þínar í dag. Veldu svo einn þátt sem þú ætlar að breyta í einn mánuð. Settu upp skýrslu og ákveddu tíma til að taka stöðu á verkefninu hjá þér einu sinni í viku. Í lok tilraunatímabilsins klárar þú að setja upp skýrsluna þína og klárar hana.

Hafðu í huga

- + Hvað merkir orðið sjálfbærni?
- + Hvað hefur orðið sjálfbærni með neytendavenjur þínar að gera?
- + Hverjar eru neysluvenjur mínar þegar kemur að fatainnkaupum, matvælum, snyrtivörum eða ferðamáta?
- + Hvaða þátt myndi ég vilja gera tilraun til að breyta til að auka sjálfbærni í lífi mínu?
- + Að skrá vikulega hvernig þér gengur og hvort og þá hvaða breytingu þú sérð.
- + Í lok tilraunartímabilsins: Hvaða áhrif hafði þessi breyting á líf þitt? Hér er hægt að skoða fjárhagsleg, heilsufarsleg eða önnur áhrif.

Verkfæri

- + Sjálfstæð uppsetning skýrslu í tölvu eða blaði ásamt skriffærum. Einnig má nýta skýrslu 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 eign athugun.
- + Nemandi sýnir þekkingu á hugtakinu sjálfbærni.
- + Nemandi skoðar neysluvenjur sínar og leggur sig fram um að skoða breytingar á þeim.

Hópastærð

Einstaklingsverkefni

Námssgreinar

Íslenska, náttúrufræði og upplýsinga- og tæknimennt.



Tímarammi

Í heild 6 kennslustundir dreifðar á einn mánuð.

- + **2 kennslustundir:** Kynning og uppsetning verkefnis.
- + **½ kennslustund vikulega:** Skoða framgang verkefnis.
- + **2 kennslustundir í lok mánaðarins:** Skýrsla kláruð og niðurstöður skoðaðar.

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.

Frekari samþætting við aðrar greinar

Samþætting við stærðfræði:

- + Hægt væri að nýta verkefnið til þess að samþætta með fjármálafræðslu og skoða hvernig við getum nýtt betur fjármuni.

Samþætting við heimilisfræði:

- + Hægt væri að skoða matarsóun og hvernig hægt er að nýta betur matvæli.

Samþætting við textílmennt:

- + Hægt væri að skoða fatasóun og hvernig draga út má hana. Hægt væri að taka fyrir endurhönnun fatnaðar með því að fá nemendur til að mæta með eigin fatnað sem ekki er notaður lengur og honum gefið framhaldslíf.

Nafn rannsakanda

Dagsetning

Tilgangur	Af hverju erum við að gera tilraunina?
Tæki/efni	Hvað þurfum við að nota til að framkvæma hana?
Framkvæmd	Hvernig gerir þú tilraunina?
Tilgáta	Hvað heldur þú að gerist í tilrauninni?
Niðurstöður	Nú máttu framkvæma tilraunina. Hér kemur bara fram bein lýsing á hvað gerist.
Úrvinnsla/umræða	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?



SJÁLFBÆRA NEYSLU OG FRAMLEIÐSLU

Markmið

- + Er að þekkja vel hugtakið sjálfbær neysla og framleiðsla.
-

Verkefnalýsing

Verkefnið er að búa til spil með endurnýtingu og endurvinnslu efna, þar sem hugtökin sjálfbær neysla og sjálfbær framleiðsla eru nýtt. Mikilvægt er að settar séu upp spilareglur til að útskýra gang spilsins.

Hafðu í huga

- + Hvernig spil finnst mér skemmtileg?
- + Hvernig get ég sett upp spilið svo það sé fræðandi og nýttist okkur?
- + Hvaða efni finnst mér mest spennandi að skoða og fjalla um varðandi sjálfbærni? Allt eða matvæli, raftæki, fatnað? Eða kannski eitthvað annað?

Verkfæri

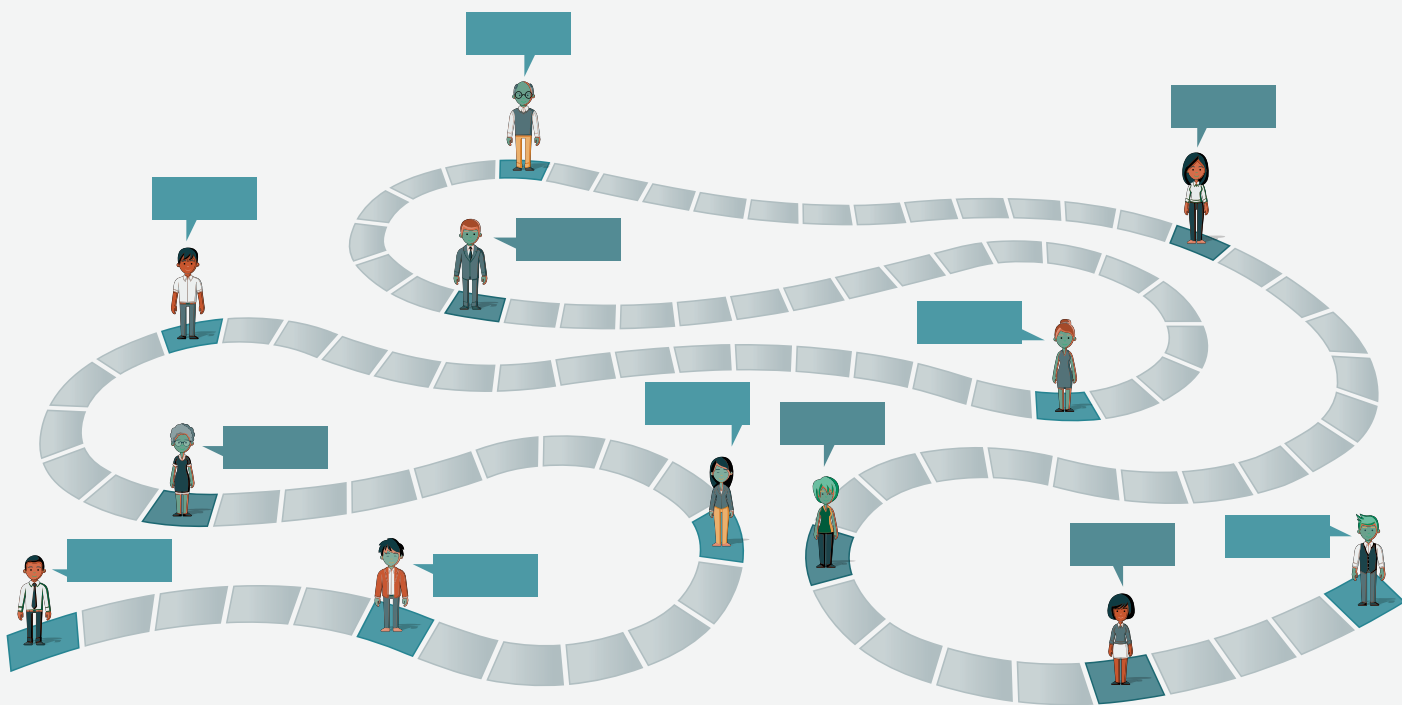
- + Safnaðu endurnýtanlegum efnivið fyrir spilið þitt. Það getur t.d. verið spilastokkur sem vantar spil í, pappakassi til að búa til spilaborðið úr, efnisafgangar úr smíðastofunni eða annað efni sem fellur til og þú telur geta nýst þér.

Afurð

Spil ásamt spilareglum.

Víðmið um árangur

- + Verkefnið er sett upp sem spil.
- + Verkefnið er merkt þeim sem unnu það.
- + Verkefnið er búið til úr endurnýtanlegum efnivið.
- + Í verkefninu kynnst þeir sem spila það hugtökunum sjálfbær neysla og sjálfbær framleiðsla.
- + Í spilareglum kemur fram; fyrir hve marga er spilið, aldur sem það hentar ásamt framgangi spilsins.
- + Spilareglur eru skýrar og vel uppsettar.



Hópastærð

2-3 nemendur

Námsgreinar

Íslenska, náttúrufræði og
upplýsinga- og tæknimennt.

Tímarammi

4–6 kennslustundir

Undirbúningur

Gott er að leggja inn verkefnið og leyfa fyrstu kennslustund að vera hugarflug. Þá ákveða nemendur hvað þeir ætla að gera, hvað þeir þurfa til þess og ákveða hvernig þeir ætli að nálgast þá hluti sem þeir þurfa til verkefnisins.

Frekari samþætting við aðrar greinar

Hægt er að samþætta verkefnið við margar list-og verkgreinar. Þannig má búa til spilaborð í textíl, myndmennt eða smíði ásamt því að útbúa leikmenn. Þannig færu aðrir tímar meira í að útbúa umfjöllunarefni spilsins. Gaman væri svo að leyfa nemendum að spreyta sig á spilum hvers annars.



HVAÐ GETUM VIÐ GERT?

Hér koma hugmyndir af allskonar verkefnum nemendahópurinn gæti staðið fyrir

1. Matarsóunaráttak í skólanum

Allt er vigtað af matvælum sem nemendur henda í ruslið. Samstarf milli eldhúss og nemenda.

2. Sauma fjölnota poka og gefa eða selja í nærumhverfinu

Skemmtilegt samstarf milli náttúrufræði og textíls

3. Nýta gamlan textíl til þess að búa til föt

Endurhanna spangir/scrunchy eða slíkt. Safna gömlum fatnaði að heiman.

4. Skiptifatamarkaður fyrir nærumhverfið

Hvernig væri að gefa fatnaði framhaldslíf og skipta út fötum sem þú nýtir ekki lengur og fá „nýjan“ fatnað í staðinn.



5. Dótaskiptimarkaður í nærumhverfi

Börn vaxa úr grasi og leikföng og spil hæfa stundum ekki aldri þeirra lengur. Hér er kjörið tækifæri til að gefa leikföngum framhaldslíf.

6. Skiptimarkaður tengdur hátíðum s.s. jólum/páskum/afmælum

Í stað þess að urða afgangshluti frá hinum ýmsu hátíðum t.d. Vegna afgangsservétta frá afmælum eða ef skipta á út jólaskrauti er hægt að hafa skiptimarkað það sem fólk getur skipst á hlutum.

7. Frætt yngri nemendur um endurvinnslu

Þar sem eldri nemendur eru fyrirmynd fyrir yngri nemendur er sniðugt að virkja þá í fræðslu um endurvinnslu til yngri nemenda.

8. Gróðursetja tré til að minnka vistspor okkar

Einn hluti af því að kolefnisjafna neyslu okkar er að gróðursetja tré.

9. Umhverfissáttmáli fyrir skólann

Hvernig ætlar skólasamfélagið ykkar að passa upp á að sinna náttúruvernd og styðja við sjálfbærni? Sniðugt er fyrir skóla að setja sér umhverfissáttmála með það fyrir sjónir að allt samfélagið taki þátt.