



Grenndar-, safna- og útkennsla í Borgarnesi

Verkefnasafn

Elísabet K. Kristmundsdóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs

Deil faggreinakenndu



HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

Grenndar-, safna- og útkennsla í Borgarnesi

Verkefnasafn

Elísabet K. Kristmundsdóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs í grunnskólakennarafræði

Leiðbeinandi: Auður Pálsdóttir

Deild faggreinakennslu
Menntavísindasvið Háskóla Íslands
maí 2019

Grenndar-, safna og útikennsla í Borgarnesi

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til B.Ed.-prófs
í grunnskólakennarafræðum við deild faggreinakennslu
Menntavísindasviði Háskóla Íslands

© Elísabet K. Kristmundsdóttir 2019

Óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

Efnisyfirlit

Myndaskrá.....	4
1. Verkefnasafnið	5
2. Borgarnes bærinn minn	7
Skapað í Skallagrímgarði	8
Tímabox	9
Okkar eigin skólalóð.....	10
Borgarnes hér áður fyrr	11
Aðgengi í okkar bæ	12
Skynjað í garðinum	14
3. Safnhús Borgarfjarðar, sýningin Ævintýri fuglanna	16
Fuglarnir og veiðimaðurinn	17
Skoðum fuglana	18
Hópvinna um fugla.....	19
Hvaða fugl er þetta	20
4. Landnámssetur Íslands, Egils sögusýning.....	21
Ég þekki Egil	22
Orðaleit á safninu	23
Persónur úr Egils sögu	26
5. Landnámssetur Íslands, Landnámssýning	27
Siglt til Íslands	28
Sest að á Íslandi	29
Réttarhöld.....	30
Heimildaskrá.....	32

Myndaskrá

Mynd 1. Loftmynd af Borgarnesi (Cheniyen, 2017).	7
Mynd 2 persónur þúnar til af nemendum. Lilja M. Jónsdóttir. (2001).	26

1. Verkefnasafnið

Verkefni þetta er lokaverkefni mitt til B.Ed.-prófs við deild faggreinakennslu á Menntavísindasviði Háskóla Íslands. Verkefnasafnið var samið með það í huga að höfundur, kennarar, leiðbeinendur og aðrir sem kjósa geti nýtt sér verkefnin án þess að þurfa að hafa mikla þekkingu á efninu eða verja miklum tíma í undirbúning. Eins og áður hefur komið fram er verkefnasafnið tengt grenndar-, safna-, og útikennslu í Borgarnesi þar sem nærumhverfi grunnskólans í bænum er nýtt sem viðfangsefni og vettvangur náms. Samþætting var höfð að leiðarljósi og því má finna verkefni tengd íslensku, samfélagsgreinum, náttúrufræði, leiklist, upplýsingatækni, lífsleikni og myndmennt svo dæmi séu tekin. Megin markmið verkefnasafnsins var að búa til fjölbreytt verkefni sem myndu vekja áhuga nemenda.

Verkefnasafnið saman stendur af 16 verkefnum sem eru öll eins sett upp. Í verkefnasafninu eru þrjú þemu, fyrst eru verkefni sem tengjast nærsamfélaginu í Borgarnesi. Þar á eftir eru verkefni tengd sýningunni Ævintýri fuglanna, það er sýning á íslenskum fuglum í safnhúsinu í Borgarnesi. Því næst eru kynnt verkefni tengd Landnámssetri Íslands, bæði Egils sögusýningu og Landnámssýningunni.

Verkefnasafnið er sett upp með því móti að sá sem hyggst nota það sér strax hvort verkefnin henti hans nemendahópi. Í upphafi er sagt frá því fyrir hvaða nemendahóp verkefnin eru ætluð. Því næst eru kynnt sértök hæfniviðmið sem lýsa því hvað nemendur eiga að geta eftir að hafa unnið verkefnin. Síðan kemur fram hvað kennarinn þarf að gera áður en verkefnin hefjast, hvaða áhöld hann þarf og hvað hann þarf að gera til að undirbúa vinnu með nemendum. Framkvæmd verkefnanna er svo miðpunkturinn þar sem útskýrt er hvað á að gera og hvernig, hvað kennarinn gerir og hvað nemendurnir eiga að gera. Síðasti hluti hvers verkefnis er síðan úrvinnslan, í hverju hún felst ásamt upplýsingum um hvernig má að ljúka verkefninu.

Verkefnin innihalda fjölbreytt viðfangsefni eins og upplýsingaöflun, leikræna tjáningu, listræna sköpun, ritvinnslu, rannsóknarvinnu, þjálfu minni, hreyfingu, upplifun, rökræður og að setja sig í spor annarra. Hugmyndir að verkefnunum koma úr öllum áttum, sum þeirra hafa fylgt höfundi í gegnum árin síðan að hann var sjálfur nemandi. Öðrum verkefnum kynntist höfundur í námi sínu hjá Lilju M. Jónsdóttur og Ásu H. Ragnarsdóttur Proppé í áföngum á samfélagsgreina kjörsviði. Enn önnur eru byggð á kennsluefni s.s. Litrófi kennslu aðferðanna eftir Ingar Sigurgeirsson. Í starfi sínu með börnum fékk höfundur innblástur og hugmyndir af sumum verkefnunum, einnig urðu mörg verkefnanna til við gerð þessa verkefnis. Í þeim tilfellum sem verkefni eiga augljósan uppruna að rekja annað en til höfundar og er heimilda getið eftir bestu vitund.

Við gerð verkefnasafnsins voru kenningar þriggja fræðimanna hafðar að leiðarljósi. Lögð var rík áhersla á samvinnu, samskipti, sjálfstæða vinnu og virkni nemenda í anda Dewey, Vygotsky og Piaget. Mörg verkefnanna eru þannig gerð að nemendur eiga að vinna í pörum eða í hópum. Með því að vinna með öðrum þjálfast nemendur í samvinnu, að skiptast á skoðunum ásamt því að deila hugmyndum sínum.

Hugað var vel að hlutverki kennarans að því leyti að hann ætti að vera meira sem leiðbeinandi og tilbúin að aðstoða nemendur sé þess óskað. Hann ætti að hvetja til sjálfstæðra vinnubragða og að nemendur reyni og geri sjálfir eftir að þeir hafa fengið leiðbeiningar. Verkefnin eru flest öll þannig gerð að þegar kennarinn er búin að útskýra þá eiga nemendur að geta unnið sjálfstætt en þó er kennarinn alltaf tiltækur og getur aðstoðað. Nemendur fá að framkvæma sjálfir og gera eins og þeir vilja við úrvinnslu verkefnanna.

Piaget sagði jafnframt að það væri ekki í eðli barna að sitja kyrr lengi. Þetta var eitt af því sem höfundur hugsaði hvað mest um við gerð verkefnanna. Það að hafa sem minnsta kyrrsetu og ef nemendur þurfa að sitja kyrrir að þá væru þeirra allavega búnir að fá hreyfingu áður en kyrrsetan hæfist. Höfundur telur þó allt hér að ofan mikilvæg atriði sem hafa þarf í huga við gerð verkefna og í kennslu almennt.

Eins og kom fram hér að ofan þá eru kynnt sértök hæfniviðmið í hverju verkefni fyrir sig. Við gerð verkefna var horft til hæfniviðmiða fyrir lykilhæfni eins og þau koma fram í aðalnámskrá. Þar er t.d. talað um að nemendur eigi að öðlast hæfni: „til að vinna sjálfstætt, í samstarfi við aðra og undir leiðsögn“. Önnur hæfni sem nemendur eiga að öðlast er sú hæfni „til að tjá hugsanir sínar, tilfinningar og skoðanir munnlega, skriflega og á annan hátt. Hæfni til að miðla þekkingu og leikni sinni og flytja mál sitt skýrt og áheyrilega og taka þátt í samræðum og rökræðum.“ (Mennta- og menningarmálaráðuneyti, 2013, bls. 87).

Líkt og greint var frá hér að framan var meginmarkmið með verkefna safninu að sýna fram á hvornig hægt væri að nota nærumhverfi Borgarness og hvornig hægt er að búa til fjölbreytt verkefni tengd grenndar-, safna-, og útikennslu. Höfundur sér fyrir sér að geta sjálfur nýtt verkefnin þegar hann hefur störf sem kennari og vonast jafnframt til þess að aðrir geti einnig notað verkefnin.

2. Borgarnes bærinn minn



Mynd 1. Loftmynd af Borgarnesi (Cheniyang, 2017).

Borgarnes er frekar lítil bær staðsettur á Vesturlandi nánara tiltekið við Þjóðveg 1 í um 50 mínútna akstri norður af Reykjavík. Borgarnes er stærsti bærinn í sveitarfélaginu Borgarbyggð en í bænum búa um 2000 manns en um 3750 manns í allri Borgarbyggð (Samband Íslenskra sveitarfélaga, e.d.). Borgarnes hefur margt upp á að bjóða þegar kemur að því að nýta nærumhverfið til kennslu. Þar má nefna Skallagrímssgarð og söfn og sýningar, útisvæði, leikvelli og opinberar stofnanir.

Grunnskólinn í Borgarnesi var stofnaður árið 1908 en líklegt er að hann fái nýtt nafn þar sem efna á til nafnasamkeppni um nýtt nafn á skólann innan skamms. Skólinn er staðsettur á skemmtilegu stað í gamla hluta bæjarins, efst á kletti með fallett útsýni til vesturs. Ef gengin er brattur stigi niður frá skólanum er komið niður á glæsilegan frjálsíþrótt- og knattspyrnuvöll þar sem t.d. hafa verið haldin unglingslandsmót. Við hlið vallarins er íþróttamiðstöð bæjarins en þar fara nemendur í íþróttatíma og sund. Ef gengið er út úr skólanum að austanverðu er komið út á skólalóðina. Þar má finna fjölda leiktækja, körfuboltavöll og stóran sparkvöll. Árið 2009 voru 293 nemendur í skólanum en síðan þá hefur þeim fjölgað lítillega og vorið 2019 voru nemendur 299 talsins (Júlía Guðjónsdóttir, munnleg heimild, 6. Maí 2019).

Skapað í Skallagrímgarði

Fyrir hverja: Yngsta stig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Notfært sér hluti úr náttúrunni til sköpunar.

Áhöld: Myndavél/sími með myndavél.

Framkvæmd: Kennari og nemendur ganga út í Skallagrímgarð. Í garðinum skiptir kennarinn nemendum í pör. Hvert par fær það verkefni að finna að lágmarki fimm hluti í náttúrunni og búa til listaverk úr þeim. Hóparnir fara af stað um garðinn og leita að hlutum. Hlutirnir geta til dæmis verið laufblöð, rusl, spýtur, steinar eða hvað sem nemendurnir finna. Úr hlutunum búa nemendur síðan til sín eigin listaverk. Þegar öll pör hafa gert sín listaverk gengur kennarinn á milli, skoðar og hrósar fyrir listaverkin og tekur mynd af hverju og einu þeirra. Eftir að búið er að mynda listaverkin er haldið upp í skóla.

Úrvinnsla: Í skólastofunni eru myndirnar prentaðar út og hengdar upp á vegg þar allir geta séð þær. Hvert par fær svo tækifæri til að segja frá sínu listaverki og hinir hlusta á meðan.

Tímabox

Fyrir hverja: Yngsta- og miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Metið hvað er áhugavert við Borgarnes í dag og hvað nemendur eftir 50 ár hefðu gaman af að vita um bæinn.

Áhöld: Kassi/box sem hægt er að læsa með lykli, blöð, litir, pennar, myndavél/sími með myndavél.

Undirbúningur: Kennari þarf að vera búinn að hafa til kassa sem hægt er að læsa með lykli.

Framkvæmd: Kennari ræðir við nemendur og spyr þá spurningarinnar: „Hvað er áhugavert við bæinn okkar?“ Nemendurnir fá að svara og kennarinn stjórnar umræðunni ef þarf. Síðan spyr hann: „Hverju mynduð þið segja frá ef þið hittuð nemendur eftir 50 ár?“ Aftur fá nemendur að svara og kennari stjórnar umræðunni.

Úrvinnsla: Kennari útskýrir fyrir nemendum að þeir ætli að búa til tímakassa sem verður læstur. Eftir 50 ár munu nemendur á sama aldri og þeir opna kassann og sjá það sem er í honum. Verkefni sem nemendur vinna felst í því að segja frá einhverju um bæinn eða líf nemenda núna. Eitthvað sem þeir telja að myndi vekja athygli barna eftir 50 ár og þau hefðu gaman af að vita. Það er hægt að skrifa bréf, teikna myndir, taka myndir, finna hluti eða hvað sem þeim dettur í hug, svo lengi sem það passar í kassann. Nemendum er frjálst að vinna saman eða sjálfstætt. Þegar allir hafa lokið við að setja að minnsta kost eitthvað eitt í kassann er honum læst og kassinn, ásamt lyklinum, settur á öruggan stað til geymslu. Við lok 10. bekkjar væri kassinn opnaður og nemendur færu yfir það sem þeir hefðu sett í kassann nokkrum árum áður og legðu mat á hvort þeir vildu hafa það í kassanum áfram. Einnig gætu nemendur bætt einhverju við ef þeir vildu áður en kassinn væri lokaður næstu 50 árin.

Okkar eigin skólalóð

Fyrir hverja: Miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Ímyndað sér breytingu á ákveðnu svæði í umhverfi sínu.

Sett sig í spor samnemenda á mismunandi aldri.

Endurnýtt hluti og skapað úr þeim.

Áhöld: Pappakassar, blöð, lím, karton, málning, penslar, litir, pennar, endurnýtanleg efni sem búið er að skola eins og svalafernur, morgunkornspakkar, skyrdósir og lok.

Framkvæmd: Kennari fer með nemendur út á skólalóð og gefur þeim fyrirmæli um að ganga um skólalóðina og skoða hvað þar er og hvað þeim finnst vanta. Einnig eiga nemendurnir að spyrja sig þeirrar spurningar hvort eitthvað mætti vera öðruvísi.

Úrvinnsla: Í skólastofunni er nemendum skipt upp í 4-5 manna hópa. Hver hópur fær útskorinn pappakassa til að nota sem grunn sem þeir geta málað grænan og haft sem gras, en gætu allt eins gert hann svartan ef skólalóðin er malbikuð. Síðan fær hver hópur það verkefni að hanna og búa til sína draumaskólalóð. Nemendur fönndra og búa til það sem þá langar að hafa á sinni skólalóð. Hvort sem nemendum langar að gera rússíbana, sundlaug, rólur, matsölustað eða hengirúm þá er það í lagi, svo lengi sem þeir finna leiðir til að búa hlutina til. Hver hópur vinnur saman að því gera draumaskólalóð og í lokin er tilvalið að láta hvern hóp kynna sína lóð og útskýra hvað er á henni og af hverju.

Borgarnes hér áður fyrr

Fyrir hverja: Unglinga stig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Samið spurningar og tekið viðtal.

Nýtt viðtal sem heimild og gert út því samfelldan texta.

Áhöld: Tölvur, símar, blöð, pennar.

Framkvæmd: Kennari gefur nemendum fyrirmæli um að þeir eigi að kynna sér líf einhvers sem ólst upp í Borgarnesi fyrir að minnsta kosti 50 árum. Fyrst þarf að hafa samband við eldri borgara sem alist hefur upp í Borgarbyggð, t.d. ömmu eða afa, langömmu eða langafa. Ef ekkert þeirra er til taks eða ekki uppalin í nágrenninu er tilvalið að hafa samband við Brákarhlíð og kanna hvort að einhverjir þar séu tilbúinir að tala við nemendur. Þegar búið er að finna viðmælanda er komið að því að semja spurningar. Þær eiga að tengjast uppvexti í Borgarnesi/Borgarbyggð, útliti á bænum, byggingum, afþreyingu og öðru sem nemendum dettur í hug. Eftir að því er lokið fer nemandinn og tekur viðtalið. Nemandinn þarf að hitta viðkomandi en ef það er ekki hægt má taka viðtalið í gegnum síma. Nemandinn spyr spurninganna og skrifar niður hjá sér svör viðmælandans eða tekur samtalið upp, t.d. á síma.

Úrvinnsla: Í skólastofunni. Eftir að búið er að taka viðtalið þarf að vinna úr því. Nemandinn þarf að skrifa grein um það sem fram kom í viðtalinu. Viðtalið notar nemandinn sem heimild en hann skrifar samfelldan texta út frá svörum þess sem hann tók viðtal við.

Heimild: Hugmynd byggð á Ingvar Sigurgeirsson. (2013). *Litróf kennsluaðferðanna*.

Reykjavík: Iðnú.

Aðgengi í okkar bæ

Fyrir hverja: Unglingastig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Aflað sér upplýsinga um aðgengi hreyfihamlaðra í nærsamfélagi.

Kynnt niðurstöður rannsóknar fyrir hóp.

Áhöld: Spjaldtölva með myndavél eða myndavél, stílabók og blýantur.

Undirbúningur: Ef nemendur eiga að nota spjaldtölvur þarf kennari að sjá til þess að spjaldtölvur séu fullhlaðnir og að nógu margar séu til fyrir hvern hóp. Listi yfir opinberar stofnanir þarf að vera til og hver hópur fær úthlutað verslunum, fyrirtækjum eða opinberum stofnunum sem hann á að rannsaka.

Framkvæmd: Nemendum er skipt upp í hópa, 3-4 saman í hóp. Hver hópur fær lista yfir þá staði sem hann ætlar að rannsaka. Hópurinn fer á sitt svæði og kannar aðgengi. Hópurinn hefur með sér spjaldtölvu til að skrifa punkta og taka myndir á hverjum stað. Þegar allir hópar hafa kannað sína staði vel og skrifað hjá sér punkta halda þeir til baka í skólann.

Úrvinnsla: Í skólastofunni hefst úrvinnsla hvers hóps sem þarf að búa til 10 mínútna kynningu á niðurstöðum sínum. Hópurinn þarf að sýna myndir og segja frá hvernig aðgengið var og hvernig þyrfti að bæta aðgengið svo að allir gætu komist leiðar sinnar greiðlega. Frjálst er hvernig kynning er gerð, en hún má vera á formi myndbands, glæra, veggspjalds, kynningarbæklings eða einhverju öðru formi sem nemendum dettur í hug. Í lokinn eru kynningarnar fluttar/sýndar öllum bekknum.

Fylgigögn: Listi yfir verslanir, fyrirtæki og opinberar stofnanir.

Hópur 1	Hópur 2	Hópur 3	Hópur 4	Hópur 5
Húsasmiðjan Kaupfélag Borgfirðinga N1	Olís Grillhúsið Arion banki	Bónus Pósthúsið Hyrnutorg	Hotel B59 Snorri Bar Landnámssetrið	Safnhúsið Íþróttamiðstöðin Kaffi Kyrrð

Skynjað í garðinum

Fyrir hverja: yngsta stig grunnskóla

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Beitt mismunandi skynfæru.m

Borið kennsl á mismunandi hluti, hljóð, lykt, bragð og áferð.

Áhöld: Hunang, rabarbari, gras, vatn

Undirbúningur: Kennari stjórnar umræðu um skynfærin fimm: sjón, heyr, lyktarskyn, bragðskyn og snertingu.

Framkvæmd: Kennari fer með nemendur í Skallagrímsgarð. Í göngutúrnum talar hann um það sem þau sjá, heyra og finna á leiðinni. Þegar í garðinn er komið byrjar kennarinn á að taka fyrir *sjón*. Hann segir nemendum að horfa í kringum sig og skoða vel. Að því loknu loka allir augunum og skiptast á að lýsa því sem þeir sáu.

Næst er *heyrn* tekin fyrir. Nemendur leggjast á bakið í grasið, tveir og tveir hlið við hlið, og hlusta á öll þau hljóð sem heyrast. Nemendur segja síðan hvor öðrum frá því sem þeir heyra.

Næst er *lyktarskyn* tekið fyrir. Nemendur labba um garðinn í pörum og þefa af mismunandi hlutum og reyna að lýsa lyktinni fyrir félagá sínum.

Þar á eftir er *snerting* tekin fyrir. Nemendur eiga að finna eitthvað hart, mjúkt, blautt, eitthvað sem kitlar, eitthvað oddhvasst og eitthvað slétt.

Síðast er *bragðskyn* tekið fyrir. Þá leyfi kennari nemendum að smakka það sem hann kom með með sér, nemendur fá að kynnast mismunandi brögðum, s.s. súru, sætu og beisku, og velta fyrir sér hvort og hvernig bragð sé af vatni.

Úrvinnsla: Í skólastofunni er nemendum skipt upp í fimm hópa og hver hópur fær eitt skynfæri sem hann á að vinna með. Hver hópur kannar betur það skynfæri sem hann fékk. Hópurinn gengur saman um skólann og leitar að einhverju áhugaverðu til að sjá, einhverri nýrri lykt sem nemendur finna eða einhverri nýrri áferð sem þau geta snert. Hópurinn sem er

með bragðskyn fer niður í heimilisfræðistofu og fær að smakka þar, t.d. krydd. Að því loknu koma hóparnir aftur í skólastofuna og segja hinum hópunum frá því sem þeir sáu, heyrðu og svo framvegis, og hvernig það var. Dæmi: Við heyrðum tónlist og raddir sem sungu lag, flestar raddirnar sungu fallega en nokkrir voru að öskra. Við smökkuðum Chillisultu, hún var mjög sterk svo okkur sveið í tunguna eftir á.

Heimild : Hugmynd byggð á Hebæk, M., Holmen, L. og Retterstöl, A. (2002). Uteskole: ei praktisk handbok. Otta: N.W. Damm og son as.

3. Safnhús Borgarfjarðar, sýningin Ævintýri fuglanna

Í safnhúsi Borgarfjarðar eru fimm söfn og tvær sýningar. Önnur sýninganna er Ævintýri fuglanna sem var opnuð árið 2013. Er hún önnur af tveimur fastasýningum safnsins. Grunnur sýningarinnar er afar vandað fuglasafn sem er í eigu Náttúrugripasafns Borgarfjarðar. Um hönnun sýningarinnar sá Snorri Freyr Hilmarsson, leikmyndahönnuður. Á sýningunni má sjá fugla sem Kristján Geirmundsson og Jón M. Guðmundsson stoppuðu upp. Sýningin hefur mikið fræðslugildi og tekið er á móti hópum, bæði stórum og smáum, allt árið um kring eftir samkomulagi og á opnunartíma (Safnhús Borgarfjarðar, e.d.).

Fuglarnir og veiðimaðurinn

Fyrir hverja: Yngsta stig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Þekkt nöfn fimm íslenskra fugla.

Áhöld: Kennari tekur með sér skrifblokk og myndavél.

Undirbúningur: Kennari er búin að skipuleggja ferð í Safnhúsið í samræmi við safnverði.

Nemendur ganga að safnhúsinu með kennara sínum.

Framkvæmd: Í safnhúsinu er tekið á móti hópnum. Sá sem tekur á móti þeim fer yfir reglur sýningarinnar, leiðir nemendur í gegnum sýninguna og segir frá. Á meðan fylgjast nemendur með og spyrja spurninga ef þeir vilja. Þegar því er lokið fara nemendurnir sjálfir um sýninguna og skoða fuglana og læra sérstaklega að þekkja fimm fugla að eigin vali.

Úrvinnsla: Setið er í hring á sparkvellingum eða öðru svæði þar sem er hægt að fara í hlaupaleik. Hver og einn reynir að muna fimm fugla. Síðan er farið hringinn og allir nefna sína fugla, sami fuglinn má koma fyrir oftast en einu sinni. Kennarinn skráir hjá sér nöfn fuglanna. Þegar allir hafa nefnt sína fugla segir kennarinn hvaða fimm fuglar voru oftast nefndir.

Fuglarnir og veiðimaðurinn: Hver nemandi velur sér fugl sem hann ætlar að vera en velja skal úr þeim fimm fuglum sem oftast voru nefndir. Nemendur þurfa að muna hvaða fugl þeir eru og fara inn í vítateiginn. Kennarinn er veiðimaðurinn og stendur á miðju vallarins og segir síðan nafn einhvers fugls. Ef kennarinn segir „Svanur“ þá hlaupa allir af stað sem völdu sér að vera fuglinn Svanur og reyna að komast yfir í teiginn hinu megin án þess að veiðimaðurinn nái þeim. Kennarinn reynir að ná og snerta nemendur sem hlaupa af stað. Ef hann nær þeim koma þeir og hjálpa honum að reyna að ná hinum fuglunum. Leikurinn gengur þangað til öllum hefur verið náð.

Með því að fara í leik um efnið festast nöfn fuglanna betur í minni barnanna og þau munu hafa gaman af því að fá að hlaupa og leika sér um leið og þau læra.

Skoðum fuglana

Fyrir hverja: Yngsta stig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Borið kennsl á einn fugl sem býr á svæðinu.

Þekkt útlit hans og nafn.

Áhöld: Bókin *Íslenskir fuglar* (Höfundar: Ævar Petersen og Jón Baldur Hlíðberg).

Myndavél með aðdráttarlinsu, minnisblokk, blöð, litir, blýantar, strokleður og vefurinn

<https://fuglavefur.is>

Undirbúningur: Gert er ráð fyrir að nemendur hafi séð sýninguna Ævintýri fuglanna í safnhúsinu í Borgarnesi.

Framkvæmd: Kennarinn og nemendur ganga í átt að Brákarey og á leiðinni hlustar hópurinn eftir fuglahljóðum og skimar eftir fuglum. Þegar hópurinn kemur auga á fugl reynir kennarinn að taka mynd af honum. Kennarinn spyr nemendur spurninga um útlit fuglanna sem þau sjá og nemendur lýsa útliti hans. Það sem börnin gætu sagt: stór, svartur, langur goggur, lítill goggur, hvítur magi o.s.frv.). Eftir að hópurinn hefur fundið að lágmarki fjórar fuglategundir er haldið aftur heim í skólann.

Úrvinnsla: Í skólastofunni eru fuglabækur og fuglavefurinn skoðaður til að finna út hvaða fuglar hafi sést í vettvangsferðinni. Að því loknu teikna allir eina mynd af fugli sem þeir sáu á úti. Þegar nemendurnir eru búnir að teikna og lita fuglinn skrifa þeir nafnið á honum á blaðið og eitthvað eitt sem þeim finnst áhugavert við þennan fugl, nemendur geta stuðst við þær útlitslýsingar sem ræddar voru á leiðinni

Til að fanga athygli barnanna að raunverulegu útliti hvers fugls teikna þau og lita sinn fugl til að útlit hans festist betur í minni og líklegra verði að þau þekki hann aftur.

Hópvinna um fugla

Fyrir hverja: Miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Fundið og unnið með upplýsingar.

Kynnt vinnu sína fyrir öðrum.

Búið til skapandi veggspjald í samvinnu við aðra nemendur.

Áhöld: Útprintaðar myndir, stór blöð, litríkur pappír, skæri, heftari, lím, litir, pennar og fleira til veggspjaldagerðar

Undirbúningur: Gert er ráð fyrir að nemendur hafi séð sýninguna Ævintýri fuglanna í safnhúsinu í Borgarnesi og sýningin notuð sem kveikja að verkefninu. Kennarinn þarf að vera búinn að prenta út myndir af sex fuglum og klippa hvern fugl í fjóra parta.

Framkvæmd: Kennari og nemendur rýma til í kennslustofunni þannig að hægt sé að labba um. Kennarinn dreifir pörtum af myndum til nemenda, þegar allir eru komnir með mynd reynir hópurinn að para saman partana af myndum þannig að þeir sem eru með sama fuglinn séu saman. Þannig er búið að skipta nemendum í hópa.

Úrvinnsla: Hver hópur er nú kominn með fugl sem hann ætlar að kynna sér betur. Hópurinn aflar sér upplýsinga um fuglinn sinn í bókum og á netinu, og býr til skapandi veggspjald um fuglinn. Það sem þarf að koma fram á veggspjaldinu er: Hvaða flokk hann tilheyrir (spörfugl, landfugl, sjófugl o.s.frv.) og hvað einkennir þann flokk. Útlitslýsing á fuglinum, heimkynni og fleira sem nemendur vilja bæta við. Þegar veggspjöldin eru tilbúin kynnir hver hópur sitt.

Hvaða fugl er þetta

Fyrir hverja: Miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Þekkt allavega fimm fuglategundir út frá útliti.

Undirbúningur: Gert er ráð fyrir að nemendur hafi farið á sýninguna Ævintýri fuglanna í safnhúsinu í Borgarnesi og þekki þar af leiðandi nokkra fugla.

Áhöld: Blöð, skriffæri, tölvur, prentari, stílabók.

Framkvæmd: Hver og einn nemandi fer í tölvu, finnur mynd af fugli sem hann sá á sýningunni og vistar í ritvinnsluforrit, til dæmis *Microsoft Word*. Hann skrifar nafnið á fuglinum með stórum stöfum og prentar út. Nemandinn klippir síðan bæði nafn fuglsins og myndina út, hvort í sínu lagi. Nemendurnir hengja síðan myndirnar á veggina í skólastofunni og nöfn fuglanna á öðrum stað. Þegar því er lokið fer kennarinn og númerar allar myndir með bókstaf og nöfn fugla með tölustaf.

Úrvinnsla: Nemendur fara síðan af stað með stílabók og eiga að para saman nöfn og myndir. Þeir skrifa hjá sér bókstaf myndarinnar og tölustaf fyrir nafn í stílabók. Þegar allir hafa lokið við þetta fer kennarinn og sækir alla miðana með nöfnum og allar myndirnar. Síðan fara nemendur og kennari sameiginlega yfir hvaða mynd passar við hvaða nafn. Með þessu verkefni fá nemendur hreyfingu og útrás en á sama tíma læra þeir að tengja útlit fuglanna við nöfnin þeirra.

Viðbætur: eftir að allir hafa tengt saman mynd og nafn er tilvalið að leyfa nemendum að fara inn á slóðina <https://fuglavefur.is/leikir1.php> og gá hversu marga fugla þeir þekkja út frá útliti þeirra.

4. Landnámssetur Íslands, Egils sögusýning

Landnámssetur Íslands er staðsett í Borgarnesi. Þar er veitingastaður, lítil gjafavöruverslun, tvö söfn eða sýningar en einnig eru margs konar viðburðir haldnir þar. Ein af sýningum safnsins er Egils sögusýning en þar er fjallað um ævi eins af forfeðrum Íslendinga, Egils Skallagrímssonar. Atriði sögunnar eru myndgerð í tré en fjöldi listamanna hefur tekið þátt í að gera verk fyrir sýninguna. Boðið er upp á sérstaka hljóðleiðsögn um sýninguna sem er fánlega á nokkrum tungumálum. Einnig er til sérstök barnaleiðsögn á íslensku sem hentar ungum börnum frá um 4-5 ára aldri (Landnámssetur Íslands, e.d.).

Ég þekki Egil

Fyrir hverja: Miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Sagt frá í stuttu máli frá því hver Egill Skallagrímsson var.

Áhöld: Engin

Undirbúningur: Kennari er búinn að skipuleggja ferð á Landnámssetrið í samráði við safnverði.

Framkvæmd: Á setrinu er tekið á móti hópnum. Sá sem tekur á móti þeim fer yfir reglur sýningarinnar, nemendur fá heyrnartól og spilara til að hlusta á söguna. Nemendurnir fara af stað í litlum hópum svo ekki séu allir á sama stað í einu. Það er gert svo allir sjái og sem minnst truflun verði. Þegar allir hafa lokið við að hlusta á söguna og ganga í gegnum safnið er farið aftur í skólann.

Úrvinnsla: Í skólastofunni setjast allir nemendur í sætin sín og kennarinn skrifar á töfluna spurninguna: „Hvað vitum við um Egil Skallagrímsson?“ Hver nemandi skrifar hjá sér svör við þeirri spurningu. Eftir tíu mínútur skiptir kennarinn nemendum upp í fjögurra manna hópa og færir hverjum hóp stórt veggspjald. Á veggspjaldið skrifar hópurinn allt sem nemendur vita um Egil Skallagrímsson. Aðrar tíu mínútur líða og þá skiptast hóparnir á að segja kennaranum og hinum hópnum hvað þeir vita um Egil Skallagrímsson. Kennarinn skráir það sem hóparnir segja á flettistöflu (pappírstöflu) eða á blað sem má hengja upp. Að þessu loknu ættu allir nemendur að þekkja Egil Skallagrímsson og vita eitthvað smá um hann.

Heimild: Ingvar Sigurgeirsson. (2016). *Listin að spyrja*. Reykjavík: Sögur útgáfa.

Orðaleit á safninu

Fyrir hverja: Fyrsta bekk grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Skrifað orð á íslensku.

Myndað setningar úr orðum.

Áhöld: Blýantur, blað, harðspjald sem blaðið er fest á.

Undirbúningur: Fyrri partur verkefnisins er unninn á Landnámssetrinu. Kennari prentar út blað fyrir hvern nemanda (sjá fylgiskjöl), festir þau á harðspjaldið og hefur með sér blýanta á safnið.

Framkvæmd: Eftir að hafa fylgt barna-hljóðleiðsögn um sýninguna fær hvert barn harðspjald með blaði og blýanti. Síðan fá nemendurnir að fara aftur inn á sýninguna og skoða texta og orð og reyna að finna orð sem byrja á sömu stöfum og þau eru með á blaðinu. Þegar allir hafa fundið allavega 1 orð fyrir hvern staf á blaðinu er haldið aftur í skólann.

Úrvinnsla: Í skólastofunni fer hver nemandi að vinna með sín orð og reynir að búa til úr þeim setningu. Líklegt er að orð nemendanna séu aðallega nafnorð og lýsingarorð, og þess vegna er best ef kennarinn skrifar nokkur orð á töfluna sem nemendur geta notað í setningagerðinni. Orð sem kennari skrifar á töfluna eru smáorð eins og: og, á, er, hann, hún, til o.fl. ef vill. Þegar nemendur hafa glímt við þetta verkefni í dagóða stund leyfir kennarinn nemendum að hjálpast að við að mynda setningar. Í lokinn fá svo allir að lesa upp sínar setningar.

Viðbætur: Til viðbótar má búa til sameiginlega sögu. Þá byrjar kennarinn á að skrifa á flettistöflu „Einu sinni var“ og síðan skiptast nemendurnir á að segja eitt af sínum orðum eða eitthvað af orðunum á töflunni og kennarinn skrifar þangað til lítil saga verður til.

Fylgiskjöl:

Orðaleit á safninu

Finnið orð sem byrja á þessum stöfum. Það mega vera fleiri en eitt orð fyrir hvern staf.

A

B

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

Ó

P

R

S

T

U

Ú

V

Þ

Æ

Ö

Persónur úr Egils sögu

Fyrir hverja: Yngstastig og miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

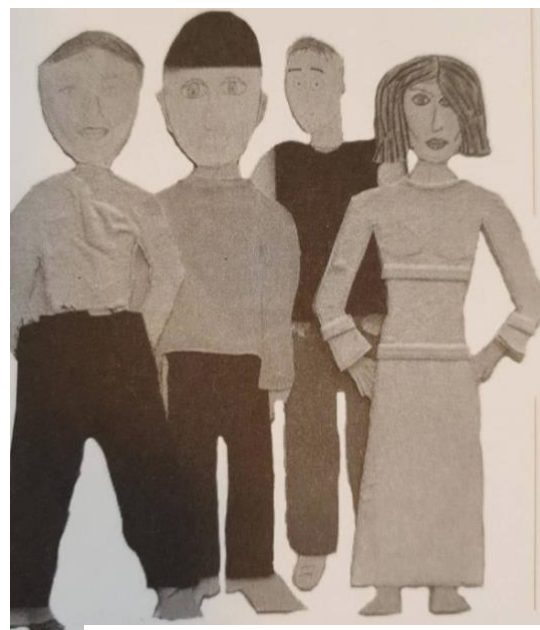
Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Búið til persónur úr Egils sögu.

Kynnt persónur úr Egils sögu.

Áhöld: Þykkt blað í stærð A5, efnisbútar, garn, litir, skæri, límstifti.

Undirbúningur: Gert er ráð fyrir að nemendur hafi farið á Egils sögusýninguna í Landnámssetrinu áður en verkefnið er unnið.



Mynd 2 persónur búnar til af nemendum. Lilja M. Jónsdóttir. (2001).

Framkvæmd: Nemendur eru paraðir tveir og tveir saman. Þörin velja sér persónur úr Egils sögu, persónan má vera aðalpersóna eða aukapersóna. Hvert par fær þykkt blað í stærð A5, og teiknar persónuna sína á það. Gæta þarf að því að persónan sé jafnstór og blaðið, því ef hún er mjög smá er erfitt að sníða á hana föt. Efnisbútarnir eru notaðir sem föt og eru litlir bútar límdir á kartonið yfir þann hluta líkama persónunnar sem flíkin á að hylja. Þegar búið er að „klæða persónuna“ er hún klippt út. Kartonið og efnið er klippt á sama tíma, en eftir að límið hefur þornað undir efninu. Það er gert til þess að nemendur lendi ekki í vandræðum með að hafa fötin hæfilega stór.

Þegar persónan er komin í föt er tilvalið að setja hár, hatt eða annað á höfuð hennar. Það er gert með garni, efni eða öðru sem nemendur vilja nota, allt eftir vilja og áhuga hvers og eins.

Úrvinnsla: Þegar nemendur hafa lokið við að búa til persónuna sína búa þeir til lítið nafnspjald með nafni persónunnar og segja eitthvað um hana. Hvert par kynnir svo stuttlega sína persónu, s.s. hvað hún heitir og hvað stendur á spjaldinu. Persónurnar eru síðan allar hengdar saman upp á vegg.

Heimild: Hugmynd byggð á Lilja M. Jónsdóttir. (2001). *Kennarabók með í fullorðinna tölu*. Reykjavík: Námsgagnastofnun.

5. Landnámssetur Íslands, Landnámssýning

Landnámssetur Íslands er eins og komið hefur fram staðsett í Borgarnesi. Á setrinu eru tvær fastar sýningar. Önnur þeirra er Egils sögusýningin en hin er svokölluð Landnámssýning. Á Landnámssýningunni er fjallað á skemmtilegan hátt um landnám Íslands. Þar er saga landfundar á Íslandi sett upp á sjónrænan hátt. Í boði er sérstök hljóðleiðsögn, líkt og í Egilssýningunni, sem leiðir gesti um sýninguna og er hún fánlega á nokkrum tungumálum. Einnig er til sérstök barnaleiðsögn á íslensku sem hentar ungum börnum frá fjögurra ára aldri vel (Landnámssetur Íslands, e.d.).

Sigt til Íslands

Fyrir hverja: Miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Sett sig í spor landnámsmanna á leið til landsins.

Leitað lausna við því sem getur komið upp á á leið yfir hafið.

Áhöld: Skeiðklukka eða sími með skeiðklukku.

Undirbúningur: Kennari þarf að vera búinn að skipuleggja ferð á Landnámssetrið.

Framkvæmd: Þegar nemendur eru á Landnámssetrinu fær kennarinn þá til að staldra við í herberginu með bátnum. Þar fær hver og einn að stíga í stafn og finna hvernig báturinn stígur öldurnar.

Úrvinnsla: Þegar nemendur eru komnir í skólastofuna skiptir kennarinn nemendum upp í 4-5 manna hópa. Hver hópur á að skapa leikþátt og taka þátt í spuna sem varir í tvær mínútur. Hóparnir eiga að setja sig í spor landnámsmanna sem eru að sigla til Íslands. Einn hópur í einu tekur sér stöðu fyrir framan bekkinn. Best er ef búið er að færa til borð og stóla svo að hópurinn sem er að spinna hafi gott pláss. Hópurinn fær þau fyrirmæli að nemendur séu að leggja úr höfn í Noregi og ætli að sigla yfir hafið og til Íslands. Kennarinn segir hvenær eigi að byrja og setur skeiðklukkuna af stað. Eftir tvær mínútur segir kennarinn frá vandamáli sem hópurinn þarf að leysa (sjá lista yfir uppákomur) og hópurinn fer aftur af stað í spunann og reynir að leysa vandamálið í leikþættinum. Þegar búið er að leysa vandamálið endar leikþátturinn. Kennarinn varpar fram spurningunni um hvort nemendur hafi aðra hugmynd hvernig hefði verið hægt að leysa vandann. Eftir að umræðum lýkur fær næsti hópur sviðið og svo nýtt vandamál til að leysa.

Dæmi um vandamál eða atburðir sem gætu komið upp: Óveður, áhöfnin veikist, vistirnar falla útbyrðis, hópurinn villist, víkingar ráðast að skipinu, laumufarþegi finnst um borð og hópurinn missir áramnar.

Heimild: Hugmynd byggð á Anna Jeppesen og Ása H. Ragnarsdóttir. (2004). *Leiklist í kennslu, Handbók fyrir kennara*. Reykjavík: Námsgagnastofnun.

Sest að á Íslandi

Fyrir hverja: Miðstig grunnskóla.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Valið aðsetur út frá þekkingu sinni.

Áhöld: Tölvur/spjaldtölvur, rafræn kort á borð við *Google maps*, *Google earth* eða *map.is* og kortabækur.

Undirbúningur: Kennari þarf að vera búinn að taka frá tölvur eða spjaldtölvur fyrir hópinn, helst eitt tæki fyrir hvern nemanda. Ætlast er til að nemendur hafi séð sýninguna um Landnám á Íslandi og þekki þar af leiðandi til landfundar Íslands og viti hvað þarf að hafa í huga þegar maður ætlar að setjast að á einhverjum ákveðnum stað.

Framkvæmd: Að fyrsta verkefninu um þessa sýningu afloknu eru nemendur búnir að sigla yfir hafið á leið sinni til Íslands. Nú er komið að því að finna sér stað til að setjast að á. Kennari skrifar á töfluna spurningar sem nemendur eiga að svara í verkefninu.

1. Hvað á landið ykkar að heita og hver er ástæðan fyrir því nafni?
2. Hvar á landinu ætlið þið að setjast að?
3. Hvað þarf að hafa í huga þegar valinn er staður til að setjast að á? (Nefnið fernt)
4. Hvað þarf að gera eftir að búið er að velja sér stað til aðseturs?

Nemendur skoða Ísland í kortabókum eða á netinu og velja sér hvar sé best að koma að landi, hvar sé best að setjast að og af hverju. Nemendur þurfa að velja spurningunum hér að ofan fyrir sér, svara þeim og færa rök fyrir máli sínu.

Úrvinnsla: Eftir að nemendur eru hafa svarað spurningunum þarf að kynna svörin fyrir bekknum. Nemendur fá nokkuð frjálssar hendur við útfærslu kynningarinnar.

Hugmyndir að kynningum: Útvarpsþáttur, myndband, upplýsingar á korti, glærुकynning, búa til bók um landsfundinn, skrifa ljóð, mála/teikna myndir og skrifa texta við og veggspjald.

Mikilvægast er að svör við öllum spurningunum komi fram.

Réttarhöld

Fyrir hverja: Unglingastig.

Hæfniviðmið:

Að þessu verkefni loknu eiga nemendur að geta:

Sett sig í spor annarra.

Fært rök fyrir máli sínu.

Áhöld: Línustrikuð blöð, skriffæri og ræðupúlt.

Undirbúningur: Kennari þarf að vera búinn að prenta og klippa út miða svo nemendur geti dregið. Í stórum nemendahópi er tilvalið að skipta hópnum í tvennt eða þrennt því allir þurfa að fá hlutverk. Áður en verkefnavinnan hefst þarf kennari að koma nemendum í gírinn, setja andrúmsloftið eins og sagt er. Hann byrjar á því að lesa eftirfarandi sögu.

Við erum stödd á Íslandi. Jón Finnsson var vel stæður maður og hafði komið til Íslands með fyrstu landnámsmönnum. Hann settist að á grösugum reit í Borgarfirði. Jón kom að vori, setti upp bráðabirgðahús, ræktaði landið og gróðursetti kartöflur og rófur. Jón var mikill ævintýramaður en um mitt sumar var Jóni farið að leiðast og ákvað að leggja land undir fót og kanna landið betur. Hann tók alla ábúendur á bænum með sér, öll dýr og allt sem hægt var að taka með og reið af stað. Á meðan Jón er í burtu kemur maður að nafni Geir með sitt búalið að staðnum sem Jón skildi eftir. Hann leitaði að fólki en fann ekki. Geir beið í eitt ár með að setjast þar að en loksins ákveður hann að þarna hljóti að vera að enginn búí og kemur sér fyrir. Hann byggði stórt gripahús og undi sér vel. Í lok þess sumars kemur Jón aftur og varð reiddist Geir fyrir að hafi sest að á þessum stað sem hann taldi sinn. Jón kallaði Geir öllum illum nöfnum og segist ætla að fara með þetta mál fyrir Alþingi og láta dómara dæma um málið.

Framkvæmd: Nemendur draga miða hjá kennara sem á er skrifað eitt hlutverk og verkefni því tengt.

Úrvinnsla: Eftir að nemendur hafa dregið hlutverk fá þeir 10-15 mín til þess að undirbúa sig og skrá hjá sér hvað þeir ætla að segja og gera. Kennari er stjórnandi umræðunnar og ákveður hver á að tala og stoppar nemendur af ef umræðan er komin út fyrir efnið. Jón er sá sem kærir þannig að Jón hefur umræðurnar, en nemendur rétta upp hönd til að fá orðið. Ef enginn réttir upp hönd velur kennarinn hver má tjá sig. Umræðurnar eru látnar ganga í um hálf tíma, eða allt eftir því hversu vel gengur. Að því loknu er kviðdómurinn beðinn um að segja frá sinni niðurstöðu. Að því loknu þarf dómari að ákveða hvor mannanna fær að búa á bænum.

Fylgiskjöl: Hlutverk og verkefni

Persóna: Jón Verkefni: Færa rök fyrir máli sínu og að hann eigi rétt á að búa á bænum.	Persóna: Geir Verkefni: Færa rök fyrir því að hann eigi rétt á að búa á bænum.	Persóna: Dómari Verkefni: Tekur lokaákvörðun eftir að hafa hlustað á alla og fengið niðurstöðu kviðdóms.
Persóna: Kona Jóns Verkefni: Er ósammála manni sínum og finnst þau ekki eiga rétt á því að búa á bænum.	Persóna: Vinur Jóns/styðjandi Jóns Verkefni: Reynir að hjálpa Jóni að krefjast réttar síns.	Persóna: Vinur Geirs/styðjandi Geirs Verkefni: Styður Geir og reynir að hjálpa honum.
Persóna: Persóna í kviðdómi Verkefni: Hlustar á frásagnir allra, þarf að mynda sér skoðun um hver á að fá að búa á bænum og af hverju.	Persóna: Persóna í kviðdómi Verkefni: Hlustar á frásagnir allra, þarf að mynda sér skoðun um hver á að fá að búa á bænum og af hverju.	Persóna: Persóna í kviðdómi Verkefni: Hlustar á frásagnir allra, þarf að mynda sér skoðun um hver á að fá að búa á bænum og af hverju.
Persóna: Persóna í kviðdómi. Verkefni: Hlustar á frásagnir allra, þarf að mynda sér skoðun um hver á að fá að búa á bænum og af hverju.	Persóna: Persóna í kviðdómi Verkefni: Hlustar á frásagnir allra, þarf að mynda sér skoðun um hver á að fá að búa á bænum og af hverju.	Persóna: Jákvæði gaurinn Verkefni: Er alltaf sammála öllu sem síðasti ræðumaður segir.
Persóna: Aðstoðardómari Verkefni: Kemur með hugmyndir að því hver fær að búa á bænum.	Persóna: Neikvæði gaurinn Verkefni: Er alltaf ósammál síðasta ræðumanni.	Persóna: Kona Geirs Verkefni: Er ósammála manni sínum og finnst þau ekki eiga rétt á því að búa á bænum.

Heimild: Hugmynd byggð á Ingvar Sigurgeirsson. (2013). *Litróf kennsluaðferðanna*. Reykjavík: Iðnú.

Heimildaskrá

Anna Jeppesen og Ása H. Ragnarsdóttir. (2004). *Leiklist í kennslu, Handbók fyrir kennara*.

Reykjavík: Námsgagnastofnun.

Hebæk, M., Holmen, L. og Retterstøl, A. (2002). *Uteskole: ei praktisk handbok*. Otta: N.W.

Damm og son as.

Ingvar Sigurgeirsson. (2013). *Litróf kennsluaðferðanna*. Reykjavík: Iðnú.

Ingvar Sigurgeirsson. (2016). *Listin að spyrja*. Reykjavík: Sögur útgáfa.

Lilja M. Jónsdóttir. (2001). *Kennarabók með í fullorðinna tölu*. Reykjavík: Námsgagnastofnun

Mennta- og menningarmálaráðuneytið. (2013). *Aðalnámskrá grunnskóla: Almennur hluti 2011, Greinasvið 2013*. Reykjavík: Höfundur.