



Reykjavíkurborg

**Gulli geit – fræðari, græðari og gleðigjafi í skólastarfi  
Árbæjarskóla**



Verkefnisstjóri: Kristján Sturla Bjarnason

**Efnisyfirlit**

Inngangur .....	2
Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd .....	2
2.1 Aðstæður .....	2
2.2 Hugmyndafræðin að baki verkefninu.....	2
Skipulag, umfang og framkvæmd verkefnisins.....	3
Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra .....	4
Mat á verkefninu.....	4
Greinargerð um notkun styrkfjár .....	5
Kynning .....	5

## Inngangur

Markmið verkefnisins var að útbúa einskonar lukkuðyr fyrir skólann sem einnig væri hægt að nýta í fræðslu og forvarnarstarf skólans. Lukkuðyrið var skýrt Gulli og var geit. Hann var hugsaður sem einn af nemendum skólans og átti að vera nemandi í óskilgreindum bekk. Hann átti að hafa marga dæmigerða, mannlega breyskleika en var þó umfram allt hjartahlýr, jákvæður og ljúfur. Hugmyndin með því var að krakkarnir gætu samsamað sig við Gulla og séð hvernig hann tækist á við vandamálin í lífi sínu. Þeir gætu því lært ýmislegt með því að fylgjast með Gulla. Hann væri þar að auki stuðningsmaður skólans númer eitt, ásamt því að fræða börnin, t.d. um umferðarlögin, samskipti, heilbrigðan lífsstíl og fleira.

Markmiðin með Gulla voru að búa til lukkuðyr skólans sem gæti skapað samkennd hjá nemendum þvert á öll skólastigin, að nýta hann í daglegu forvarnarstarfi og fræðslu hjá yngri nemendum ásamt því að skapa stemningu innan skólans sem utan með nærveru hans.

Öll þessi markmið stóðust en þó er alltaf eitthvað sem betur hefði mátt fara og verður nánar fjallað um það hér í skýrslunni.

## Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd

### 2.1 Aðstæður

Myndmenntakennari skólans, ásamt textílkennurum, sá um hönnun Gulla. Persónusköpun og hugmyndavinna var síðan í höndum nefndar skipaðri starfsfólki innan skólans. Þar komu að stjórnendur, frístundaráðgjafi, námsráðgjafar og kennarar. Gerð var persónulýsing á Gulla ásamt því að lýsa hver hans bakgrunnur væri.

### 2.2 Hugmyndafræðin að baki verkefninu

Það er orðið alþekkt að barnaefni hefur löngum notast við skemmtilegar persónur eða aðstæður til að koma ákveðnum boðskap á framfæri. Fyrirtæki á borð við Disney og Pixar sem framleitt hafa mikið af barnaefni leggja mikinn metnað í slíkan boðskap og hafa gefið sig út fyrir vandað barnaefni. Einnig hefur oft verið notast við persónur í bókmenntum í fræðsluskyni fyrir börn. Börnin læra þannig í gegnum persónur sem þau tengja við og verða hrifin af. Einnig er þekkt, þá sérstaklega í Bandaríkjunum, að skólar séu með lukkuðyr en einnig íþróttalið og jafnvel fyrirtæki. Tilgangur lukkuðýranna er að skapa stemningu ásamt því að dýrin eru ákveðið sameiningartákn fyrir fólk.

Árbæjarskóla hefur lengi vantað gott lukkuðyr og komu nemendur að máli við félagsstarfskennara og ræddu þá vöntun á nemendaráðsfundi. Þegar farið var að ræða hugmyndir um lukkuðyrið þá var einnig bent á að sniðugt væri að nota það í forvörnum og fræðslu líka fyrir yngri börnin. En af hverju Gulli geit? Hugmyndin með því að hafa lukkuðyrið geit var sú velja dýr sem væri ekki hið

dæmigerða lukkudýr. Lukkudýr eru oftast en ekki dýr sem eru ofarlega í fæðukeðjunni en hugmyndin með Gulla var frekar að velja dýr sem eru ekki mikið í umræðunni og verður jafnvel stundum undir og skapa þannig persónu sem hægt væri að tengja við. Persóna sem væri ekki fullkomin heldur fengist við ýmislegt í lífinu sem væri ekkert endilega alltaf auðvelt. Persónan væri klaufsk, ætti erfitt með að einbeita sér, lenti stundum í vesni með vini sína og ætti það til að reka sig á í lífinu. Hinsvegar var strax ákveðið að þessi persóna hefði einstaklega góða lífssýn – tækist á við hlutina af jákvæðni, með hlýju og opnum hug. Þannig veitti hún öllum innblástur við hið daglega amstur dagsins.

Gulli geit gerir mistök en lærir af þeim og fræðir börnin í leiðinni. Gulli kann t.d. ekki alveg umferðarreglurnar en þá þarf hann hjálp frá kennurunum og krökkunum því ef maður veit ekki eitthvað þá er gott að fá hjálp. Með því að hugsa Gulla svona var hann orðinn partur af samfélagi skólans og krakkarnir áttu strax auðvelt með að tengjast honum. Gulli var einnig kynntur nemendaráðinu og fékk það að bæta við persónulýsinguna. Að lokum var lukkudýrið samþykkt.

### Skipulag, umfang og framkvæmd verkefnisins

Sem fyrr sagði þá hófst verkefnið á hugmyndavinnu hjá nefnd sem samanstóð af þverfaglegu teymi innan skólans. Teymið hittist nokkrum sinnum þar sem skipst var á hugmyndum um það hvernig Gulli gæti nýst sem best ásamt því hver hann væri og hvaðan hann kæmi. Myndmenntakennari skólans var síðan fenginn til að hanna Gulla og þegar útlitið var samþykkt var farið í það að búa til búning. Það ferli tók nokkurn tíma en allir voru sammála að vanda vel til verksins og var afraksturinn samkvæmt því.



**Mynd 1:** Hér má sjá teiknaða mynd af Gulla



**Mynd 2:** Hér má sjá Gulla tilbúinn

Þegar Gulli var tilbúinn var hann kynntur fyrir nemendum á sal skólans með pompi og prakt. Hann var kynntur sem nýr nemandi og þyrftu allir að taka vel á móti honum. Gríðarleg ánægja var með Gulla og tóku strax margir á yngsta stigi ástfóstri við hann. Eldri nemendur kunnu einnig að meta Gulla en þar var hann meira hugsaður sem lukkudýr. Gulli var síðan nýttur mikið þegar kom að keppnum utan skólans ásamt því að fara stundum út í frímínútur og leika við krakkana. Hann kom við í bekkjum, spjallaði við krakkana og kynnti sig.

Ekki náðist að gera allar þær hugmyndir sem komu upp en tíminn spilaði þar lykilhlutverk. Það tekur tíma að koma svona metnaðarfullur lukkudýri inn í menningu skólans. Þetta er þó hugsað sem langtíma verkefni og á eftir að þróast með skólanum næstu ár. Annað vandamál var að fá einhvern til að leika Gulla – stundum var viðeigandi að fá nemanda en stundum kennara en það fór eftir aðstæðum. Það gat þó reynst erfiðara að fá kennara til að leika Gulla og þyrfti líklega einhver að taka það beinlínis að sér að vera Gulli.

### **Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra**

Reynslan af verkefninu var mjög góð heilt yfir. Gulla var tekið fagnandi af nemendum sem var auðvitað forsenda þess að þetta myndi ganga upp. Það hefði mátt nota Gulla meira en það er eitthvað sem þarf bara að útfæra betur og er í vinnslu. Einnig væri gott að geta gefið sér tíma í að útbúa fræðsluefni og kynningarmynd fyrir Gulla en það er allt á teikniborðinu og verður vonandi hrint í framkvæmd fljótlega. Hugmyndin með að hafa Gulla ófullkominn og mannlegan var einnig eitthvað sem virkaði vel og tengdu krakkarnir vel við hann. Þau gátu spurt hann út í hitt og þetta og fengið upplýsingar um það hvernig t.d. fjölskyldan hans væri og hvernig hann tekst á við hlutina í lífi sínu. Svona lukkudýr er eitthvað sem óhætt er að mæla með fyrir alla skóla en mikilvægt er þó að gera það ígrundað. Þó svo að það sé freistandi að velja sterkustu dýrin í náttúrunni þá hefur það einnig uppeldislegt gildi að velja þau dýr sem eru neðar í fæðukeðjunni. Þannig er hægt að sýna fram á að allir hafa tækifæri og með því að tileinka sér ákveðin lífsgildi þá sé hægt að sigrast á öllum vandamálum.

### **Mat á verkefninu**

Svona verkefni er hugsað til margra ára. Styrkurinn var nýttur í að koma verkefninu af stað, gera búning og leggja drög að því hvernig nýta megi Gulla í fleiri verkefni. Sem fyrr sagði gekk verkefnið vel en til að framkvæma allar hugmyndir þarf að gefa sér meiri tíma. En eitt er víst að Gulli er kominn til að vera. Núna er bara að taka næstu skref og innleiða hann meira inn í forvarnar- og fræðslustarf skólans.

### Greinargerð um notkun styrkfjár

Megnið af styrknum fór í búninginn ásamt starfsmannakostnaði.

	<b>Kostnaður</b>	<b>Tekjur</b>
Búningur	120.000 kr.	
Starfsmannakostnaður	100.000 kr.	
Annað tilfallandi	30.000 kr.	
Styrkur		250.000
<b>Samtals</b>	<b>250.000</b>	<b>250.000</b>

### Kynning

Verkefnið var kynnt á sal skólans bæði fyrir nemendum og starfsfólki.