

**Kennari:**

Guðbjörg Grímsdóttir (GGR)

**Áfangalýsing:**

Í áfanganum er grísk og norræn goðafræði skoðuð í tengslum við menningu, sögu, siði, hefðir og fleira sem tengist nútímasamfélagi. Lesnar eru bókmenntir, greinar og heimildarit sem tengjast grískri og norræni goðafræði. Skoðað hvernig goðafræði birtist í tölvuleikjum, kvikmyndum, borðspilum og fleiru.

Unnin eru fjölbreytt ritunarverkefni, bæði einstaklings- og hópverkefni. Að auki er unnið með munnlega færni í verkefnaskilum. Nemendur munu hafa val um hvort þeir skili verkefnum á ensku eða íslensku.

**Forkröfur:** Hafa lokið 10 einingar í ensku og íslensku á 2.þrepi.

**Markmið áfangans:****Þekking****Nemandi skal hafa aflað sér þekkingar og skilnings á:**

- Menningarlegu og sögulegu samhengi við nútímann.
- Bókmenntum sem tengjast goðafræðinni.
- Myndefni sem tengist goðafræðinni.
- Kvikmyndum og öðrum tilvísunum sem tengjast goðafræðinni.

**Leikni****Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:**

- Flytja mál sitt á skýran og áhugaverðan hátt
- Skipuleggja og taka þátt í verkefnavinnu
- Lesi sér til ánægju og fróðleiks
- Afla upplýsinga úr heimildum, meta þær og nýta á viðurkenndan hátt
- Færa rök fyrir skoðunum sínum og afstöðu

**Hæfni****Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:**

- Velja sér viðfangsefni og gera grein fyrir þeim.
- Nýta sér fyrirlestra, umræður og annað um efni sem hann þekkir vel.
- Kynna sér viðfangsefni til hlítar og meta það á gagnrýnninn hátt.
- Vinna efni úr ólíkum upplýsingaveitum og vinna með það samkvæmt kröfum um heimildavinnu.
- Vera læs á sjálfan sig í víðu samhengi og geta mætt nýjum hlutum með gagnrýnninni hugsun.

**Kennslubækur og kennslugögn:**

Norrænar goðsagnarir eða Norse mythology eftir Neil Geiman.

Mythos eftir Stephen Fry.

**Námsmat:** Áfanginn er símatsáfangi þar sem áhersla er lögð á kynningar, jafningjamat og sjálfsmat ásamt sjálfstæðum vinnubrögðum. Lögð er mikil áhersla á mætingu og þátttöku í tímum. Nemendur þurfa að skila **öllum** verkefnum áfangans.

25% Ýmis verkefni.	10% Sköpun heimsins.	10% Bíóverkefni.	
20% Hetjuverkefni.	15% Eiginn heimur.	10% Lokaverkefni.	10% Munnlegt próf.

## Vinnuáætlun – vorönn 2023

Dags.	Viðfangsefni
5. - 6. jan	Áfangi kynntur. <b>Pælingar.</b>
9. - 13. jan	<b>Ýmis verkefni - Guðir heimsins, rannsókn.</b>
18. - 20. jan	<b>Sköpun heimsins. Samanburðarverkefni.</b>
23. - 27. jan	Grísk goðafræði, verkefni. Norræn goðafræði, verkefni.
30.jan - 3.feb	<b>Hetjuverkefni.</b>
6. - 10. feb	
13. - 17. feb	
20. - 24. feb Verkefnadagur og Miðannarmat	<b>Ýmis verkefni - Lestrarverkefni 1.</b>
27. feb - 3.mars Kátir dagar/Flóafár	<b>Bíóverkefni.</b>
6. - 10. mars Áfangamessa	
13. - 17. mars Valdagur	<b>Eiginn heimur.</b>
20. - 24. mars	Kynningar á verkefninu Eiginn heimur. <b>Lokaverkefni kynnt.</b>
27. - 31. mars Opið hús	<b>Ýmis verkefni - Lestrarverkefni 2.</b>
3. - 7. apríl	<b>Páskafri</b>
10. - 14. apríl Kennsla hefst á mið.	<b>Lokaverkefni</b>
17. - 21. apríl Sumardagurinn fyrsti	
24. - 28. apríl	<b>Munnleg próf.</b>
1. - 5. maí Frídagur verkalýðsins og Dimmision	<b>Munnleg próf.</b>