



REPUBLIC OF SLOVENIA
MINISTRY OF COHESION
AND REGIONAL DEVELOPMENT



GREEN PENGUIN

En innovativ metode og et didaktisk digitalt
verktøy som fremmer erfaringsbasert læring
og kompetanse innen avkarbonisering og grønn
omstilling



OM PROSJEKTET

Green Penguin-prosjektet skal bidra til at elevene utvikler klima- og miljøbevissthet. Verktøyet har som mål å gi elever bevissthet om hvordan menneskets levesett påvirker klimaet og fremme tiltak for å håndtere dagens og morgendagens utfordringer med aktiviteter som bidrar til et lavutslippssamfunn.

Vårt fremste mål er å vise lærere og elever i grunnskolen hvordan de kan gjøre tiltak for å redusere karbonavtrykk på en interaktiv, morsom og effektiv måte, samt gi dem muligheten til å videreformidle denne kunnskapen til andre som ikke er involvert i prosjektet. Med det mål for øyet vil Green Penguin utvikles; en interaktiv og digital plattform som baserer seg på de nyeste prinsippene for gamification. Plattformen vil synliggjøre skolens nåværende CO₂-utslipp og gi lærere og elever en oversikt over aktiviteter som kan redusere utslipp – alt på en morsom og engasjerende måte.

Green Penguin-prosjektet er finansiert av EØS midler (Norwegian Financial Mechanism) med bidrag fra Slovenia; Samholds- og regionalutviklingsdepartementet innenfor budsjettet til Republikken Slovenia til et beløp på 764 281,54 EUR.



PROSJEKTPARTNERE

Green Penguin-prosjektet gjennomføres av en sammenslutning av selskaper og organisasjoner; Iskraemeco, d.d., City of Kranj, City of Ljubljana, Association DOVES-FEE Slovenia og FEE Norway.



MESTNA OBČINA
KRANJ



Mestna občina
Ljubljana



Green Penguin-prosjektet inkluderer 7 pilotbarneskoler som spiller en nøkkelrolle i å teste appen og innholdet. De involverte skolene er Hinko Smrekar barneskole, Šmartno pod Šmarno goro barneskole, Jože Moškrič barneskole, Predoslje barneskole, Staneta Žagar barneskole, Francet Prešeren barneskole og Kristiansand International School. Skolenes deltakelse i prosjektet gjør det mulig å teste Green Penguin-plattformen i praksis, og bidrar med uvurderlige tilbakemeldinger og muligheten for ytterligere forbedringer.

I tillegg til at pilotskolenes deltagelse i Green Penguin-prosjektet gir dem verdifull kunnskap om miljø og klima, har det også en annen viktig effekt, nemlig å styrke elevenes digitale kompetanse. Under testingen av Green Penguin-plattformen blir elevene aktivt eksponert for avanserte digitale teknologier og tilegner seg kunnskap og ferdigheter for effektivt å kunne ta i bruk moderne verktøy og utdanningsplattformer.

HVORFOR ER PROSJEKTET VIKTIG?



Utdanning

Å utdanne mennesker om viktigheten av å verne miljø og natur er første skritt på veien mot karbonnøytralitet. Det gir oss konkret kunnskap om hvor mye CO₂-utslipp hver enkelt er ansvarlig for gjennom egne handlinger, samt hva vi kan gjøre for å redusere dem.



En bedre fremtid

En engasjert befolkning, forbedret livskvalitet og endret atferd vil komme lokalsamfunnet til gode og er avgjørende skritt på veien mot å nå karbonnøytralitet.



Økonomi

I mange land står kommunene for alle ressurs- og energikostnadene for skoler og annen offentlig infrastruktur. Lavere forbruk vil derfor ha en direkte innvirkning på kostnadene.



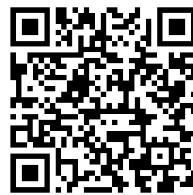
Miljø

Atferdsendringer og effektivitetsforbedringer vil redusere energi- og vannforbruk, samt avfall. Som et resultat, vil karbonavtrykket reduseres på flere nivåer.

Samarbeid for et **grønt**,
konkurransedyktig og
inkluderende Europa!



green penguin



www.norwaygrants.si
<https://iskraemeco.com/project/green-penguin/>
green.penguin@iskraemeco.com