

Á ferð um Ísland - Spurningaspil

Afhverju valdi ég að búa til spurningaspil í lokaverkefninu

Mig langaði að gera eitthvað alveg nýtt og öðruvísi verkefni, sem ég hef ekki gert áður í VA. Ég hef mikinn áhuga á Íslandi, sögu, landafræði og náttúrunni. Einnig hef ég mjög gaman af því að spila og ég hef verið í Gettu betur liði VA. Þess vegna fannst mér tilvalið að blanda þessu öllu saman, með því að búa til spurningaspil.

Markmiðið með spilinu er að fræða nemendur á miðstigi um Ísland og kenna þeim helstu staðhætti, um sögu, menningu og náttúru Íslands. Mér finnst krakkar vita almennt lítið um Ísland og þess vegna fannst mér tilvalið að búa til spil, til að reyna að bæta úr því. Þar sem nemendur geta tileinkað sér mikilvæga kunnáttu um Ísland á skemmtilegri hátt, en bara lesa kennslubækur.

Hvernig gerði ég spilið

Ég ákvað að spilið yrði fyrir krakka á miðstigi í grunnskóla.

Í byrjun ákvað ég hvernig spilið ætti að vera. Spilið myndi vera borðspil með hörðu leikborði þar sem er mynd af Íslandi. Á því eru jöklar, ár, vötn og bæjarfélög yrðu merkt með rauðum punktum. Reitirnir mynda leið kringum Ísland.

Spurningaflokkarnir yrðu saga, náttúrufræði og landafræði.

Auk þess eru spurningar „*Ertu kunnugur staðháttum?*“ þar sem t.d er spurt hvar er Faxaflói, Ísafjörður og Mýrdalsjökull og leikmenn eiga að benda á kortið á leikborðinu.

Einnig eru reitir/spjöld „*Leynist heppnin með þér?*“. Þegar leikmaður dregur það, getur hann lent í erfiðleikum sem hægja á ferðalagi hans, til dæmis ef hreindýr hlaupa yfir veginn. Eða þá að hann er heppinn og hoppar áfram um 1-2 reiti, t.d. með því að hjálpaði ökumanni að skipta um dekk.

Ég ákvað að hafa glæru sem leggst yfir spilið þar sem fram koma nöfn á bæjum, fjörðum/flóum, jöklum og vötnum. Þegar nemendur hafa tileinkað sér þessar upplýsingar er „glæran“ tekin af.

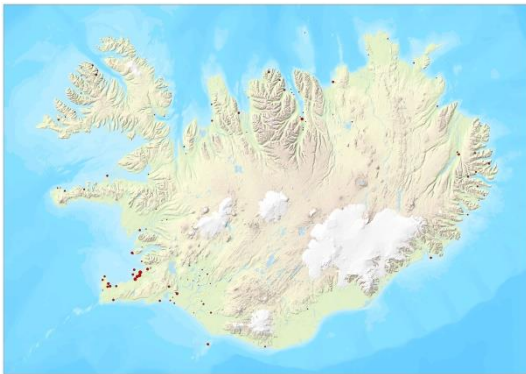
Ég aflaði mér upplýsinga á netinu um hver námsmarkmið væru í sögu, landafræði og náttúru og hafði til hliðsjónar þegar ég samdi spurningar.

Ég fékk góða hjálp frá kennurum í Nesskóla og fékk lánaðar kennslubækur af miðstigi til að hafa til hliðsjónar, í sögu, landafræði og náttúrufræði.

Næsta var að semja spurningar, sem var mikil vinna og tók mestan tímann í verkefninu. Til hliðsjónar hafði ég kennslubækur úr grunnskóla og samdi spurningar úr þeim. Einnig samdi ég spurningar sem mér fannst sjálfum að væri gott fyrir krakka á miðstigi í grunnskóla að vita. Ég leitaði einnig upplýsinga af netinu.

Ég fékk tilboð frá nokkrum prentfyrirtækjum í prentun á spilinu. Lægsta tilboðið kom frá Héraðsprent og valdi ég það. Það er líka gaman að geta keypt svona í heimabyggð.

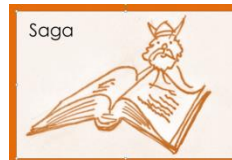
Þegar ég hafði lokið við að semja spurningar, sneri ég mér að hönnun á spilinu. Ég hafði samband við landmælingar Íslands, sem gerðu fyrir mig kort af Íslandi með rauðum punktum, þar sem er þéttbýli.



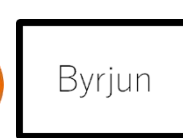
Ég fékk fjölskylduvin, Hörð Rafnsson, til að teikna tákn/merki fyrir spurningaflokkana á spurningaspjöldin og á reitina, einnig hannaði hann lógo fyrir spilið.



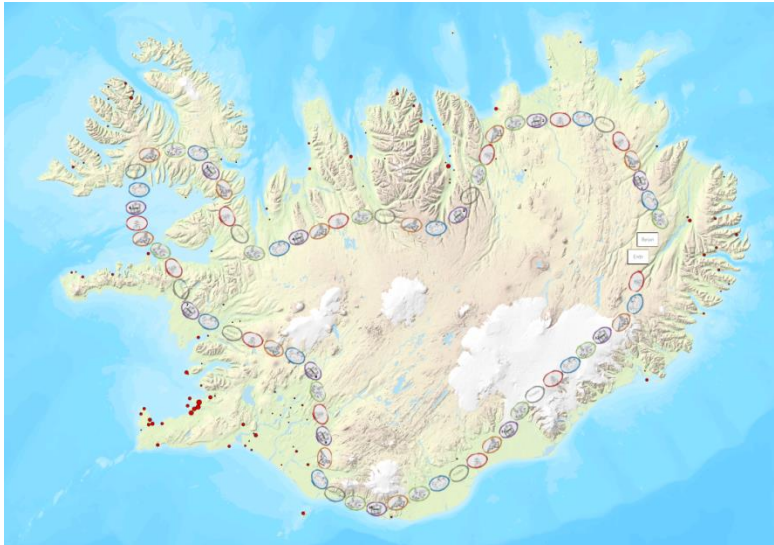
Ég vann svo með myndirnar í word og útbjó framhlið spurningaspjaldana, útkoman var þessi.



Næst bjó ég til reitina með hjálp word, útkoman var þessi.



Ég raðaði svo reitunum á Íslandskortið og notaði forritið Inkscape við það.



Ég fór svo í það að skrifa staðhætti og bæi sem kæmu á glærana sem leggst yfir kortið fyrst þegar nemdur spila spilið. Ég notaði einnig forritið Inkscape í það.



Næst bjó ég til lausnarblað fyrir spurningar í flokknum „Ertu kunnugur staðháttum?“, þar nota ég glærana sem ég gerði áður og bætti við útskýringum.



Ég samdi stuttan texta sem verður á Leynist heppnin með þér? Spjöldin urðu 36 talsins.

Ég samdi síðan reglur og leiðbeiningar fyrir spilið.

Ég sendi síðan efnið til prentunar og keypti leikpeð, teninga, teygjur og poka undir spjöldin.

Hér má svo sjá lokaútkomuna á spilinu

