

”Trafikkspillet”



Av: Henrik Haugland, Endre Henriksen og Jonathan Herwig

Kandidatoppgave

2-årig grunnutdanning

For trafikklærere



Sammendrag

Til vår kandidatoppgave valgte vi å lage et tradisjonelt brettspill som hoveddokumentasjon. Vi ville forsøke å lage et brettspill som kan utvikle en bedre trafikkforståelse hos ungdom som holder på med trafikkopplæringen. Dette gjorde vi fordi vi selv har erfart at teorikunnskapene hos elevene ofte er mangelfull, et synspunkt fagpersoner innenfor trafikk også støtter. Vi vet at mange elever sliter med å finne motivasjon til å lese trafikkteori på egenhånd, og vi ville da utvikle et brettspill som kan være et godt hjelpemiddel på veien mot førerkort for klasse B. Resultatet ble en prototype av "Trafikkspillet".

I denne rapporten knytter vi spillet og spillets gang opp mot de fire trinnene i læreplanen for klasse B. Samt at vi setter spillet opp mot noe motivasjonsteori og smågruppelæring. Vi redegjør også for den tidkrevende arbeidsprosessen fra en ide og frem til den endelige prototypen av spillet.

Summary

For our candidate task, we have chosen to create a traditional board game as the main documentation. We would try to create a board game that can develop a better understanding of traffic in adolescents engaged in traffic education. The reason we chose to do this is because we have found that theoretical knowledge of students is often inadequate, a point of view professionals within the field of traffic also supports. We know that lots of students are struggling to find motivation to study the traffical theory on their own, and we would then develop a board game that can be a good tool towards driving license for Class B. The result was a prototype of the "traffic game".

In this report we link the game and the course of the game against the four steps in the curriculum for Class B. We have also set the game up to some motivational theory and the element of learning in small groups. We also address the time-consuming process from an idea till the final prototype of the game.

Førord

På bakgrunn av vår hovedoppgave, Trafikkspillet, har vi valgt å skrive en rapport som forsterker vårt innblikk i hvordan brettspillet er tiltenkt å være et supplement til teoriboken. Vi har utviklet en fullt spillbar prototype av brettspillet, som vi mener er et mer motiverende alternativ i elvenes prosess om å tilegne seg teorikunnskaper underveis i trafikkopplæringen.

Vi vil på vegne av gruppa takke nærveileder Brit Solli Isachsen, Svein Loeng, Ståle Lødemel og ansatte ved servicetorget på Hint for god hjelp og bruk av skolens ressurser underveis i prosessen. Vi vil også takk medstudenter, samt våre førerkortaspiranter for å ha brukt tid på å teste ut brettspillet vårt og kommet med gode og konstruktive tilbakemeldinger.

Stjørdal februar 2012

Henrik Haugland, Endre Henriksen og Jonathan Herwig

Innhold

Kandidatoppgave 2012	1
Sammendrag	2
Summary	2
Forord	3
1. Innledning	5
1.1 Problemstilling	5
2. Kunnskapsstatus	5
2.1 Læreplan klasse B	6
2.2 Motivasjonsteori	6
2.3 Smågruppelæring	8
3. Prosess	9
4. Drøfting	12
4.1 spillet opp mot læreplan klasse B	13
4.2 Spillet opp mot motivasjonsteori	15
4.3 Spillet opp mot smågruppelæring	15
4.4 Testing av spillet på medstudenter og elever	16
5. Konklusjon	18
Litteraturliste	19

1. Innledning

Da vår første problemstilling ikke ble godkjent på grunn av mangel på ressurser, bestemte vi oss sent høsten 2011 for at vi ville lage et brettspill med tema trafikk som vår kandidatoppgave. De tradisjonelle teorikursene i trafikkopplæringen er så godt som fraværende hos trafikkskolene i dag, og de fleste som skal ta førerkort på klasse B har kun trafikalt grunnkurs før de tar teoriprøven. Etter samtaler med trafikkærere og andre fagfolk innen trafikk har vi fått høre at teorikunnskapene hos ungdom som skal ta førekort er mangelfulle. Etter å ha gjennomført tre semestre på trafikklærerutdanningen på Hint, har vi også erfart dette selv. Vi visste at det var utviklet et par brettspill til kandidatoppgaven på Hint tidligere, men etter samtale med veileder fant vi ut at vår ide var ulik og nytenkende.

1.1 Problemstilling

Vi kom da frem til følgende problemstilling:

Kan man lage et brettspill for å utvikle en bedre trafikkforståelse hos ungdom under trafikkopplæringen?

Vi tenkte umiddelbart på å søke om støtte til en profesjonelt trykt utgave av spillet, og vurderte å søke om støtte fra Trafikkforum og ATL. Etter samtale med en representant hos ATL fikk vi vite at et brettspill i denne sjangeren ikke har så mye potensiale ute på det åpne markedet, og at vi heller burde sikte oss inn på en digital versjon om vi ville satse på noen utgivelse. Dette falt noe utenfor vår problemstilling, og vi innså at vi manglet både tid, ressurser og kunnskap for å gjennomføre dette. Så vi jobbet derfor videre mot å lage en prototype av brettspillet, design og fysisk utseende ble derfor ikke høyeste prioritet.

2. Kunnskapsstatus

Her vil vi redegjøre for litt teori vi mener er relevant for utviklingen og bruken av Trafikkspillet.

2.1 Læreplan klasse B

Dagens læreplan for klasse B er delt opp i fire trinn, der elevene må gå kronologisk fra trinn en til fire. På hvert trinn må all obligatorisk opplæring gjennomføres og godkjennes av autorisert personell før man kan gå videre til neste trinn i opplæringen. På første og siste trinn i opplæringen blir det lagt vekt på elevens adferd og bakgrunn for valg, mens det på trinn to og tre blir lagt vekt på kjøretøybehandling og trafikal forståelse.

Hovedinnholdet i hvert trinn er som følger:

- Trinn 1 – Lover, regler, trafikksystemet, selvinnsikt og handlings- og vurderingstendenser. Trinnet består i hovedsak av trafikal grunnkurs, der fire timer er førstehjelpskurs. I tillegg kommer en mørkekjøringsdemonstrasjon.
- Trinn 2 – Teknisk behandling av kjøretøy.
- Trinn 3 – Trafikale ferdigheter.
- Trinn 4 – Avsluttende opplæring i komplekse trafikale situasjoner, med hovedvekt på elevens risikoforståelse og selvinnsikt bak rattet. Planlegging og forberedelse før lengre kjøreturer.

(Håndbok 252, Læreplan førerkortklasse B og BE 2004, Statens Vegvesen, s. 11 -15).

2.2 Motivasjonsteori

Motivasjon defineres ofte som det som forårsaker aktivitet hos individet, det som holder denne aktiviteten ved like og det som gir den mål og mening. Motiverte mennesker er mennesker som kommer i gang, viser engasjement og målrettethet, viser utholdenhet og ofte har positive tanker om et arbeid eller prosjekt.

Begrepet motivasjon er nært knyttet til betydningsopplevelse. Jo viktigere målet er, jo mer det betyr, jo sterkere er motivasjonen og jo mer kraft, styrke og utholdenhet på vei mot målet.

Motivasjonsteorier

Det finnes flere ulike motivasjonsteorier, men vi har valgt å gå inn på en av teoriene, Abraham Maslows motivasjonsteori.

Abraham Maslow, amerikansk personlighetspsykolog, regnes av mange som grunnlegger av den humanistiske retning innenfor moderne psykologi. Maslow så på personlighetens utvikling som en balansegang mellom behovet for å trygge sin eksistens materielt og psykologisk på den ene side, og på den annen side behovet for vekst, selvutfoldelse og kunnskapssøken.

Maslow presenterte i 1950-årene en populær motivasjonsteori. Maslow har sammenliknet behovene våre med lagene i en pyramide. Han deler denne pyramiden inn i fem lag, det ene på det andre. De mest grunnleggende behovene ligger nederst i pyramiden. På toppen finnes de høyeste menneskelige behovene som Maslow kaller selvaktualiseringsbehovene. For å kunne fungere på det høyeste nivået, må de lavere behovsnivåene være dekket. Først de fysiologiske behovene, deretter trygghetsbehovene, kontaktbehovene og selvhevdelsesbehovene.



Figur 1: Behovspyramiden.

Behovspyramiden

De fysiologiske behovene

I behovspyramiden er de fysiologiske behovene grunnsteinene: mat, drikke og beskyttelse mot kulde og varme. De er livsviktige! Det er disse de andre behovene bygger videre på.

Trygghetsbehovene

Laget eller nivået som ligger over de fysiologiske behovene, kalles trygghetsbehovene: trygghet, stabilitet, struktur, orden og regelmessighet.

Kontaktbehovene

Når de fysiologiske behovene og trygghetsbehovene er tilfredsstilt, vil kontaktbehovene komme i fokus. Det er behovene for kjærlighet, vennskap og kontakt. Disse er styrende for tanker, følelser og atferd inntil de er tilfredsstillende dekket. Da er det klart for neste behov på stigen, nemlig selvhevdelsesbehovene.

Selvhevdelsesbehovene

Til selvhevdelsesbehovene regnes behovene for å gjøre seg gjeldende, vinne anerkjennelse og oppnå respekt. I veien til førerkortet tilfredsstilles disse behovene trolig først og fremst gjennom framgangen i teoriopplæringen og praktisk opplæring (kjøring). Kjørelederne blir nøkkelpersoner!

Selvaktualiseringsbehovene

På toppen av behovspyramiden finner vi selvaktualiseringsbehovene, som er de viktigste menneskelige behovene. I motsetning til de fire lagene nedover i pyramiden, er selvaktualiseringsbehovene umettelige. Vi gir aldri opp med å lære, leke, samle kunnskaper, forstå mer, skape ting, søke nye utfordringer og utvikle oss videre.

Behovspyramiden er en hypotese og må ikke tolkes altfor skjematisk, men den tydeliggjør og forklarer at vi bør ta vare på alle organismens behov for å fungere optimalt.

<http://no.wikipedia.org/wiki/Motivasjon>

2.3 Smågruppelæring

Smågruppelæring er en læringsmetode som kan gjøre det enklere for elever og delta i undervisningen, fordi det er færre deltagere og miljøet oppleves som tryggere enn i et vanlig klasserom med mange elever tilstede. Her vil terskelen for å delta i undervisningen være lavere og prestasjonsangsten hos elevene bli mye mindre. En utfordring med denne læringsformen vil være at sterke personligheter i gruppa har stor påvirkningskraft på de andre deltagerne. Et annet negativt moment kan være at det kan være personlige motsetninger mellom enkelte deltagere i gruppa, som kan påvirke læringsutbyttet. (*Arbeidsmåter, pp, Svein Loeng*).

3. Prosess

Vi ville lage et spill der man bruker terning og spillebrikker for å flytte seg fra start til mål, med ulike innslag som skal utfordrere spillerne på trafikal teori underveis i spillet. Vi begynte med å utforme spillebrettet, med ca størrelse og innhold. Vi startet med en noe avansert variant, med en ytre og en indre firkant med spillefelt der det var flere mulige veier for å nå den indre firkanten. Den ytre firkanten skulle følge kanten rundt spillebrettet, der hver av de fire sidene skulle representere de fire trinnene i føreropplæringen for kl B (se figur 2).



Figur 2: Viser første utkast til spillebrettet.

På noen av feltene ville vi sette inn bilder av ulike trafikkskilt, samt tegninger av bil med et kjøreløys og lignende elementer, dette skal påvirke det videre spillet i form av at noen elementer gir ekstra kast, og noen elementer bestemmer at spilleren må stå over et kast. Noen av feltene skulle være merket med spørsmålsteget, lander en spiller på en av disse feltene må

vedkommende trekke et spørsmål kort, noen få felter er også merket med spørsmålstegn med "x2" eller "x3" bak. Da må spilleren trekke henholdsvis 2 eller 3 spørsmål kort. Svarer spilleren feil på et spørsmål må man stå over et kast. For å gjøre det litt vanskeligere har vi lagt inn et timeglass som gir spilleren et minutt på å svare.

Vi bestemte oss for å lage fire forskjellige kategorier med spørsmål, en til hvert av de fire trinnene i trafikkopplæringsmodellen. Her fikk vi god bruk for teorikursene vi har holdt i løpet av tiden på Hint. Samt at vi hentet ut en del relevant teoristoff i "Veien til førerkortet" fra ATL, "Veien til førerkortet Trafikalt Grunnkurs" fra ATL og "Førerkortet Lærebok klasse B" fra Trafikkforum AS. Biler av trafikkskilt hentet vi fra Statens Vegvesen sine nettsider. Vi utarbeidet ca 50 spørsmål til hver av de fire kategoriene, disse spørsmålene følte vi dekket mye av den sentrale teorien elevene vil møte både teoretisk og praktisk på sin vei mot førerkortet for klasse B. Spørsmål kortene ble først laget på pc, med en bakside til hvert spørsmål kort. Dette ble så printet ut og klippet ut, før vi limte sammen hvert spørsmål kort med bakside med to spørsmålstegn som motiv. Neste steg var å laminere alle kortene og klippe disse opp i passende størrelser (se figur 3).



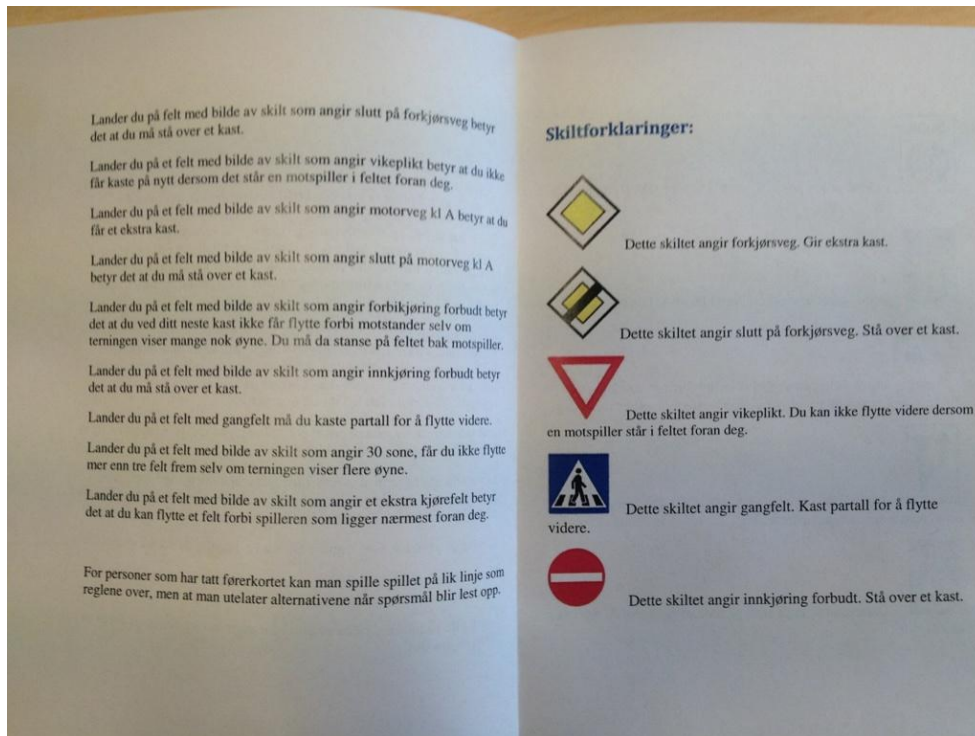
Figur 3: Ferdige prototyper av spørsmål kort.

Etter hvert innså vi at vårt første utkast til spillebrettet var noe for avansert og innviklet både med tanke på selve spillets gang, vår videre arbeidsprosess og med tanke på problemstillingen. Vi begynte da å forenkle spillebrettet og oppsett av de ulike feltene. Til slutt kom vi frem til en skisse vi mente gjorde spillet gjennomførbart og dekkende for problemstillingen vår. I tillegg til feltene med bilde av ulike skilt og trafikklys lagde vi noen faktafelt, der det står nyttige trafikale fakta som kan komme spilleren til hjelp ved spørsmål senere i spillet. Ettersom vi skulle lage en prototype av spillet produserte vi en ganske enkel utgave av spillebrettet(se figur 4). Vi lagde først alle de ulike feltene på pc som vi etter utskrift printet ut og limte på fire A4 ark. Til slutt laminerte vi arkene og satt disse sammen til et spillebrett.



Figur 4: Endelig prototype av spillebrettet.

Vi lagde også et regelhefte til spillet (se figur 5). Her redegjør vi for spilllets gang og spillereglene. Vi har også lagt med bilder og forklaringer av de ulike skiltene som er med på spillebrettet.



Figur 5: viser regelheftet til spillet.

Produksjonsprosessen krevde mye tid og nitidig jobbing, men vi synes resultatet ble bra med tanke på resursene vi hadde tilgjengelig og at vi skulle lage en prototype og ikke et produkt klart til utgivelse. Men vår prototype kan brukes på lik linje med et profesjonelt trykt spill. Vi ser at det er mye forbedringspotensiale både på spillebrett og spørsmålkort. Først og fremst med tanke på design og fysisk utforming. Vi kunne også ha hatt en tydeligere profil på spørsmålkortene som gjør det enklere og skille kortene til de ulike trinnene fra hverandre.

4. Drøfting

Vår problemstilling er som følger ”kan man lage et brettspill for å utvikle en bedre trafikkforståelse hos ungdom under trafikkopplæringen?”, og vi vil nå drøfte denne opp mot

de øvrige punktene i rapporten. Samt gjøre rede for hvordan teori møter praksis gjennom testing av spillet på medstudenter og elever i trafikkopplæringen.

Vi har valgt å lage et brettspill som baserer seg på den trinnvise trafikkopplæringen som er i dag, fra trinn en til fire. Dette for å gjøre spillet relevant i forhold til læreplanen for trafikkopplæringen. Måten vi kom frem til å løse dette på var å lage et brettspill som trinnvis øker i vanskelighetsgrad i form av spørsmål og plasser man kan lande på underveis i spillet. Vi har laget ca 50 spørsmål til hvert trinn, med svaralternativer. Dette for å kunne dekke innholdet i de ulike trinnene, skape variasjon og gi spillerne en større utfordring. Med dette vil vi også oppnå at spillet kan spilles av samme personer flere ganger uten for mye gjentakelse av teoristoffet. Spillet er i hovedsak tiltenkt til elever som skal ta førerkort for de lette kjøretøyklassene, men hovedvekt på klasse B. Spillet kan også benyttes av yngre personer som på et tidligere stadium kan få muligheten til å lære om trafikk, trafikkregler og hvordan man ferdes i den. Spillet kan også spilles av de som allerede har sertifikat, men da ser vi helst at de svarer på spørsmål uten svaralternativer. Det er jo å forvente at de som har førerkort, også kan trafikkreglene og om eventuelle tiltak ved for eksempel en trafikkulykke.

De aller fleste som tar førerkortet i dag sliter mest med teorien, og gruer seg mer for dette enn selve oppkjøringen. Dette er ofte et element som gjør at selve førerprøven kommer lenge etter at alt det andre obligatoriske er gjennomført. Vi har spekulert litt i om dette kan ha en sammenheng mellom frykt for å stryke, eller at det rett og slett kreves for mye av elvene på en slik prøve. Målet vårt gjennom dette spillet blir derfor å få elvene til å lære seg teorien på en enklere, mer sosial og artig måte. Gjennom å spille dette spillet vil de som skal ta førerkortet kunne "lese seg opp" sammen i form av en konkurranse, jo mer teori de kan, jo enklere vil det være for dem å vinne spillet ved å komme først i mål. Det er heller ikke slik at kun den som svarer på spørsmålet tar lærdom av det, men hele gruppen da svaret blir lest opp høyt etter avgitt svar fra spilleren som fikk spørsmålet. Siden svaralternativene står på kortet må en motspiller lese både spørsmål og svar.

4.1 spillet opp mot læreplan klasse B

Hvordan er spillet opp imot lærerplan klasse B, og hvilken innvirkning vil spillet kunne ha for å forbedre læringsutbyttet?

Som tidligere nevnt under punktet ”prosess” er spillet lagt opp slik som dagens trinnvise trafikkopplæring skal gjennomføres. Dette er fordi elevene skal kunne kjenne seg igjen i de ulike trinne og kunne trekke relasjoner og reflektere over tidligere læring og legge dem opp mot eventuelle tidligere teorikurs og trafikalt grunnkurs. Spillet egner seg da muligens best for de som er i ferd med å bli ferdig med førerkortet og trenger en ekstra pekepinn eller hjelp på andre måter enn boka. Et av problemene som kan oppstå er at de kreves flere spillere for å spille det, og at det er i et format som ikke appellerer til ungdom i like stor grad som dagens digitale spill. Vi vet at mange som i dag skal ta førerkortet ofte bruker internett som et hjelpemiddel i tillegg til bøker. Vi ønsker jo så klart at de skal kunne bruke dette spillet på lik linje som internett, men hvordan vi kan få ungdom til å benytte seg av spillet kan være et problem da det er lite interesse for å trykke det opp i en større og mer profesjonell utforming blant de store aktørene innen trafikkopplæring. Et sted dette kunne vært et godt hjelpemiddel er nødvendigvis ikke kun til privat bruk, men at det er noe som alle trafikkskoler rundt omkring i landet hadde liggende. De hadde da hatt et alternativ tilbud til de som sliter med teorien, og de ville kunne sitte i ro på en trafikkskole og jobbet med teorien, samtidig som de kan be om hjelp/veiledning av en trafikklærer som eventuelt er inne i lokalet og har noen minutter til rådighet.

En annen problemstilling rundt spillet vil være at det består av flere deler og brikker og ting kan mistes underveis. Dette ville ikke være mulig om vi for eksempel hadde laget det i form av en applikasjon til nettbrett eller annen digital utgave. Dersom vi hadde gjort dette ville litt av poenget falle bort da det er meningen at spillet ikke skal være digitalt, og i et større format. Selvfølgelig ville det vært en fordel og ha det i en applikasjon på mange andre måter. Med en applikasjon ville vi kunne oppdatert og videreutviklet spillet etter hvert behov. Med dette mener vi at vi for eksempel kunne ha lagt inn flere spørsmål etter hvert og hatt forskjellige vanskelighetsgrader, eksempelvis for de som vil ha et mer utfordrende spill. Det ville også vært lettere å tilpasse spillet for personer som allerede har førerkortet.

Det kan jo være at folk også kun vil pugge på spørsmålskortene kontra det og faktisk spille spillet, og da går mye av poenget bort. Velger de å gjøre dette vil de uansett få et relevant læringsutbytte av selve spillet med tanke på trafikkopplæringen.

En viktig del av opplæringen er at elevene skal aktiviseres. Dette er selvfølgelig en del av den praktiske opplæringen, men i teoridelene er den til dels fraværende. Det kan være i form av enkle oppgaver, eller aktiviteter som for eksempel gruppearbeid i undervisningen. Her føler vi

at spillet har mye å bidra med, og kan være med på å styrke aktivitetsnivået innenfor teorien til førerkortet klasse B. Det er noe vi føler og har erfart at dette spillet gjør gjennom å teste det på elever og medstudenter, alle mente at det ville være en fin ting å ha liggende på en trafikkskole, og ta frem dersom det er elever som ønsker en litt annerledes undervisningsform.

4.2 Spillet opp mot motivasjonsteori

Vi som fremtidige trafikklærere er med på å hjelpe elevene til å tilegne seg kunnskapen som trengs til å ta førerkort. Vi må ”fange opp” elever som har behov for supplement til teoriundervisningen i veien mot førerkortet. Mange kan ha vanskelig for å lese seg til forståelsen av teorien, og har kanskje behov for hjelp til å finne supplement til tradisjonell opplæring. Noen synes det er tørt med tradisjonell lærebok, og har også kanskje vanskelig for å lese og forstå innholdet. Brettspill kan her være et godt hjelpemiddel for noen som har behov for tilpasset opplæring. Brettspill er morsomt og sosialt. Den sosiale siden ved brettspill gjør at elevene kan lære av hverandre i en gruppe, og det kan også føre til dialog/diskusjon rundt ulike svar. Vi tror at dette kan være med å øke forståelsen og kompetansen til elevene, da elevene vil få ulike innfallsvinkler fra hverandre. Som tidligere nevnt er det så godt som slutt på de tradisjonelle teorikursene og det er opp til hver enkelt elev og tilegne seg de teorikunnskapene som kreves for å få førerkortet. Trafikkspillet kan virke motiverende gjennom at det kan være med på å dekke kontaktbehovet til elever, da det er lagt opp til fire spillere. Her vil elevene da får sitte i gruppe og diskutere spørsmål og relevant teori. Her vil behovene for kontakt og vennskap bli dekket opp, og forhåpentligvis vil opplevelsen av det å tilegne seg kunnskap virke lettere og mer sosial kontra å sitte og lese i teoriboka alene. Selvhverdelsesbehovet kan også bli møtt gjennom spillet, da alle som spiller har en sjanse til å vinne og dermed kunne hevde seg ovenfor sine medspillere. Vinneren har da antageligvis noe mer kunnskap enn resten, eller han har vært heldig med spillets gang, uansett vil vedkommende like fullt ha vunnet omgangen. Spillet kan også være en hjelp når det kommer til selvaktualiseringsbehovene, gjennom å være et konkret og artig hjelpemiddel for å nå målet som er førerkort for klasse B. Spillet er som nevnt en artigere og mer sosial plattform for å tilegne seg teorikunnskaper.

4.3 Spillet opp mot smågruppelæring

Trafikkspillet retter seg naturlig inn mot smågruppelæring da det er lagt opp til å spilles med to til fire deltakere, og ikke tradisjonell klasseromsundervisning med mange elever. Å være

deltager i en liten gruppe oppleves ofte som tryggere for den enkelte og terskelen for å delta i prosessen vil være lavere. Spillet kan spilles i mange sosiale sammenhenger og ikke bare hos trafikkskoler eller i rene opplærings situasjoner. I sosiale situasjoner vil utfordringene knyttet opp mot smågruppelæring i stor grad bli eliminert da deltagerne selv velger gruppesammensetningen, da gjerne med venner og bekjente.

4.4 Testing av spillet på medstudenter og elever

Basert på spørreskjema (se figur 6) som vi har gitt til elever og medstudenter som har prøvd spillet, har vi fått ulike tilbakemeldinger. Det er en tydelig forskjell mellom hva medstudenter og elever mener om utbyttet av ny- innlæringen på den teoretiske biten.

Evalueringsskjema for Trafikkspillet:

Var spillereglene enkle å forstå?
1 2 3 4 5 6

Var spillebrettet enkelt og forståelig utformet?
1 2 3 4 5 6

Kunne du tenke deg å spille flere ganger?
1 2 3 4 5 6

I hvilken grad føler du teorikunnskapene dine økte etter å ha prøvd spillet?
1 2 3 4 5 6

Tror du spillet vil være et godt hjelpemiddel til teoriboken?
1 2 3 4 5 6

Føler du at du er bedre forberedt til trafikkopplæringen etter å brukt spillet?
1 2 3 4 5 6

Total vurdering:
1 2 3 4 5 6

Figur 6: Spørreskjema vi leverte ut i forbindelse med utprøving av spillet.

Medstudenter på trafikklærerutdanningen har et langt bedre utgangspunkt når det kommer til den teoretiske delen av spillet, har ikke i like stor grad gitt høy score/terningkast på spørsmålet ”I hvilken grad føler du teorikunnskapene dine har økt etter å ha prøvd spillet?”. Det var egentlig som forventet siden de er på god vei til å bli utdannede trafikklærere. Det skal også nevnes at enkelte av medstudentene som testet ut spillet trenger en liten

oppfriskning på den teoretiske biten, da spesielt med tanke på skilter og teorispørsmål på trinn 4.

Her hadde elvene som testet spillet en annen oppfattning, de mente utbyttet av spillet var en effektiv og morsommere måte å øke teorikunnskapene på, men de følte at det krevdes en viss form teorikunnskaper for å få fullt utbytte av spillet. Noe som bekrefter vår påstand om at det er et fint hjelpemiddel for de som allerede har lest litt, og trenger litt mer hjelp på veien enn kun teoriboka.

Generelt har oppfattelsen av spillet vært god, og samtlige elever, medstudenter og andre som har prøvd spillet har bekreftet at spillet er lettspillt, enkelt utformet og godt kunne tenke seg og spille det flere ganger.

Det flere har ønsket seg var et tydeligere skille for når de ulike trinne var bestått, dette i form av et fargeskille eller lignende på spillebrettet. Det ble også ytret ønske om flere faktafelt.

Den totale snittverdien av produktet blant de 12 som testet spillet ble terningkast fem, hadde spillet vært trykket i en mer profesjonell utforming og kommet i en eske med klarere henvisning til felter som indikerer hvilket trinn man er på kunne scoren muligens nådd seks.

Vi vet det at brettspill kanskje ikke er det som appellerer mest til ungdommen i disse dager, men vi har like vel valgt å lage det da vi mener det er et større læringsutbytte av denne formen for spill. Hadde vi hatt tid og kunnskapen til det ville vi nok utviklet en type som også kunne spilles på et nettbrett eller lignende. Hovedpoenget er at de i felleskap skal kunne lese seg opp og lære trafikkregler sammen. Med et nettbrett eller data vil litt av poenget falle bort siden dette er noe de aller fleste ville gjort alene.

Gjennom å spille dette spillet håper vi at ungdom og andre kandidater for førerkort klasse B, vil kunne tilegne seg relevante teorikunnskaper, og en økt forståelse for trafikken og trafikkreglene. Som nevnt i innledningen er det særdeles få som tar teorikurs i trafikkopplæringen. Dette betyr da at hver enkelt selv må tilegne seg de kunnskapene som trengs for å bestå teoriprøven hos Statens Vegvesen. Dette kan være en utfordrende prosess for mange, da den teoretiske delen av trafikkopplæringen kan oppleves som tunglest og vanskelig å skape et praktisk forhold til. Etter tiden vi har tilbrakt på Hint har vi sett at det generelt er manglende motivasjon hos elvene for å sette seg ned å lese og pugge på trafikal teori.

5. Konklusjon

Vi har gjennom utviklingen av ”Trafikkspillet” støtt på ulike utfordringer, av både teoretisk og praktisk art. Det var noen problemer knyttet opp mot utforming av spillplattformen, spillets gang, spørsmålskortene til de ulike trinnene, samt hvordan spillet teoretisk bygges opp mot problemstillingen.

Som nevnt i arbeidsprosessen forandret vi på spillet underveis for å knytte spillet nærmere opp mot læreplanen for føreropplæring klasse B. Vi har også funnet god faglig forankring til å kunne benytte spille som en alternativ læringsform gjennom teorier om smågruppelæring og Maslows motivasjonsteori.

Vi har brukt mye tid på å utvikle en fullt spillbar prototype, og har også fått testet denne på medstudenter og målgruppen for vår problemstilling. Gjennom spørreskjemaet vi leverte ut har vi som tidligere nevnt i kapittel 4.4 fått konkrete tilbakemeldinger på spillet.

Tilbakemeldingene har vært gjennomgående gode med unntak av små justeringer, derfor mener vi at med enkle grep har vi et spill som er klart til produksjon, noe vi er veldig fornøyd med!

Litteraturliste

Bok:

- Statens Vegvesen, Vegdirektoratet. 2004. Læreplan Førerkortklasse B og BE.
- Autoriserte trafikkskolers landsforbund. 2009. Veien til førerkortet Trafikalt grunnkurs. Autoriserte trafikkskolers landsforbund.
- Autoriserte trafikkskolers landsforbund. 2009. Veien til førerkortet. Autoriserte trafikkskolers landsforbund.
- Bjarne Eikeland. 2011. Førerkortet Lærebok klasse B. Trafikkforum As.

Internett:

<https://fronter.com/hint/main.phtml>

Loeng, Svein. *Arbeidsmåter*. Powerpoint- presentasjon.

[https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4ce281a41af.1926810729\\$1035773042\\$/Undervisning/Arbeidsm prcent E5ter](https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4ce281a41af.1926810729$1035773042$/Undervisning/Arbeidsm prcent E5ter)

<http://no.wikipedia.org/wiki/Motivasjon>

Bilde og teori om Maslows behovspyramide.

http://no.wikipedia.org/wiki/Maslows_behovspyramide

www.vegvesen.no

Brosjyre med oversikt over alle trafikkskilt, ulike typer veioppmerking og trafikkskilt.

<http://www.vegvesen.no/Trafikkinformasjon/Lover+og+regler/Trafikkskilt/attachment/102638?ts=1213a151df8>