

Kandidatoppgave

Barn og trafikksikkerhet

Children and traffic safety

Petter Peik Repsjø, Stian Storborg, Fredrik Nerdahl

TLB251

Kandidatoppgave

Trafikklærer høgskolekandidatstudium



Avdeling for
trafikklærerutdanning

Sammendrag

Brettspillet «Hvor skal vi gå?» er laget på grunn av at produktutviklerne ønsker å bedre trafikksikkerheten for de yngste ute i trafikken. Vi mener at den undervisningen som dagens barn får, ikke er godt nok. Med denne uttalelsen legger vi samtale med tre lærere og en rapport utarbeidet av Utdanningsdirektoratet – Trygg Trafikk til grunn. Denne rapporten sier at nesten 60 % av klassene på 1. til 3. trinn, har 6 timer eller mindre med trafikkfaglig undervisning i løpet av et helt år. Er dette nok? Kunnskapsløftet legges til grunn når lærerne skal legge opp undervisningen med tanke på trafikk. Mange lærere føler kanskje at dette er nok et tema som de må forholde seg til og at dette er et tema som foreldrene burde vektlegge mer hjemme. Dette er vi enige i, men det hører så definitivt med i skolen også. Det er her spillet vårt kommer inn. Vi mener et kunnskapsspill om trafikk vil være til stor hjelp for lærerne i deres undervisning. Samtidig som elevene vil føle at dette er en artig og spennende undervisning. Alle barn liker å spille. Spillet «Hvor skal vi gå?» bør spilles sammen med en voksen. Vygotskys læringsteori om sosial konstruktivisme ligger bak denne tanken. Læring foregår best i samhandling med andre mennesker, spesielt de som er mer kompetente. I dette spillet vil den kompetente være en forelder eller lærer.

Brettspillet er designet i Artboard og Photoshop. Det har vært en møysommelig prosess med mange skisser. Spillet er dannet som en by og ikke som et normalt brettspill hvor en skal følge en fastsatt rute fra start til mål. Dette er gjort for at barna skal leve seg litt mer inn i spillet. Spillet er utformet som en by, med fotgjengerfelt og bygninger. Spillet har flere spørsmålskategorier med varierende kunnskapsnivå. Elevenes kunnskapsnivå er nok varierende ut ifra elevenes nærmiljø og ferdsel. Derfor er det viktig at det er litt variable spørsmål, slik at alle kan få noen spørsmål som gir dem en utfordring. Hvis eleven ikke mestrer å få til et svar, er det opp til læreren/forelderen å guide barnet fram til riktig svar.

Brettspillet er ikke ment å ta over den faglige undervisningen en lærer eller forelder har, men heller fungere som et supplement til dette. Spillet skal være noe som trigger konkurranseinstinktet i barna og gjør dem mer motiverte til å lære mer om sikkerheten i trafikken.

Summary

The board game "Where shall we go" is designed because we wish to improve children's traffic safety. We have spoken to three teachers in primary school. They gave us a reason to think that the children's teaching isn't as good as it should be. Besides, we have read a report from the Norwegian Ministry of Education and "Trygg Trafikk". This report says that 60% of the first three years in primary school only have six hours traffic teaching per year. Is this acceptable? "Kunnskapsløftet" is the reform that decides the teachers plan of teaching children traffic safety. Many teachers think this is a burden, and another subject to their classes that might be the children's parents' task. We mean that this task belongs equally in both places. This is where our game gets important. A trivia game about traffic can help children's learning. While they enjoy their learning, we want them to play the game among grown ups or teachers. This is because traffic can be very complexed and difficult for young children. Vygotsky's learning theory of social constructivist tells that learning is most gainful in cooperation with others. This is the main thought we had when we wanted to make this game.

The game is designed in Artboard and Adobe Photoshop. We didn't want an ordinary board game, therefore the game is constructed as a small city, with buildings and crossings that the players have to use, but not in a predetermined route. This means that the children can use their imagination, and move almost where ever they want. The difficulty of the questions varies. This is because of age difference, and that knowledge can vary from child to child. If the questions are too difficult, the grown ups need to get the children back on track.

The game is supposed to be a supplement for the ordinary teaching in primary school. And of course a motivation for children's eager to learn about traffic safety.

Forord

De fleste barn begynner tidlig å ferdes ute i trafikken. Enten det er fra hjemmet til skolen eller fra hjemmet og hjem til sine venners hus. Uansett hvor det er trafikk, vil grunnleggende fagstoff innen trafikkopplæring komme inn. Det er særdeles viktig å få barna til å fokusere på trafikk fra tidlig alder. Jo tidligere de får inn kunnskapen, jo sikrere vil de bli.

For de som bedriver denne opplæringen, er det viktig å ha et godt arbeidsverktøy. Noe som barna ikke finner kjedelig. Denne rapporten og medfølgende spill vil være et slikt verktøy. Det er produktutviklernes forhåpning at spillet vil være til hjelp for lærere i undervisningen og at elevene har det artig mens de lærer.

Produktutviklerne ønsker å takke TANDEM Reklame for hjelpen med å trykke spillet, samt HiNT avd Stjørdal for finansiering av spillet.

Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning.....	6
2.0 Trafikkopplæring i Kunnskapsløftet	7
2.1 Trafikkundervisning i skolen.....	8
3.0 Hvorfor brettspill som dokumentasjonsform	9
4.0 Utvikling av spillet	10
4.1 Spørsmålskategorier.....	11
5.0 Drøfting	12
5.1 Brettspill vs nettbrett.....	12
5.2 Sosial konstruktivisme.....	12
5.3 Spørsmålskortenes vanskelighetsgrad	13
6.0 Avslutning	13
Kilder.....	15

1.0 Innledning

Denne rapporten og brettspillet «Hvor skal vi gå?», er begge utarbeidet ut fra problemstillingen «**Hvordan kan vi utvikle et brettspill for barn (6-8 år), for å bedre bevisstgjøring av trafikken utfordringer og faremomenter i nærområdet og skoleveien?**» Med et brettspill som verktøy i undervisningssammenheng, blir læringen praktisk og morsom. Det trigger også enkeltes konkurranse evne, til å delta mer i undervisningen. «Hvor skal vi gå?» er utarbeidet litt annerledes enn de normale brettspillene, terningene er lagt bort og det er ikke en fastlagt rute man skal følge. Elevene blir trigget til å bruke sin kunnskap til å navigere seg rundt på brettet, samtidig som det skal svares på spørsmål.

Bakgrunnen for at dette temaet har blitt valgt, er at vi studenter mener det mangler et verktøy som lærere og foreldre kan bruke i undervisningen. Vi tror at enkelte lærere mener emnet trafikk er en ekstra undervisning de er pålagt. Og at dette går utover annen opplæring av elevene. For å mene dette, legger vi til grunn samtaler med 3 lærere og en rapport utarbeidet av Utdanningsdirektoratet og Trygg Trafikk i 2009 som tar for seg trafikkopplæring i skole. Det vi ønsker med spillet er at elevene og lærer jobber sammen med spillspørsmålene. Dette gir mindre forarbeid for lærer og mer artig undervisning for elevene.

Spillets målgruppe har blitt satt til de mellom 6-8 år. Her begynner barna og bevege seg i lange avstander rundt hjemmet og til skolen. De er lekne, nysgjerrig og læringsviljen er stor. Det er i denne aldersgruppen vi mener det er viktig å få opp fokuset om trafikken.

Denne rapporten tar for seg hvorfor vi har valgt dette temaet, fagkunnskap som vi legger til grunn og samtaler vi har hatt med lærere.

2.0 Trafikkopplæring i Kunnskapsløftet

I Kunnskapsløftet er det stadfestet at trafikkopplæring skal være en obligatorisk del i grunnskolen. Elevene i grunnskolen skal få en grunnleggende trafikkforståelse og ferdighetene i trafikken skal opp på et akseptabelt nivå. (Trafikksikkerhetshåndboken, 2013) Ergo, barn skal kunne ferdes riktig i trafikken, enten alene eller sammen med voksne. Det er ikke noe eget fag som heter trafikkopplæring, men emnet skal legges inn i andre eksisterende fag. Ved barneskole skal det legges inn under kroppsøving. Barnetrinnet som består av 1. – 4. klasse skal ha som mål å kunne følge gjeldende trafikkregler for fotgjengere og syklister.

Det er klare mål for hvert enkelt trinn i følge Kunnskapsløftet. For første trinn skal det være trafikktraining i nærområdet til skolen. Eksempler på dette kan være at man øker barnas bevissthet når de skal krysse veien på tur ut i skogen.

På andre trinn skal de lære enkle trafikkregler og om sin egen skolevei. Det er også et mål at elevene skal ha en gåløype og en gåprøve. Inn i dette målet kan det for eksempel være at man skal gå på venstre side av veien, på rekke og ikke ved siden av hverandre.

Når elevene begynner på det tredje trinnet i grunnskolen skal de gjøre undersøkelser av sin egen skolevei, ulike tellinger og registreringer. Da kan det hende at elevene undersøker om det er noen momenter eller steder langs skoleveien som er ekstra skumle eller farlige. Det kan være steder de synes er ekstra vanskelige.

Som på mange områder i samfunnet er det satt mange store og flotte mål, noe som er viktig for at fremgang skal kunne skje. Men jobbes det godt nok for å nå målene? Blir det gjennomført et godt nok undervisningsopplegg, der trafikken dras inn i de fagene de skal? Utdanningsdirektoratet og Trygg Trafikk gjorde i 2009 en undersøkelse for å finne ut i hvilket omfang og på hvilket nivå undervisningen i trafikkopplæring lå på. Resultatene sier ingenting om hvor mye trafikkopplæring som foregikk eller hvordan den var bygd opp, men den forteller at det er mer opplæring på barneskolen enn det er på ungdomsskolen. De skolene som har en trafikkansvarlig lærer og som har presisert trafikkopplæring i egne planer er flinkere til å integrere opplæringen enn andre skoler. Her blir foreldrene mer involvert og det blir brukt mer materiell og ressurser på trafikkopplæringen (Trafikksikkerhetshåndboken, 2013).

2.1 Trafikkundervisning i skolen

Kunnskapsløftet gir klare mål på hvordan grunnleggende trafikkforståelse og trening av ferdighetene innen trafikk skal legges opp. Vi har i løpet av vårt arbeid også tatt en faglig prat med tre lærere på barneskoletrinnet for å høre deres tanker rundt temaet trafikksikkerhet. Adjunkt og kontaktlærer for en 1.klasse ved Bratsbergkleiva barneskole i Skien, sier at det ikke er så stort fokus på trafikksikkerhet på trinnene 1-3 klasse. Dette viser også rapporten Utdanningsdirektoratet med Trygg Trafikk utarbeidet i 2009. Denne viser at ca 50-60 % av 1.-3. trinnene har 6 timer eller mindre med trafikkopplæring i løpet av et skoleår (Trafikkopplæring i kunnskapsløftet, 2013). Selv om adjunkten mente det ikke var så stort fokus på trafikksikkerhet, hadde de forskjellige aktiviteter hvert år som tok for seg dette. De hadde blant annet en reflekskonkurranse, hvor alle trinnene deltok. Samt at elevene fikk med seg skjema hjem to ganger i året, hvor de skulle krysse av hvordan de kom seg fram og tilbake fra skolen.

En annen lærer vi har snakket med. Som er lærer for 1.klasse ved Jong skole i Bærum. Også her ble det sagt at det ikke blir fokusert mye på dette med trafikksikkerhet. Det generelle med hvilken side en skal gå på, kryssing av fortau, hvor kan vi ake og viktigheten av refleks, ble godt forklart ovenfor elevene når de var ute på tur. Turene dem var på var som regel lagt inn under kroppsøvfingsfaget og er i så måte i henhold til Kunnskapsløfte. I 1.klasse gjennomførte de også gå-aksjoner, hvor de telte antall ganger elevene gikk til skolen i løpet av en periode. Det var to tanker bak gå-aksjonen. Den ene var for å få elevene i mer aktivitet, den andre var for å bevisstgjøre elevene mer i hvordan en skal ferdes i trafikken. I henhold til Kunnskapsløftet skal det i 2.klasse holdes en gå-prøve, denne ble gjennomført ved skolen. Da skal elevene gå en rute, så vil det sitte voksne underveis å se til at elevene går riktig. Når elevene starter i 1.klasse, blir foreldrene oppfordret til å danne gå-grupper, hvor flere elever går sammen i følge med en voksen. Dette er noe foreldrene styrer og gir ekstra informasjon til elevene utenom det som kommer fra skolen.

I et intervju med en lærer ved Valldal skole har vi også fått noen innspill på hva hun har vært med på å gjennomføre, og hva det jobbes med av trafikalt arbeid i småskolen. Hun er nyutdannet og har jobbet ett år i skolen i tillegg til en del vikartimer. Hun sier når barna skal ut på tur er det en del forberedelse med tanke på hvordan man skal oppføre seg i trafikken. Hvordan man skal gå som gruppe, hvilken side av veien skal man gå på og lignende. Dette var noe hun var med og gjennomførte med 2. klasse.

I forhold til hva barna kan når de er i alderen 6 til 8 år vil det variere ut fra hvor dem bor og er oppvokst. Hun sier at barn som bor og går på skole i by ofte kan forskjell på rød og grønn mann og gjenkjenner gangfelt allerede før dem begynner på skolen. Mens barn som er oppvokst i mer landlige strøk ikke vil være like bevisste på trafikale løsninger som finnes i by. På den ene skolen hun har vikariert, som ligger landlig til var det arrangert en årlig refleksmarsj. Foreldre, besteforeldre og søsken ble alle invitert til å delta. Selvsagt med refleks. Hun påpeker også at selv om barn har kunnskap om trafikken og hvordan den fungerer, kan barna ha vanskeligheter å forstå at bilister kan ha vansker med å oppdage dem, selv om de bruker refleksvest. Det er lett for barn å tenke at når refleksvesten er på og de ser bilene, så ser bilene dem. Det er viktig å understreke for barna at det ikke bestandig er slik.

Vi spurte hva hun synes om at det er mer og mer av trafikkopplæringen som skal inn i skolen. På det spørsmålet svarer hun at hun har inntrykk av at de første årene skal læreren ha en mer helhetlig oppdragelse, ikke bare ansvaret for faglig opplæring. Så for mange vil det da bli *nok* et tema de skal ha ansvaret for, da kan det bli et «ork.» Fordelen er at mange lærere har ansvaret for flere fag i den samme klassen. På denne måten vil det være lettere å integrere trafikkopplæring i de fagene som allerede er på planen. Elevene i denne målgruppen simpelthen elsker brettspill så hun tror det absolutt kan være et positivt tilskudd i elevenes læreprosess i dette temaet.

Vi har Kunnskapsløftet som utgangspunkt for trafikkopplæringen i grunnskolen. Gjennom intervjuene/samtalene vi har hatt med lærere og Rapport 45/2009, ser vi at det er mye som kan forbedres i arbeide med å bedre trafikksikkerheten hos de minste barna. Vi har et inntrykk av at mye av det som læres bort nærmest utelukkende omhandler skolens nærområde og reiseveien til skolen. Men vi må ikke glemme at også etter skoletid bruker barna mye tid i trafikken, blant annet på tur til forskjellige fritidsaktiviteter, venner og lignende. Hva er så grunnen til at det fokuseres så lite på trafikksikkerhet? Det er her vårt spill kan komme inn. Et verktøy som kan hjelpe og gjøre det artig for barna å lære mer om trafikk.

3.0 Hvorfor brettspill som dokumentasjonsform

Dokumentasjonsformen vi har valgt ble å lage et brettspill. Det er flere grunner til dette. Dokumentasjonsformer som video, utstilling, brosjyrer, oppskrifter og lignende er ikke egnet når man ønsker å nå vår målgruppe, som er barn i alderen 6-8 år. Vi var nærmest tvunget til å lage et spill av ett eller annet slag siden det er det barn ofte vil kunne lære mest av. Fordi

barna blir aktivisert. Vi kunne valgt å lage et pc-spill eller en applikasjon til diverse smarttelefoner o.l. På grunn av manglende kunnskap ble ikke dette noe alternativ for oss. Noe vi derimot kunne klare å lage var et brettspill. Det er mange fordeler med denne typen spill. Det er sosialt og kan dermed spilles sammen med andre. Et av hovedpoengene med dette spillet er at barn i utgangspunktet ikke skal spille dette alene, men sammen med en eller flere voksne. Trafikk er komplekst. Spørsmålene må derfor relateres til aldersgruppens trafikale utfordringer og kunnskapsnivå. Brettspill kan man spille sammen og da vil kunnskapen lettere deles mellom flere personer. For en lærer som skal bedrive trafikkopplæring ovenfor sine elever samtidig med andre fag, vil jobben også bli lettere for disse. Lærer slipper å planlegge særlig mye før timen og han/hun vil kanskje ikke føle det som et «ork» å bedrive trafikkopplæring.

4.0 Utvikling av spillet

En utfordring vi støtet på under produktutviklingen, var vår mangel på erfaring innen grafisk design. Ingen av oss hadde drevet med dette tidligere. Skulle vi få andre til å designet spillbrettet, eller skulle vi designe selv? Flere argumenter ble lagt på vektskålen, men det var til slutt prisen for eksterne designere, og et ønske om egenproduksjon som gjorde at vi ønsket å lage produktet selv. Hvilket program kunne vi bruke? Uten erfaring var vi avhengige av at programmet som skulle brukes ikke var for avansert. Forskjellige mulige programmer ble funnet, og vurdert. Youtube.com ble brukt for å se hvilke muligheter som lå til rette, og brukervennlighet.

Valget falt på Artboard, et program der man kan tegne og designe det man ønsker med en god brukervennlighet. Vi kjøpte programmet, og det tok fire, fem dager med prøving og feiling før vi ble ordentlig kjent med programmet. Vi kunne da begynne med designet de ulike delene som spillet skulle bestå av. Ansikter til spillebrikkene, bygninger, gater og kryss ble alt produsert i dette programmet. Begrensningene var i middeledd at vi ikke kunne fargelegge, eller lime delene sammen til den byen vi ønsket å lage.

Vi måtte da finne et program der vi kunne fullføre arbeide. Igjen brukte vi Youtube.com til å finne ut hvilke programmer som egnet seg til denne oppgaven. Bilderredigeringsprogrammet Adobe Photoshop CS4 hadde vi tilgjengelig fra før, men den største utfordringen var at det er et omfattende program med hundrevis av ulike valg. Allikevel falt valget på dette programmet. Adobe Photoshop tok vesentlig lenger tid å bli kjent med, men når vi først ble

kjent med programmet skjønnte vi at det var et godt valg. Alt vi hadde tegnet i Artboard kunne dra og vennes som vi ønsket, gatene og kryssene ble limt sammen til en god helhet.

Hvordan kunne vi lage et brettspill som fenger barnas interesse? Dette har vi prøvd å løse med sterke farger, artige figurer og brettets størrelse. Brettets størrelse ble satt til tre A3 sider, dette vil gi spillet en størrelse på ca. 1 meter. Spørsmålet kan være om størrelsen blir for stor? Blir barna nødt til å gå rundt bordet for å kunne bevege seg på brettet? Da vi vurderte forskjellige størrelser vurderte vi det til at barna får et større overblikk, og kan lettere leve seg inn i byen på brettet.

4.1 Spørsmålskategorier

Spørsmålskortene er delt inn i fire kategorier. Dette er for å få med alle emnene som vi syntes var viktige. Sikkerhetsspørsmål er en naturlig del av et slikt spill, siden det er hovedpoenget, nemlig at barna skal oppføre seg mer sikkert i trafikken. Det som kan være en utfordring her er om barna i det hele tatt vet hva sikkerhet er og betyr. Men vi håper at spørsmålene som er på kortene er så konkrete at barna lett kan sette det i en sammenheng som de har sett eller opplevd.

Skilt-spørsmål er en egen kategori. Dette kan nok være en utfordrende kategori, men samtidig er symbolene på skiltene lettere å gjenkjenne for barn, enn det er å lære faktakunnskaper. De viktige skiltene er selvfølgelig med, skilt for gangfelt og lignede, men det er også skilt som man ikke ser så ofte, men som er ment for gående og syklende. De skiltene dem ikke har sett fra før kan være vanskelig for dem å assosiere seg med, men også her vil de voksne få en viktig rolle.

Vi har også en kategori med ”fleip eller fakta.” Her vil det være 50-50 % sjanse for barna å svare rett, så her vil de ha god sjanse til å få rett svar. Samtidig som det er utformet påstander som barna i utgangspunktet skal ha forutsetninger for å svare riktig på.

Den siste kategorien vi har tatt med er fakta-kort. På disse står det en faktasetning som barna kan tenke litt på i tillegg til at de voksne som er sammen med dem kan prate litt rundt temaet som er på kortet. Det kan være sannsynlig at barna kanskje synes at denne kategorien ikke er like morsom som de andre kategoriene, av den enkle grunn at det blir ikke stilt noen krav. Målet med denne kategorien er å få barna til å reflektere og samtale rundt faktaene som blir fortalt.

5.0 Drøfting

Det har vært mange ulike kampanjer og lignende som fokuserer på barns vei til skolen og hver høst er det mye fokus på dette på barneskolene. Det som kanskje går litt i ”glemmeboka” er at når barna kommer hjem etter skolen er det mange ulike aktiviteter som enten forgår i trafikken, eller som man må gå eller sykle i trafikken for å komme frem. Eksempler på dette kan være at barna skal på fotballtrening, håndballtrening, korpsøvelse eller speideraktiviteter.

Hvorfor har vi ønsket å lage et mer utradisjonelt brettspill, et spill der man ikke skal komme raskest mulig til mål. Hovedpoenget med spillet er at kunnskap skal være et like stort mål, som å komme først frem til mål. Men hvordan kunne vi gå fram for å løse dette? Vi kuttet ut den tradisjonelle terningen, dette gjorde vi på grunn av at deltagerne må tenke seg om en ekstra gang før de velger reiserute mellom alle kategoriene. Dette gjør at spillerne ikke har mulighet til å fullføre med flaks. De blir tvunget til å gå innom alle kategoriene, og vil på den måten få kjennskap til trafikkens utfordringer. Utfordringen kan imidlertid være vanskelig å holde styr på kategoriene de har vært innom, og hvilken vei de skal ta videre. Derfor har de forskjellige kategoriene sin egen farge, slik at man skal kjenne dem igjen. For at spillerne skal huske hvilke kategorier de har svart på, får spilleren spørsmålskortet som bevis på at han eller hun har svart riktig. Spillerne ser da hvilke kategorier de mangler, før de kan gå videre mot målet.

5.1 Brettspill vs nettbrett

I dagens samfunn har pc, nettbrett og smarttelefoner tatt mer og mer over å underholde barna. Det er ofte at en ser barn i 6 års alderen som bruker nettbrett for å spille. Det ligger massevis av applikasjoner og spill ute, som henvender seg til små barn. Vil dette da si at tiden for brettspill er over? Mange vil nok si det og at en må følge med på tiden. Barn må starte tidlig med teknologien for ikke å falle utenfor. Selv om teknologien har kommet langt og at barn velger å ta i bruk nettbrett tidligere og tidligere, er det et tankekors at mange faktisk ikke har midler til dette. Hvis spillet hadde vært en applikasjon, så hadde dette medført en stor ekstra kostnad for skolene ved innkjøp av for eksempel nettbrett.

5.2 Sosial konstruktivisme

Vi ønsker at spillet skal brukes i skolesammenheng. Barna skal kunne svare på noen spørsmål uten innblanding av voksne, og ut av det oppleve mestringfølelse. Samtidig har vi også med spørsmål som kanskje er i vanskeligste laget. Dette gjør at barna er avhengig av hjelpen fra foreldre, eller eventuelle lærere, slik at det skaper en større bevisstgjøring ved ulike eksempler

som de voksne trekker inn. Dette har vi gjort på bakgrunn av Vygotskys læringsteori om sosial konstruktivisme. Denne teorien går ut på at læring veldig ofte skjer i samhandling med andre mennesker, spesielt med de som er mer kompetente, i vårt tilfelle med voksne. Denne sosiale samhandlingen har som mål at; ”Det jeg kan klare sammen med andre i dag, kan det hende jeg klarer alene i morgen.” (Loeng, 2013) Et av Vygotskys viktige poenger er at intellektuell utvikling og tenkning har sin begynnelse i en eller annen form for sosial aktivitet. Alle barns selvstendige tenkning er et resultat av sosial interaksjon mellom barnet selv og de voksne rundt, til eksempel foreldre eller lærere (Imsen 2008, s. 261). I forhold til spillet skal den voksne veilede og fungere som støtte under elevenes læringsforsøk. Denne veiledningen blir i sosial konstruktivisme betegnet som «støttende læringsstillas» (Lyngsnes og Rismark 2007 s.64).

5.3 Spørsmålskortenes vanskelighetsgrad

Hvordan får vi dekt den kunnskapen barna burde ha ved bruk av spørsmålskort? Det kan være vanskelig å finne ut hvilket kunnskapsnivå en skal legge seg på i spørsmålene. Spilletts aldersgruppe er fra 6-8 år og i denne aldersgruppen kan kunnskapsnivået svinge ganske mye. Kunne vi ha lagt oss på et høyere kunnskapsnivå? Dette kunne fort ha medført at de aller yngste ikke kunne ha svart på noen spørsmål og hadde trengt hjelp. På den andre siden kunne en ha utfordret de eldste litt mer. Ved å lage spørsmålene for lette vil de yngste få en mestringsfølelse, mens de eldste fort vil finne det lett og miste motivasjonen. Vi mener å ha klart å finne en middelvei mellom vanskelige og lette spørsmål, slik at både de yngste og eldste deltagerne vil få en mestringsfølelse.

Burde spørsmålene vært utformet med svaralternativer? Det som taler for svaralternativer er at barna kan sammenligne ulike type svar, og ut av det gi det svaret de syntes er mest naturlig. Men det som taler imot, og det vi ønsker å eliminere er at barna gjetter seg frem til riktig svar. Vi ser for oss at barna ikke hører etter på spørsmålet, og bare velger et av svaralternativene. Enda et argument for spørsmålskort uten svaralternativer er at spillet skal spille med voksne. Rollen til de voksne skal være å veilede og eksemplifisere ulike situasjoner.

6.0 Avslutning

Spillet «Hvor skal vi gå?» har blitt ferdig utviklet. Utseendet, detaljer og utforming av spillkort har blitt slik vi hadde tenkt. Spilletts særegne størrelse og utforming skiller seg ut fra andre brettspill vi kjenner til. Underveis i prosessen har vi fått innblikk i nye temaer som;

design utvikling, div. designprogrammer, Kunnskapsløftet, barn i trafikken og hva som praktiseres i skolen. Den faglige tyngden vi har fått vil komme godt med senere i vårt virke som trafikklærere. Kunnskapsløftet, samt våre samtaler med lærerne har økt vår forståelse for barns adferd i trafikken. Erfaringer fra denne arbeidsprosessen vil kunne hjelpe oss å formidle barns adferd i trafikken til førerkortaspirantene.

Kilder

Bok:

Lyngsnes, Kitt og Rismark, Marit (2007): *Didaktisk arbeid* (2.utg)
Gyldendal Akademisk, Oslo

Imsen, Gunn (2008): *Elevens verden – Innføring i pedagogisk psykologi* (4.utg)
Universitetsforlaget, Oslo

Internett:

Trafikksikkerhetshåndboken, hentet 13.02.2013

<http://tsh.toi.no/index.html?22935>

Rapport 45/2009 : Trafikkopplæring i kunnskapsløftet, hentet 13.02.2013

http://www.trafikkogskole.no/file/ci/14834021/Rapport2009_trafikkopplaering_i_kunnskapsloeftet.pdf

Loeng, Svein.HiNT PowerPoint – Læringsteori. Hentet fra Fronter 18.02.2013