

Projektskiss

Förord: När jag valde mitt spel. Valde jag att satsa på något aktuellt därför riktade jag in mitt spel på miljöfrågor. Eftersom klimathotet och växthuseffekten debatteras flitigt nu tog jag det.

När jag fördjupa mig i ämnet märkte jag att av alla våra sammanlagda utsläpp i Sverige så står koldioxiden utsläppen för 80% av dom. Därför ville jag visa upp vilka som är de största orsakerna till växthuseffekten inom koldioxidsutsläppen.

Syfte: Syftet med mitt lärande spel är att man ska få en uppfattning av vad det är i Sverige som man släpper ut mest koldioxid och få insikt i vad man själv kan göra för att minska utsläppen. Området blir miljöfrågor och problemet inriktar sig mest på växthuseffekten därför att den utsätts mest av koldioxid utsläppen.

Målgrupp: Målgruppen kommer att vara gymnasieelever i andra ring och det kommer att vara elever som studerar naturkunskap eller samhällskunskap. Eftersom miljöfrågorna är aktuellt för båda två går det lika bra i så väl som en naturvetenskapsklass som en samhällskunskapsklass.

Samarbetspartners: Behövs inga egentliga samarbetspartners för att färdigställa spelet, men det hade inte missgynnat om renova eller någon från jordbruket var med och sponsra. Det hade också varit bra i efterdiskussionerna att få tillgång att fråga en expert som har en bra insikt i olika koldioxid problem. Därför hade jag hyrt in en expert från naturvårdsverket eller från miljödepartementet. Själv har jag varit i kontakt med smhi och naturskyddsföreningen.

Metod/ spelform: Jag har valt att använda ett kortspel bara för att det ska vara i en skolmiljö och av mina egna erfarenheter har dom inte så mycket material eller resurser till avancerade saker så jag valde att ta någon enkel spelform.

Det jag vill få ut med mitt kortspel är att målgruppen ska sitta i små diskussionsgrupper och diskutera fram en rangordning på problem och då tyckte jag att kortspel var den bästa lösningen. Då kan läraren skriva ut korten från internet och dela ut dom till sin klass. Sätta eleverna i smågrupper och jämföra vad varje diskussions grupp fram till och jämföra det med ett facit. Jag har gjort något liknande och fick en upplevelse genom att jämföra resultaten och se hur det faktiskt var.














Tog även kortspelsformen för den är enklare tidsmässigt. Om det går lite längre än förväntat kan man avbryta spelet och jämföra därifrån utan att ha missat ämnet och få en bra efterdiskussion.

Budget:

Kostnader	Beskrivning	Kostnad
Personal	600 kr x 40tim	24000
Konsult	900kr x20 tim	18000
Övrigt	Material och resor	6000
Totalt		48000

I budgeten tar jag själv 600 kr i timmen och sätter ut att på 40 timmar är jag klar med spelet. Konsulten är min expert inom miljöområdet och han tar ut 900 kr i timmen och hjälper mig i 20 timmar och resten är för resor runt i landet och material.

Tidsplan

ID	Aktivitetsnamn	Var i tim	Ber	Res	Måndag	Tisdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
1	Starta projektet	0		0					
2	Planering	6	1	1					
3	Samla Info	2	2	1					
4	Möte	2	2,3	2					
5	Research	10	4	1					
6	Tillverka prototyp	3	5	1					
7	Speltesta	5	6	1					
8	Möte	2	7	2					
9	Färdigställa prototyp	3	7,8	1					
10	Skriva regler o skiss	5	9	1					
11	Kvalitetssäkring	2	9,1	1					
12	Avsluta projektet								