

Ljóskastarahúsið

6-13 ára

Úti og grenndarnám á Seltjarnarnesi
Verkefnabanki í Sjónlistum

Ljóskastarahúsið við Urð

Mannvirkið Ljóskastarahúsið við Urð á Suðurnesi er einstakt á Íslandi og mikilvæg heimild um hernámstímann og umsvif breska setuliðsins hér á landi. Héðan var fylgst með umferð skipa og flugvéla.



Markmið

Í þessum verkefnum verður unnið út frá ólíkum tegundum korta. Nemendur velta fyrir sér stærðarhlutföllum, fjarlægðum og hnitum. Nemendur tengja við umhverfi sitt og staðsetja sig og hugsa um nærumhverfið á marga vegu og setja það í samhengi.

Aðferð / Útfærsla

Nemendur fara í vettvangsferð með kennara og ganga um Gróttusvæðið og skoða hin ýmslu kennileiti þar á meðal Ljóskastarahúsið. Þau kynna sér sögu þess og vinna verkefni út frá hugmyndinni um kort.



Efni

Pappír, blýantar, strokleður og trélitir
Skissubækur, stílabækur
Snjalltæki, sími, spjaldtölva
Áttaviti
Landakort og ólíkar tegundir korta.

Snertifletir við aðrar greinar

Saga, landafræði, samfélagsfræði

Verkefni #1 Kortagerð

Vangaveltur

Það er tilvalið að skoða og ræða um ólíkar tegundir korta - kort á netinu, landakort, kort til forna með furðudýrum og all skyns kortabækur.

Hvernig notum við kort?
Hvernig skrifar maður leiðbeiningar?

Einnig má skoða hvernig litir, munstur og áferðir eru notaðar í kortagerð. Fyrir eldri nemendur er hægt að fara yfir hvernig maður finnur hnit á korti og hvað ýmis tákn þýða.

Skoðum stærðarhlutföll og mælikvarða til að finna fjarlægðir. Hvað er land? Hvað er borg?

Hvað er áttaviti og hvernig notum við áttavita?

Aðferð

Nemendur búa til kort þar sem þeir teikna leiðina í og úr skóla eða velja leið sem þeir ferðast reglulega eða er þeim kær.

Nemendur gera kort af Gróttusvæði eða Seltjarnarnesi. Hér er hægt að gera handteiknuð kort, teikna kort í tölvu eða vinna á skapandi hátt td. með vatnslitum, skeljum og sandi. Einnig er hægt að nota ljósmyndir og gera klippimynda-kort.

Kortin gætu verið þrívídd og endað sem eins konar listaverk.

Hér er tilvalið að virkja hugmyndaflugið og ímyndunaraflíð og búa til ævintýrakort eða framtíðarkort.

Hvernig verður Seltjarnarnes í framtíðinni?

Búum til kort í kringum ratleik.

Búum til fjársjóðskort.

Verkefni #2 Kort - skapandi skrif

Vangaveltur

Tíminn; dagur, nótt,
tímamismunur, Greenwich
tímabeltið, miðbaugur,
lífsklukkan.

Jörðin, stærð og ummál í
sambengi við annað.

Hugtök

Staður (Place)
Staðsetning (Location)
Eiginleikar (Attributes)

Mælikvarði (Scale) -= Tenging á
milli staðarins á kortinu og í
raunveruleikanum

Hlutföll (Ratio) = 1:50.000 1mm á
korti samsvarar 50.000mm eða
hálfum km á yfirborði jarðar

Úrkoma (Precipitation)
Íbúar (Inhabitants)
Vistkerfi (Ecosystem)

Sólin og hvernig hún hefur áhrif
á líf okkar

Aðferð

Nemendur búa til ferðabækling
um Gróttusvæðið eða
Seltjarnarnesið.

Spennusaga, ævintýri, smásaga,
örsaga, ljóð, kvikmyndahandrit:

Hugmyndir að handritum:
Nemendur vinna saman
kvikmyndahandrit sem gerist á
Gróttusvæðinu. Hér væri hægt að
búa til ímyndaðan glæp og skrifa
glæpasögu eða handrit að
glæpaþáttum.

Nemendur skrifa bréf til
bæjarstjóra þar sem mótmælt er
fyrirhuguðum byggingum,
framkvæmdum, stækkun á
verksmiðju, hávaðamengun,
olíumengun eða ágangi fólks.

Nemendur skrifa frétt með
fyrirsögn um svæðið.

Nemendur gera myndasögu sem
gerist á Gróttusvæðinu.

Verkefni #3 Flöskuskeyti



Aðferð

Nemendur senda skilaboð inn í framtíðina í flöskur og senda flöskuskeyti eða setja í kassa sem er grafinn ofan í jörðu. Teikningum og texta er þá komið fyrir í glerflösku og lokað með korktappa.

Nemendur gætu skrifað:
Óskir fyrir haf framtíðarinnar
Eigin óskir fyrir framtíðina

Listamenn til að skoða:

Listamenn
Bettina Matzkuhn
<http://www.bettinamatzkuhn.ca/maps>

Layla Curtis
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/curtis-united-kingdom--t07596>

