

Containerlogistikk Lærerveiledning

Transport og logistikk

VG 2

Varighet: ca. 120 minutter



INNLEDNING

Dette undervisningsopplegget er utviklet i samarbeid med skipslogistikk-linjen til USN. Den er i hovedsak rettet mot elever på programområdet for transport og logistikk. Aktiviteten består av et simuleringsspill basert på virkelige situasjoner innen trailer- og skipstransport. Spillet's hensikt er å gi elevene en følelse av hvordan trailer og skip skiller seg fra hverandre og hva som er fordelene og utfordringene ved hver type.

KOMPETANSEMÅL ETTER VG2

Transport og logistikk:

- gjøre rede for utviklingstrekk i norsk samferdselspolitikk
- gjøre enkle økonomiske beregninger for kostnader ved et transportoppdrag
- gjøre rede for vareflyten gjennom virksomheten og fram til sluttbrukerne

ORGANISERING OG LÆRERENS ROLLE

Lærerne har hovedansvaret for elevgruppen sin. Det kan være behov for hjelp av lærer underveis i programmet. Aktive lærere bedrer læringsutbytte for elevene. Formidlerne har ansvaret for gjennomføringen av programmet.

Elevene jobber i grupper på 5 elever.

FØR BESØKET

For å øke læringsutbyttet for elevene er det en fordel om det er gjennomført et forarbeid i forbindelse med besøket på DuVerden. Vi har utarbeidet et forslag til forarbeid, men eget forarbeid som støtter oppunder kompetansemålene for besøket kan like gjerne benyttes.

Det er en fordel om elevene er delt inn i grupper før de kommer til DuVerden.

UNDER BESØKET

Elevene jobber gruppevis med et spill som simulerer transport av containere mellom fem havner rundt Skagerrak. Spillet består av to deler - en del hvor containerne fraktes med trailere, og en hvor de fraktes med et skip. Hver spiller på gruppa styrer en havn og har sine egne mål og prioriteringer, men elevene vil erfare at uten kommunikasjon og samarbeid vil ingen av dem lykkes. Elevene konkurrerer ikke mot de andre på gruppa, men i stedet mot andre elever på andre grupper som styrer samme havn som de gjør. I tillegg konkurrerer hver gruppe som helhet mot de andre gruppene.

ETTER BESØKET

Underveis i spillet noterer elevene hvilke beslutninger de tar. Etterarbeidet til aktiviteten består av regne- og diskusjonsoppgaver basert på disse notatene.