

Atvinnuhættir– verkefni um sjávarútveg.

1. Orri og Ösp fóru á bryggjuna að dorga. Þar veltu þau fyrir sér aðstæðum sjómanna til veiða fyrr og nú. Í Grindavík var innsiglingin lengi vel opin fyrir krafti hafsins og aðeins á færi reyndra sjómanna að sigla þar inn í slæmum veðrum. Hafnirnar voru litlar og ekki gerðar til að taka á móti stórum bátum.
 - a. Notið leitarvél á vefnum til þess að kynna ykkur sögu hafnargerðar í Grindavík.
 - b. Farið niður að einni höfninni og takið myndir. Notið þær til að kynna lífið á höfninni fyrir bekknum ykkar, þið gætuð t.d. notað forritið MovieMaker til að búa til stuttmynd.
 - c. Notið leitarvél á vefnum til að komast að því hver sé hafnarstjóri í Grindavík og setjið ykkur í samband við hann til að ræða við hann um lífið við höfnina.
 - d. Kynnið ykkur muninn á hvers konar bátar voru notaðir til veiða fyrir hálfri öld og í nútímanum. Veltið fyrir ykkur þeirri aðstöðu sem sjómenn höfðu við veiðarnar og hvernig þær eru í nútímanum.
 - e. Búið til refil (pappír á rúllu) sem sýnir þá þætti sem þið hafið kannað og hengið upp á vegg í skólanum.
2. Hér áður fyrr notuðu sjómenn vörður og vita á landi sem kennileiti til að rata aftur heim.
 - a. Notið leitarvélarnar á vefnum til að kynna ykkur þessa staði í Grindavík.
 - b. Veltið fyrir ykkur nöfnum þessara staða. Hvaðan eru þessi nöfn komin? Tengjast þau einhverjum persónum eða jafnvel örnefnum?
 - c. Farið í fjöruferð og safnið saman grjóti. Búið svo til ykkar eigin vörðu og gefið henni nafn.
3. Sjóslys voru algengari heldur en þau eru í dag og sum byggðarlög hafa misst fleiri sjómenn í hafið en önnur.

- a. Notið leitarvélarnar á vefnum og kynnið ykkur sjóslysasögu Grindavíkur.
- b. Ímyndið ykkur að þið lendið í sjávarháská. Þið megið ráða því hvort þið skrifið frásögn um atburðinn sem þið myndskreytið, búið til myndasögu eða semjið ljóð. Jafnvel gætuð þið bekkjarfélagarnir samið leikrit um atburðinn og leikið fyrir annan bekk í skólanum.