

Lokaverkefni til B.Ed. -prófs

Litróf trúarbragðanna

Námsspil fyrir elsta stig grunnskóla

Hjördís Sigríður Albertsdóttir
Svava Gerður Magnúsdóttir



Kennaraháskóli Íslands
Grunnskólabraut
Apríl 2008

Lokaverkefni til B.Ed. -prófs

Litróf trúarbragðanna

Námsspil fyrir elsta stig grunnskóla

Hjördís Sigríður Albertsdóttir

081280 - 4529

Svava Gerður Magnúsdóttir

201081 - 4759

Kennaraháskóli Íslands

Grunnskólabraut

Apríl 2008

Ágrip

Spurningaspilið *Litróf trúarbragðanna* er námsspil ætlað nemendum á elsta stigi grunnskóla. Markmið greinargerðarinnar er að sýna fram á að námsspil sem þetta geti vel gagnast í kennslu. Í greinargerðinni er fjallað um fræðilega þætti námsspila, gildi þeirra og notkunarmöguleika í kennslu. Auk þess er farið ítarlega í hvað beri að hafa í huga við gerð spurningaspils og útlistun á spilinu sjálfu, *Litrófi trúarbragðanna*.

Spilið inniheldur spurningar um fimm helstu trúarbrögð heims, kristna trú, islam, hindúatrú, búddadóm og gyðingdóm og eru þær flokkaðar eftir trúarbrögðunum. Spurningarnar eru mismunandi að gerð og þyngd svo allir þátttakendur eigi sem besta möguleika á því að finna sig í spilinu. Spilið er sérstaklega ætlað til notkunar samhliða námsefni elsta stigs grunnskóla.

Formáli

Þessi greinargerð er ítarefni við lokaverkefni okkar til fullnaðar B.Ed. -prófs í grunn-skólakennaranámi við Kennaraháskóla Íslands. Lokaverkefnið sjálf er spurningaspilið *Litróf trúarbragðanna*, námsspil í trúarbragðafræði. Leiðsögukennarinn okkar er Hróbjartur Árnason guðfræðingur og vægi verkefnisins er þrjár einingar.

Við gerð spilsins nutum við aðstoðar góðs fólks og viljum við koma kærum þökkum á framfæri:

Hróbjartur Árnason fyrir góða leiðsögn, jákvæðni og mikla þolinmæði í okkar garð.

Auður Björnsdóttir, grafiskur hönnuður, fyrir hönnun spilaborðs og uppsetningu spurninga.

Guðmundur Óli Helgason, smiður, fyrir hönnun og smíði spilakassa, spurningakista leikpeða og tenings auk óþrjótandi þolinmæði og stuðnings við gerð verkefnisins.

Think, prentsmiðja, fyrir góða þjónustu við prentun spurninga og spilaborðs.

Samskipti – prentlausnir fyrir skapandi fólk, fyrir góða þjónustu við límskurð.

Magnús Stefánsson fyrir yfirlestur á greinargerðinni.

Albert Ómar Geirsson fyrir yfirlestur á greinargerðinni.

Óðinn Ómarsson fyrir óþrjótandi þolinmæði og stuðning við gerð verkefnisins.

Starfsfólk Grunnskóla Stöðvarfjarðar fyrir að leyfa okkur að nota aðstöðu skólans þegar á þurfti að halda.

Efnisyfirlit

Ágrip.....	2
Formáli	3
Efnisyfirlit	4
1. Inngangur	5
2. Námsspil.....	6
2.1 Gildi námsspila.....	6
2.2 Notkun námsspila í kennslu	7
2.3 Gerð námsspila	9
2.3.1 Hvað þarf að hafa í huga?	9
2.3.2 Spurningaspil/þekkingarspil.....	10
3. Markmið samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla.....	15
3.1 Almennt um markmið Aðalnámskrár.....	15
3.2 Markmið úr Aðalnámskrá sem <i>Litróf trúarbragðanna</i> styðst við.....	16
4. Trúarbragðafræðikennsla í grunnskólum	17
5. Litróf trúarbragðanna	18
5.1 Spilaborðið	19
5.2 Spurningarnar	19
5.3 Trúartáknaspjöldin	20
5.4 Leikpeðin.....	20
5.5 Teningurinn	20
5.6 Tímaglasið.....	21
5.7 Leikreglurnar.....	21
5.8 Nafngiftin	21
6. Rökstuðningur fyrir vali á efni	21
Lokaorð	23
Heimildaskrá við greinargerð.....	24
Heimildaskrá við spurningagerð	25

1. Inngangur

Fjölbreyttar kennsluáðferðir eru mikilvægar í allri kennslu ekki hvað síst í trúarbragðafræði þar sem mörgum finnst efnið mikið og torlesið. Okkur fannst því kjörið að nýta tækifærið og leyfa trúarbragðafræðinni að njóta sín sem litríkt og skemmtilegt efni í formi spurningaspils. Við erum báðar miklar spilakonur og reynum að spila við flest tækifæri sem bjóðast. Einnig finnst okkur að skemmtileg og vel uppsett spil séu mjög fræðandi og geri nám skemmtilegt. Í spurningaspilum geta nemendur bæði látið ljós sitt skína og fræðst um atriði sem þeim eru ekki kunnug.

Við höfum bæði fengið að fylgjast með tímum í kristin- og trúarbragðafræði og rætt við kennarana um kennslu þeirra og kennsluhætti. Af þessum athugunum að dæma skilst okkur að margir kennarar séu ragir við að nýta sér efnið á skemmtilegan hátt af hræðslu við að breytingarnar geti leitt til mistúlkunar á trúarbrögðunum. Þykir okkur miður að þessu litríka og skemmtilega efni sé ekki betur sinnt. Viðfangsefnið býður upp á mikla möguleika í fjölbreyttri kennslu og vonum við að *Litróf trúarbragðanna* eigi eftir að nýtast sem flestum kennurum í kennslu sinni og auðvelda þeim að fá fleiri skemmtilegar hugmyndir að fjölbreyttri kennslu. Umfram allt vonumst við þó til þess að nemendurnir hafi bæði gagn og gaman af.

Við munum leitast við að fá svör við því hvernig námsspil nýtast sem kærkomin afþreying eftir langa lestrarsetu og hvernig þau geta nýst í kennslu við að hjálpa nemendum að læra í gegnum leikinn. Að auki munum við skrifa ítarlega lýsingu á spilinum og hvernig það mætir markmiðum Aðalnámskrár grunnskóla.

2. Námsspil

2.1 Gildi námsspila

Margir greina- og bókahöfundar hafa sömu sögu að segja um gildi námsspila í kennslu. Sjálfum finnst okkur gaman að læra með aðstoð spila og báðum finnst okkur mikill fróðleikur sitja eftir þegar staðið er upp frá spilinu. Margir hafa skrifað um hlutverk námsspila í kennslu. Sýnist okkur að flestum beri saman um það að mörgum nemendum finnist skemmtilegra að læra við óhefðbundnar aðstæður og sýna gjarnan meiri áhuga á námsefninu í gegnum námsspil heldur en í hefðbundnu skólastarfi (Armstrong, T. 2001:73, Anna Kristjánsdóttir o.fl. 1987:3 og Sugar, S. 1998:7). Anna Kristjánsdóttir og meðhöfundar hennar minnst einnig á það að rannsóknir styðji við þessa fullyrðingu. Flestir vita að það sem vekur áhuga okkar liggur betur fyrir okkur en eitthvað sem okkur finnst leiðinlegt og því er alveg eins farið með grunnskólanemendur.

Anna og félagar minnst einnig á það að krakkar hafi mikla leikjaþörf og þó svo að nemendur séu komnir á elsta stig grunnskólans þá vitum við að spil þykja ekki leiðinleg uppbrót í kennslu. Námsspil henta líka einkar vel fyrir kennara sem eru óöruggir í kennslu og eiga erfitt með að nýta sér námsefnið á fjölbreyttan hátt. Kennararnir geta bryddað upp á skemmtilegri leið í kennslu (námsspilið) og gera þannig kennsluna fjölbreyttari og áhugaverðari auk þess sem andrúmsloft verður þægilegra í skólastofunni sjálfri ef nemendur hafa gaman af því sem þeir eru að fást við. Námsspil geta einnig aukið hugmyndaflug kennara og gefið þeim hugmyndir að „öðruvísi“ kennslu.

Í grein um borðspil „Why play boardgames“ tekur Eric Arneson saman rök nokkurra sem spila gjarnan. Jeff Tidball, vefstjóri Atlas Games, og Greg S. Schloesser, meðlimur í Westbank Gamers, eru báðir sammála því að borðspil séu bæði félagsleg og vitsmunaleg þjálfun. Jeff segir einnig að borðspil eigi ekki að þurfa rökstuðnings við, það eigi einfaldlega að spila þau vegna andlegu hliðar lífsins. Greg tekur auk þess fram að borðspil fái þátttakendur til að hugsa, nota vitsmunina og skiptast á fróðleik við spilafélagana. Hann segir að ómetanlegt sé hvað börn læra þegar þau spila góð og skemmtileg borðspil (Arneson Eric [Án árs]). Aðrir eru sammála þessu. Anna og félagar (1987:3) og Ingvar Sigurgeirsson (1976:2) eru sammála þeim Jeff og Greg að borðspil

þjóði upp á mikla félagslega þjálfun þar sem nemendur æfa samvinnu og tillitssemi við náungann, þurfa að fara eftir reglum og sýna þolinmæði.

Við höfum rekið okkur á það að sumir álíta að námsspil séu ætluð fyrir yngri bekkji grunnskóla og eigi ekki heima í kennslu elsta stigsins. Nokkrir höfundar hafa gert athuganir á þessu og eru ósammála þessum fullyrðingum. Spil geta bæði verið skemmtun og margt fróðlegt hægt að læra af þeim, við erum sammála þeim höfundum og finnst ennþá gaman og fróðlegt að spila á fullorðinsaldri. Námsspil geta hentað öllum skólastigum og hægt er að gera námsspil í langflestum námsgreinum eins og flóra lokaverkefna, sem eru námsspil, sýnir berlega. Þau henta mörg sérlega vel til þjálfunar í ýmsum námsgreinum sem bjóða kennurum ef til vill ekki upp á mikið af góðum og fjölbreyttum kennsluhugmyndum. Nemendur tileinka sér þá færni sem spilið snýst um og hægt er að leggja áherslu á þau viðfangsefni sem nemendur eiga að vera að læra. Þannig getur námsspil auðveldað mörgum nemendum að skilja og festa betur í minni staðreyndir sem þeir þurfa að læra (Ingvar Sigurgeirsson 1976:2 og Sugar, S. 1998:7).

Flestir höfundarnir eru sammála því að námsspil reyni á hugsun og vitsmuni þátttakenda. Ef fjölgreindarkenning Gardners er skoðuð í því samhengi má segja að þegar nemendur spila borðspil þá nýti þeir fjölbreytta greind sína. Tökum spurningaspil sem dæmi. Þátttakendur skiptast á að lesa upp spurningar, með því að lesa nýta nemendur málgreind sína. Þeir þurfa að kasta teningi, telja og jafnvel reikna og oftast en ekki að beita rökhusun þegar svara á spurningum, þar nýta nemendur rök- og stærðfræðigreind sína. Það þarf að vinna saman og fylgja fyrirfram settum reglum þar sem reynir mikið á samskiptagreind nemandans með færni hans í samskiptum við hina þátttakendurna. Í spurningaspilum stendur líka oft einstaklingur eða eitt lið uppi sem sigurvegari og þá þurfa þátttakendur að kunna að taka sigri eða ósigri sem reynir óneitanlega á sjálfsþekkingargreind og getu til að stjórna tilfinningum sínum (Armstrong, T. 2001).

2.2 Notkun námsspila í kennslu

Í kennslu er brýnt að fjölbreyttir kennsluhættir séu notaðir og að kennarinn standi vel að kennslunni vegna þess að það sem hentar einum hentar ekki endilega öðrum (sbr. umfjöllun Ingvars Sigurgeirssonar (1999:9 – 11) í Litrófi kennsluaðferðanna). Einnig er

almennt viðurkennt að fáir nemendur viðfangsefni, sem þeim þykja heillandi og spennandi, gangi þeim betur að læra. Námsspil geta verið hluti af því sem brýtur upp kennsluna og getur fengið nemendur til að tileinka sér námsefnið á afslappaðan og skemmtilegan máta. Námsspil henta sérstaklega vel til að þjálfa reglur, rifja upp efni og festa í minni (Ingvar Sigurgeirsson. 1999:82).

Misjafnt er hvernig og hvenær kennarar nota námsspil. Fer það allt eftir markmiðum spilsins, viðfangsefni, aldri og þroska nemendanna og síðast en ekki síst aðstæðum í skólafestunni. Námsspilin eru af margvíslegum gerðum, sum eru notuð sem námskveikjur, önnur þjálfa ákveðin hæfnisatriði og enn önnur geta verið notuð sem upprifjun. Misjafnt er hversu margir spila í einu og geta sum spilin verið ætluð tveimur þátttakendum en önnur verið fyrir allan bekkinn í einu.

Kennarinn þarf að huga að ýmsu þegar hann hyggst nota námsspil við kennslu sína. Til dæmis er afar brýnt að reglurnar séu vel útskýrðar og að nemendur hafi fullkominn skilning á því hvað þeir eigi að læra af spilinunni en jafnframt má ekki nota of mikinn tíma til útskýringa á reglum. Nemendur læra spil langbest með því að prófa að spila og því gæti verið hentugt fyrir kennarann að kenna litlum hópi nemendanna reglurnar sem þeir svo kenna samnemendum sínum næst þegar á að spila (Ingvar Sigurgeirsson. 1999:82).

Sumir álíta þó að námsspil og leikir séu ekki einungis af hinu góða. Í bók Ellingtons og fleiri höfundanna „*Using games and simulations in the classroom*“ er komið inn á galla spila og leikja í kennslu. Þar kemur fram að oft séu leikirnir tímafrekir og langan tíma taki að undirbúa þá. Einnig þurfi margir kennarar að vinna eftir mjög nákvæmri stundaskrá og erfitt sé að koma þessari aðferð við í kennslunni. Leikirnir krefjast þess að nemendur taki þátt en margir eru ekki tilbúnir til þess og þá þjónar þessi aðferð ekki þeim tilgangi sem til er ætlast. Þetta á þó meira við aðra leiki en námsspil en eflaust eru einhverjir nemendur sem hafa ekki gaman af spilum frekar en öðrum leikjum og líður best í „hefðbundinni“ kennslustund. Ennfremur er hætt á því að leikurinn sé notaður sem uppfyllingarefni og hafi þá ekki þann kennslufræðilega tilgang sem til var ætlast.

Ingvar Sigurgeirsson (1998:82) minnst einnig á það í bók sinni „*Litróf kennsluaðferðanna*“ að mörgum finnist hvítleitt hve spil byggjast mikið upp á samkeppni á milli einstaklinga eða liða. Þóra Kristinsdóttir (1984:47) vill þó nýta þessar aðstæður, sem eru kjörnar til árekstra innan nemendahópsins, til góðs. Hún segir að í

Þessum aðstæðum skapist möguleikinn til að læra að umgangast aðra, taka tillit til þeirra og fara eftir reglum. Þó svo að um samkeppni sé að ræða þurfi allir að fara eftir sömu reglum og þurfi nemendur að læra að spila án þess að til árekstra komi. Þeir sem tapa þurfa einnig að læra að taka ósigrinum og ætla sér að reyna að gera betur næst.

Mikilvægt er að kennarinn fylgist með þegar nemendur spila til þess að athuga hvort leikreglurnar virki ekki sem skyldi. Eins er mikilvægt að kennarinn geti breytt leikreglunum ef honum finnst þörf á því. Kennarinn verður auðvitað að hafa það í huga að líftími námsspila er ekki endalaus og því verður kennarinn að fylgjast með því hvort nemendur hafa gagn og gaman af eða hvort leiði sé kominn í hópinn. Oft er hægt að spila í skorpum, spila svolítið ört í stuttan tíma og leggja spilið síðan á hilluna í ákveðinn tíma.

Af ofangreindu má sjá að það er margt sem kennari verður að hafa í huga þegar notast á við námsspil. Notkun þeirra ætti að vera markviss og ekki ætti að henda þeim hugsunarlaust fram sem uppfyllingu í auðum tíma.

2.3 Gerð námsspila

2.3.1 Hvað þarf að hafa í huga?

Þegar spil er búið til þarf að hafa í huga hvað það er sem á að ná fram með spilinu, hvaða nemendahóp það er ætlað og hvað það er sem nemendur eiga að læra af því (Sugar, S. 1998:10). Spilið verður að hæfa þeim sem nota það og leikmenn þurfa að geta aðlagð það sinni getu og aðstæðum svo sem með fjölda leikmanna og þyngdarstigi. Til þess að kennslustundin nýtist sem best má sá tími, sem tekur að leika spilið, ekki vera of langur þegar um námsspil innan skólastofunnar er að ræða og verða reglur að vera einfaldar og auðskiljanlegar (1998:7 – 9).

Í bók sinni „*Games that teach*” gefur Steve Sugar ótal hugmyndir að spilum auk þess sem hann bendir fólki á hvað þurfi að hafa í huga þegar verið er að búa til spil eða breyta spilum sem þegar eru til. Þar sem spilið *Litróf trúarbragðanna* er hugsað sem námsspil var Aðalnámskrá grunnskóla notuð til þess að finna út fyrir hverja spilið ætti að vera og hvaða námsefni væri notað til þess að hægt væri að útbúa spurningar samkvæmt því.

2.3.2 Spurningaspil/þekkingarspil

Við gerð spurningaspila/þekkingaspila er mikilvægt að spurningarnar séu vel samdar, hafi mikið fræðilegt gildi og vanda verður orðalag. Hver spurning verður að vera hnitmiðuð og einföld, ekki mega vera of mörg atriði í hverri spurningu (Sugar, S. 1998:10). Uppsetning spurninga getur einnig haft áhrif á ánægju nemenda í spilinu. Spurningar í *Litrófi trúarbragðanna* eru samdar með hliðsjón af atriðalista sem Steve Sugar setur fram í bók sinni um hvað ber að hafa í huga við samningu spurninga (1998:11 – 12):

- ✚ Fyrst og fremst þarf að hafa í huga að spurningarnar eru lesnar upphátt og þurfa þær því að vera þjálpar og ekki á of formlegu ritmáli.
- ✚ Spurningarnar eiga aðeins að hafa eitt rétt svar og ekki skal vera vafi á því hvert svarið er.
- ✚ Einungis ætti að spyrja um eina staðreynd í hverri spurningu. Ef texti inniheldur margskonar staðreyndir ætti frekar að búa til margar spurningar úr honum.
- ✚ Nota einfalt orðalag fyrir bæði spurningar og svör. Meðalspurning ætti að innihalda um 35 orð og svar á að vera stutt og hnitmiðuð. Spurningar í *Litrófi trúarbragðanna* eru flestar styttri en 35 orð til þess að þær séu sem hnitmiðuðastar. Þó kemur fyrir að spurningar og svör eru í lengri kantinum til þess að ljóst sé um hvað er verið að spyrja og oft fylgja útskýringar svari.
- ✚ Hafa skal spurningarnar á mismunandi þyngdarstigum svo að nemendum líði vel yfir að geta svarað spurningunum og dragi ekki úr þeim kjark að geta ekki svarað mörgum spurningum í röð. Spurningar í *Litrófi trúarbragðanna* eru misþungar til þess að allir geti fundið sig í spilinu.
- ✚ Svörin þurfa að vera rökstudd því þannig læra nemendurnir sem mest af spilinu. Svör við spurningum í *Litrófi trúarbragðanna* eru rökstudd þegar þörf þykir.
- ✚ Steve Sugar álitur að ágætt sé að númera allar spurningarnar því það auðveldi alla yfirsýn yfir spurningar sem þarf til dæmis að laga eða uppfæra. Við teljum þó að í *Litrófi trúarbragðanna* sé ekki heppilegt að hafa spurningarnar númeraðar til þess að þátttakendur raði þeim ekki eftir númeraröð því það getur spillt fyrir (sjá nánari útskýringar á bls. 20 gr. 5.2).

Með því að fara eftir þessum lista hér að ofan fannst okkur við geta gengið hreint til verks og spurningagerðin yrði markvissari. Listinn svaraði flestum þeim vafamálum sem upp komu við spurningagerðina til dæmis ef að spurning var orðin löng könnuðum við hvort hægt væri að gera tvær spurningar úr þessari einu. Einnig vorum við meðvitaðar um að láta fróðleiksmola og rök fylgja svörum þegar okkur fannst svörin ekki nægilega glögg.

Sugar tekur einnig fram að forðast þurfi einhæfar og leiðigjarnar spurningar. Hann telur upp nokkur spurningaform sem gott er að hafa í huga við gerð spurninga (1998:12 – 13). Þennan lista höfðum við að leiðarljósi við uppsetningu spurninga í *Litróf trúarbragðanna*.

Beinar spurningar (Direct question)

Þessar spurningar krefjast þess að þátttakendur þekki persónu, stað eða hlut. Hafa ber í huga að spurningin innihaldi fullnægjandi upplýsingar til að þátttakandinn eigi auðvelt með að finna rétt svar. Spurningar námsspilsins *Litróf trúarbragðanna* eru margar hverjar beinar spurningar, þær henta vel til þess að rifja upp ýmis atriði sem nemendur hafa lært.

Eyðufyllingar (Fill – in – the – blank)

Eyðufyllingar krefjast þess að þátttakendur finni viðeigandi orð til að setja í eyðu í spurningunni. Gæta þarf þess að það komi fram í spurningunni hvað sé ætlast til að komi fram í eyðunni. Í námsspilinu *Litróf trúarbragðanna* eru engar slíkar eyðufyllingar en margar fjölvalsspurningarnar í spilinu geta þó flokkast undir eyðufyllingar.

Fjölvalsspurningar (Multiple choice)

Þetta form gefur eitt rétt svar í spurningunni auk tveggja rangra svara og þátttakendur velja það svar sem þeir halda að sé rétt. Forðast skal spurningar með fjórum eða fleiri valmöguleikum þar sem þær geta verið ruglandi og hægt á spilinu. Með fjölvalsspurningum er hægt að gera erfitt efni auðveldara þar sem þátttakendur fá rétta svarið uppgefið en þeir þurfa að þekkja efnið eigi þeir örugglega að svara rétt. Í trúarbragðafræðinni eru mörg atriði sem nemendur þurfa að kannast við og því er það góð leið að gefa nemendum vísbendingar til að koma þeim á sporið.

✚ Rétt/rangt spurningar (True – false)

Rétt/rangt spurningar eru einfaldastar í bæði gerð og svörun þar sem helmingslíkur eru á því að þátttakandi svari rétt. Þær henta vel til að hjálpa þátttakendum að komast inn í leikinn. Varast þarf þó að hafa hlutfall þessara spurninga of hátt svo að leikurinn fari ekki að snúast meira um heppni en þekkingu á efninu. Í *Litrófi trúarbragðanna* eru nokkrar slíkar spurningar. Ef fullyrðingin er röng fylgja fróðleiksmolar sem skýra út fyrir nemendum hvers vegna svarið var rangt.

✚ Ákveðinn fjöldi atriða (Partial listing)

Í þessari gerð spurninga er þátttakandi beðinn að nefna/telja upp ákveðinn fjölda af heildinni. Það er því ekki nauðsynlegt að hann muni öll atriðin en hann þarf að nefna þann fjölda sem kemur fram í spurningunni. Í svarinu þarf hins vegar allur listinn að vera til staðar og lesinn upp þegar þátttakandi svarar. Þessi tegund spurninga hentar vel í námsspili, eins og *Litrófi trúarbragðanna*, þar sem oft er um mörg atriði að ræða og ekki áriðandi að nemendur geti þulið þau öll upp en þó mikilvægt að þeir kannist við og geti nefnt dæmi.

Þegar flokka á spurningar er algengast að farið sé eftir flokkunarmarkmiðum Benjamins Blooms og fleiri á námsmarkmiðum (Ingvar Sigurgeirsson 1996:21 – 22). Samkvæmt flokkunarkerfi Blooms er markmiðum á sviði hugsunar skipt í sex meginflokka: minni, skilning, beitingu, greiningu, nýmyndun og mat.

✚ Minni (knowledge/recall/remembering)

Nemandinn rifjar upp staðreyndir, skilgreiningar, reglur, atburðarás eða önnur minnisatriði. Spurningar í þessum flokki hefjast gjarnan á orðunum hver, hvað, eða hvenær?

✚ Skilningur (comprehension)

Nemandinn getur túlkað eða þýtt, tengt saman, umorðað, útskýrt, lýst með eigin orðum eða borið saman hugtök eða hugmyndir.

✚ Beiting (application)

Nemandinn beitir þekkingu, hugtökum, reglum, dæmum, aðferðum eða kenningum við þekktar eða óþekktar aðstæður.

✚ Greining (analysis)

Nemandinn nýtir þekkingu við að setja fram eigin hugmyndir, fyrirbæri, heimildir eða gögn. Í þessu felst meðal annars að geta fært rök fyrir máli sínu, dregið ályktanir af fyrirliggjandi upplýsingum eða heimildum, sett fram rökstuddar tilgátur eða útskýrt samhengi.

✚ Nýmyndun/nýsköpun (synthesis)

Nemandinn nýtir þekkingu við að setja fram eigin hugmyndir, nýjar tillögur, lausnir eða hugmyndir. Í þessu felst meðal annars að geta bent á aðrar leiðir, að tengja ólíkar hugmyndir og byggja á þeim nýjar eða koma með tillögur að úrbótum á einhverju sviði.

✚ Mat (evaluation)

Nemendur veга og meta ólík viðhorf og mismunandi gildismat. Í þessu felst meðal annars að geta útskýrt mismunandi viðhorf, borið þau saman og metið.

Flokkunarkerfi Blooms getur gagnast hverjum þeim sem fæst við gerð spila hvort sem um er að ræða námsspil eða annars konar spil til þess að spurningarnar reyni á sem fjölbreyttastan hátt á þann sem spilar. Spil, sem eingöngu reynir á skilning, er til dæmis ekki mjög hentugt í kennslu þar sem allar spurningarnar myndu byrja á lýstu, hvað er líkt og hvað er ólíkt. Slíkt spil er sérstaklega einhæft og of hægt til þess að gangur komist á spilið. Spil sem reyna á öll þessi sex atriði, sem Bloom nefnir, ætti að geta orðið fjölbreytt og reynt mjög á alhliða þekkingu nemenda á tilteknu efni. Í *Litrófi trúarbragðanna* er þó erfitt að notast við flokkana *nýsköpun* og *mat* þar sem gangur leiksins miðast við að svara spurningum annað hvort rétt eða rangt. Erfitt getur verið að meta hvort nemandi svarar „rétt eða rangt“ þegar um persónulegar skilgreiningar er að ræða.

Eftirfarandi tafla er látin fylgja með til þess að hægt sé að átta sig á því hvernig hægt er að spyrja á mismunandi hátt og að reynt sé á sex meginflokkka hugsunar samkvæmt Bloom:

Dæmi um flokkun spurninga með hliðsjón af flokkunarkerfi Blooms		
Gerð spurningar	Nemandinn	Dæmi
Minni (knowledge)	Rifjar upp staðreyndir, hugtök, skilgreiningar, eða reglur	1. Hver? 2. Hvað? 3. Hvar? 4. Hvenær? 5. Hvers vegna? 6. Skýrðu ... (orðið samgöngutæki)
Skilningur (Comprehension)	Lýsir Ber saman Þýðir	1. Lýstu ... (því sem við sáum í vettvangsferðinni) 2. Hver eru aðalatriðin ... (í þessari sögu) 3. Hvað er líkt og hvað er ólíkt með ...? 4. Hvaða samheiti á orðið ...?
Beiting (Application)	Beitir reglum og aðferðum við vandamál sem eiga sér ákveðna lausn	1. Ef ... (Stína á 90 kr.) hve ... (margar blöðrur sem kosta 30 kr. stk. getur hún keypt)? 2. Hver er ... (hnattstaða Reykjavíkur)? 3. Flokkaðu ... (t.d. ljóð) eftir ... (t.d. bragarhætti)
Greining (Analysis)	Setur fram tilgátur Athugar orsakir og afleiðingar Finnur upplýsingar sem styðja ákveðna niðurstöðu	1. Hvers vegna ... (fluttist fólkið búferlum)? 2. Nú höfum við athugað þetta efni- hvað getum við ályktað með hliðsjón af því um ...? 3. Hvað segir þetta okkur um ... (viðhorf landnámsmanna)? 4. Hvað getur þú nefnt sem styður ...? 5. Að hvaða leyti er þessi röksemdafærsla byggð á veikum grunni?
Nýmyndun/ nýsköpun (Synthesis)	Setur fram eigin hugmyndir um lausn á vandamáli Setur fram tilgátur um hvað gæti gerst ef ...	1. Getur þú fundið nafn á þessa ritgerð? 2. Hvernig væri hægt að leysa þetta ... (vandamál)? 3. Hvernig má bæta ... (tilraunina, aðstæðurnar)? 4. Hvað gæti gerst ef ...?

Mat (Evaluation)	Kannar og metur gæði gildi hugmynda	1. Ertu á sama máli og...? Hvers vegna? 2. Er þetta besta lausnin? Hvers vegna? 3. Er þetta réttmætt? Hvers vegna?
	Skoðar lausnir á vandamálum frá ýmsum hliðum og vegur og metur ólík sjónarmið	4. Hver er þín skoðun? 5. Væri þetta betra ef ...? Hvers vegna? 6. Hvað finnst þér um? Hvers vegna?

3. Markmið samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla

3.1 Almennt um markmið Aðalnámskrár

Skólastarf byggir á námsmarkmiðum, kennari setur sér og nemendum sínum markmið. Í fyrsta lagi langtímamarkmið og í öðru lagi skammtímamarkmið. Markmiðum þessum er síðan framfylgt með námsgögnum. Námsgögnin þurfa að vera fjölbreytt og þau verða að reyna á sem flesta þætti þekkingar nemendanna. *Litróf trúarbragðanna* er námsgagn sem reynir á þá þroskaþætti sem greininni er ætlað að efla samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla, kristin- sið- og trúarbragðafræðihluta. Í Aðalnámskránni segir einnig að meðal þeirra þroskaþátta sem eigi að efla hjá nemendum sé trúarþroski. Með trúarþroska er hér átt við hæfni til að fást við trúarleg viðfangsefni á grundvelli þekkingar og skilnings (Aðalnámskrá grunnskóla 2007:5). Spurningaspilið *Litróf trúarbragðanna* reynir á þekkingu nemenda á trúarbrögðunum.

Trúarbragðafræðsla er umfangsmikið viðfangsefni. Samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla, kristin- sið- og trúarbragðafræðihluta, er eðlilegt að beina sjónum nemenda fyrst og fremst að útbreiddustu trúarbrögðum heims, svo sem búddhadómi, hindúasið, íslam og gyðingdómi. Spurningaflokkar spilsins *Litróf trúarbragðanna* eru sex og eru þeir um þessi fjögur helstu trúarbrögð auk kristni og einn flokkur sem inniheldur spurningar um öll trúarbrögðin.

3.2 Markmið úr Aðalnámskrá sem *Litróf trúarbragðanna* styðst við

Þrepamarkmið 7. bekkjar

- ✚ Kynnist þáttum úr sögu Ísraelsþjóðarinnar frá því að ríkið klofnaði og til heimkomunnar úr útleigðinni í Babýlon.
- ✚ Þekki dæmi um nokkra spámenn og skilji félagslegt og trúarlegt hlutverk þeirra m.a. Elía, Amos, Jesaja og Jeremía.
- ✚ Fáí vitneskju um aðstæður gyðinga síðustu aldirnar fyrir Krist.
- ✚ Læri um frásagnir Matteusar guðspjallamanns af aðdragandanum að fæðingu Jesú og atburðum sem tengjast komu vitringanna frá Austurlöndum.
- ✚ Fræðist um uppruna og sögu búddadóms, m.a. um valda þætti í sögu og kenningu Siddharta Gautama.
- ✚ Þekki dæmi um helgirit búddadóms og kynnist völdum textum úr þeim.
- ✚ Kynnist trúarjátningu og trúariðkun búddatrúarmanna.
- ✚ Kynnist öðrum völdum þáttum búddadóms, m.a. musterum, klaustrum, helgistöðum, táknum, hátíðum og siðum.

Þrepamarkmið 8. bekkjar

- ✚ Kunni skil á ritunarsögu Biblíunnar, geri sér grein fyrir ólíkum flokkum rita hennar og eðli þeirra og öðlist nokkra færni í notkun hennar og túlkun valinna biblíutexta.
- ✚ Geri sér grein fyrir mikilvægi Biblíunnar í lífi kirkjunnar og kristinna manna.
- ✚ Kynnist helgiritum annarra trúarbragða og völdum textum úr þeim, t.d. Kóraninum (íslam), Bhagavad Gita (hindúasið) og Dhammapada (búddadóm).

Þrepamarkmið 9. bekkjar

- ✚ Geri sér grein fyrir eðli og fjölbreytileika trúarbragða og trúariðkunar og áhrifum þeirra á siði og menningu.
- ✚ Þekki helstu hugtök og fyrirbæri, svo sem andahyggju, galdur, dulmegin (mana), guðsmynd, bæn, hugleiðslu, fórnir og hvað í þeim felst.
- ✚ Geti sagt deili á megineinkennum, inntaki og helgisiðum helstu trúarbragða heims auk kristni, svo sem gyðingdóms, íslams, hindúasiðar og búddadóms, og útbreiðslu þeirra.
- ✚ Nái nokkru valdi á að bera saman meginatriði ólíkra trúarbragða, svo sem sögu, guðshugmyndir, tilveruskilning, mannskilning, frelsunarleiðir, hugmyndir um dauðann, helgirit, helgisiði og siðgæði.

Áfangamarkmið við lok 7. bekkjar

- ✚ Þekkja nokkur meginatriði kristni og helstu biblíutexta sem kristin trú og játning byggist á og geta dregið lærdóm af þeim.

- ✚ Þekkja algengustu tákn kristinnar og merkingu þeirra.
- ✚ Hafa þekkingu á uppruna, sögu og útbreiðslu annarra helstu trúarbragða heims, svo sem gyðingdóms, íslams, hindúasiðar og búddadóms.
- ✚ Þekkja valda þætti nokkurra helstu trúarbragða heimsins, einkum guðshús, helgistaði, helgirit, tákn, hátíðir og siði.

Áfangamarkmið við lok 10. bekkjar

- ✚ Þekkja inntakspætti og útbreiðslu helstu trúarbragða heims og ólíkra lífsviðhorfa og geta borið þau saman.
- ✚ Þekkja sögu Bibliunnar sem ritsafns, hafa öðlast færni í notkun hennar, kunna skil á ólíkum ritum og skilja gildi hennar í helgihaldi og trúarlífi kristinna manna.

Lokamarkmið við lok 10. bekkjar.

- ✚ Þekkja valda þætti nokkurra helstu trúarbragða heimsins, einkum guðshús, helgistaði, helgirit, tákn, hátíðir og siði.
- ✚ Þekkja inntakspætti og útbreiðslu helstu trúarbragða heims og ólíkra lífsviðhorfa og geta borið þau saman.
- ✚ Hafa þekkingu á uppruna, sögu og útbreiðslu annarra helstu trúarbragða heims, svo sem gyðingdóms, íslams, hindúasiðar og búddadóms.

Spurningar *Litrófs trúarbragðanna* eru samdar með hliðsjón af markmiðum Aðalnámsskrár. Við bárum saman markmiðin og námsefni elsta stigs grunnskóla og miðuðum spurningarnar við þau þekkingaratriði sem nemendum er ætlað að kunna.

4. Trúarbragðafræðikennsla í grunnskólum

Við fengum átta kennara í trúarbragðafræði til þess að svara örfáum spurningum tengdum námsspilum. Með spurningunum vorum við að leita eftir því hvort þeir notuðu yfir höfuð námsspil í kennslu sinni, hvernig þeim fyndist þau nýtast og hvort þeir teldu að þörf væri á námspili í trúarbragðafræði.

Flestir kennaranna höfðu notað námsspil í sinni kennslu í *öðrum greinum* en trúarbragðafræði en ástæða þess er sú að ekkert framboð er á námsspilum í þessari námsgrein. Einn kennarinn hafði þó aldrei notað námsspil en finnst það sniðug hugmynd. Öllum kennurum, sem svöruðu því játandi að hafa notað námsspil, fannst þau gagnast vel

í kennslu og sérstaklega til að vekja áhuga nemenda á námsefninu með því að nálgast það á annan hátt en gert er með bóklestri. Einnig fannst þeim námsspil bjóða upp á fjölbreytni í kennsluháttum og þau kæmu til móts við mismunandi námsstíl nemenda.

Kennararnir voru sammála um að flestar tegundir námsspila væru kærkomnar í kennslu og öll ættu þau sameiginlegt að brjóta upp kennsluna og vektu áhuga nemenda á efninu á annan hátt en bókum er mögulegt. Nokkrir þeirra tóku einnig fram að þar sem trúarbragðafræði væri oft mjög umdeild og kennarar ragir við að fara út fyrir kennslubækurnar þá væri spil sem þetta mjög vel til fundið. Nær allir minntust á það að svokallað „leitarpil“, þar sem nemendur þyrftu að leita og afla sér upplýsinga áður en þeir gætu haldið áfram í leiknum, væri skemmtilegur kostur en þarfnaðist mikils tíma og tíminn væri af skornum skammti í trúarbragðafræði. Einnig sögðu margir að „þekkingar-spil“, þar sem nemendur svara þekkingaratriðum, væru sígild og góð leið til að rifja upp, dýpka þekkingu og bæta við þá sem fyrir er. Nokkrir minntust líka á það að „kveikjuspil“ væru fýsilegur kostur þar sem kennara vantar oft leiðir til þess að kveikja áhuga nemenda á þessu efni.

Við erum ánægðar með svarhlutfallið, að allir 8 kennararnir svöruðu, og niðurstöðuna. Allir kennararnir áttu það sameiginlegt að fagna útkomu námsspils í trúarbragðafræði ef til kæmi og sögðust hefðu notað það í sinni kennslu ef þess konar spil væri til. Við vonum að þetta úrtak kennara tali fyrir hönd flestra kennara í trúarbragðafræði og skapi þannig grundvöll fyrir útgáfu trúarbragðafræðispila.

5. Litróf trúarbragðanna

Við teljum að með spili þar sem þekking nemenda er könnuð fái nemendur tækifæri til þess að sýna hvað í þeim býr, bæði þeir og kennari þeirra fá sýn á það hvar nemendur eru staddir og þeir geta bætt við sig þekkingu þegar dæmi koma upp sem þeir vita ekki svarið við. Notkunarmöguleikar spurningaspils eru ekki einungis þekkingarkönnun heldur er einnig hægt að nota slík spil sem kveikju, upprifjun, hvíld, umbun, félagslega æfingu eða það sem kennaranum dettur í hug. Kennarinn getur einnig fundið spurningu sem hann telur vekja áhuga nemenda og gengið út frá henni sem umræðupunkti án þess að spilið sé notað í kennslustundinni.

Námsspilið *Litróf trúarbragðanna* hentar nemendum á elsta stigi grunnskóla og þeim sem áhuga hafa á trúarbrögðum almennt.

5.1 Spilaborðið

Spilaborðið var okkar fyrsta umhugsunarefni eftir að ákveðið var að semja spurningaspil. Við vildum setja borðið upp til þess að átta okkur betur á því hvernig spurningunum skyldi háttáð. Úr varð að reitir borðsins bera sitthvert trúartáknið og spurningarnar verða því úr hverjum trúarbrögðum fyrir sig. Alls eru 32 reitir á spilaborðinu, fimm reitir fyrir hvert trúartákn, fimm reitir þar sem öll trúartáknin eru á sama reit og tveir reitir sem kallast *flökkureitir* þar sem leikmenn fá tækifæri til þess að færa það sitt á þann reit sem þeir kjósa. Hvert trúartákn á sér einn svartan reit þar sem leikmenn eiga möguleika á því að vinna sér inn trúartáknaspjald svari þeir spurningu viðeigandi trúarbragða rétt. Svartur reitur er líka fyrir einn af þeim reitum þar sem öll trúartáknin koma fyrir á sama reitnum, þar má leikmaður velja hvaða trúartáknaspjald hann vill helst fá ef hann svarar rétt. Reitunum er ráðað þannig upp að þeir eru alltaf í sömu röð fyrir utan það þegar flökkureitur lendir á milli þeirra en þannig reitir koma tvisvar fyrir á spilaborðinu.

Heiti spilsins er inni í hring á miðju spilaborðinu. Þessi hringur er einnig byrjunarreitir allra leikmanna sem ráða svo í fyrsta kasti á hvaða reit þeir byrja á spilaborðinu.

5.2 Spurningarnar

Með spilinu fylgja 1000 spurningar í þar til gerðum kistum fyrir hver trúarbrögð fyrir sig. 165 spurningar eru úr hverjum trúarbrögðum og 175 úr blönduðum spurningum allra trúarbragðanna og trúar almennt. Spurningarnar eru samsettar úr almennum skilningi, fróðleik og orðskýringum úr trúarbrögðunum.

Á bakhlið allra spjaldanna er trúartákn þeirra trúarbragða sem spjaldið tilheyrir. Á bakhlið blönduðu spurninganna eru trúartákn allra trúarbragðanna. Svör við spurningunum eru á framhlið spjaldsins ásamt spurningunni sjálfri. Þetta var gert til varnar því að sá sem ætti að svara spurningunni gæti séð svarið á bakhliðinni ef spyrjandinn gætti þess ekki að hylja svarið nægilega vel.

Þegar spurningarnar voru samdar lentu oft nokkrar spurningar í röð með annað hvort sama svari eða verið var að spyrja úr sama efni. Við ákváðum því að hafa spurningarnar ekki númeraðar þar sem þær eru stokkaðar og hætta væri á því að þátttakendur færu að raða þeim í rétta röð eftir númerum og þá væri í mörgum tilfellum auðvelt að svara. Efnisöflun í spurningarnar fór helst fram í námsbókum grunnskóla í kristin- og trúarbragðafræði.

5.3 Trúartáknaspjöldin

Trúartáknaspjöldin eru þannig til komin að okkur fannst að nemendur þyrftu að safna einhverju til þess að sjá árangur af því að spila. Okkur fannst því tilvalið að notast við tákn trúarbragðanna. Þar sem spilinu er ætlað að gera öllum trúarbrögðum jafnhátt undir höfði fannst okkur mikilvægt að leikmenn safni trúartáknum allra trúarbragðanna svo ekki sé hægt að komast upp með að sniðganga eitt eða fleiri trúarbrögð.

5.4 Leikpeðin

Leikpeðin átta eru sívalingar úr eik. Við vildum hafa spilapeðin úr tré til að vera í samræmi við umgjörð spilsins. Efsti hluti sívalninganna er í mismunandi litum til þess að leikmenn þekki peð sín í sundur.

5.5 Teningurinn

Einn stór teningur er í spilinu, 2,5 cm á kant, sem er gerður úr eik. Punktarnir eru lakkaðir á með svörtu lakki. Ástæða þess að einungis einn teningur með tölunum frá 1 – 6 er notaður er sú að reitir spilsins eru ekki það margir að tveggja teninga sé þörf. Einnig var það ákveðið til þess að leikmenn lendi ekki tvisvar í röð á sama trúartákni þar sem lengra er á milli reita sama trúartákns en sex reitir.

5.6 Tímaglasið

Aðhald er nauðsynlegt til þess að spilið gangi sem best og leiði komi ekki í leikmenn ef spilatíminn er orðinn of langur. Okkur fannst því tilvalið að hafa tímaglas sem tekur hálfu mínútu að renna niður. Um leið og spurning hefur verið borin upp er tímaglasinu snúið við. Þegar síðasta sandkornið hefur runnið í gegn þarf leikmaður að svara umsvifalaust, honum er þó frjálst að svara hvenær sem er á meðan sandurinn rennur niður.

5.7 Leikreglurnar

Nauðsynlegt er að leikreglur fylgi öllum spilum þar sem ekki er hægt að ætlast til þess að leikmenn geti séð til hvers höfundar ætlast af spilinu. Jafnframt er mikilvægt að leikmenn lesi reglurnar vel til að átta sig á gangi leiksins en þegar þeir hafa áttað sig almennilega á spilinu er hægt að breyta reglum eftir þeirra höfði ef allir eru sammála. Á leikreglu-spjaldinu koma fram útskýringar á þeim þáttum spilsins sem leikmenn verða að hafa í huga þegar spilað er og þeim atriðum sem hugsanlega gætu vafist fyrir leikmönnum. Einnig eru útskýringar á reitum spilaborðsins og hlutverkum þeirra.

5.8 Nafngiftin

Okkur hafði alltaf langað til að hafa nafn sem gæfi til kynna einingu trúarbragðanna og sameiginlega þætti þeirra. Hugstormun átti sér stað og þá var það fjölbreytni trúarbragðanna og litríki þeirra sem átti hug okkar allan. Einn daginn duttum við niður á nafnið *Litróf trúarbragðanna* og eftir það var ekkert annað nafn sem komst að. Okkur finnst nafnið benda bæði til einingar allra trúarbragðanna en jafnframt fjölbreytni þeirra.

6. Rökstuðningur fyrir vali á efni

Við höfum báðar brennandi áhuga á trúarbragðafræði en vorum ekki þeirrar gæfu aðnjótandi að fá fjölbreytta trúarbragðafræðikennslu í grunnskóla. Við vildum því semja námsefni sem hjálpar kennurum við að gera kennsluna fjölbreyttari og skemmtilegri í augum nemendanna. Þar sem við erum miklar áhugamanneskjur um spil og nýtum hvert

færi sem gefst til þess að spila fannst okkur tilvalið að útbúa námsspil. Þar með höfum við sameinað áhuga okkar á trúarbrögðum og spilum.

Lokaorð

Í greinargerð þessari höfum við fjallað ítarlega um spilið og gerð þess. Við höfum fært rök fyrir því hvers vegna spil eru heppilegur valkostur í kennslustofunni, gildi þeirra og hlutverki. Við höfum gert grein fyrir viðhorfum kennara til námsspila og þeirri þörf sem þeir telja að sé á þeim. Hvernig gerð spurningaspils skuli háttað og gert grein fyrir þeim markmiðum Aðalnámskrár sem eiga við *Litróf trúarbragðanna*.

Árangur vinnunnar er spurningaspilið *Litróf trúarbragðanna* sem ætti að nýtast kennurum á margan hátt annan en einungis að leyfa nemendum að spila í auðum stundum. Til dæmis geta kennarar tekið eina spurningu úr spurningakistu og spurt bekkinn til þess að skapa fjörlegar umræður. Einnig er hægt að nýta spurningakisturnar meðfram almennri trúarbragðafræðikennslu með því að hafa kistu þeirra trúarbragða, sem verið er að fjalla um, til taks og varpa spurningum fram sem kveikju að námsefni eða umræðum.

Það er einlæg ósk okkar að *Litróf trúarbragðanna* eigi eftir að nýtast sem flestum í kennslu, námi og leik.

29. apríl 2008

Hjördís Sigríður Albertsdóttir

081280-4529

Svava Gerður Magnúsdóttir

201081-4759

Heimildaskrá við greinargerð

Aðalnámskrá grunnskóla. *Kristin fræði, siðferði og trúarbragðafræði*. 2007.
Menntamálaráðuneyti Íslands, Reykjavík.

Anna Kristjánsdóttir, Ingvar Sigurgeirsson, Jacqueline Friðriksdóttir, Matthildur Guðmundsdóttir, Stella Guðmundsdóttir og Þóra Kristinsdóttir. 1987.

Námsspil: Hugmyndasafn um notkun námsspila. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Armstrong, Thomas. 2001. *Fjölgreindir í skólastofunni*. Erla Kristjánsdóttir íslenskaði.
JPV útgáfa, Reykjavík.

Arneson, Eric. [Án árs]. „Why Play Board games?“. *About.com: Board/Card games*.
<http://boardgames.about.com/library/weekly/aa051799.htm?iam=metareresults&terms=contiquences+board+games> [sótt 27. febrúar 2008]

Ellington, Henry, Monica Gordon og Joannie Fowlie. 1998. *Using Games & Simulations in the Classroom*. Biddles Ltd, Guildford and King's Lynn.

Ingvar Sigurgeirsson. 1976. *Nafnorð – fram um þrjá reiti – um notkun spila í kennslu*.
Menntamálaráðuneytið, Reykjavík.

Ingvar Sigurgeirsson. 1996. *Listin að spyrja*. Rannsóknarstofnun Kennaraháskóla Íslands,
Reykjavík.

Ingvar Sigurgeirsson. 1999. *Litróf kennsluaðferðanna*. Æskan, blaða og bókaútgáfa,
Reykjavík.

Sugar, S. 1998. *Games that teach: Experiential Activities for reinforcing learning*.
Jossey-Bass: Pfeiffer, San Francisco.

Bóra Kristinsdóttir. 1984. *Nokkrar hugmyndir um móðurmálskennslu fyrir byrjendur*.
Iðunn, Reykjavík.

Heimildaskrá við spurningagerð

Eckel, Malcolm David. 1998. „Búddasiður“. *Trúarbrögð heimsins*, bls. 162 – 197. Ritstj.:
Michael D.Coogan. Ingunn Ásdísardóttir íslenskaði. Mál og Menning, Reykjavík.

Ehrlich, Carl S. 1998. „Gyðingdómur“. *Trúarbrögð heimsins*, bls. 14 – 51. Ritstj.:
Michael D.Coogan. Ingunn Ásdísardóttir íslenskaði. Mál og Menning, Reykjavík.

Gordon, Matthew S. 1998. „Islam“. *Trúarbrögð heimsins*, bls. 88 – 123. Ritstj.: Michael
D.Coogan. Ingunn Ásdísardóttir íslenskaði. Mál og Menning, Reykjavík.

Gunnar J. Gunnarsson. 1995. *Maðurinn og trúin*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Hale, Rosemary Drage. 1998. „Kristindómur“. *Trúarbrögð heimsins*, bls. 52 – 87. Ritstj.:
Michael D.Coogan. Ingunn Ásdísardóttir íslenskaði. Mál og Menning, Reykjavík.

Hrund Hlöðversdóttir. 2008. *Trúarbrögðin okkar*. Ritstjóri Ingólfur Steinsson.
Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Iðunn Steinsdóttir og Sigurður Pálsson. 1995. *Kristin fræði- Ljós heimsins*.
Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Iðunn Steinsdóttir og Sigurður Pálsson. 1996. *Kristin fræði-Upprisan og lífið*.
Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Iðunn Steinsdóttir og Sigurður Pálsson. 1997. *Kristin fræði-Birtan*. Námsgagnastofnun,
Reykjavík.

Iðunn Steinsdóttir og Sigurður Pálsson. 1999. *Kristin fræði-Stjarnan*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Iðunn Steinsdóttir og Sigurður Pálsson. 2000. *Kristin fræði-Regnboginn*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Meryl Doney. 1990. *Jesús maðurinn sem breytti sögunni*. Sr. Karl Sigurbjörnsson þýddi. Útgáfan Skálholt, Belgía.

Narayanan, Vasudha. 1998. „Hindúasiður“. *Trúarbrögð heimsins*, bls. 124 – 161. Ritstj.: Michael D.Coogan. Ingunn Ásdísardóttir íslenskaði. Mál og Menning, Reykjavík.

Sigurður Ingi Ásgeirsson. 2004. *Búddhatrú- leiðin til nirvana*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Sigurður Ingi Ásgeirsson. 2005. *Hindúatrú-guð í mörgum myndum*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Simon Jenkins. 2004. *Biblían frá grunni*. Skálholtsútgáfan, Finnland.

Þorkell Ágúst Óttarsson. 2003. *Islam- að lúta vilja guðs*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.