

Svenska: InFluent och andra spel – VEGA undervisningssekvens

Ämne: Lära sig engelska genom datorspelet *InFluent* och genom andra samarbetspel

Ämne(n): Engelska ordförråd, muntlig-, läs- och skrivförmåga

Ålder / Årskurs: 11/ åk 5+

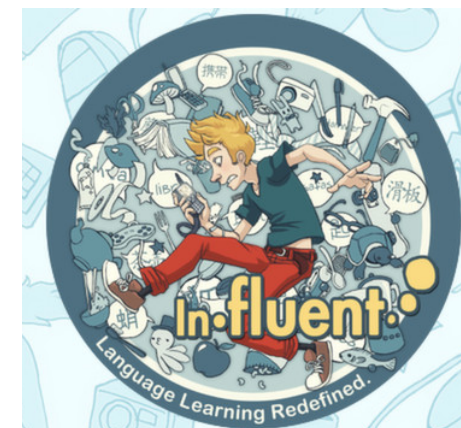
Kort beskrivning av spelet InFluent:

Influent är ett språkinlärningsspel som främst fokuserar på att utvidga elevernas ordförråd och inlärningen av ett korrekt uttal. Spelarna har friheten att välja de ord de vill lära sig utan att behöva använda pennor eller böcker!

Spelet är inspirerad av gamla Dreamcast-titlar (nämligen Shenmue och Toy Commander)

Influent-spelarna befinner sig i en helt interaktiv 3D-miljö där namnen för absolut varje objekt i spelet kan plockas fram med ett enda klick! Faktum är att ännu mer information kan läras med ett dubbelklick! Varje dörr, låda och skåp kan öppnas med ett högerklick här och ett högerklick där, och avslöjar mer och mer saker att lära sig! Packad till brädden med hundratals olika språk.

Influent-spelaren har en unik möjlighet att njuta av att lära sig både ordförråd och uttal på det språk de väljer.



[Spelintro](#)

[Gameplaytrailer.](#)

[Kickstarter-video](#)

[Du hittar spelet här](#) på ditt Steam-konto. Vissa av språken är gratis, tyvärr måste du betala för det engelska språket, ca 10 euro.

Introduktion till sekvensen (*inkl. möjliga tillämpningar, alternativ, risker och möjliga utmaningar*):

Influent-spelet är ett enkelt och roligt spel, designat för att bygga upp ditt ordförråd inom språkinläring. Den här sekvensplanen fokuserar på det engelska språket, men du kan välja mellan en mängd olika språk. Eleverna börjar varje lektion med ett kort gruppspel på engelska och spelar sedan spelet Influent där de gör ordlistor. Spelet är långt och du kan fortsätta använda det eller sluta vid en viss tidpunkt vilket rekommenderas i denna sekvens. Ju längre du spelar, desto mer lär du dig, inte bara på engelska utan även nya finesser i spelet, till exempel att öppna skåp med mera.

Introduktionen i början av spelet är lite lång. Den säger att vi kliver in i Andrew Cross värld, uppfinnaren av SanjigenJiten, en smart enhet som skannar objekt och ger deras namn på alla språk. Men Andrews prototyp blir stulen av en makthungrig teknisk VD som fick Andrew att starta en insamling online för att täcka de juridiska avgifter som behövs för att bekämpa dem i domstol. Genom att lära sig ett främmande språk ett ord i taget samlar Andrew in löften när han livestreamar sina framsteg till sin växande gemenskap av supportrar!

Varje lektion börjar med ett gruppspel, förutom den första där eleverna får en introduktion om spelet InFluent.

Alla spelen är designade för att öka elevernas ordförråd och känsla för grammatik, samt för att träna deras kommunikationsförmåga.

Lärandemål:

Eleverna kan:

- träna upp sina färdigheter i engelska genom att läsa och lyssna
- tillägna sig ett utökat ordförråd på engelska, både skriftligt och talat
- träna sin läsförståelse på engelska
- lära sig adjektiv, verb och substantiv genom spelet
- öka sina grammatikkunskaper och färdigheter i meningsstruktur.
- inspireras av att lära sig både ordförråd och uttal på engelska genom att använda moderna undervisningsmetoder.
- öva på sina kommunikativa färdigheter



Ett urval av lärandemål från den isländska läroplanen

Engelska:

Eleven kan:

- lyssna efter detaljerad information, välja bland relevanta och svara på eller bearbeta dem
- tillämpad självbedömning och kamratbedömning på ett realistiskt sätt i samband med ämnen i studien och ge rättvis feedback
- använder sina erfarenheter och kunskaper för att skapa ny kunskap och använda den i ett nytt sammanhang
- arbeta självständigt, tillsammans med andra och under vägledning och ta hänsyn till vad andra har att säga
- tillämpa en mängd olika inlärningsmetoder som kan användbar i studien

Utdrag ur den finländska läroplanen i [engelska för år 5](#)

[Formativ utvärdering](#)

Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):

- Hela klassen (om det finns tillräckligt med datorer/ipads för alla)
- 6 x 60 min lektioner

Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):

- Datorer med internetuppkoppling och InFluent-spel (online) ELLER iPads med InFluent-spelet nedladdat
- Det engelska språkpaketet måste köpas.
- En dator/iPad till varje elev - eleverna ska behålla samma verktyg när de arbetar med sekvensen eftersom det sparar spelet och de kan börja där de lämnade spelet förra gången
- Kontrollera att internet fungerar
- Information om ämnet att förmedla till elever

Innan programmet börjar (förarbete för lärare):

- Se introduktionsfilmerna och prova spelet
- Gör videorna redo för att visa eleverna
 - [Spelintro](#)
 - [Gameplaytrailer.](#)
 - [Kickstarter-video](#)
- Kolla in gruppspelen och förbered dem.



Huvuddelen av sekvensen (antal lektioner):

Lektion 1

- Efter att ha fått en introduktion till det kommande projektet av läraren får eleverna varsin dator/ipad och öppnar spelet på [skolans Steam-konto](#).
- Eleverna tittar på en intro till spelet InFluent och innan själva spelet startar ser läraren till att alla förstår vad det handlar om.
- Eleverna börjar spela spelet och samlar så många ord de kan.

Lektion 2

- Lektionen börjar med ett kort spel; **Last man standing**:
 - Detta är en uppvärmningslek/spel som tränar upp samarbetsförmågan. När de hör andra elever tala kommer de att lära sig några ord. Låt alla elever bilda en cirkel och stå i mitten med en boll. Allt du behöver göra är att namnge en kategori (mat, platser, hobbyer, etc.) och skicka bollen till en elev. Låt eleven kasta vidare bollen till en annan elev efter att hen namngett ett ord som är relaterat till temat. Om de upprepar ett ord eller inte kan säga fler ord måste de sitta ner. Den som står ensam till sist vinner spelet.
- Efter spelet får eleverna sina datorer/iPads och återupptar **InFluent-spelet** och spelar resten av lektionen.

Lektion 3

Lektionen börjar med ett spel:

- **Board Race** är ett roligt spel som används för att repetera och öva upp sitt ordförråd. Så här gör du:
- Dela klassen i två lag och ge varje lag en färgpenna. Rita ett streck längs mitten av tavlan och skriv ett ämne överst. Eleverna ska sedan skriva så många ord som rör ämnet i en stafett, de ställer upp efter varandra på en kö. Den elev som står först i kön skriver det första ordet och skickar den färgade markören till nästa elev i kön. Laget får en poäng för varje rätt stavat ord. Oläsbara eller felstavade ord räknas inte. Man kan också differentiera spelet så att laget får hjälpa den elev som står först i kön med stavningen av ordet.
- Efter spelet får eleverna sina datorer/iPads och **återupptar spelet** och spelar resten av lektionen.

I slutet av klassen: Reflektion.

- Vad tyckte du om gruppspelet Board Race?
- Vad tyckte du om att spela InFluent-spelet?
- Hittade du några ord du inte förstod?

Lektion 4:

Förberedelse av läraren:

- Hitta 20 föremål kopplade till ordförrådet i spelet.

- Spelet: **Twenty Objects**
- Dags att testa dina elevers minnen och ordförråd! Samla ihop 20 föremål som finns i klassrummet (eller andra som läraren valt ut) och lägg ut alla på ett bord. Visa alla föremålen för eleverna en stund och täck sedan över allt med ett tygstycke.
- Be eleverna skriva ner så många saker de kommer ihåg på ett papper. Skriv en lista över sakerna på tavlan och låt eleverna korrigera sig själv.
- Efter spelet får eleverna sina datorer/iPads och **återupptar InFluent-spelet** och spelar resten av lektionen.

I slutet av klassen: Reflektion.

- Vad tyckte du om att spela spelet Twenty Objects?
- Hittade du några ord i InFluent idag som du inte förstod?

Lektion 5:

- Ett spel: **Korsord**
- Läraren skriver ett ord vertikalt på tavlan, bra att välja någon speciell ordgrupp, t.ex. substantiv. Varje elev måste komma på ett ord, börja med varje bokstav i det vertikala ordet och skriva in det i ordflätan. Läraren kan ändra regeln och låta orden eleverna skriver röra vid det vertikala ordet någonstans i mitten
- Detta kan också göras på papper om läraren så väljer.
- Efter spelet får eleverna sina datorer/iPads och **återupptar spelet** och spelar resten av lektionen.



I slutet av klassen: Reflektion.

- Vad tyckte du om att spela spelen i klassen?
- Hittade du några ord du inte förstod?

Lektion 6:

Ett spel: **Två sanningar och en lögn**

HUR MAN SPELAR:

- Skriv 3 påståenden om dig själv på tavlan, varav två ska vara lögner och ett som ska vara sant.
- Låt dina elever ställa frågor till dig om varje påstående och gissa sedan vilken som är sanningen. Du kanske vill öva ditt pokeransikte innan du börjar det här spelet!
- Om de gissar rätt vinner de.
- **Tillägg:** Ge eleverna tid att skriva sina egna två sanningar och en lögn.
- Para ihop dem och låt dem spela igen, den här gången med sin lista, med sin nya partner. Om du verkligen vill utöka spelet och ge eleverna ännu mer tid att öva på sina verbala förmåga samt sin förmåga att lyssna på en kamrat, byt då par var femte minut.
- Samla hela klassen igen och låt eleverna berätta en ny sak de lärt sig om en annan elev som en sammanfattning.
- Efter spelet får eleverna sina datorer/iPads och **återupptar spelet** och spelar resten av lektionen.

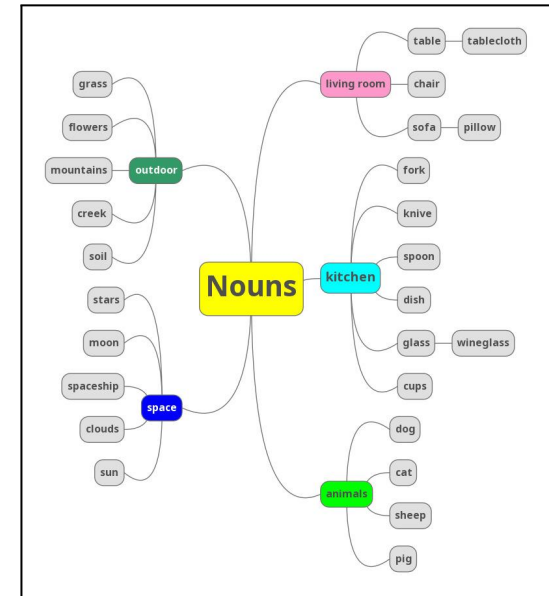
I slutet av klassen: Reflektion.

- Vad tyckte du om att spela spelet?
- Hittade du några ord du inte förstod?

Lektion 8:

Tankekartor

- I den här sista lektionen i sekvensen använder eleverna sitt ordförråd för att göra en tankekarta på mindmup.com. Läraren väljer vilken kategori som eleven ska arbeta med, se ett exempel på bilden, där substantiven och vissa grupper är i blickfånget, som t.ex. delar av hemmet, mat eller dylikt. Läraren väljer också en minimiantalet ord som ska användas. Eleverna arbetar med tankekartan, bearbetar den och gör snygg layout innan de laddar ner den och delar den med läraren. De arbetar med detta individuellt och läraren kan använda tankekartan som en del av den summativa utvärderingen av elevernas arbete. Läraren kan också skriva ut tankekartan och hänga upp på väggen.



- I slutet av lektionen finns en tid för **utvärdering**. Eleverna samlas i en cirkel och alla svarar på frågorna.
 - Vad tyckte du om det här arbetet i sin helhet?
 - Vad tyckte du var svårast?
 - Vad var mest intressant?
 - Tror du att du lärt dig några nya ord på engelska?
 - Vilket gruppsspel gillade du mest?

[Google formulär - Studenter Utvärdering av scenariot](#)