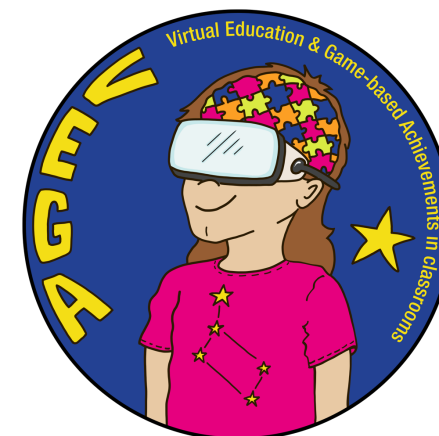


Min resa i Europa – VEGA Undervisningssekvens



Scenariot i ett nötskal:

Eleverna gör en fantasiresa runt Europa och forskar om minst tre olika länder och högst fem länder. Eleverna planerar, skriver en reseberättelse och fakta om länderna och städerna de besöker.

Under de veckor eleverna arbetar med detta kommer de även att få möjlighet att besöka olika länder och platser i VR.

Ämne: Europa

Ämne(n): omgivningslära och modersmål

Ålder / Betyg: 11 + / 5

Kort beskrivning av spelet:

Google Earth i VR Utforskar världen från helt nya perspektiv. Promenera på Tokyos gator, sväva över Yosemite eller teleportera över hela världen.

Underverk Från bekvämligheten av ditt vardagsrum kan du teleportera nästan var som helst i världen - oavsett om du vill gå över London Bridge, promenera i trädgårdarna i Taj Mahal eller bevittna de stora pyramiderna i Egypten - obegränsad utforskning väntar!

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

Låt dina elever göra en fantastisk resa genom Europa. Eleverna skapar en fiktiv resa genom Europa och får fördjupa sina kunskaper genom att besöka spännande platser i Vr. Detta är mer ett mångvetenskapligt projekt än traditionella lektioner. I detta projektarbete är det eleven som är aktiv och tar en aktiv roll för sin egen inläring.

Läranderesultat för detta scenario:

- Lär sig att ta reda på relevant och trovärdig fakta om Europas länder på ett mångsidigt sätt från flera olika källor.
- Lär sig använda digitala verktyg och gör en trevlig och intressant presentation.
- Utvecklar undersökande och problemlösande arbetssätt.
- Fördjupar självständigt arbete samtidigt som du vid olika situationer samarbetar och delar erfarenheterna med andra elever (befäster det du har lärt dig).
- Lär sig hur man använder källhänvisningar och att kritiskt granska sina egna källor.
- Planera, fördela och utföra sitt arbete på ett ansvarsfullt sätt.
- Utveckla sitt skrivande och lära sig nya begrepp och ord.
- Lär sig utvärdera sitt och sin klasskamrats för att utveckla och förbättra resultatet.
- Fördjupa och befäster kunskap inhämtad från de städer och länder som besöktes i VR.

Urval av lärandemål ur den finska läroplanen:

- M1 väcka och upprätthålla elevens intresse för omgivningen och undervisningen i omgivningslära samt hjälpa eleven att inse att samtliga ämnesområden i omgivningsläran är viktiga för hen
- M4 uppmuntra eleven att formulera frågor om olika ämnesområden samt att använda dem som utgångspunkt för undersökningar och andra aktiviteter
- M10 erbjuda eleven möjligheter att öva sig att arbeta i grupp genom att delta i olika roller och sociala situationer, inspirera eleven att uttrycka sig och lyssna på andra samt stödja elevens förmåga att identifiera, uttrycka och reglera sina känslor
- M12 vägleda eleven att observera omgivningen, mänskliga aktiviteter och fenomen i anknytning till dem med hjälp av begrepp inom omgivningsläran samt att utveckla sina begreppskonstruktioner från att bestå av olika förhandsuppfattningar så att de bättre motsvarar den exakta användningen av begreppen
- M13 handleda eleven att förstå, använda och skapa olika modeller med hjälp av vilka man kan tolka och förklara människan, omgivningen och anknytande fenomen
- M14 handleda eleven att söka tillförlitlig information, uttrycka olika synpunkter och motivera dem samt tolka och kritiskt bedöma informationskällor och synvinklar
- M16 handleda eleven i geografiskt tänkande och att iaktta sin omgivning och hela världen samt att lära sig använda kartor och andra geomedier

[Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen i Finland. Omgivningslära](#)

[Formativ bedömning](#)

Antal antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner): en klass t.ex. 16 studenter

Förkunskaper (nödvändigt material och onlineresurser):

- Datorer för varje elev
- Google Classroom eller motsvarande
- Valve index med Google Earth installerat
- Oculus quest med Wonders installerad
- Bärbar dator eller ipad som eleverna skärmdelar till från glasögonen

Innan programmet börjar (förarbete för läraren):

- Dela upp gruppen i utvärderingspar (parvis)
- Dela instruktioner, checklista och bedömningsmatris (både kamratbedömning och slutbedömning)
- Dela en uppgift i t.ex. google classroom med alla instruktioner och ett nytt dokument för varje elev att arbeta och skriva i.

Huvuddelen av scenariot (antal lektioner):

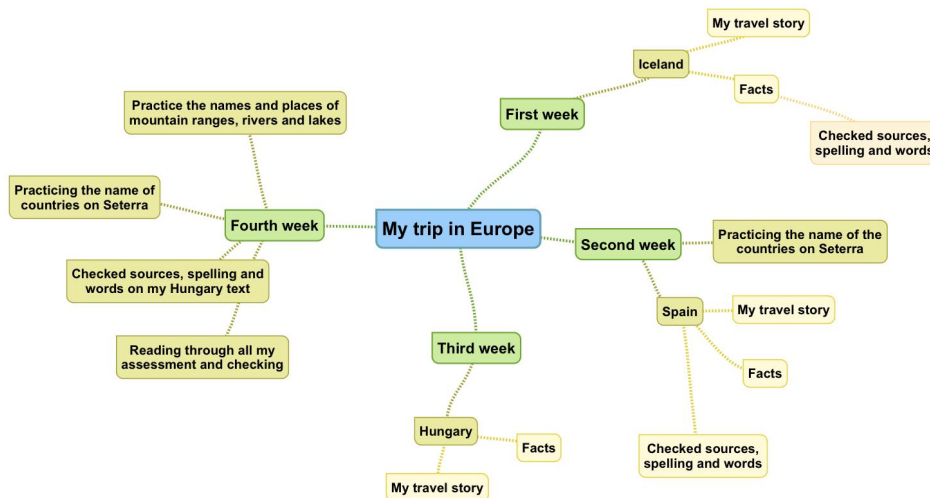
I det här scenariot kommer vi inte att beskriva varje lektion separat. Istället har vi delat upp det i olika delar.

- Här är instruktionerna för projektet: [INSTRUKTIONER](#)
- Här är elevernas checklista: [CHECKLISTA](#)
- Här är bedömningsmatrisen: [BEDÖMNINGSMATRIS](#)
- Här är lite stödmaterial för kamratbedömningen: [KAMRATRESPONS](#)
- Här är en manual om hur man arbetar med Google Earth med Valveindex-kontroller: [GOOGLE EARTH CONTROLLERS – VALVE INDEX](#)
- Här är en översikt över VR-expeditionerna (totalt tre): [SAMMANFATTNING AV VR-BESÖKEN](#)

Del ett (lektion 1-4)

Introduktion till projektet

- Innan du påbörjar introduktionen låt eleven fylla i ett formulär om sina förkunskaper. T.ex. den här: [Länk till ett exempel på googleformulär.](#) (lektion 1)
- Börja med att gå igenom instruktionerna och bedömningsmatrisen. (lektion 2)
- Låt eleven börja arbeta med sina resor och berätta för läraren vilka länder de planerar på att besöka. (lektion 2–3)
- Eleven planerar sitt arbete t.ex. i en tankekarta.



Prior knowledge about Europe

Follow the instructions in the form and answer the questions to the best of your ability.

We will fill in the same form at the end of the sequence and then it will be visible how much you have learned.

anna.nylund@edu-korsholm.net (Delas inte) [Byt konto](#)

Name

Ditt svar

How many countries are there in Europe

Ditt svar

- Läraren kommenterar arbetet och vägleder eleverna för att komma igång.(lektion 2-3)
- I slutet av denna del läser eleverna sin kamrats text och kommenterar den. Instruera eleverna om vad de ska göra och hur de ska ge feedback. Använd tipsen för kamratbedömning.
- Kom ihåg att instruera eleverna om att även arbeta hemma. Hjälプ dem att organisera det de arbetar med. Hjälプ eleven att skapa delmål för sin egen resa.

Del två (lektion, 5-8)

Mitt i projektet fortsätter eleverna att arbeta med sin resa

- Eleven börjar med att läsa igenom den feedback och kamratrespons hen fick i slutet av den förra lektionen och tar den i beaktande då hen arbetar vidare.
- Beroende på hur många VR-glasögon du har tillgängliga har eleverna möjlighet att besöka sin första plats. Låt eleverna arbeta i sina utvärderingspar.
 - *Eleven kan välja en stad han rör sig i, eleven berättar för sitt par vad han ser och vad som är typiskt för staden. De byter roller.*
- Resten av eleverna fortsätter att arbeta med sina resor på datorn.
- Om eleverna behöver en kort paus, instruera dem att spela lite på [Seterra](#).
- Läraren läser kontinuerligt elevernas arbete och kommenterar det både i tal och skrift.
- I slutet av denna del läser eleverna sin kamrats text och kommenterar den. Instruera eleverna om vad de ska göra och hur de ska ge feedback. Använd tipsen för kamratbedömning.

Del tre (lektion, 9-12)

Nu är vi mitt i projektet och eleverna får fortsätta att arbeta på sin resa.

- Eleven börjar med att ta till sig den feedback hen fick i slutet av senaste lektionen.
- Beroende på hur många VR-glasögon du har tillgängliga har eleverna möjlighet att besöka sin första plats. Låt eleverna arbeta i sina utvärderingspar.
 - *Eleven kan välja en stad han rör sig i, eleven berättar för sitt par vad han ser och vad som är typiskt för staden. De byter roller.*
- Resten av eleverna fortsätter att arbeta med sina resor på datorn.
- Om eleverna behöver en kort paus, instruera dem att spela lite på [Seterra](#).
- Läraren läser kontinuerligt elevernas arbete och kommenterar det både i tal och skrift.
- I slutet av denna del läser eleverna sin kamrats text och kommenterar den. Instruera eleverna om vad de ska göra och hur de ska ge feedback. Använd tipsen för kamratbedömning.

Del fyra (lektion, 13-18)

I slutet av projektet fortsätter eleverna att arbeta på sin resa och slutföra och knyta ihop sin resa. Deadline närmar sig.

- Eleven börjar med att ta till sig den feedback hen fick i slutet av senaste lektionen.
- Beroende på hur många VR-glasögon du har tillgängliga har eleverna möjlighet att besöka sin första plats. Låt eleverna arbeta i sina utvärderingspar.
 - *Eleven besöker den tredje platsen och berättar samtidigt för sitt par vad de ser och varför de har valt att skriva just denna fakta.*
- Resten av eleverna fortsätter att arbeta med sina resor på datorn. De kontrollerar checklistan och slutför och gör de sista justeringarna.
- Eleven fyller i samma formulär som i början och kommer att få en jämförelse av hur de har utvecklat sina kunskaper om Europa. I slutet av formuläret finns några nya frågor som utvärderar studentens arbete. [Utvärderingsformuläret](#).
- Läraren lägger betyg på elevens arbete som grundar sig bedömningskriterierna eleverna blivit tilldelade i början.

Tips på hur man presenterar elevernas arbete för varandra.

- Eleverna gör en trailer i Imovie och presenterar sitt arbete med ett par meningar i sina egna ord.
- Låt eleverna läsa varandras resor genom att ladda upp dem som PDF-filer till en gemensam mapp/plattform.
- Hitta på egna kreativa sätt.

Gå mer: hur man integrerar sig i andra ämnen och tips för fler appar etc.

- **Musikkompositörer** , artister och Eurovision song contest
- **Bildkonst** europeiska målare, olika turnéer runt i VR ex. Gaudi i Valve index världen
- **Gymnastik:** kända idrottskvinnor och -män.
- **AR** ex. Quiver vision, visa Colosseum t.ex.