



LÄSFÖSTSTÅELSE – FÖRSTÅ VÄRLDEN – VEGA Undervisningssekvens

Ämne: Eleven får lära sig att beskriva föremål i detalj och fördjupa sig i beskrivningen av element. Använd språket och träna ords stavning. Utveckla kognitiva, metakognitiva och språkliga färdigheter. Resonemang och förkunskaper.

Läroämne(n): Språk

Ålder / Årskurs: 12+ / årskurs 6+

Kort beskrivning av VR-spelet i den här sekvensen:

[KEEP TALKING and NOBODY EXPLODES](#) Hitta dig själv fångad ensam i ett rum med en tickande bomb. Dina vänner har manualen för att desarmera den, men de kan inte se bomben, så du måste prata dig ut. Sätt dina pussellösnings- och kommunikationsförmåga på prov när du och dina vänner tävlar för att desarmera bomber snabbt innan tiden rinner ut!



Bomb Defusal Manual (på svenska) kan skrivas ut eller ses gratis på www.bombmanual.com

Introduktion till sekvensen

Målet är att tillsammans med eleverna arbeta med läsförståelse och främja korrekt kommunikation. För detta kommer olika verktyg användas för att motivera eleverna att arbeta snabbt, förstå vad de läser, tolka och på ett smidigt sätt kommunicera vad sinnen uppfattar

Lärandemål:

Eleverna ska:

- lära sig att beskriva föremål i detalj
- fördjupa sig i beskrivningen av föremål
- använda språk och träna ords stavning
- utveckla kognitiva, metakognitiva och språkliga färdigheter
- kunna avkoda
- träna flödet i berättandet
- träna ordförrådet
- träna meningsbyggnad och sammanhang
- använda sig av resonemang och förkunskaper.
- träna upp sitt arbetsminne och sin uppmärksamhet

Ett urval av inlärningsresultat från den spanska läroplanen [Nationella eGrunder i engelska](#)

Läroplanens innehåll, bedömningskriterier och resultatindikatorer som tillämpas i denna sekvens är följande.

Block 2: SKRIFTLIG KOMMUNIKATION OCH LÄSNING

- Läsning av alla typer av kontinuerliga och diskontinuerliga texter, i olika medier (tryckta, digitala och multimodala) med korrekt hastighet, flyt och intonation.

Med motsvarande utvärderingskriterier:

- Läser på eget initiativ, anpassar till format och textstruktur texter från skola och sociala sammanhang och väljer sin personliga läsning och läsning för att stödja inlärningsuppgifter och sociala texter, samt välja sin egen personliga läsning och läsning till stöd för inlärningsuppgifter, i enlighet med deras preferenser och intressen, motivera deras val.

Och indikatorerna för prestation, relaterade till kompetensen för språklig kommunikation och interaktion.

- Läs högt med progressiv korrekthet i överensstämmelsen mellan fonem och stavning, anpassning av fonem och stavning, anpassning till format och textstruktur. och textstruktur
- Läser korrekt och med korrekt och med handledning, anpassar sig till de sociala sammanhangen, anpassar sig till formatet och textstrukturen (litterära och icke-litterära texter kompletta eller fragmenterade litterära texter, utläggningar och argument) fastställande för sig själv målen för läsningen.

Block 3: SKRIFTLIG KOMMUNIKATION. SKRIVANDET.

- Kunskap och användning, från modeller, av grundelementen (textstöd, siluett, typografiska variationer, närvaro grundelementen (textstöd, siluett, typografiska variationer, förekomst av illustrationer etc.) av skrivna texter och illustrationer etc.) av skrivna texter och deras struktur. deras struktur.
- Planering: definition av adressaten och strukturen enligt texttypologin, att skriva berättande, beskrivande, förklarande, argumenterande och övertygande texter,
- Skriva utkast.

- Individuellt eller kollektivt skrivande och omskrivning av skoltexter och sociala texter av skola och sociala texter baserat på modeller, med olika modeller, med olika avsikter, med lämplig handstil, ordning och reda, och med hjälp av ett formellt register och vokabulär. använda ett formellt register och vokabulär i linje med utbildningsnivån.

Bedömningskriteriet som motsvarar detta innehåll är:

- Planera och skriva, på ett reflekterande och dialogiskt sätt, under vuxenövervakning och i samarbete med sina klasskamrater, texter av de vanligaste genrerna på utbildningsnivån, skriva utkastet, anpassa innehållet till kommunikationssituation, med en sammanhängande struktur och lämpligt ordförråd och användande av språkliga resurser med kreativitet och estetisk känsla.

Å andra sidan är de prestationskriterier som relaterar till språklig kommunikativ kompetens och interaktion och inläring av inlärningskompetens:

- När de skriver texter organiserar de informationen efter den logiska och kronologiska ordningen av modellens textstruktur.
- När de skriver texter använder de lämpligt ordförråd och ett respektfullt språk.
- När de skriver texter använder de ämnesspecifik terminologi korrekt och undviker diskriminerande termer.
- När du skriver texter kan du använda vissa språkliga resurser med kreativitet och estetisk känsla

Formativ bedömning och elevens självbedömning

Elevantal och omfattning (uppskattad tid / antal lektioner)

- 25 elever (3 eller 4 elever / grupp)
- 1 lektion á 45 min

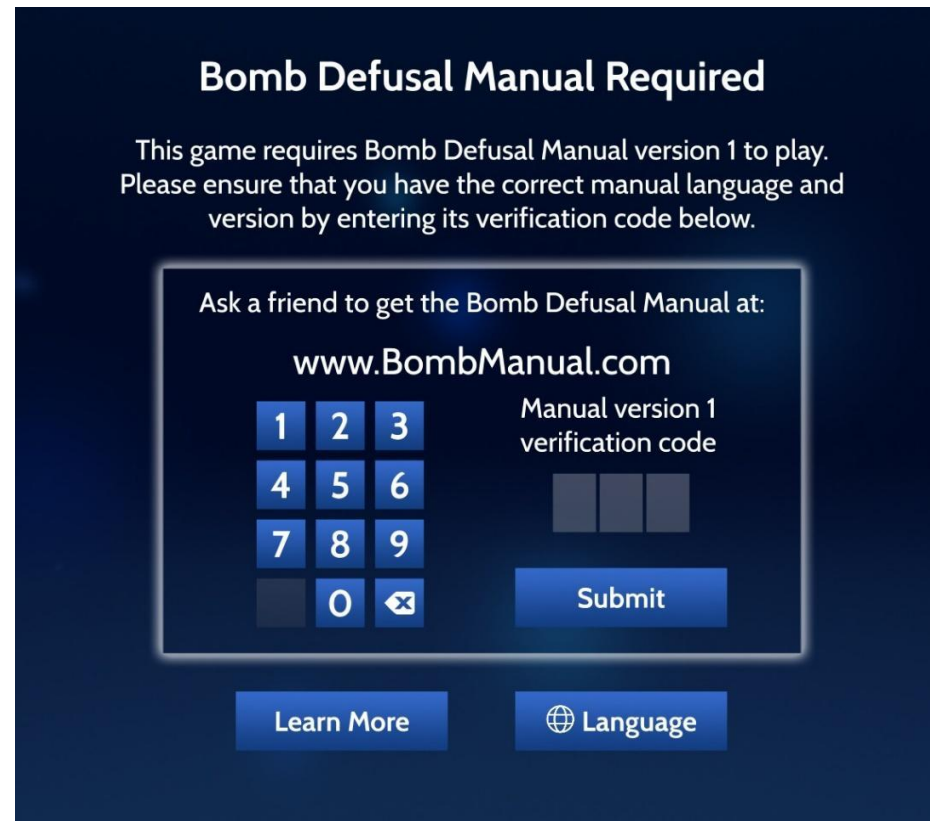
Förberedelser (nödvändigt material och uppkopplingar):

- Datorer med Keep Talking nedladdade på ett STEAM-konto
- Eller Mobil/Surfplatta
- Google Glasses
- Eller HTC Oculus
- Eller Oculus Quest

Innan sekvensen börjar (förberedande arbete för läraren):

- Sök och samla information och material om ämnet
- Kontrollera och granska dessa you tube-länkar innan lektionen börjar :
- TRAILER
<https://www.youtube.com/watch?v=1-MM1UTtjyU>
- REALTIME PLAYER DEMO
<https://www.youtube.com/watch?v=BYunaBkn9Ng>
- GAMEPLAY
https://www.youtube.com/watch?v=2PUmSfk_JxE
- Prova själv.

- Lär dig hur grundläggande funktioner fungerar och hur du använder kontrollerna (gör en manual för kontrollerna om eleverna inte har använt dem tidigare)
- Spelkrav, instruktioner och kontroller:
 - Hur öppnar jag mitt spel?
 - Första gången du startar spelet kommer du att se en skärm som den nedan. Appen kommer att be dig om en verifieringskod. Denna process säkerställer att du använder rätt version av Bomb Defusal Manual.



- Verifieringskoden finns på titelsidan till Bomb Defusal Manual. Du kan skriva ut eller spara den här versionen av guiden för att fortsätta använda den varje gång du spelar, tills spelet kräver en ny version.

www.keeptalkinggame.com

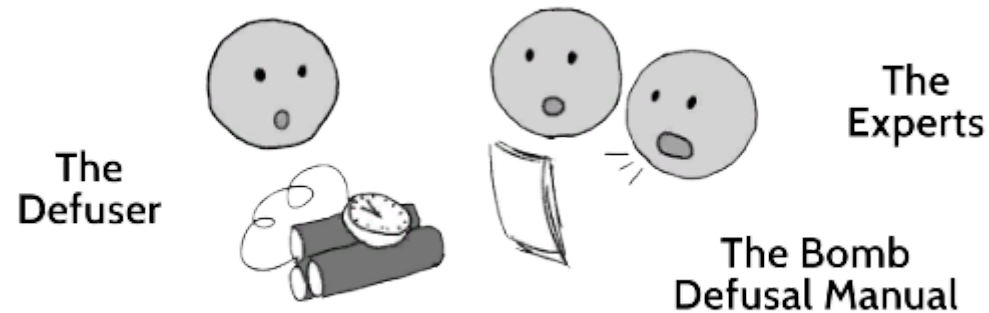
Version 1

Verification Code: 241

- När en ny version av Bomb Defusal Manual blir tillgänglig måste du öppna ditt spel igen genom att ange den nya manualens verifieringskod. Detta gör det enkelt att veta när du behöver skriva ut eller ladda ner en ny version av Bomb Defusal Manual.

Spelöversikt:

- Keep Talking and Nobody Explodes är ett lokalt multiplayer-spel för två eller flera spelare. Syftet med spelet är att desarmera en bomb innan tiden rinner ut genom att använda instruktionerna i Bomb Defusal Manual.

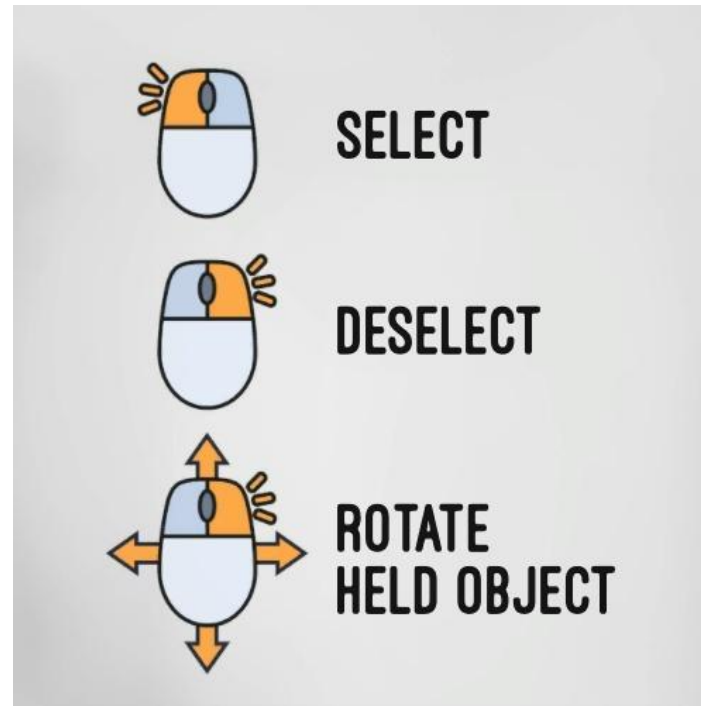


En spelare spelar rollen som den som kopplar bort bomben. Alla andra spelare tar rollen som experter som måste använda Bomb Defusal Manual för att guida, den med VR glasögonen, genom den utmanande uppgiften att desarmera en bomb.

OM du använder en PC:

- Windows 7 eller senare för PC. Mac OS X 10.9 eller senare för Mac. SteamOS/Ubuntu 16.04 eller senare för Linux.
- Du kan använda en mus, pekplatta eller gamepad för att spela.
- Två eller fler spelare.
- Spela lokalt med vänner i samma rum eller spela på distans med din favoritapp för röstchatt.
- Alla spelare kan delta som experter: det är upp till experterna att arbeta effektivt som ett lag!
- En kopia av Bomb Defusal Manual i papper eller digitalt format.

Styrning med musknappar:



Styrning med fjärrkontroll



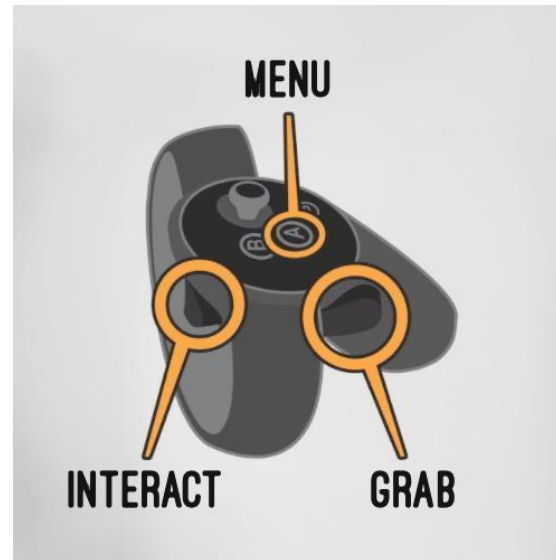
Om VR-glasögon används måste du ha:

- Windows 7 eller senare.
- Oculus Rift, Oculus DK2 eller HTC Vive.
- Gamepad eller rörelsekontroller (Oculus Touch/HTC Vive-kontroller) krävs när du använder VR.
- Två eller flera spelare.
- Spela lokalt med vänner i samma rum eller spela på distans med din favoritapp för röstchatt.
- Alla spelare kan delta som experter: det är upp till experterna att arbeta effektivt som ett lag!
- En kopia av Bomb Defusal Manual i papper eller digitalt format. Du kan också se manualen på en datorskärm.
- Obs: Oculus DK1 stöds inte.

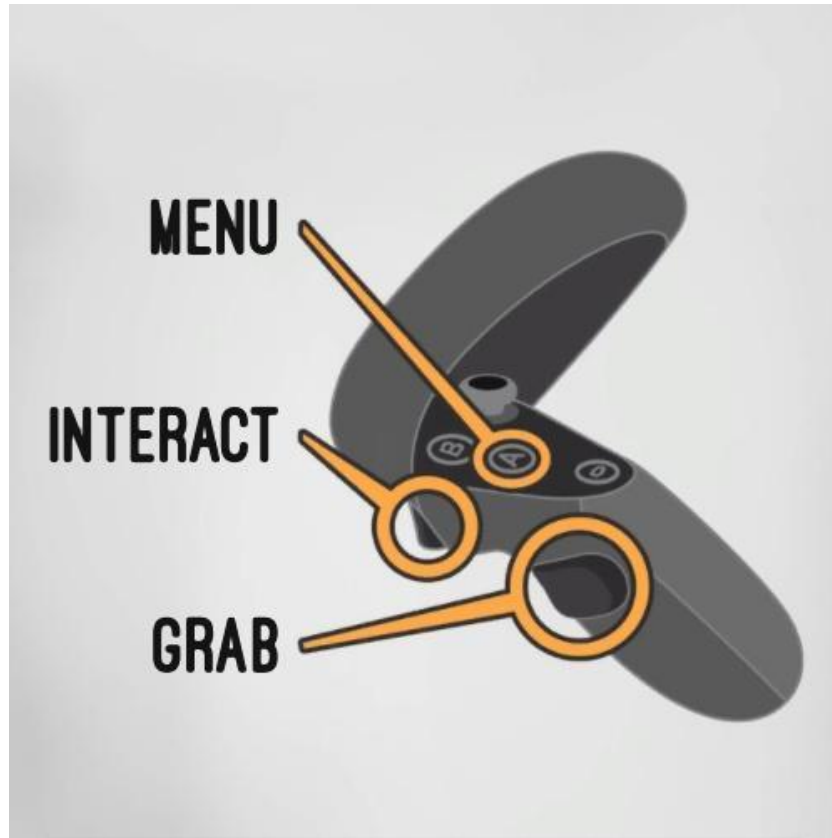
Fjärrkontroller för HTC Vive



Fjärrkontroller för Oculus Touch



Fjärrkontroll för Oculus Quest 2



Hur man byter språk i programmet:

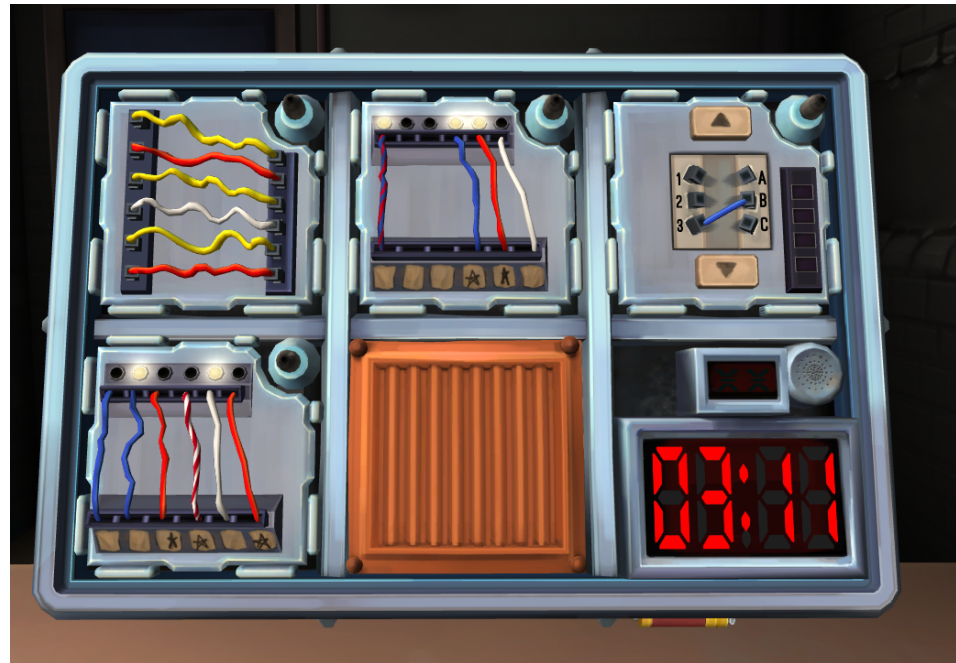


- Allt material som eleverna behöver ingår i aktiviteten.
- Dela in eleverna i grupper om max 4 elever per grupp.

Huvuddel av programmet (antal lektioner)
Första delen (två lektioner 2 x 45 min)

Lektion 1

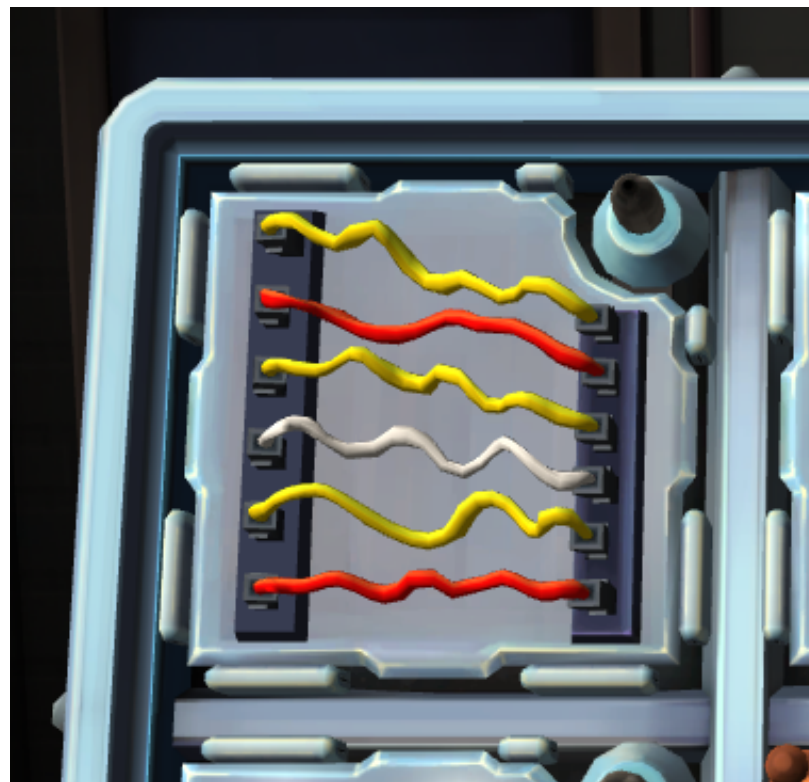
Efter att ha valt den elev som ska sköta spelet, dela in klassen i 3-4 grupper. Varje grupp bör sitta tillsammans och ha en kopia av bombröjningsmanualen (så att grupperna diskuterar samma uppgifter). Bombröjningsmanualen har ett kapitel för varje modul i bomben. Det rekommenderas att visa den första bombröjningsuppgiften på en projektor/stor skärm så att alla elever har en uppfattning om vad personen som försöker desarmera kommer att se:



Exempel på en 'bomb'. Den här har 4 moduler (timern (nederst till höger) är inte en modul)

Bomben är uppdelad i olika delar som var och en är en separat modul/pussel. Var och en av dessa enheter har ett kapitel i manualen för bortskaffande av bomber som måste lösas.

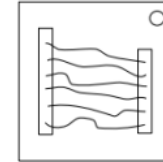
Här är till exempel en modul i det övre vänstra hörnet, följt av motsvarande sida i manualen för bortskaffande av bomber:



Exempel på en "Trådar"-modul

On the Subject of Wires

Wires are the lifeblood of electronics! Wait, no, electricity is the lifeblood. Wires are more like the arteries. The veins? No matter...



- A wire module can have 3-6 wires on it.
- Only the one correct wire needs to be cut to disarm the module.
- Wire ordering begins with the first on the top.

3 wires:

If there are no red wires, cut the second wire.

Otherwise, if the last wire is white, cut the last wire.

Otherwise, if there is more than one blue wire, cut the last blue wire.

Otherwise, cut the last wire.

4 wires:

If there is more than one red wire and the last digit of the serial number is odd, cut the last red wire.

Otherwise, if the last wire is yellow and there are no red wires, cut the first wire.

Otherwise, if there is exactly one blue wire, cut the first wire.

Otherwise, if there is more than one yellow wire, cut the last wire.

Otherwise, cut the second wire.

5 wires:

If the last wire is black and the last digit of the serial number is odd, cut the fourth wire.

Otherwise, if there is exactly one red wire and there is more than one yellow wire, cut the first wire.

Otherwise, if there are no black wires, cut the second wire.

Otherwise, cut the first wire.

6 wires:

If there are no yellow wires and the last digit of the serial number is odd, cut the third wire.

Otherwise, if there is exactly one yellow wire and there is more than one white wire, cut the fourth wire.

Otherwise, if there are no red wires, cut the last wire.

Otherwise, cut the fourth wire.

Instruktioner från häftet för att koppla bort ledningarna, här för att klippa den fjärde tråden.

Olika grupper utvecklar sina egna metoder för att hantera dessa enheter. Varje grupp kommer förmodligen att tilldela sig en av enheterna och dela på uppgiften. De kommer att skriva i ett dokument allt om hur man ska hantera lösning (planer, lagarbete, uppgiftsfördelning...) Jag rekommenderar att låta gruppen förhandla om inställningen till målet på egen hand. Om de inte kan komma överens om en snabb lösning på uppgiften kan läraren hjälpa dem.

När klassen har kontroll och har slutfört instruktionerna, stäng av projektorn och aktivera nästa bomb.

Skräddarsy presentationen av projektet efter den tid du har. Sätt upp mål som: Koppla bort bomb 1, 2 och 3 innan lektionen slutar.

Sedan ska eleverna gå vidare till nästa bomb. Utvärderingsdelen är viktig eftersom den omorienterar teamet till en större bild av projektet, möjliggör strategiska förhandlingar och identifierar fallgropar.

Uppgiften tvingar eleven att använda rätt ordförråd strategiskt inom gruppen och mellan gruppen och den som försöker koppla bort bomben enligt instruktionerna. Förutom beskrivande språk uppmuntras deltagarna att ställa frågor. Demonteraren måste effektivt beskriva typen av enhet och dess villkor för gruppen. Detta görs genom att beskriva enheter i detalj eller genom orientering.

Utvärdera lektionsplanen med eleverna

Efter varje experiment, se till att du utvärderar processen med gruppen:

- Vad skulle kunna fungera bättre?
- Vad hindrade kommunikationen?
- Finns det några olika metoder som skulle kunna vara mer effektiva?
- Hur kan du stödja/handleda mera effektivt?
- osv.

Lektion 2

Ordna en tävling för att se vilka som kan lösa spelets olika utmaningar i KEEP TALKING and NOBODY EXPOLDE på kortast tid.

Ett tävlingsschema upprättas och varje grupp tävlar mot de andra. Det projiceras i klassen men det tävlande laget kan inte se skärmen.

De som klarar varje del går vidare, medan de elever som får mindre poäng får ytterligare en del att jobba på för att få fler poäng.

Läraren ska se till att eleverna turas om.

Eleven behöver studera manualen väl och förstå den korrekt för att veta hur man löser uppgiften och kopplar bort bomben.

Utvärdering av scenariot med elever

Läraren kan bedöma varje elev genom att låta dem skriva en berättelse om arbetet, kontrollera grammatik och förmågan att sammanfatta och definiera.

Läraren kan också bedöma elevernas allmänna uttryck.

Summativ bedömning:

Betyg 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktivitet och engagemang	Eleven har haft utmaningar att få uppgiften klar. Eleven har inte visat tecken på engagemang varken i skolan eller hemma.	Eleven har bara då och då visat intresse för arbetet och har haft svårt att hitta motivation.	Eleven har mest visat intresse för arbetet både hemma och i skolan.	Eleven har visat intresse och engagemang för arbetet både hemma och i skolan.	Eleven har visat stort intresse och engagemang både på lektionerna och hemma.	Eleven har visat stort intresse, ansvar och engagemang både på lektionerna och i hemmet.
Den övergripande bilden av arbetet när det är klart.	Eleven missar flera delar av sitt arbete och flera punkter är inte markerade i listan.	Eleven saknar flera delar av checklistan i sitt arbete.	Eleven saknar vissa delar av checklistan, men den är i stort sett komplett.	Eleven har gjort alla delar på checklistan.	Eleven har gjort alla delar på checklistan och man kan se att eleven har ansträngt sig för att få med alla delar.	Eleven har gjort varenda del på checklistan och det syns att eleven har bearbetat innehållet.

<p>Visar ansvar för arbetets slutförande. Samarbete och kamratrespons</p>	<p>Eleven hade svårt att samarbeta med sin grupp och lyssnade inte på sina klasskamrater. Eleven gav ingen kamratrespons och tog inte hänsyn till vad gruppen gav som svar.</p>	<p>Eleven hade vissa svårigheter att samarbeta med sin grupp och lyssna på sina klasskamrater. Eleven gav kamratsrespons utan att följa instruktionerna. Eleven tog inte hänsyn till gruppens svar.</p>	<p>Eleven samarbetade för det mesta bra med sin grupp. Eleven fick och gav respons från sin grupp nästan alltid enligt instruktionerna. Responsen var mestadels konstruktiv.</p>	<p>Eleven visade ansvar och för det mesta en god samarbetsförmåga. Eleven fick och gav feedback från sin grupp. Responsen var konstruktiv.</p>	<p>Eleven visade prov på gott ansvar och god samarbetsförmåga. Eleven gav ett mångsidigt svar och tog hänsyn till den respons han/hon fick från sin grupp.</p>	<p>Eleven visade prov på utmärkt ansvarstagande och utmärkt samarbetsförmåga. Eleven ansträngde sig för att formulera sig på ett konstruktivt och värdefullt sätt inför uppgiften för att hjälpa sin grupp vidare i sitt arbete. Eleven fick ett svar från sin grupp och tog hänsyn till det i sitt eget arbete.</p>
<p>Färdigheter</p>	<p>Eleven visar uppenbara brister i förståelsen av ämnet.</p>	<p>Eleven visar på några brister i förståelsen av ämnet.</p>	<p>Eleven visar prov på en viss förståelse och vissa inlärd kunskaper i ämnet. .</p>	<p>Eleven visar prov på god förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet.</p>	<p>Eleven visar på en utmärkt förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet men saknar viss kunskap.</p>	<p>Eleven visar prov på en utmärkt förståelse och behärskar innehållet till fullo.</p>

Språkinläring/engelska	Eleven har stora svårigheter att lära sig de engelska orden.	Eleven kämpar med och har en del utmaningar med de engelska orden.	Eleven kan de viktigaste begreppen och orden på engelska.	Eleven visar prov på att förstå de flesta delar på engelska.	Eleven har god förståelse och har lärt sig de flesta begreppen och kan alla ord på engelska.	Eleven behärskar alla begrepp och ord på engelska.
VR-appen eller spelanvändningen	Eleven uppvisar uppenbara svårigheter att förstå hur spelet/appen fungerar. Visar ointresse och slarvar med användningen av den utrustning som behövs.	Eleven presenterar vissa svårigheter att förstå hur spelet/appen fungerar. Försöker följa instruktionerna, men kan inte hålla intresset uppe hela tiden. Eleven är ibland slarvig i användningen av den utrustning som behövs.	Eleven förstår huvuddragen i hur spelet/appen fungerar. Följer oftast instruktionerna, men saknar ibland uthållighet. Är oftast noggrann med utrustningen.	Eleven visar god förståelse för hur spelet/appen fungerar. Eleven följer alltid lärarens instruktioner och är noggrann med utrustning.	Eleven visar en utmärkt förståelse för hur spelet/appen fungerar. Följ alltid lärarens instruktioner och är mycket noggrann med utrustningen.	Eleven behärskar användningen av spelet/appen. Följ alltid lärarens instruktioner och hjälp sina klasskamrater. Var alltid försiktig med tekniken.