



Läsförståelse – 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 spelet i denna sekvens:

[Outer Wilds](#) är ett prisbelönt spel, som utspelar sig i ett gåtfullt solsystem begränsat till en oändlig tidslinga.

- Rymdprogrammet väntar på dig! Du är det senaste tillskottet till Outer Wilds Ventures, ett spirande rymdprogram som söker efter svar i ett märkligt och ständigt utvecklande solsystem. Solsystemets mysterier... Tiden förändrar allt...
- Alla dessa svar väntar på dig i rymdens djupaste och farligaste hörn.



- Outer Wilds-planeterna är fulla av dolda platser som förändras över tid. Besök en underjordisk stad innan den slukas av sanden, eller utforska ytan på en planet och se den falla sönder precis framför näsan på dig. Farliga miljöer och naturkatastrofer rymmer var och en av dessa hemligheter.

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 sinnena 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 väljer 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 självvärdering

Elevantal och omfattning (uppskattad tid / antal lektioner)

- 20 elever (en och en elev eller parvis)
- 2 x 45 minuters lektioner

Förberedelser (nödvändigt material och uppkopplingar):

- Datorer med Outer Wild nedladdade på ett STEAM-konto

Innan sekvensen börjar (förberedande arbete för läraren):

- Sök och samla information och material om ämnet
- Kolla och granska dessa youtube-länkar innan lektion startar:
 - OUTER WILD GAME
https://www.youtube.com/watch?v=d6LGnVCL1_A
 - OUTER WILD HUR MAN SPELAR
<https://www.youtube.com/watch?v=lbtGdABmVpQ>
- 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)
- Allt material eleverna behöver ingår i uppgiften
- Dela in eleverna i grupper om max 2 elever per grupp.

Undervisningssekvensen (antal lektioner):

Del 1 (två lektioner, 2 x 45 min)

Lektion 1 & 2

Outer Wilds



Spelet är ett utforskande äventyr som ger dig frihet att själv bestämma och utforska. Det blir också tydligt att uppdragen är begränsade och olika beroende på dina beslut. Utöver detta kan du introducera frågor för att få eleverna att interagera med NPC:erna(Non Player Character) med målet att svara på dessa frågor.

De flesta NPC:er har något intressant att säga och du kan använda det och de interaktiva objekt som spelet har för att komma vidare i spelet.

Ditt första uppdrag är att gå till observatoriet och hämta uppskjutningskoderna.

KLASSUPPGIFT

Innan du tar koderna, utforska staden och interagera med alla för att svara på alla frågor.
(detta tar cirka 40-50 minuter)

Exempel på karaktärernas frågor

Lek med Señaloscopio.

Varför kan de inte leka med -- SIGNALoscop?

Vad är det?

Till vad använder du det i spelet?

Gnesi och instrumenten!

Vilka instrument tog de med sig till rymden?

Vem är ägare till varje instrument?

Byggde Gnesi instrumenten?

Epinelas låt

Vilken är låten hon sjunger?

Vilken planet skulle hon vilja besöka?

* Hon berättar en historia om Garbos besök på den planeten*

Vad hände med Garbo i den historien?

Vad var monstret han såg?

Tencas brev

Vad står det i brevet?
Gå och prata med Toba
Vad berättar Toba om Tecna?

FÖRBITTRING MOT TRÄDET

Varför vill han hugga trädet?
Tror du att han ljuger när han säger att han inte har förbittring?
Vilken ursäkt använder han för att motivera att han behöver hugga trädet?

Exempel på frågor från den interaktiva delen

Bilder på satelliten

*Det finns en satellit som tar bilder runt planeten *
Beskriv planeten och platserna som du ser på visiret.
Placera platserna i de fyra riktningarna
norr, öst, nordost, söder.

Spökmaterial

Beskriv det utifrån informationen du hittade.
Informationen i entrén till observatoriet
Med vilken information skapades OuterWilds Ventures?
Vem deltog i den första rymdfärden? Vart tog han vägen?
Vilka är grundarna av Outer Wilds-undersökningen?

Observatorium

Beskriv spelet "solsystem"

FÖRBERED EN INFOGRAFISKT BILD SOM SVARAR PÅ FRÅGORNNA:

Vad lurar i hjärtat av den farliga planeten Dark Bramble? Vem eller vilka byggde utomjordingarruinerna på månen? Är det möjligt att stoppa den oändliga tidslingan?

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>
---	---	---	--	--	--	--

Färdigheter	Eleven visar uppenbara brister i förståelsen av ämnet.	Eleven visar på några brister i förståelsen av ämnet.	Eleven visar prov på en viss förståelse och vissa inlärd kunskaper i ämnet. .	Eleven visar prov på god förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet.	Eleven visar på en utmärkt förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet men saknar viss kunskap.	Eleven visar prov på en utmärkt förståelse och behärskar innehållet till fullo.
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.

<p>VR-appen eller spelanvändningen</p>	<p>Eleven uppvisar uppenbara svårigheter att förstå hur spelet/appen fungerar. Visar ointresse och slarvar med användningen av den utrustning som behövs.</p>	<p>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.</p>	<p>Eleven förstår huvuddragen i hur spelet/appen fungerar. Följer oftast instruktionerna, men saknar ibland uthållighet. Är oftast noggrann med utrustningen.</p>	<p>Eleven visar god förståelse för hur spelet/appen fungerar. Eleven följer alltid lärarens instruktioner och är noggrann med utrustning.</p>	<p>Eleven visar en utmärkt förståelse för hur spelet/appen fungerar. Följ alltid lärarens instruktioner och är mycket noggrann med utrustningen.</p>	<p>Eleven behärskar användningen av spelet/appen. Följ alltid lärarens instruktioner och hjälp sina klasskamrater. Var alltid försiktig med tekniken.</p>
--	---	---	---	---	--	---