



Keep Talking - Scenariusz zajęć VEGA

Temat: nauczanie umiejętności komunikacyjnych w języku obcym z wykorzystaniem wsparcia gry VR [Keep talking and nobody explodes](#)

Przedmiot: Umiejętność porozumiewania się w języku obcym (gra jest dostępna w ponad 26 językach)

Wiek/klasa: Wiek 12 - 15 lat, klasy 6 - 8

Krótki opis zastosowania VR w tym scenariuszu:

Keep Talking and Nobody Explodes to logiczna gra wideo opracowana i wydana przez kanadyjskie studio Steel Crate Games. Zadaniem gracza jest rozbijanie proceduralnie generowanych bomb z pomocą innych graczy, którzy czytają instrukcję zawierającą instrukcje. Gra została zaprojektowana do VR, najpierw była dostępna na Samsung Gear VR z systemem Android, a następnie została przeniesiona na obsługiwane urządzenia z systemami Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4 i Linux, choć w niektórych przypadkach można było grać bez gogli VR.



Wprowadzenie do scenariusza

Główną zaletą gry jest to, że interakcje odbywają się w wirtualnej rzeczywistości i w świecie rzeczywistym. Jeden z graczy jest uwięziony w pokoju VR z tykającą bombą. Inni gracze znajdują się na zewnątrz z instrukcją potrzebną do rozbrowienia bomby - mają wszystkie potrzebne informacje, ale nie widzą bomby. Czas ucieka, więc gracze po obu stronach muszą się szybko i dokładnie porozumiewać, aby rozwiązać kilka zagadek, zanim bomba wybuchnie. Jeśli rozmowy prowadzone są w języku obcym (istnieje wiele wersji językowych instrukcji), gracze mają autentyczny i motywujący kontekst do ćwiczenia swoich umiejętności komunikacyjnych.



Efekty uczenia się:

Uczniowie potrafią:

- Używać zdań warunkowych do wyrażania różnych stopni prawdopodobieństwa w języku obcym
- Wydawać instrukcje i polecenia
- Opisywać przedmioty o różnych kształtach
- Komunikować się w trudnych sytuacjach

Podstawa programowa nauczania: Umiejętność porozumiewania się w języku obcym (gra jest dostępna w ponad 26 językach)

Program nauczania języka polskiego: <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Jezyk-obcy-nowozytny>

- Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne (np. listy, napisy, broszury, ogłoszenia, rozkłady jazdy, historyjki obrazkowe z tekstem): określa główną myśl tekstu lub fragmentu tekstu; określa intencje autora tekstu; układa informacje w określonym porządku.
- Rozumie proste wypowiedzi ustne (np. komunikaty, ogłoszenia, instrukcje), jasno sformułowane w standardowej odmianie języka: reaguje na polecenia, określa intencje autora wypowiedzi, znajduje w wypowiedzi określone informacje.
- Reaguje werbalnie w typowych sytuacjach: uzyskuje i przekazuje informacje i wyjaśnienia; proponuje, przyjmuje i odrzuca propozycje i rady; prowadzi proste negocjacje w sytuacjach życia codziennego; ostrzega, nakazuje, zakazuje, instruuje.

- Okresy warunkowe (przykład z podręcznika: "Jeśli nie ma czerwonych przewodów, przetnij drugi przewód")
- Polecenia i instrukcje ("Naciśnij i natychmiast zwolnij przycisk")
- Opisywanie kształtów geometrycznych (niektóre z nich są dość trudne do opisanie)
- Opis sekwencyjnych zdarzeń ("pierwszy przycisk zacznie migać, a po nim następny")
- Powtórzenie powyższego materiału z uczniami z wykorzystaniem standardowych metod stosowanych w klasie (tablica, wydruki, quizy, flashcardy itp.)
- Pozwól uczniom ćwiczyć w parach/małych grupach w ramach przygotowań do wyzwania VR.

Lekcja druga: rozbijanie bomby

(45 minut)

Lekcja rozpoczyna się od omówienia interfejsu gry i głównych funkcji obiektów widocznych na ekranie (w tym miejscu nie planuje się specjalnego wprowadzenia do VR, ponieważ oczekuje się, że uczniowie są zaznajomieni z tą technologią nauczania, w przeciwnym razie potrzebna jest dodatkowa sesja wprowadzająca). Po wejściu do przestrzeni VR gracz znajduje się w zamkniętym pomieszczeniu, w którym na centralnym stole leży tykająca bomba.

Inni gracze (2 - 3 osoby w grupie) nie potrzebują gogli VR, ale mają w rękach podręczniki rozbijania bomb (wydrukowane lub w telefonie komórkowym). Zorganizuj zajęcia w następujący sposób:



- Podziel klasę na mniejsze grupy (maks. 4 uczniów w grupie)
- Wyjaśnij zadanie i pozwól uczniom wybrać role (tylko jeden gracz będzie używał gogli VR w danym momencie i będzie pełnił funkcję rozbijacza bomb).
- Przeznacz wystarczająco dużo czasu na ożywione interakcje, ponieważ uczniowie będą musieli dużo rozmawiać podczas zabawy (bardzo prawdopodobne jest głośne, wzburzone wyrażanie emocji).
- Po raz pierwszy, prawdopodobnie większość grup nie zdoła rozbombardować i powinna spróbować ponownie.
- Każda nowa bomba zawiera do 11 modułów, które należy rozbombardować, więc jest mnóstwo "materiału" do zabawy na czas co najmniej jednej lekcji.

- Jeśli czas na to pozwoli, gracze mogą przechodzić do nowych misji, których poziom trudności rośnie wraz z wprowadzaniem nowych modułów.
- Zapewnij wystarczająco dużo czasu na podsumowanie po zakończeniu lekcji.

Lekcja trzecia: zastosowanie umiejętności językowych do różnych zadań (45 minut)

Na poprzednich lekcjach uczniowie poznali i przećwiczyli język funkcjonalny przydatny w wielu różnych sytuacjach, nie tylko przy rozbrajaniu bomb. Teraz dobrym pomysłem jest zaprojektowanie zajęć utrwalających w innym kontekście. Jest bardzo prawdopodobne, że uczniowie chętnie kontynuowaliby swoje doświadczenia z VR, dlatego proponujemy tutaj inny scenariusz zajęć w przestrzeni wirtualnej.



- Przejdź do strony <https://hello.vrchat.com/>
- Zapoznaj się z platformą, która udostępnia ogromny zbiór doświadczeń VR.
- Wybierz świat/światy, które uważasz za odpowiednie dla swojej klasy, biorąc pod uwagę ostatnie tematy zajęć językowych w zakresie słownictwa i sprawności mówienia.
- Ustaw sprzęt w taki sposób, by obrazy widoczne dla gracza w VR były wyświetlane na większym ekranie w klasie, aby wszyscy uczniowie mogli je zobaczyć.
- Jeden z uczniów wchodzi do wybranego świata, a pozostali zadają mu pytania lub udzielają instrukcji, np. "Jeśli przesuniesz się w prawo, co zobaczysz?", "Otwórz drzwi przed sobą", "Co to jest ten niebieski trójkąt po prawej stronie?".
- Uczniowie w naturalny sposób użyją przynajmniej części języka, który ćwiczili podczas rozbrajania bomby, utrwalając umiejętności w nowy sposób.
- Monitoruj wymianę informacji i odnotuj te aspekty rozmów, które wymagają dalszych działań.

Ewaluacja scenariusza z udziałem uczniów

Można to zrobić na wiele różnych sposobów, w zależności od wyboru i stylu testowania:

- Ciekawą formą testu językowego byłoby poproszenie uczniów o rozbrojenie innej bomby: dwóch uczniów podchodzi do przodu klasy, jeden dostaje gogle VR, a drugi podręcznik; czas interakcji jest określony przez grę, oceniasz ich umiejętności komunikacyjne.
- Gra jest również dostępna na telefony komórkowe i komputery PC, więc podobne zajęcia można łatwo zorganizować bez gogli VR.
- Innym rozwiązaniem może być opracowanie standardowego testu sprawdzającego opanowanie przez uczniów ćwiczonych umiejętności językowych (np. stosowania zdań warunkowych lub wydawania poleceń i instrukcji), jeśli uznamy, że nadszedł najwyższy czas, by powrócić do zwykłej rzeczywistości klasowej.