



Utforska två av världens underverk i VR – VEGA undervisningssekvens

Ämne: Geografi och historia: Eleverna utforskar två av världens underverk, samlar information om platser, utforskar, fotograferar och utforskar.

Ämne(n): Machu Picchu i Peru & Antarktis

Ålder /Årskurs: 13+ / årskurs 8+

Introduktion till scenariot

Eleverna besöker antingen Antarktis eller Machu Picchu. Dessa två platser är kända platser i världen. Studenter reser som National Geographic-utforskare och fotograf. Efter att ha besökt en av dessa platser i VR måste de samla information om platsen de besökte och göra uppgifter om dem och bli lärare på Google Classroom. Eleverna turas om att använda datorn och VR-glasögonen för att samla information. Detta projekt är lätt att anpassa till alla elever med enklare och/eller svårare uppdrag



Kort beskrivning av VR-spelet i detta scenario:

I appen [National Geographic](#) är du en National Geographic-upptäcktsresande som upptäcker två av de mest kända platserna i världen.

Antarktis: Eleverna åker på en spännande expedition där de färdas på en kajak runt isberg och vilda djur. De klättrar i enorma isgrottor med isyxor och måste överleva en snöstorm när de letar efter en förlorad koloni av kejsarpingviner.



Machu Picchu: Eleverna besöker en digital remake av en gammal inkastad. De får se sitt hemland och sitt sätt att leva. De får också lära känna inkaritualerna, se mumier, alpackor med mera. Eleverna återskapar bilder tagna av Hiram Bingham när han upptäckte Inkastaden.

Att vara fotograf för tidningen National Geographic gör att eleverna kan upptäcka världen utan att lämna klassrummet.

[Här hittar du spelet](#)

Lärande resultat:

En elev kan

- lära sig om och uppleva underverken på två platser i världen
- Lära sig om Antarktis, vilda djur, kylan och miljöns skönhet
- Lära sig om staden Machu Picchu, dess miljö och vilda djur
- Uppleva saker de aldrig upplevt tidigare
- Använda modern teknik i sina studier

Ett urval av lärandemål från den isländska läroplanen (finländska läroplanen [biologi](#), [historia](#))

- Eleverna stärker sin förmåga att förstå och uppfatta miljön på olika sätt
- Eleverna har möjlighet att utöka och fördjupa sin erfarenhetsvärld
- Eleverna tränar sina förmåga att använda en mängd olika medier och hjälpmedel ansvarsfullt i att söka information och stöd i sitt lärande
- Eleverna kan till fullo utnyttja möjligheterna med olika tekniska utrustningar på ett effektivt och målmedvetet sätt
- Eleverna visar kunskap och kritik synpunkter på perioder, händelser, karaktärer, kultur samband och utvecklingsprocesser vid olika tidpunkter, som är refererade till i det offentliga samtalet.
- Eleverna reflekterar över olika aspekter som historien har format, såsom miljö, social organisation och sociala rörelser.
- Undersökte, presenterade på ett ordnat sätt och argumenterade matematiskt med hjälp av objektiv data, registrering och teknikinformation.
- Lös problem som uppstår från vardagen och miljön, med huvudräkning, datorprogram och skriftliga beräkningar.

Formativ bedömning

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

- 16 elever.
- 4 lektioner 60 min vardera

. Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):

- VR-glasögon med National Geographic
- Bra internet.
- datorer
- Ipad med Book creator-app installerad

Innan programmet börjar (förarbete för lärare):

- Har spelat National Geographic
- Ha tillräckligt med plats för de som spelar i VR-glasögon
- Kontrollera om National Geographic-spelet finns i alla VR-glasögon
- Skapa en projektbeskrivning i Google Classroom och dela med eleverna
- Lär dig om Antarktis och Machu Picchu

Huvuddelen av sekvensen (antal lektioner):

Del ett (fyra lektioner 4x60min)

lektioner 1 - 4

- Projektet förklarar för eleverna
- Eleverna upplever världens underverk genom VR i National Geographic
- väljer **antingen** att få information om Antarktis eller Machu Picchu. Eleverna väljer 4 uppgifter av 6 att arbeta på
 - **Antarktis**
 - Gör ett bildspel om Antarktis, temperatur, väder & djurliv
 - Gör en uppskattning av vad det kostar att åka på en sådan här resa.
 - Gör en bok i Book Creator om kejsarpingviner och deras sätt att leva
 - Gör en Canva-broschyr över all utrustning som behövs för en natt i ett tält i Antarktis och information om vad du ska se upp med.
 - För dagbok över din reseupplevelse. Använd bilderna du tog under resan för att fräscha upp dina minnen
 - Gör en artikel för National Geographic med text och bilder som kommer att dyka upp i nästa nummer
 - **Machu Picchu**
 - Gör ett bildspel om Machu Picchu, svara på frågor som var är den, vilken är platsen känd för? Varför är Machu Picchu i fara? Vad kan man hitta där?
 - Gör en bok i Book Creator om lamor
 - Du ska gå till Machu Picchu, göra ett häfte i Canva om resan, vad du behöver med dig, hur lång tid resan tar och hur du behöver förbereda dig.

- Gör en uppskattning av vad det kostar att åka på en sådan här resa.
- På din resa till Machu Picchu är du National Geographic-fotograf. På vägen får du höra om inkaindianernas livsstil, lära dig mer om deras livsstil och dela med dig av deras erfarenheter.
- Gör en artikel för National Geographic om Hiram Bingham med text och bilder som kommer att dyka upp i nästa nummer

Debrief med eleverna efter varje lektion

- Hur går projektet?
- Förstår alla projektet och vad det är tänkt för?
- Har du tillräckligt med tid att göra det?
- Vet alla var man kan hitta information om projektet?

Vad har eleverna lärt sig - Utvärdera i ett Google formulär

Lärare utvärdera - varje elev

Namn: _____

	Enstående	Mycket bra	Bra	Behöver övning	Betydligt bristfällig
Ansvar och intresse	Tar fullt ansvar för ämnet och visar stort intresse.	Tar ansvar för ämnet och visar intresse.	Tar visst ansvar för ämnet och visar intresse.	Tar lite ansvar för ämnet och visar lite intresse.	Tar inget ansvar för ämnet och visar inget intresse.
Aktivitet	Aktiviteten i klassen exemplarisk	Aktiviteten i klassen var bra.	Aktiviteten i klassen var ganska bra	Aktiviteten i klassen var inte tillräckligt bra.	Ingen aktivitet i klassen
Beteende	Eleven var alltid artig och omtänksam. Exemplariskt beteende.	Eleven var artig och omtänksam. Bra uppförande	Eleven var ganska artig och omtänksam. Beteendet var ganska bra.	Var ganska oförsämd och visade inte hänsyn till andra elever. Beteendet var inte tillräckligt bra	Var oförsämd och visade inte hänsyn till andra elever. Beteendet var dåligt.
Kunskap och förståelse	Mycket goda kunskaper och förståelse för ämnet.	God kunskap och förståelse för projektet	Ganska god kunskap och förståelse för projektet	Lite kunskap och förståelse för projektet	Mycket liten kunskap och förståelse för projektet
Dokumentation	Har letat efter en mängd olika källor. Källor är tillförlitliga.	Har sökt bra källor och relevant information.	Har letat efter flera källor och lite information.	Letar lite information och har svårt att hitta källor och bearbeta dem.	Har ansträngt sig lite för att söka efter källor och det är mycket svårt att få fram och bearbeta källor.
Organisation och efterbehandling	Innehållet är välorganiserat och efterbehandlingen är mycket bra.	Innehållet är organiserat och efterbehandlingen är bra	Innehållet är organiserat och efterbehandlingen är ganska bra.	Innehållet är inte välorganiserat och efterbehandlingen är inte bra.	Layout och finish är dåligt.
Självbedömning	Mycket bra arbete lagt ner på självbedömning	Bra arbete lagt ner på självbedömning	Ganska bra arbete lagt ner på självbedömning	Litet arbete lagt ner på självbedömning	Inget arbete lagt ner på självbedömning

[Länk till formulär för lärare](#)