



KOMPLEKSOWE CZYTANIE - ROZUMIENIE ŚWIATA - VEGA Scenariusz zajęć dydaktycznych

Temat: Uczeń nauczy się szczegółowo opisywać przedmioty. Zagłębiać się w opis przedmiotów. Posługiwać się językiem i pisownią wyrazów. Rozwijać umiejętności poznawcze, metapoznawcze i językowe. Rozumowanie i wiedza uprzednia.

Przedmiot(y): Język

Wiek / stopień: 12+ / klasa 6+

Krótki opis gry w tym scenariuszu:

[Outer Wilds](#) to wielokrotnie nagradzany tytuł z otwartym światem, osadzony w enigmatycznym układzie słonecznym zamkniętym w nieskończonej pętli czasowej.

- Program kosmiczny czeka na Ciebie! Jesteś najnowszym dodatkiem do Outer Wilds Ventures, początkującego programu kosmicznego szukającego odpowiedzi w dziwnym i ciągle ewoluującym układzie słonecznym. Tajemnice układu słonecznego... Czas zmienia wszystko...
- Wszystkie te odpowiedzi czekają na Ciebie w najgłębszych i najbardziej niebezpiecznych zakątkach kosmosu.
- Planety Outer Wilds są pełne ukrytych miejsc, które zmieniają się w czasie. Odwiedź podziemne miasto, zanim pochłonie je piasek, lub zbadaj powierzchnię planety i zobacz, jak rozpada się tuż pod twoim nosem. Niebezpieczne środowiska i katastrofy naturalne kryją w sobie każdy z tych sekretów.



Wprowadzenie do scenariusza

Celem jest praca z uczniami nad rozumieniem tekstu czytanego i sprzyjanie poprawnej komunikacji. W tym celu zostaną wykorzystane różne narzędzia motywujące uczniów do szybkiej pracy, rozumienia tego, co czytają, interpretowania i sprawnego komunikowania tego, co dostrzegają.

Efekty kształcenia:

Uczniowie potrafią:

- Szczegółowo opisywać elementy
- Zagłębiać się w opis elementów
- Posługiwać się językiem i pisownią wyrazów
- Rozwijać umiejętności poznawcze, metapoznawcze i językowe
- Dekodowanie
- Płynność
- Słownictwo
- Budowa zdań i spójność
- Rozumowanie i wiedza uprzednia
- Pamięć robocza i uwaga

Wybór efektów kształcenia z hiszpańskiego programu nauczania

Treści programowe, kryteria oceny i wskaźniki osiągnięć zastosowane w tym scenariuszu są następujące.

Blok 2: KOMUNIKACJA PISEMNA. CZYTANIE

- Czytanie wszelkiego rodzaju tekstów ciągłych i nieciągłych, w różnych mediach (drukowanych, cyfrowych i multimodalnych) z zachowaniem właściwego tempa, płynności i intonacji.

Wraz z odpowiednimi kryteriami oceny:

- Czytanie z własnej inicjatywy, dostosowując się do formatu i struktury tekstu z kontekstów szkolnych i społecznych oraz dobieranie swoich lektur zgodnie ze swoimi preferencjami i zainteresowaniami, uzasadniając swoje wybory.

Oraz wskaźniki osiągnięć, związane z kompetencją komunikacji językowej i interakcji.

- Uczeń czyta głośno z postępującą poprawnością, dostosowując fonemy i ortografię do formatu i struktury tekstu.
- Czyta poprawnie i z uwagą, dostosowując się do kontekstów społecznych, formatu i struktury tekstu (teksty literackie i nieliterackie pełne lub fragmentaryczne) ustalając dla siebie cele czytania.

Blok 3: KOMUNIKACJA PISEMNA. PISANIE.

- Znajomość i wykorzystanie, na podstawie przykładów, podstawowych elementów tekstów pisanych i ich struktury.
- Planowanie: określenie adresata i struktury zgodnie z typologią tekstów narracyjnych, opisowych, wyjaśniających, argumentacyjnych i perswazyjnych.
- Tworzenie wersji roboczej tekstu.
- Indywidualne lub zbiorowe pisanie i redakcja tekstów szkolnych i społecznych na podstawie wzorów z zachowaniem odpowiedniego stylu, układu i przejrzystości, także z zastosowaniem formalnego rejestru i słownictwa.

Kryterium oceny odpowiadające tym treściom to:

- Uczeń pisze, w sposób refleksyjny i dialogowy, pod opieką dorosłych i przy współpracy kolegów z klasy, teksty najczęściej występujących gatunków na danym poziomie edukacyjnym, dostosowując treść do sytuacji komunikacyjnej, o spójnej strukturze i odpowiednim słownictwie oraz wykorzystując środki językowe z kreatywnością i poczuciem estetyki.

Natomiast kryteria osiągnięć, które dotyczą językowej kompetencji komunikacyjnej oraz kompetencji interakcyjnej i umiejętności uczenia się to:

- Uczeń porządkuje informacje zgodnie z logicznym i chronologicznym porządkiem struktury tekstowej wzoru.
- Posługuje się odpowiednim słownictwem i językiem pełnym szacunku.
- Poprawnie posługuje się terminologią przedmiotową, unikając określeń dyskryminujących.
- Potrafi wykorzystać niektóre środki językowe (np. porównanie, hiperbolę, metaforę, aliterację, grę słów, itp.) z zachowaniem kreatywności i zmysłu estetycznego.

Rubryka samooceny uczniów

Ta rubryka jest stworzona, aby pomóc zrozumieć, co jest ważne w grach lub ogólnie w nowych mediach. Doświadczony nauczyciel może obejść się bez tego, ale to ma pomóc nowym nauczycielom ocenić, co jest wartościowe.

Chodzi o to, że każdy RZĄD to tylko JEDNA zmienna (np. przypominanie, przenoszenie, rozwiązywanie problemów itp.). Czytasz pierwszą kolumnę i dajesz 'ocenę'. Opisy pomagają w ocenie 'jakości', jeśli jest taka potrzeba.

Rubryka oceny ucznia				
Treść wiedzy	1	2	3	4
Zapamiętanie informacji	Uczeń nie potrafi przypomnieć sobie informacji zawartych w grze	Uczeń potrafi przypomnieć sobie niektóre informacje zawarte w grze	Uczeń potrafi przypomnieć sobie większość informacji zawartych w grze	Uczeń potrafi dobrze przypomnieć sobie wszystkie informacje z gry

Transfer	Uczeń nie potrafi połączyć informacji w grze z informacjami w książkach lub innych mediach	Uczeń potrafi przenieść niektóre informacje z gry na inne media	Uczeń potrafi przenieść większość informacji z gry na inne media	Uczeń potrafi bardzo dobrze połączyć informacje zawarte w grze z treściami zawartymi w innych mediach
Umiejętności	1	2	3	4
Rozwiązywanie problemów	Uczeń nie próbował rozwiązywać problemów w grze / podczas aktywności	Uczeń był w pewnym stopniu aktywny w rozwiązywaniu problemów podczas zajęć	Uczeń dość aktywnie pracował nad rozwiązywaniem problemów podczas zajęć	Uczeń bardzo aktywnie pracował nad rozwiązywaniem zadań podczas zajęć
Współpraca	Uczeń nie potrafił / nie chciał współpracować z innymi.	Uczeń uczestniczył, ale nie był szczególnie aktywny we współpracy.	Uczeń aktywnie współpracował podczas pracy.	Uczeń bardzo aktywnie współpracował podczas pracy.
Kreatywność	Uczeń nie zastanawiał się aktywnie / nie proponował kreatywnych rozwiązań zadań lub wyzwań	Uczeń przedstawił kilka kreatywnych pomysłów i rozwiązań podczas zajęć	Uczeń aktywnie rozważał / dostarczał kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań	Uczeń bardzo aktywnie rozważał/wprowadzał kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań
	1	2	3	4
Wykonanie ćwiczenia	Uczeń nie był w stanie wykonać zadań w grze	Uczeń potrafił wykonać niektóre zadania w grze	Uczeń potrafił wykonać większość zadań w grze	Uczeń potrafił wykonać wszystkie (lub prawie wszystkie) zadania w grze
Zaangażowanie	Uczeń nie był zaangażowany podczas zajęć	Uczeń był nieco zaangażowany podczas zajęć	Uczeń był zaangażowany podczas zajęć	Uczeń był bardzo zaangażowany podczas zajęć

Liczba uczniów: Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji):

- 20 uczniów (pojedynczo lub w parach)
- 2 lekcje á 45 min

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Komputery z pobranym Outer Wild na koncie STEAM

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Wyszukaj i zgromadź informacje i materiały na ten temat
- Sprawdź i przejrzyj poniższe linki na youtube przed rozpoczęciem lekcji:
 - OUTER WILD GAME
https://www.youtube.com/watch?v=d6LGnVCL1_A
 - OUTER WILD HOW TO PLAY
<https://www.youtube.com/watch?v=lbtGdABmVpQ>
- Zagraj sam.
- Dowiedz się, jak działają podstawowe funkcje i jak używa się kontrolerów (zrób instrukcję obsługi kontrolerów, jeśli uczniowie nie używali ich wcześniej)
- Wszystkie materiały potrzebne uczniom są zawarte w zadaniu.
- Podziel uczniów na grupy po maksymalnie 2 uczniów w każdej grupie.

Część główna scenariusza (liczba lekcji):

Część pierwsza (dwie lekcje 2 x 45 min)

Lekcja 1

OUTER WILDS



Gra jest przygodą odkrywczą, która daje Ci wolność decyzji i eksploracji. Jest również jasne, że misje są ograniczone i różne w zależności od twoich decyzji. Do tego można wprowadzić pytania, aby uczniowie wchodzili w interakcję z postaciami niezależnymi, mając na celu udzielenie odpowiedzi na te pytania.

Większość NPC ma coś ciekawego do powiedzenia i można to wykorzystać oraz interaktywne przedmioty w grze.

Twoja pierwsza misja to udanie się do Obserwatorium i odebranie kodów startowych.

ZADANIE DLA KLASY

Zanim weźmiesz kody, zbadaj miasto i wejdź w interakcję ze wszystkimi, aby odpowiedzieć na wszystkie pytania.
(zajmie to około 40-50 minut)

Pytania dotyczące postaci PRZYKŁADY

Zagraj z Señaloscopio.

Dlaczego nie mogą grać -- SIGNALoscop?

Co to jest?

Do czego używasz go w grze?

Gnesi i Instrumenty!

Jakie instrumenty zabrali w kosmos?

Kto jest właścicielem każdego instrumentu?

Czy Gnesi zbudował te instrumenty?

Pieśń Espinela

Co to za piosenka, którą śpiewa?

Jaką planetę chciałyby odwiedzić?

* Opowiada ci historię o wizycie Garbo na tej planecie*

Co się stało z Garbo w tej historii?

Czym był ten potwór, którego widział?

List Tenca

Co mówi ten list?

Porozmawiaj z Toba

Co Toba mówi o Tecnie?

NIECHEĆ DO DRZEWA

Dlaczego chce ściąć drzewo?

Czy uważasz, że on kłamie, gdy mówi, że nie chowa urazy?
Jakiej wymówki używa, aby uzasadnić, że musi ściąć drzewo?

Pytania dotyczące obiektów interaktywnych PRZYKŁADY

Zdjęcia satelity

*Jest satelita, który robi zdjęcia wokół planety *

Opisz planetę i miejsca, które widzisz na wizjerze.

Usytuowanie miejsc w czterech kierunkach

Północ, Wschód, Północny Wschód, Południe.

Materiały Gosht

Opisz je na podstawie znalezionych informacji.

Informacja w wejściu do Obserwatorium

Dzięki jakim informacjom powstało OuterWilds Ventures?

Kto wykonał pierwszą misję kosmiczną? Gdzie się udał?

Kim są założyciele agencji eksploracyjnej OuterWilds?

Obiekty obserwacyjne

Opisz grę "układ słoneczny"

PRZYGOTUJ INFOGRAFIKĘ ODPOWIADAJĄCĄ NA PYTANIA:

Co czai się w sercu niebezpiecznej planety Dark Bramble? Kto lub co zbudowało obce ruiny na Księżycu? Czy można zatrzymać niekończącą się pętlę czasu?