



Moss - Scenariusz zajęć VEGA

Temat: Pisanie fantasy

Przedmiot(y): Poziom podstawowy: język szwedzki i literatura

Drugi: angielski jako drugi język

Wiek / klasa: 12+ / klasa 6+

Krótki opis gry VR w tym scenariuszu:

Moss to przygodowa gra logiczna z elementami akcji dla jednego gracza. W grze Moss gracze poznają Quilla, młodą mysz, która marzy o wielkości. Podczas wędrówki po lesie znajduje ona tajemniczą Szklaną Relikwię i budzi się w niej pradawna magia. Ponieważ jej wuj jest teraz w poważnym niebezpieczeństwie, Quilla musi wyruszyć w epicką podróż - i potrzebuje cię u swego boku. Razem będziecie podróżować do zapomnianych krain, rozwiązywać trudne zagadki i walczyć z groźnymi wrogami. W pojedynkę nikt nie jest w stanie pokonać tego, z czym przyjdzie wam się zmierzyć. Ale zjednoczeni, możecie pokonać nawet najmroczniejszego złoczyńcę. Moss w pełni wykorzystuje dzisiejszą technologię rzeczywistości wirtualnej, pozwalając ci poruszać obiektami, walczyć z wrogami i manipulować polem gry jako kluczowy sojusznik naszego bohatera, Quilla.



Wprowadzenie do scenariusza

Po rozegraniu jednego rozdziału gry Moss (pierwsze 45 minut lekcji) uczniowie napiszą fragment własnej powieści fantasy, inspirowanej przygodami małej myszki Quill. Do każdego rozdziału uczniowie otrzymają zadania, które pomogą im zbudować swoją opowieść, np. opisanie scenerii (mapa Moss, Polana, dom wujka, zamek), przedstawienie głównych bohaterów itp. Gra toczy się w języku angielskim, ale uczniowie będą pisać w swoim pierwszym języku. Uczniowie zostaną podzieleni na trzyosobowe grupy, w których współpraca jest kluczowa, jeśli chcą przejść do następnego rozdziału. Emocje związane z rozwiązywaniem zagadek i fantastyczna grafika gry zainspirują uczniów do zostania młodymi pisarzami fantasy!

Efekty uczenia się:

Uczeń potrafi:

- współpracować z rówieśnikami w rozwiązywaniu problemów, wrzucając grę na <https://www.oculus.com/casting>.
- stworzyć strukturę i
- napisać powieść fantasy
- udzielać i otrzymywać informacje zwrotne
- zaprezentować swoją pracę kolegom z klasy



Wybrane efekty uczenia się z fińskiego programu nauczania

Język szwedzki i literatura

- M8 wspieranie ucznia w poszerzaniu wiedzy literackiej i rozwijaniu zainteresowań literaturą dziecięcą i młodzieżową oraz tekstami medialnymi, a także stwarzanie okazji do pozytywnych doświadczeń czytelniczych, którymi uczeń może się dzielić m.in. w środowiskach multimedialnych.
- M9 zachęcanie ucznia do wyrażania doświadczeń, myśli i opinii oraz wzmacnianie jego pozytywnego obrazu siebie jako autora tekstu.
- M10 zachęcanie i prowadzenie ucznia do odtwarzania i prezentowania swoich myśli oraz do ćwiczenia w tworzeniu tekstów narracyjnych, opisowych, instruktażowych i prostych tekstów argumentacyjnych, także w multimedialnych środowiskach edukacyjnych.
- M11 wspieranie uczniów w dalszym rozwijaniu umiejętności płynnego pisania odręcznego i cyfrowego oraz wzmacnianie umiejętności ortograficznych i podstawowych struktur języka pisanego.
- M12 zachęcanie ucznia do poznawania procesów tworzenia tekstu i umiejętności oceniania własnych tekstów, stwarzanie okazji do otrzymania i udzielenia konstruktywnej odpowiedzi oraz uwzględniania odbiorcy tekstu i stosowania zasad etycznych, poufności i norm dotyczących praw autorskich w Internecie.

Język angielski:

- M5 wspólnie omówienie celów nauczania i stworzenie atmosfery sprzyjającej nauce, w której najważniejszy jest przekaz informacji i wzajemne zachęcanie się do wspólnej nauki
- M6 kształtowanie postawy odpowiedzialności za swoją naukę języka, zachęcanie ucznia do odważnego ćwiczenia znajomości języka angielskiego, także z pomocą narzędzi cyfrowych, oraz do wypróbowania, jakie sposoby nauki języków obcych najbardziej mu odpowiadają.
- M10 ułatwienie uczniowi zapoznania się z tekstami mówionymi i pisanymi o różnym stopniu trudności z wykorzystaniem różnych strategii czytania i rozumienia ze słuchu.

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

- 15 - 20 uczniów (3 uczniów w każdej grupie)
- 7 lekcji a' 2 x 45 minut każda (gra i pisanie)

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Komputery z połączeniem internetowym
- Okulary VR z zainstalowaną grą Moss ([Steam](#))
- Sprawdź, czy internet działa
- Zagranie w grę, wczucie się w nią, poznanie fabuły i funkcji to najlepszy sposób na zainspirowanie uczniów.
- Jeśli masz mało czasu: obejrzyj [recenzję gry Moss dla Oculus Quest](#)

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Utwórz zadanie w Google Classroom z opisem projektu i szablonem zadania głównego: Powieść.
- Zaplanuj zadania na sesję w Google Classroom i ustal termin ich wykonania.
- Przygotuj filmy z serwisu Youtube (filmy instruktażowe), aby pomóc w rozwiązywaniu poziomów.
- Upewnij się, że wszystkie gogle VR mają baterie.
- Podziel uczniów na grupy maksymalnie trzyosobowe.
- Upewnij się, że możliwe jest podłączenie okularów VR do komputera (i projektora).

Część główna scenariusza (liczba godzin lekcyjnych): 7

Część pierwsza (dwie lekcje 2 x 45 min)

1. Wprowadzenie - Mech

1. **Pokaż uczniom zwiastun [Moss Trailer | Oculus Quest](#)**
2. Rozpocznij grę. Zasady gry w grupie: 15 minut na członka grupy, pozostali uczestnicy podążają za rzutem i pomagają w rozwiązywaniu zagadek i przechodzeniu kolejnych poziomów. Po zapoznaniu się ze sposobem sterowania (przypomnij o robieniu rzutów ekranu) i sposobem rzucania, uczniowie mogą rozpocząć grę.

2. Rozdział 1 - Polana

Zadanie w Google Classroom - Opisz otoczenie

- Uczniowie logują się do Google Classroom, otwierają szablon dokumentu i zaczynają opisywać scenerię w grze. Jeśli nie skończyli zadania, kończą je w domu.
- Uczniowie mogą również zacząć pisać w swoim głównym dokumencie (Powieść), który również znajduje się w opisie projektu jako szablon.

Część druga (dwie lekcje 2 x 45 minut)

- Po krótkim omówieniu zadania na dzisiejszą sesję uczniowie mogą rozpocząć zabawę.

Rozdział 2 - Wyjazd z domu

Zadanie - Opisz głównych bohaterów

Dyskusja z uczniami na koniec lekcji drugiej (15 - 20 minut)

- Jak przebiega gra? Jakież trudności z ukończeniem poziomów?
- Dzielenie się hackami i wskazówkami do gry.
- Jak idzie pisanie?
- Omówienie zadań, uczniowie uzupełniają braki.

Część trzecia (dwie lekcje 2 x 45 minut)

- Procedura taka sama jak na poprzedniej sesji.

Rozdział 3 - Świątynia Bagienna

Zadanie 1) Opisz świątynię i bitwy

2) Dokonaj korekty powieści członków grupy, sprawdź pisownię i gramatykę oraz przekaż swoje uwagi.

Część czwarta (dwie lekcje 2 x 45 min)

Rozdział 4 - Ostatnie wytchnienie

Zadanie - Opisz czarne charaktery (złe istoty)

Część piąta (dwie lekcje 2 x 45 minut)

Rozdział 5: Opuszczone miasto

Zadanie: Opisz Opuszczone Miasto i co Twoim zdaniem się tam wydarzyło.

Część szósta (dwie lekcje 2 x 45 minut)

Rozdział 6: Domena Sarffoga i zamek

Zadanie: 1) Opisz walkę między Quillem a Sarffogiem

2) Jak myślisz, gdzie Quill znajduje odwagę?

Wyznacz termin, w którym powieść ma być gotowa przed częścią siódmą!

Część siódma (dwie lekcje 2 x 45 min)

Dyskusja, korekta, dokończenie powieści, prezentacja i ocena

- Prezentacje w mniejszych grupach (nie to samo, co w grupach grających) i ustna informacja zwrotna od rówieśników.
- Uczniowie oceniają zadanie, swoją powieść, pracę i współpracę w grupie w ankiecie ewaluacyjnej w Google Forms.

Dodatkowe zadania dla szybkich graczy i pisarzy:

1. Plastyka: Zrób zrzut ekranu z gry i spróbuj odtworzyć go za pomocą akwareli.
2. Muzyka: Posłuchaj ścieżki dźwiękowej na [Spotify](#). Wybierz swój ulubiony utwór i napisz recenzję.

Ocena podsumowująca: a) Rozgrywka

Klasy 5 -10	5	6	7	8	9	10
Przyswojenie informacji	Uczeń nie potrafi przypomnieć sobie żadnych informacji z gry.	Uczeń potrafi przypomnieć sobie niektóre informacje zawarte w grze.	Uczeń potrafi przypomnieć sobie podstawy gry.	Uczeń potrafi przypomnieć sobie większość informacji zawartych w grze.	Uczeń potrafi przypomnieć sobie większość informacji zawartych w grze.	Uczeń potrafi przypomnieć sobie wszystkie informacje i szczegóły omawiane podczas gry.
Transfer	Uczeń nie potrafi połączyć informacji zawartych w grze z własnym projektem pisarskim.	Uczeń może przenieść niektóre informacje z gry do własnego projektu pisemnego.	Uczeń potrafi przenieść niektóre informacje i kilka szczegółów z gry do własnego projektu pisarskiego.	Uczeń potrafi przekazać i pokazać dobre przykłady, w jaki sposób informacje z gry zostały wykorzystane w jego własnym projekcie pisarskim.	Uczeń potrafi przenieść i wykorzystać informacje z gry do własnego projektu pisarskiego.	Uczeń potrafi przenieść i wykorzystać informacje z gry do własnego projektu pisemnego oraz wykazać się zrozumieniem tematu gry, co widać w jego pracach pisemnych.

Problem-solving	Uczeń nie próbował rozwiązywać problemów w grze / podczas zajęć.	Uczeń wykazał niewielkie zainteresowanie rozwiązywaniem problemów w grze / podczas zajęć.	Uczeń był w pewnym stopniu aktywny w rozwiązywaniu problemów w grze / podczas zajęć.	Uczeń czasami aktywnie próbował rozwiązywać problemy w grze / podczas zajęć.	Uczeń aktywnie pracował nad rozwiązywaniem problemów w grze / podczas zajęć.	Uczeń był bardzo zaangażowany w rozwiązywanie problemów w grze / podczas zajęć.
Współpraca	Uczeń nie potrafił/nie chciał współpracować z innymi.	Uczeń uczestniczył w zajęciach, ale nie był szczególnie aktywny we współpracy.	Uczeń uczestniczył we współpracy i sporadycznie był aktywny.	Uczeń był aktywny przez większość czasu i współpracował z innymi.	Uczeń aktywnie współpracował podczas pracy w grupie.	Uczeń był bardzo aktywny podczas pracy w grupie, wykazując się dużą umiejętnością współpracy.
Twórczość	Uczeń nie zastanawiał się aktywnie nad twórczymi rozwiązaniami zadań lub wyzwań.	Uczeń rozważał / podawał kreatywne rozwiązania zadań lub problemów tylko wtedy, gdy został o to poproszony.	Uczeń sporadycznie rozważał / proponował kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań.	Uczeń rozważył / przedstawił kilka twórczych pomysłów i rozwiązań w trakcie wykonywania zadania.	Uczeń aktywnie rozważał / proponował kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań.	Uczeń bardzo aktywnie rozważał/proponował kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań.
Zaangażowanie	Uczeń nie brał udziału w zajęciach i zadaniach na	Uczeń był obecny, ale nie angażował się w zajęcia na lekcji.	Uczeń był nieco zaangażowany w zajęcia.	Uczeń był zaangażowany przez większą część zajęć.	Uczeń był zaangażowany we wszystkie czynności	Uczeń przez cały czas był bardzo zaangażowany we wszystkie

	lekcji.				wykonywane podczas zajęć.	czynności wykonywane na zajęciach.
Część VR i korzystanie z aplikacji	Uczeń ma wyraźne trudności ze zrozumieniem, jak działa gra Moss, nie wykazuje zainteresowania i nieuważnie korzysta z potrzebnego sprzętu.	Uczeń ma pewne trudności ze zrozumieniem, jak działa gra Moss. Stara się postępować zgodnie z instrukcją, ale nie potrafi utrzymać zainteresowania przez cały czas. Uczeń czasami nieostrożnie obchodzi się z wyposażeniem.	Uczeń rozumie główne cechy działania gry Moss. Przeważnie postępuje zgodnie z instrukcjami, ale czasami brakuje mu wytrwałości. Zazwyczaj ostrożnie obchodzi się z urządzeniami.	Uczeń dobrze rozumie, jak działa gra Moss. Uczeń zawsze stosuje się do poleceń nauczyciela i ostrożnie obchodzi się ze sprzętem.	Uczeń doskonale rozumie, jak działa gra Moss. Zawsze postępuje zgodnie z instrukcjami nauczyciela i bardzo ostrożnie obchodzi się ze sprzętem.	Uczeń opanował grę Mech. Zawsze wykonuje polecenia nauczyciela i pomaga kolegom z klasy. Zawsze ostrożnie obchodzi się z wyposażeniem.

Ocena/kryteria: b) język szwedzki i literatura

Klasy 5 -10	5	6	7	8	9	10
Aktywność i zaangażowanie w realizację zadania	Uczeń nie był aktywny i miał problemy z wykonaniem	Uczeń tylko sporadycznie był aktywny i	Uczeń w większości był aktywny i wykazywał	Uczeń był aktywny i wykazał zainteresowani	Uczeń był bardzo aktywny i wykazywał	Uczeń był bardzo aktywny, wykazywał duże

	zadania. Uczeń nie wykazał się zaangażowaniem w wykonanie zadania.	wykazywał zainteresowanie. Uczeń miał trudności ze znalezieniem motywacji.	zainteresowanie i zaangażowanie w wykonanie zadania.	e i zaangażowanie w wykonanie zadania.	duże zainteresowanie i zaangażowanie w wykonanie zadania.	zainteresowanie, odpowiedzialność i zaangażowanie w wykonanie zadania.
Struktura i planowanie	Uczeń w ogóle nie zaplanował pisania i powieść fantazy nie ma struktury.	Uczeń niestarannie zaplanował pracę pisemną i nie przestrzega struktury powieści.	Uczeń ma opracowaną strukturę powieści, ale nie trzyma się planu podczas pisania.	Uczeń zaplanował pracę nad tekstem i opracował strukturę powieści.	Uczeń ma jasno określoną strukturę pracy pisemnej i postępuje zgodnie z jej planem.	Uczeń zaplanował sprawną i przejrzystą strukturę i przestrzega jej podczas pisania powieści. Uczeń wykazuje duże ambicje pisarskie od początku do końca.
Powieść fantazy	Uczeń napisał niewiele lub wcale.	Uczeń napisał kilka tekstów, ale nie ma wszystkich części powieści fantazy (DNF).	Uczeń posiada wszystkie elementy powieści fantazy, ale język jest prosty i powtarzalny.	Uczeń napisał krótką powieść fantazy, która zawiera wszystkie części. Poprawność językowa i	Uczeń napisał powieść fantazy o przejrzystej strukturze, uniwersalnym języku i spójnej myśli	Uczeń napisał dobrze skonstruowaną powieść fantazy, którą łatwo się czyta i która ma spójną myśl przewodnią w

				ortograficzna jest zadowalająca.	przewodniej w całym tekście.	całym tekście. Powieść jest uniwersalna, emocjonująca, a bohaterowie są dobrze opisani.
Odpowiedź rówieśników	Uczeń nie udzielił odpowiedzi koleżeńskiej i nie wziął pod uwagę opinii kolegów.	Uczeń przekazał informację zwrotną nie stosując się do instrukcji. Uczeń nie uwzględnił odpowiedzi udzielonej przez oceniającą para.	Uczeń otrzymywał i przekazywał informacje zwrotne od pary oceniającej prawie zawsze zgodnie z instrukcjami. Odpowiedź była w większości konstruktywna.	Uczeń otrzymuje i przekazuje informacje zwrotne od swojej pary oceniającej. Odpowiedź była konstruktywna.	Uczeń udzielił wszechstronnej odpowiedzi i wziął pod uwagę odpowiedź, którą otrzymał od swojej pary oceniającej.	Uczeń podjął wysiłek, aby wypowiedzieć się w sposób konstruktywny i wartościowy w odniesieniu do zadania, aby pomóc swoim rówieśnikom w ich dalszej pracy. Uczeń otrzymał informację zwrotną i uwzględnił ją w swojej pracy.

Ocena/kryteria: c) język angielski

Klasy 5 - 10	5	6	7	8	9	10
Nauka języków obcych/języka angielskiego	Uczeń ma duże trudności z uczeniem się i rozumieniem angielskich słów w grze.	Uczeń ma trudności ze zrozumieniem angielskich słów w grze.	Uczeń zna najważniejsze angielskie słowa i pojęcia występujące w grze.	Uczeń wykazuje się zrozumieniem angielskich słów i pojęć występujących w grze.	Uczeń dobrze rozumie i przyswoił sobie większość pojęć i słów w języku angielskim.	Uczeń opanowuje w grze wszystkie pojęcia i słowa w języku angielskim.