



Plague Inc & COVID-19 – VEGA-opetuskenaario

Aihe: COVID-19 ja pandemiat

Aihe(t): Tiede / ympäristöoppi

Ikä / luokka: 5./6. luokka ja sitä vanhempi (Huom: aihe voi aiheuttaa ahdistusta joillekin oppilaille)

Oppimistavoitteet:

Tieto - Ymmärtää mitä pandemia tarkoittaa, miten virukset toimivat ja voivat muuntua, miksi pandemian vastatoimet ovat tärkeitä

Taidot - Yhteistyö, kriittinen ajattelu

Lyhyt kuvaus pelistä (sis. aika, kuvat, linkit opetusohjelmiin): 45 minuuttia (tehokas) / 60 minuutin luokka - Plague Inc on peli, jossa pelaaja yrittää hävittää ihmiskunnan luomalla patogeenin ja mutatoimalla sitä. Tämä skenaario ei ole tarkoitettu niille, jotka pelaavat ensimmäistä kertaa Plague Inc -peliä. Pelaa ensin opetustunti. Plague inc on saatavilla kaikille laitteille.

Vaikeustaso: (keskitaso,)

Johdatus skenaarioon (sis. mahdolliset sovellukset, vaihtoehdot, riskit ja mahdolliset haasteet): **Katso Plague inc:n skenaario 1 ensikertalaisen kokemuksen saamiseksi.**

Opetussuunnitelma: Millään opetussuunnitelmalla ei ole Covid-oppimistavoitteita, mutta nykyisen pandemian vuoksi kaikkien opettajien tulisi puuttua pandemiaan tavalla tai toisella auttaakseen opiskelijoita ymmärtämään globaali tilanne.

Opiskelijamäärät : Kesto (arvioitu aika/tuntimäärä): 2 oppilasta per laite, muistiinpanotyökalut, 45 minuuttia.

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit): Plague inc -peli asennettuna laitteisiin. Muistiinpanotyökalut opiskelijoille.

Tarvittavat linkit:

Covid-oireet:

<https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/qa-detail/coronavirus-disease-covid-19#:~:text=oireet>

Covid-kartta pandemian leviämisestä ja päivittäisistä tapauksista: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html>

Ennen ohjelman alkua (opettajan valmennustyö):

Varmista, että peli toimii - laita laitteet niin, että kaksi oppilasta näkee yhden näytön ja heillä on pöydällä tilaa muistiinpanotyökaluille.

Skenaarion pääosa (tuntien määrä): 1

Osa 1 - lämmittely ja sanasto

Valmistelut: Näyttö / projektori -> avaa esitys tästä:

<https://docs.google.com/presentation/d/1Qa071LHurm1zZChHmNzkUGZB1vh3I4ANyZ0T/WWititlrZ0T/#slide=id.p>

Keskustele diaesityksen aiheista

45 minuutin oppitunnin saavuttamiseksi sinun tulee käyttää vain 5 minuuttia tähän ensimmäiseen osaan. Tämä voi olla nopeaa, mutta voit jättää oireluettelon auki ja antaa oppilaiden kysyä pelaamisen aikana.

Huomaa: jotkut oppilaat saattavat tuntea olonsa epämukavaksi pelatessaan tätä peliä, muista se.

Osa kaksi - pelataan peliä

Oppilaat voivat nyt aloittaa pelaamisen. Anna ensin seuraavat ohjeet, jotka löytyvät diasta 4 (pelataan otsikko)

Sääntöjä on kaksi:

Valitse VIRUS

Vain Covid-oireet sallittu

Siirtyminen ja muut kyvyt eivät ole rajoitettuja, vain oireita.

KIRJOITA , kuinka virus mutatoituu automaattisesti (luo luettelo) ja mitä ihmiset tekevät

Vinkki opettajalle: kierrätä tunnissa ja kannusta oppilaita tekemään muistiinpanoja. Vianetsintä tarvittaessa.

10 minuutin jälkeen: muistuta muistiinpanoista ja kannusta muistiinpanojen tekemiseen myös humanistisista vastatoimista. Kannusta opiskelijoita vaihtamaan paikkaa 10 minuutin kohdalla.

Varaa pelaamiseen yhteensä noin 20 minuuttia.

Kolmas osa – loppukeskustelu

Keskustele diaesityksen kahdesta viimeisestä diasta

Pyydä oppilaita menemään osoitteeseen <https://coronavirus.jhu.edu/map.html> ja vertaamaan tuloksiaan todellisesta COVID-pandemiasta tähän mennessä. Varaa muutama minuutti tähän vertailuun.

Vietä luokan loppuaika keskustelemalla dioilla luetelluista aiheista.

Jos sinulla on aikaa, voit antaa oppilaiden lopettaa pelin ja katsoa, kuinka he menestyivät yleisesti.

Opiskelijan arvioinnin rubriikki				
Tiedon sisältö	1	2	3	4
Tiedon muistaminen	Opiskelija ei muista pelissä käsiteltyä tietoa	Opiskelija muistaa joitain pelissä käsiteltyjä tietoja	Opiskelija muistaa suurimman osan pelistä käsitellyistä tiedoista	Opiskelija muistaa kaikki pelin tiedot hyvin
Siirrä	Opiskelija ei yhdistä pelin tietoja kirjojen tai muiden medioiden	tietoihin Opiskelija osaa siirtää pelistä tietoa muihin medioihin	Opiskelija osaa siirtää suurimman osan pelistä olevista tiedoista muihin medioihin.	Opiskelija osaa yhdistää pelin tiedot erittäin hyvin pelin sisältöön. muut mediat
Taidot	1	2	3	4
Ongelmanratkaisu	Opiskelija ei yrittänyt ratkaista ongelmia pelissä / toiminnan aikana	Opiskelija oli jonkin verran aktiivinen ongelmien ratkaisemisessa toiminnan aikana	Opiskelija työskenteli melko aktiivisesti ongelmien ratkaisemiseksi tunnilla.	Opiskelija työskenteli erittäin aktiivisesti ongelmien ratkaisemiseksi tunnilla.
Yhteistyö	Opiskelija ei kyennyt/halunnut tehdä yhteistyötä muiden kanssa.	Opiskelija osallistui, mutta ei ollut erityisen aktiivinen yhteistyössä.	Opiskelija teki aktiivisesti yhteistyötä työskennellessään.	Opiskelija teki erittäin aktiivisesti yhteistyötä työskennellessään.

Luovuus	Opiskelija ei aktiivisesti harkinnut / tarjonnut luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin	tarjosi luovia ideoita ja ratkaisuja toiminnan aikana	pohti / tarjosi luovia ratkaisuja	tai haasteisiin.
	tehtäviin	Opiskelija	Opiskelija	4
Harjoituksen suorittaminen	Opiskelija ei pystynyt suorittamaan pelin tehtäviä	Opiskelija pystyi suorittamaan osan pelin tehtävistä	Opiskelija pystyi suorittamaan suurimman osan pelin tehtävistä	Opiskelija pystyi suorittamaan kaikki (tai melkein kaikki) tehtävät pelissä
Sitoutuminen	Opiskelija ei ollut sitoutunut tunnilla	Opiskelija oli hieman sitoutunut tunnilla	Opiskelija oli sitoutunut tunnilla	Opiskelija oli erittäin sitoutunut tunnilla

Opiskelijoille - enemmän itse pelin arviointiin. Hyödyllisin eksperimentoidessa.

Opiskelijan itsearviointirubriikki (sisältää pelin/skenaarion arvioinnin)				
	1	2	3	4
Selkeät tavoitteet	En ymmärtänyt mitä minun piti tehdä pelissä.	Ymmärsin jonkin verran, mitä minun piti tehdä pelissä.	Tiesin mitä tehdä pelissä.	Tiesin tarkalleen mitä tehdä pelissä.

Haastetaso	Peli oli niin vaikea, että tunsin oloni turhautuneeksi.	Taitoni ja pelin vaikeusaste olivat tasapainossa.	Peli ei tuonut minulle liikaa haastetta.	Tunsin tylsyyttä, peli oli liian helppo.
Palaute	Peli ei antanut minulle palautetta	Peli antoi minulle palautetta	Peli antoi minulle paljon palautetta	Peli antoi kaiken tarvittavan palautteen.
Keskittyminen	En pystynyt keskittymään peliin.	Pystyin keskittymään hieman peliin.	Pystyin keskittymään melkein täysin pelatessani.	Pystyin keskittymään täysin pelatessani.
Suorittaminen	En pystynyt suorittamaan tehtäviä pelissä.	Pystyin suorittamaan joitain tehtäviä pelissä.	Pystyin suorittamaan melkein kaikki pelin tehtävät.	Pystyin suorittamaan kaikki pelin tehtävät.
Oppiminen	En oppinut mitään.	Opin jotain pelistä.	Minusta tuntuu, että olen oppinut paljon asioita pelistä.	Koen oppineeni pelistä paljon.
Hauskaa	En pitänyt pelin pelaamisesta.	Minulla oli hauskaa pelata peliä.	Pelin pelaaminen oli hauskaa.	Pelin pelaaminen oli erittäin hauskaa.