



## ***Plague Inc & COVID-19 – VEGA Teaching Scenario***

**Efni:** COVID-19 og heimsfaraldur

**Viðfangsefni:** Vísindi / umhverfisvísindi

**Aldur/bekkur:** 5.-6.bekkur/Miðstig (Athugið: efni getur valdið kvíða hjá sumum nemendum)

**Stutt lýsing á leiknum.**

**Plague Inc:** er rauntíma tæknihermi tölvuleikur, þróaður og gefinn út af Ndemic Creations, sjálfstæðu tölvuleikja stúdíói í Bretlandi. Spilarinn býr til og þróar sýkla í viðleitni til að tortíma mannkyninu með banvænum heimsfaraldri meðan mannkynið reynir að stöðva útbreiðsluna.

## **Kynning á kennsluáætluninni.**

Nemendur eiga að vinna með covid 19 vírusinn og reyna að leggja heiminn undir sig í leik sem gengur út á það að dreifa vírusnum eins mikið og hægt er áður en mennirnir ná að stöðva útbreiðslu hans. Áður en nemendur spila leikinn með covid 19 vírusnum, er kannski gott að velja annan vírus til að byrja með og kynnst leiknum þannig. Gott er að skoða þennan glærupakka áður en kennsla hefst [Upplýsingar um leikinn](#)

## **Markmið verkefnis.**

- Að skilja hvað heimsfaraldur þýðir, hvernig vírusar virka og stökkbreytast, hvers vegna mótvægisaðgerðir gegn heimsfaraldri eru mikilvægar (þekking)
- Samvinna og gagnrýnin hugsun (færni)

## **Námskrá:**

Engin námskrá hefur sérstök námsmarkmið um Covid , en vegna núverandi heimsfaraldurs ættu allir kennarar að takast á við heimsfaraldurinn á einn eða annan hátt til að hjálpa nemendum að skilja alþjóðlegar aðstæður.

## **[Formlegt mat fyrir kennara og nemendur](#)**

## **Fjöldi nemenda og kennslustunda**

eins margir nemendur og tæki leyfa.

1 x 45 mín

## Búnaður og tæki

- Ipad eða annað tæki
- blað/bók til að taka niður glósur

## Undirbúningur kennara

- Hlaða Plague inc leiknum niður í alla Ipada/tæki sem á að nota.
- Athugaðu hvort leikurinn virki
- 2 nemendur nota sama tækið
- skoðaðu þessa tengla

nauðsynlegir tenglar:

[Einkenni covid](#)

[Covid kort](#) með útbreiðslu heimsfaraldurs og daglegum tilfellum

## Kennsluáætlunin

### Fyrsti hluti - upphitun og orðaforði

Undirbúningur: Skjár / skjávarpi -> opnaðu kynninguna hér:

Farðu yfir [kynninguna](#) með nemendum. Umræður með nemendum um glærur 2-3

## Umræður um það sem kom fram í kynningunni

Til að ná 45 mínútna kennslustund ættirðu aðeins að eyða 5 mínútum í þennan fyrsta hluta. Þetta getur verið tekið styttri tíma, en þú getur skilið listann með einkennum eftir opinn og látið nemendur spyrja á meðan þeir spila.

Athugið: Sumum nemendum gæti fundist óþægilegt að spila þennan leik, vinsamlegast hafið það í huga.

## Annar hluti - leikurinn spilaður

Nemendur geta nú byrjað að spila leikinn. Farðu fyrst yfir leiðbeiningar af glæru 4 með nemendum.

### Það eru tvær reglur:

Veldu VÍRUS

Aðeins Covid einkenni leyfð

Flutningur og aðrir eiginleikar eru ekki takmarkaðir, aðeins einkenni. **ATHUGIÐ** hvernig vírusinn stökkbreytist sjálfkrafa (búið til lista). Fylgist með fréttatilkynningum og athugið hvað mennirnir eru að gera til að stöðva útbreiðslu vírusins. Punktið hjá ykkur til að muna hvað er það helsta í fréttum og hvernig þið getið haldið áfram að breiða út vírusnum.

**Ábending til kennara:** farðu í hring í bekknum og hvettu nemendur til að skrifa minnispunkta. Úrræðaleit þegar þörf krefur.

Eftir að nemendur hafa spilað leikinn í 10 mínútur er gott minna þá að taka niður glósur og minnispunkta úr leiknum t.d. varðandi mótvægis ráðstafanir í hugvísindum.

Hvetjið nemendur til að skipta um sæti eftir 10 mínútur.

Spilið leikinn einungis í 20 mínútur

## **Þriðji hluti - samantekt**

Ræðið um síðustu tvær glærurnar í kynningunni

Biðjið nemendur að skoða: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html> og berið saman niðurstöðu nemenda um raunverulegan COVID-faraldur hingað til. Gefðu þér nokkrar mínútur fyrir krosstilvísunina.

Eyddu restinni af kennslustundinni í að ræða efnið sem talin eru upp á glærunum.

**ef þú hefur tíma, þá getur þú leyft nemendum að klára leikinn og séð hvernig þeim gengur.**

[Sjálfsmat nemenda](#)