



Συνεχίστε να μιλάτε - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: διδασκαλία δεξιοτήτων επικοινωνίας σε μια ξένη γλώσσα με υποστήριξη ενός παιχνιδιού VR [Συνεχίστε να μιλάτε και κανείς δεν εκρήγνυται](#)

Μάθημα: (το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε περισσότερες από 26 γλώσσες)

Ηλικία / Βαθμίδα: 6η - 8η τάξη

Σύντομη περιγραφή της εφαρμογής VR σε αυτό το σενάριο:

Το Keep Talking and Nobody Explodes είναι ένα βιντεοπαιχνίδι παζλ που αναπτύχθηκε και δημοσιεύθηκε από το канаδικό στούντιο Steel Crate Games. Το παιχνίδι αναθέτει στον παίκτη να αφοπλίσει διαδικαστικά δημιουργούμενες βόμβες με τη βοήθεια άλλων παικτών οι οποίοι θα διαβάζουν ένα εγχειρίδιο που περιέχει οδηγίες. Αναφορικά με τον σχεδιασμό του παιχνιδιού, έχει σχεδιάσει με εικονική πραγματικότητα, με διαθεσιμότητα αρχικά στο Samsung Gear VR με Android και με μεταγενέστερες μεταφορές σε υποστηριζόμενες συσκευές σε Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4 και Linux. Καλό να αναφερθεί, ότι σε ορισμένες περιπτώσεις θα μπορούσε να παιχτεί χωρίς εικονική πραγματικότητα.



Εισαγωγή στο σενάριο



Το κύριο πλεονέκτημα του παιχνιδιού έγκειται στο γεγονός ότι οι αλληλεπιδράσεις λαμβάνουν χώρα στην εικονική πραγματικότητα και στον πραγματικό κόσμο. Αναλυτικότερα, ένας από τους παίκτες είναι παγιδευμένος σε ένα δωμάτιο εικονικής πραγματικότητας με μια ωρολογιακή βόμβα η οποία είναι έτοιμη να εκραγεί. Ο άλλος παίχτης ή οι άλλοι παίκτες βρίσκονται έξω από το δωμάτιο με ένα εγχειρίδιο που απαιτείται για την εξουδετέρωση της βόμβας δηλαδή έχουν όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες για την απενεργοποίηση της, αλλά δεν μπορούν να δουν τη βόμβα. Καθώς ο χρόνος εξαντλείται, οι παίκτες απο τις δύο πλευρές πρέπει να επικοινωνήσουν γρήγορα και με ακρίβεια για να λύσουν μια σειρά από γρίφους πριν εκραγεί η βόμβα. Εάν οι συνομιλίες διεξάγονται σε μια ξένη γλώσσα (υπάρχουν πολλές γλωσσικές εκδόσεις του εγχειριδίου), οι παίκτες θα έχουν ένα αυθεντικό και παρακινητικό κίνητρο για να εξασκήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές είναι σε θέση να:

- Να χρησιμοποιήσουν υποθετικό λόγο για να εκφράσουν διάφορους βαθμούς πιθανότητας σε μια ξένη γλώσσα
- Να δώσουν οδηγίες και εντολές
- Περιγράψουν αντικείμενα διαφορετικών σχημάτων
- Επικοινωνήσουν σε δύσκολες καταστάσεις

Πρόγραμμα σπουδών: (το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε περισσότερες από 26 γλώσσες)

Πολωνικό πρόγραμμα σπουδών: <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Jezyk-obcy-nowozytny>

- Οι μαθητές θα κατανοήσουν απλές γραπτές δηλώσεις (π.χ. επιστολές, επιγραφές, φυλλάδια, ανακοινώσεις, χρονοδιαγράμματα, εικονογραφημένες ιστορίες με κείμενο) ώστε να προσδιορίζουν την κύρια σκέψη ενός κειμένου ή ενός αποσπάσματος κειμένου, τις προθέσεις του συγγραφέα του κειμένου αλλά και να οργανώνουν τις πληροφορίες που τους παρέχονται με μια συγκεκριμένη σειρά
- Θα αντιλαμβάνονται απλές προφορικές δηλώσεις (π.χ. μηνύματα, ανακοινώσεις, οδηγίες), που διατυπώνονται με σαφήνεια σε διαφορετικές γλωσσές: με αποτέλεσμα να ανταποκρίνονται σε εντολές, να προσδιορίζουν τις προθέσεις του συντάκτη της δήλωσης και να βρίσκουν συγκεκριμένες πληροφορίες στις δηλώσεις του.
- Να αντιδρούν προφορικά σε καθημερινές καταστάσεις: δηλαδή να λαμβάνουν και να μεταδίδουν πληροφορίες και εξηγήσεις, να προτείνουν, να αποδέχονται και να απορρίπτουν προτάσεις, να δίνουν συμβουλές, να διεξάγουν απλές διαπραγματεύσεις σε σενάρια της καθημερινής ζωής- να προειδοποιούν, να διατάζουν, να απαγορεύουν, να καθοδηγούν.

Αριθμός μαθητών, διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):

- αριθμός μαθητών: ανάλογα με τον αριθμό των σετ VR, ιδανικά 2 - 3 μαθητές ανά σετ κεφαλής
- διάρκεια: ένα εισαγωγικό μάθημα (μπορεί να είναι για όλη την τάξη). Στην συνέχεια, θα ακολουθήσουν δύο μαθήματα που αφορούν την διεξαγωγή του παιχνιδιού σε μικρότερες ομάδες.

Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):

- Διαδικτυακή πρόσβαση στο [παιχνίδι](#)
- Επαρκής αριθμός συμβατών ακουστικών VR, ανάλογα με το μέγεθος της τάξης (Valve Index, HTC Vive, Oculus Rift, Windows Mixed Reality)
- Επαρκής αριθμός υπολογιστών με εγκατεστημένο το παιχνίδι (ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών), cf [ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος](#)

Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):

- Θα πρέπει ο εκπαιδευτικός να μάθει τους μηχανισμούς του παιχνιδιού
- Θα πρέπει να εξασφαλίσει επαρκή αριθμό ακουστικών VR

- Να σχεδιάσει τα μαθήματα με τρόπο ώστε να είναι δυνατή τόσο η διδασκαλία σε ολόκληρη την τάξη όσο και σε μικρότερες ομάδες.
- Να προετοιμάσει δραστηριότητες μετά απο το παιχνίδι οι οποίες θα είναι ευθυγραμμισμένες με το πρόγραμμα σπουδών για να ελέγξει τα μαθησιακά αποτελέσματα του παιχνιδιού.

Μάθημα πρώτο: εκμάθηση λειτουργικών γλωσσικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την επικοινωνία πληροφοριών από το εγχειρίδιο

(45 λεπτά)

Οι κύριες απαιτήσεις για να παίξουν οι μαθητές το παιχνίδι με επιτυχία είναι να κατανοήσουν τις πληροφορίες που περιέχονται στο εγχειρίδιο εξουδετέρωσης της βόμβας και να τις επικοινωνήσουν αποτελεσματικά με τον παίκτη που είναι παγιδευμένος στο VR escape room. Το εγχειρίδιο είναι διαθέσιμο στη [διεύθυνση](http://www.bombmanual.com) www.bombmanual.com. Ο δάσκαλος πρέπει να επιλέξει και να εκτυπώσει τις αντίστοιχες γλωσσικές εκδόσεις στον αριθμό των αντιτύπων που απαιτούνται για τις υπο-ομάδες της τάξης. Το προκαταρτικό μάθημα/τα προκαταρτικά μαθήματα θα πρέπει να επικεντρωθούν στη γλώσσα και το λεξιλόγιο που απαιτούνται για την επικοινωνία των πληροφοριών του εγχειριδίου. Τα προτεινόμενα θέματα που πρέπει να καλυφθούν είναι τα ακόλουθα:



- Όροι του παιχνιδιού (παράδειγμα από το εγχειρίδιο: "Αν δεν υπάρχουν κόκκινα καλώδια, κόψτε το δεύτερο καλώδιο")
- Εντολές και οδηγίες ("Πατήστε και αφήστε αμέσως το κουμπί")
- Περιγραφή γεωμετρικών σχημάτων (αναμένοντας κάποια που είναι αρκετά δύσκολο να περιγραφούν)
- Περιγραφή των διαδοχικών συμβάντων ("το αρχικό κουμπί θα αναβοσβήσει, ακολουθούμενο από ένα άλλο")
- Επανάληψη της παραπάνω ύλης με τους μαθητές χρησιμοποιώντας τις συνήθεις μεθόδους στην τάξη (πίνακας, εκτυπώσεις, κουίζ, κάρτες κ.λπ.)
- Εξάσκηση σε ζευγάρια/μικρές ομάδες για να προετοιμαστούν οι μαθητές για την πρόκληση VR.

Μάθημα δεύτερο: εξουδετέρωση της βόμβας

(45 λεπτά)

Το μάθημα αρχίζει με μια επισκόπηση της διεπαφής του παιχνιδιού και των κύριων λειτουργιών των αντικειμένων που είναι ορατά στην οθόνη (εδώ δεν προβλέπεται ειδική εισαγωγή στην εικονική πραγματικότητα, καθώς οι μαθητές αναμένεται να είναι εξοικειωμένοι με αυτή τη μαθησιακή τεχνολογία, και αν όχι, απαιτούνται πρόσθετες εισαγωγικές συνεδρίες). Μόλις ο παίχτης θα εισέλθει στον χώρο VR του παιχνιδιού, θα βρίσκεται σε ένα κλειδωμένο δωμάτιο όπου στο κεντρικό τραπέζι θα βρίσκεται μια ωρολογική βόμβα που θα είναι έτοιμη να εκρηγεί. Οι άλλοι παίκτες (2 – 3 άτομα ανά ομάδα) δεν θα χρειάζονται ακουστικά VR, αλλά έχουν στα χέρια τους τα εγχειρίδια εξουδετέρωσης βομβών (σε έντυπη μορφή ή στο κινητό τους). Είναι καλά να οργανωθούν οι δραστηριότητες με τον ακόλουθο τρόπο:



- Χωρίστε την τάξη σε μικρότερες ομάδες (το πολύ 4 μαθητές ανά ομάδα).
- Εξηγήστε τους την αποστολή και αφήστε τους να επιλέξουν τους ρόλους (μόνο 1 παίχτης θα χρησιμοποιεί τα ακουστικά κάθε φορά και θα ενεργεί ως εκπυρσοκροτητής βόμβας).
- Αφήστε αρκετό χρόνο για να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους οι μαθητές, καθώς οι μαθητές θα πρέπει να μιλούν πολύ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (είναι πολύ πιθανές οι δυνατές και έντονες εκφράσεις συναισθημάτων).
- Το πιο πιθανόν είναι την πρώτη φορά, οι περισσότερες ομάδες να αποτύχουν να εξουδετερώσουν τη βόμβα και θα πρέπει να ξαναπροσπαθήσουν.
- Σε κάθε νέα βόμβα περιλαμβάνονται έως και 11 ενότητες που πρέπει να αφοπλιστούν, οπότε υπάρχει άφθονο "υλικό" για να παίξουν οι μαθητές τουλάχιστον για τη διάρκεια ενός μαθήματος.
- Αν ο χρόνος το επιτρέπει, οι παίκτες μπορούν να προχωρήσουν σε νέες αποστολές που είναι πιο δύσκολες μιάς και εισάγονται νέες ενότητες.
- Εξασφαλίστε επαρκή χρόνο στο τέλος του μαθήματος για συλλογή απόψεων σχετικά με το παιχνίδι.

Μάθημα τρίτο: εφαρμογή των γλωσσικών δεξιοτήτων σε διάφορες εργασίες (45 λεπτά)

Στα προηγούμενα μαθήματα οι μαθητές έμαθαν/εξασκήθηκαν στη λειτουργική γλώσσα που είναι χρήσιμη σε πολλές διαφορετικές καταστάσεις εκτός από την εξουδετέρωση βομβών. Τώρα είναι καλή ιδέα να σχεδιάσετε δραστηριότητες εμπέδωσης σε ένα διαφορετικό πλαίσιο. Είναι πολύ πιθανό ότι οι μαθητές να θέλουν να συνεχίσουν την εμπειρία τους στην εικονική πραγματικότητα, οπότε προτείνουμε εδώ ένα άλλο σενάριο μάθησης στον εικονικό χώρο.



- Πηγαίνετε στο <https://hello.vrchat.com/>
- Αυτή η πλατφόρμα περιέχει μια τεράστια συλλογή εμπειριών VR
- Επιλέξτε έναν κόσμο/ους που θεωρείτε κατάλληλο/ους για την τάξη σας, λαμβάνοντας υπόψη τα πρόσφατα θέματα των μαθημάτων γλώσσας όσον αφορά το λεξιλόγιο και τις δεξιότητες ομιλίας.
- Ρυθμίστε τον εξοπλισμό με τέτοιο τρόπο ώστε οι εικόνες που είναι ορατές στον παίκτη που βρίσκεται στην εικονική πραγματικότητα να εμφανίζονται σε μια μεγαλύτερη οθόνη στην τάξη για να τις βλέπουν όλοι οι μαθητές.
- Ένας μαθητής θα εισέρχεται στον επιλεγμένο κόσμο και οι άλλοι θα του κάνουν ερωτήσεις ή θα του δίνουν οδηγίες, π.χ. "αν κινηθείς προς τα δεξιά, τι μπορείς να δεις;", "άνοιξε την πόρτα μπροστά σου", "τι είναι αυτό το μπλε τρίγωνο στα δεξιά;".
- Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν χωρίς να το καταλάβουν ένα μέρος της γλώσσας που εξασκήθηκε κατά την εξουδετέρωση της βόμβας, εδραιώνοντας τις δεξιότητές τους με νέο τρόπο.
- Παρακολουθήστε τις ανταλλαγές και σημειώστε τις πτυχές των συνομιλιών που χρήζουν περαιτέρω εμβάθυνση .

Αξιολόγηση του σεναρίου με τους μαθητές

Αυτό μπορεί να γίνει με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με την επιλογή και το στυλ της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού:

- Μια ενδιαφέρουσα μορφή τεστ γλωσσικών δεξιοτήτων θα ήταν να ζητήσετε από τους μαθητές να εξουδετερώσουν μια άλλη βόμβα: 2 μαθητές θα έρχονται στο μπροστινό μέρος της τάξης, ο ένας παίρνει ένα ακουστικό και ο άλλος το εγχειρίδιο- ο χρόνος για την αλληλεπίδραση ορίζεται από το παιχνίδι και ο εκπαιδευτικός θα αξιολογήσει τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες

- Το παιχνίδι είναι επίσης διαθέσιμο για κινητά και υπολογιστές, οπότε μια παρόμοια δραστηριότητα μπορεί εύκολα να οργανωθεί χωρίς γυαλιά VR.
- Μια άλλη προσέγγιση θα ήταν να σχεδιάσετε ένα τυποποιημένο τεστ που θα ελέγχει την κατάκτηση των γλωσσικών δεξιοτήτων που εξασκήθηκαν από τους μαθητές (π.χ. χρήση όρων ή παροχή εντολών και οδηγιών), εάν υπάρχει η αίσθηση ότι είναι καιρός για επιστροφή στην κανονική πραγματικότητα της τάξης.

Συνοπτική αξιολόγηση:

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
Δραστηριότητα και δέσμευση	Ο μαθητής αντιμετώπισε δυσκολίες για να ολοκληρώσει την εργασία του. Ο μαθητής δεν έχει δείξει σημάδια δέσμευσης ούτε στο σχολείο ούτε στο σπίτι.	Ο μαθητής έχει δείξει μόνο περιστασιακά ενδιαφέρον για την εργασία και δυσκολεύεται να βρει κίνητρα.	Ο μαθητής έδειξε ενδιαφέρον για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.	Ο μαθητής έχει δείξει ενδιαφέρον και δέσμευση για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.	Ο μαθητής έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.	Ο μαθητής έχει δείξει μεγάλο ενδιαφέρον, υπευθυνότητα και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.
Η συνολική εικόνα του έργου όταν ολοκληρωθεί.	Ο μαθητής έχει παραλείψει αρκετά σημεία της εργασίας του και πολλά σημεία δεν έχουν πραγματοποιηθεί στον κατάλογο.	Ο μαθητής δεν έχει συμπληρώσει αρκετά κομμάτια καταλόγου στην εργασία του.	Ο μαθητής στερείται ορισμένα κομμάτια του καταλόγου ελέγχου, αλλά είναι σε μεγάλο βαθμό πλήρης.	Ο μαθητής έχει εκτελέσει όλα τα μέρη του καταλόγου.	Ο μαθητής έχει κάνει όλα τα κομμάτια του καταλόγου και είναι εμφανές ότι ο μαθητής έχει καταβάλει προσπάθεια να συμπεριλάβει όλα τα μέρη.	Ο μαθητής έχει εκτελέσει κάθε κομμάτι της λίστας ελέγχου και φαίνεται ότι έχει κατανοήσει το περιεχόμενο.

<p>Ανάληψη ευθύνης για την ολοκλήρωση του έργου. Συνεργασία και ανταπόκριση των συναδέλφων</p>	<p>Ο μαθητής δυσκολεύτηκε να συνεργαστεί με την ομάδα του και δεν άκουγε τους συμμαθητές του. Ο μαθητής δεν επικοινωνούσε αρκετά με τους συμμαθητές του και δεν έλαβε υπόψη του τι απαντούσε η ομάδα του.</p>	<p>Ο μαθητής είχε κάποιες δυσκολίες στο να συνεργαστεί με την ομάδα του και να ακούσει τους συμμαθητές του. Ο μαθητής έδινε ανατροφοδότηση στους συμμαθητές του χωρίς όμως να ακολουθήσει τις οδηγίες. Ο μαθητής δεν έλαβε υπόψη του την απάντηση που έδωσε πίσω η ομάδα του.</p>	<p>Ο μαθητής ως επί το πλείστον συνεργάστηκε καλά με την ομάδα του. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση στην ομάδα του σχεδόν πάντα σύμφωνα με τις οδηγίες. Η ανταπόκριση ήταν ως επί το πλείστον εποικοδομητική.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε υπευθυνότητα και κυρίως καλή ικανότητα συνεργασίας. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του. Η ανταπόκριση ήταν εποικοδομητική.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία καλής υπευθυνότητας και καλής ικανότητας συνεργασίας. Ο/Η μαθητής/τρια έδωσε μια πολύπλευρη απάντηση και έλαβε υπόψη του/της την απάντηση που έλαβε από την ομάδα του/της.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης υπευθυνότητας και άριστης ικανότητας συνεργασίας. Ο μαθητής κατέβαλε προσπάθεια να διαμορφωθεί με εποικοδομητικό και πολύτιμο τρόπο για την εργασία, ώστε να βοηθήσει την ομάδα του στην περαιτέρω εργασία της. Ο μαθητής έλαβε μια απάντηση από την ομάδα του και την έλαβε υπόψη του στη δική του εργασία.</p>
--	---	---	--	--	---	---

Δεξιότητες	Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.	Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.	Ο μαθητής παρουσιάζει ότι έχει ορισμένη κατανόηση και κάποιες γνώσεις σχετικά με το θέμα.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία καλής κατανόησης και έχει αφομοιώσει ένα μεγάλο μέρος του θέματος.	Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί άριστα και να έχει αφομοιώσει το κύριο περιεχόμενο του θέματος, αλλά του λείπουν κάποιες γνώσεις.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία άριστης κατανόησης και κατέχει πλήρως το περιεχόμενο.
Εκμάθηση γλωσσών/αγγλικά	Ο μαθητής έχει μεγάλες δυσκολίες στην εκμάθηση των αγγλικών λέξεων.	Ο μαθητής δυσκολεύεται και έχει κάποιες δυσκολίες με τις αγγλικές λέξεις.	Ο μαθητής γνωρίζει τις πιο σημαντικές έννοιες και λέξεις στα αγγλικά.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία κατανόησης των περισσότερων τμημάτων στα αγγλικά.	Ο μαθητής κατανοεί καλά και έχει μάθει τις περισσότερες έννοιες και γνωρίζει όλες τις λέξεις στα αγγλικά.	Ο μαθητής έχει κατακτήσει όλες τις έννοιες και τις λέξεις στα αγγλικά.

<p>Η εφαρμογή VR ή η χρήση του παιχνιδιού</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Δείχνει έλλειψη ενδιαφέροντος και είναι απρόσεκτος στη χρήση του απαιτούμενου εξοπλισμού.</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Προσπαθεί να ακολουθήσει τις οδηγίες, αλλά δεν μπορεί να διατηρήσει την προσοχή του συνεχώς. Ο μαθητής είναι μερικές φορές απρόσεκτος στη χρήση του απαιτούμενου εξοπλισμού.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί τα κύρια χαρακτηριστικά του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ακολουθεί ως επί το πλείστον τις οδηγίες, αλλά μερικές φορές δεν έχει επιμονή. Είναι συνήθως προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί καλά τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ο μαθητής ακολουθεί πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και είναι προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί άριστα τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ακολουθεί πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και είναι πολύ προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατέχει τη χρήση του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ακολουθούν πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και βοηθούν τους συμμαθητές τους. Είναι πάντα προσεκτικοί με την τεχνολογία.</p>
---	---	---	---	--	--	--