



Jatka puhumista – VEGA-opetuskenaario



Aihe: Vieraan kielen kommunikaatiotaitojen opettaminen
VR-pelin [Jatka puhumista, eikä kukaan räjähdä](#)

Aihe: Viestintätaidot vieraalla kielellä (peli on saatavilla yli 26 kielellä)

Ikä/luokka: Ikä 12-15, luokka 6 - 8.

Lyhyt kuvaus VR-sovelluksesta tässä skenaariossa:

Keep Talking and Nobody Explodes on arvoitusvideopeli, jonka on kehittänyt ja julkaissut kanadalainen studio Steel Crate Games. Peli antaa pelaajalle tehtävän riisua proseduraalisesti luodut pommit aseista muiden pelaajien avustuksella, jotka lukevat ohjeita sisältävää käsikirjaa. Se suunniteltiin virtuaalitodellisuuden tuen ympärille, ja se oli saatavilla ensin Androidpohjaisessa Samsung Gear VR:ssä ja myöhemmillä käännöksillä tuetuille laitteille Microsoft Windowsissa, OS X, PlayStation 4 ja Linuxissa. Peliä tosin voidaan joissain tapauksissa pelata ilman virtuaalitodellisuutta.

Johdatus skenaarioon



Pelin tärkein etu on se, että vuorovaikutus tapahtuu virtuaalitodellisuudessa ja todellisessa maailmassa. Yksi pelaajista on loukussa VR-huoneessa ja pommi tikittää. Toiset ovat ulkona käsikirjan kanssa, jota tarvitaan pommin purkamiseen - heillä on kaikki tarvittavat tiedot, mutta he eivät näe pommia. Aika on loppumassa, joten molempien osapuolten pelaajien on kommunikoitava nopeasti ja tarkasti ratkaistakseen useita pulmia ennen kuin pommi räjähtää. Jos keskustelut käydään vieraalla kielellä (käsikirjasta on useita kieliversioita), pelaajilla on autenttinen ja motivoiva konteksti harjoitella kommunikaatiotaitojaan.

Osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- Käyttää ehdollisia lauseita ilmaisemaan eri todennäköisyysasteita vieraalla kielellä
- antaa ohjeita ja käskyjä
- kuvailla erimuotoisia esineitä
- Kommunikoida haastavissa tilanteissa

Opetussuunnitelma: Viestintätaidot vieraalla kielellä (peli on saatavilla yli 26 kielellä)

Puolan opetussuunnitelma: <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Jezyk-obcy-nowozytny>

- Opiskelija ymmärtää yksinkertaiset kirjalliset lausunnot (esim. kirjeet, kirjoitukset, esitteet, ilmoitukset, aikataulut, kuvatarinat tekstin kanssa): määrittelevät tekstin tai tekstinpätkän pääajatuksen; määrittellä tekstin kirjoittajan aikomukset; järjestää tiedot tiettyyn järjestykseen
- Ymmärtää yksinkertaiset suulliset lausunnot (esim. viestit, ilmoitukset, ohjeet), jotka on muotoiltu selkeästi standardikielellä: vastata komentoihin, määrittellä lausunnon kirjoittajan aikomukset; löytää tiettyjä tietoja lausunnoista
- Reagoi suullisesti tyyppillisissä tilanteissa: hanki ja välitä tietoa ja selityksiä; ehdottaa, hyväksyä ja hylätä ehdotuksia, neuvoja; käydä yksinkertaisia neuvotteluja arkielämän tilanteissa; varoittaa, käskää, kieltää, ohjeistaa

Opiskelijoiden määrä, kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):

- oppilaiden määrä: riippuen VR-sarjojen määrästä, mieluiten 2 - 3 oppilasta per VR-lasit
- 3 oppituntia (3 x 45 minuuttia) ; yksi esittelytunti (voi olla koko luokalle) ja kaksi jatkotuntia pelin pelaamisesta pienemmissä ryhmissä.

(tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- Edellytykset [pelin](#) pyörittämiseen
- Riittävä määrä yhteensopivia VR-kuulokkeita, riippuen pelin koosta.
- VR-laseja (Valve Index, HTC Vive, Oculus Rift, Windows Mixed Reality)
- Riittävä määrä tietokoneita, joissa peli on asennettu (riippuen oppilaiden määrästä), vrt. [vähimmäisjärjestelmävaatimukset](#)

Ennen ohjelman alkua (opettajan valmennustyö):

- Opettele itse pelin mekaniikka
- Varmista riittävä määrä VR-kuulokkeita
- Suunnittele tunnit siten, että koko luokka ja pienempi ryhmä ovat mahdollisia
- Valmistele opetussuunnitelman mukaiset jatkotoiminnot, joilla tarkistaa pelin oppimistulokset

Oppitunti yksi: funktionaalisten kielitaitojen oppiminen, joita tarvitaan tiedon välittämiseen ohjekirjasta

(45 minuuttia)

Tärkeimmät vaatimukset, jotta opiskelijat voivat pelata peliä onnistuneesti, on ymmärtää pomminpoistokäsikirjan tiedot ja välittää ne tehokkaasti VR-pakohuoneeseen loukkuun jääneelle pelaajalle. Käsikirja on vapaasti saatavilla osoitteessa www.bombmanual.com. Opettajan tulee valita ja tulostaa tarvittavat kieliversiot luokan alaryhmien edellyttämässä määrässä. Valmistelevan oppitunnin tulisi keskittyä toiminnalliseen kieleen ja sanastoon, joita tarvitaan oppaan tietojen välittämiseen. Suositeltavat aiheet ovat seuraavat:

- Ehdot (esimerkki käsikirjasta: "Jos ei ole punaisia johtoja, katkaise toinen lanka")
- Tilaukset ja ohjeet ("Paina ja vapauta painike heti")
- Geometrinen muotojen kuvaus (oletettavasti melko vaikea kuvata)
- Selostus peräkkäisistä tapahtumista ("alkuperäinen painike vilkkuu, ja sen jälkeen toinen")
- Tarkista yllä oleva materiaali oppilaiden kanssa luokahuoneessa vakiomenetelmin (taulu, tulosteet, tietokilpailut, muistikortit jne.)
- Anna heidän harjoitella parit/pienryhmät valmistautumassa VR-haasteeseen



Oppitunti kaksi: pommin purkaminen

(45 minuuttia)

Tunti alkaa yleiskatsauksella pelin käyttöliittymästä ja näytöllä näkyvien esineiden päätoiminnoista (tähän ei suunnitella erityistä VR:n esittelyä, koska Opiskelijoiden odotetaan tuntevan tämän oppimisteknologia, ellei lisäperustelua tarvita). Päästyään pelin VR-tilaan, pelaaja löytää itsensä lukitusta huoneesta, jonka keskipöydällä on tikittävä pommi. Muut pelaajat

(2-3 ryhmässä) eivät tarvitse VR-kuulokkeita, vaan heillä on käsissään pomminpommituksen käyttöohjeet (painettuina tai kännyköissään). Järjestä tehtävät seuraavasti:



- Jaa luokka pienempiin ryhmiin (enintään 4 oppilasta ryhmässä)
- Selitä tehtävä ja anna heidän valita roolit (vain 1 pelaaja käyttää kuulokkeita kerrallaan ja toimii pommin purkajana)
- Salli riittävästi aikaa vilkkaalle vuorovaikutukselle, koska oppilaiden on puhuttava paljon pelatessaan (äänet, kiihtyneet tunteiden ilmaukset ovat erittäin todennäköisiä)
- Ensimmäistä kertaa luultavasti useimmat ryhmät eivät onnistu purkamaan pommeja ja heidän tulisi yrittää uudelleen.
- Jokainen uusi pommi sisältää 11 moduulia, jotka on riisuttava, jotta "materiaalia" riittää pelaamiseen vähintään yhden oppitunnin ajaksi.
- Jos aika sallii, pelaajat voivat edetä uusiin tehtäviin, jotka vaikeutuvat uusien moduulien tullessa käyttöön.
- Varmista riittävästi aikaa tunnin päätteeksi jälkiarviointia varten

Oppitunti 3: kielitaidon soveltaminen erilaisiin tehtäviin

(45 minuuttia)

Edellisillä tunneilla opiskelijat ovat oppineet/harjoittaneet toiminnallista kieltä, joka on on hyödyllistä monissa eri tilanteissa pommin purkamisen lisäksi. Nyt on hyvä idea suunnitella konsolidointitoimintaa eri kontekstissa. On hyvin todennäköistä, että opiskelijat haluaisivat jatkaa VR-kokemustaan, joten ehdotamme tässä toista oppimisskenaariota virtuaalitallassa.



- Mene osoitteeseen <https://hello.vrchat.com/>
- Tutustu alustaan, joka tarjoaa valtavan kokoelman VR-elämyksiä.
- Valitse luokkaasi sopiva maailma/maailmat ottaen huomioon kielikurssiesi viimeaikaiset aiheet sanaston suhteen ja puhetaidot
- Säädä laitteet niin, että pelaajalle VR:ssä näkyvät kuvat näkyvät luokahuoneessa suuremmalla näytöllä kaikkien oppilaiden nähtäville
- Yksi oppilas astuu valittuun maailmaan ja muut kysyvät häneltä kysymyksiä tai antavat ohjeita, esim. "jos liikut oikealle, mitä näet?", "Avaa ovi edessäsi", "Mikä tuo sininen kolmio oikealla on?"
- Opiskelijat luonnollisesti käyttävät ainakin osaa pommin purkamisen aikana harjoitellusta kielestä ja vahvistavat taitojaan uudella tavalla

- Seuraa vaihtoa ja pane merkille keskustelujen näkökohdat, jotka vaativat jatkokäsittelyä.

Skenaarion arviointi oppilaiden kanssa

Tämä voidaan tehdä monella eri tavalla valinnastasi ja koetyylistäsi riippuen:

- Mielenkiintoinen kielikokeen muoto olisi pyytää oppilaita purkamaan toinen pommi: 2 oppilasta tulee luokan eteen, toinen saa kuulokkeen ja toinen käsikirjan. Vuorovaikutuksen aika määräytyy pelin mukaan, arvioit heidän kommunikointitaitojaan.
- Peli on saatavilla myös mobiililaitteille ja PC:lle, joten samankaltainen toiminta onnistuu helposti ilman VR-laseja
- Toinen tapa olisi suunnitella standarditesti, joka tarkistaa oppilaiden taidot harjoittelusta kielitaidosta (esim. ehtolauseiden käyttö tai käskyjen ja ohjeiden antaminen), jos sinusta tuntuu, että on korkea aika palata luokahuonetodellisuuteen.

Summatiivinen arviointi:

Arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktiviteetti ja sitoutuminen	Opiskelija on haasteita tehtävän suorittamiseen. Oppilas ei ole osoittanut sitoutumisen merkkejä koulussa eikä kotona.	Opiskelija on vain satunnaisesti osoittanut kiinnostusta työhön ja hänellä on ollut vaikeuksia löytää motivaatiota.	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta työtä kohtaan enimmäkseen sekä kotona että koulussa.	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta ja sitoutumista työhön niin kotona kuin koulussakin.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta ja sitoutumista niin tunneilla kuin kotonakin.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta, vastuuta ja sitoutumista niin tunneilla kuin kotonakin.
Kokonaiskuva työstä valmistuttuaan.	Opiskelijalta puuttuu useita osia työstään ja useita kohtia ei ole merkitty luetteloon.	Opiskelijalta puuttuu työstään useita tarkistuslistan osia.	Opiskelijalta puuttuu tiettyjä osia tarkistuslistasta, mutta se on suurelta osin valmis.	Opiskelija on suorittanut kaikki tarkistuslistan osat.	Opiskelija on tehnyt kaikki tarkistuslistan osat ja näet, että opiskelija on pyrkinyt sisällyttämään kaikki osat.	Opiskelija on tehnyt jokaisen tarkistuslistan osan ja näkyy, että opiskelija on käsitellyt sisällön.

<p>Osoittaa vastuuta työn valmistumisesta. Yhteistyö ja vertaisvastaus</p>	<p>Opiskelijalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa, eikä hän kuunnellut luokkatovereita n. Opiskelija ei vastannut vertaisvastaukseni eikä ottanut huomioon ryhmän vastausta.</p>	<p>Oppilaalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa ja kuunnella luokkatovereita n. Opiskelija antoi vertaispalautetta noudattamatta ohjeita. Opiskelija ei ottanut huomioon ryhmän antamaa vastausta.</p>	<p>Opiskelija teki pääosin hyvää yhteistyötä ryhmänsä kanssa. Opiskelija sai ja antoi ryhmästään palautetta lähes aina ohjeiden mukaan. Vastaus oli enimmäkseen rakentavaa.</p>	<p>Opiskelija osoitti vastuullisuutta ja pääosin hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija sai ja antoi palautetta ryhmästään. Vastaus oli rakentava.</p>	<p>Opiskelija osoitti hyvää vastuullisuutta ja hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija vastasi monipuolisesti ja otti huomioon ryhmältään saamansa vastaukset.</p>	<p>Opiskelija osoitti erinomaista vastuullisuutta ja erinomaista yhteistyökykyä. Opiskelija pyrki muotoutumaan tehtävään rakentavasti ja arvokkaasti auttaakseen ryhmään edelleen työssään. Opiskelija sai ryhmältään vastauksen ja otti sen huomioon omassa työssään.</p>
--	--	---	---	--	---	--

Taidot	Opiskelijalla on selviä puutteita aineen ymmärtämisessä .	Opiskelijalla on puutteita aineen ymmärtämisessä .	Opiskelija näyttää todisteita tietynlaisesta ymmärryksestä ja opitusta aiheesta. .	Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä ja on omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön.	Opiskelija osoittaa erinomaista ymmärrystä ja on omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön, mutta hänellä ei ole tietoa.	Opiskelija osoittaa erinomaista ymmärrystä ja hallitsee sisällön täysin.
Kieltenoppiminen /Englanti	Opiskelijalla on suuria vaikeuksia oppia englannin sanoja.	Opiskelija kamppailee ja hänellä on haasteita englannin sanojen kanssa.	Opiskelija tuntee englannin kielen tärkeimmät käsitteet ja sanat.	Opiskelija osoittaa, että hän ymmärtää suurimman osan englanniksi.	Opiskelija ymmärtää hyvin ja on oppinut suurimman osan käsitteistä ja osaa kaikki englannin sanat.	Opiskelija hallitsee kaikki käsitteet ja sanat englanniksi.

<p>VR-sovellus tai pelin käyttö</p>	<p>Opiskelijalla on ilmeisiä vaikeuksia ymmärtää pelin/sovelluksen toimintaa. Osoittaa kiinnostuksen puutetta ja on huolimaton tarvittavien laitteiden käytössä.</p>	<p>Opiskelijalla on vaikeuksia ymmärtää pelin/sovelluksen toimintaa. Yritetään noudattaa ohjeita, mutta kiinnostus ei pysy koko ajan yllä. Opiskelija on joskus huolimaton tarvittavien laitteiden käytössä.</p>	<p>Opiskelija ymmärtää pelin/sovelluksen pääpiirteet. Enimmäkseen noudattaa ohjeita, mutta välillä puuttuu sinnikkyys. On yleensä varovainen laitteiden kanssa.</p>	<p>Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä pelin/sovelluksen toiminnasta. Opiskelija noudattaa aina opettajan ohjeita ja on varovainen laitteiden kanssa.</p>	<p>Opiskelija osoittaa erinomaisen ymmärryksen pelin/sovelluksen toiminnasta. Noudata aina opettajan ohjeita ja on erittäin varovainen laitteiden kanssa.</p>	<p>Opiskelija hallitsee pelin/sovelluksen käytön. Noudata aina opettajan ohjeita ja auta luokkatovereita. Ole aina varovainen tekniikan kanssa.</p>
-------------------------------------	--	--	---	--	---	---