



Erasmus+



***Haltu áfram að tala og enginn springur/Keep talking and nobody explodes***

***VEGA kennsluáætlun***

**Efni:** Kennsla í samskiptafærni á erlendu tungumáli með stuðningi af VR leiknum [Keep talking and nobody explodes](#)



**Viðfangsefni:** Samskiptahæfni og kennsla orðaforða á erlendu tungumáli (leikurinn er fáanlegur á yfir 26 tungumálum)

**Aldur/bekkur:** 12-15 ára/ 6. - 8. bekkur

**Stutt lýsing á VR forritinu í þessari kennsluáætlun:**

Keep Talking and Nobody Explodes er ráðgátu tölvuleikur þróaður og gefinn út af kanadíska stúdíóinu Steel Crate Games. Leikurinn felur leikmanni að aftengja verklagsbundnar sprengjur með aðstoð annarra leikmanna sem eru að lesa handbók sem inniheldur leiðbeiningar. Hann var hannaður í kringum sýndarveruleikastuðning, fyrst fyrir Android-drifið Samsung Gear VR, og síðar á studd tæki á Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4 og Linux; þó hægt væri að spila án sýndarveruleika í sumum tilfellum.

## Kynning á kennsluáætluninni



Helsti kostur leiksins liggur í þeirri staðreynd að samskiptin eiga sér stað þvert á sýndarveruleikann og raunveruleikann. Einn leikmannanna er fastur í (VR) herbergi með tifandi sprengju. Hinir eru fyrir utan með handbók með upplýsingum sem þarf til að gera sprengjuna óvirka - þeir hafa allar nauðsynlegar upplýsingar en þeir geta ekki séð sprengjuna. Tíminn er að renna út svo leikmenn beggja vegna verða að hafa samskipti hratt og örugglega til að leysa fjölda þrauta áður en sprengjan springur. Ef samtölin fara fram á erlendu tungumáli (það eru margar tungumálaútgáfur af handbókinni) hafa leikmenn raunverulegt og hvetjandi samhengi til að æfa samskiptahæfileika sína.

## Hæfniviðmið:

Nemendur geta:

- Notað skilyrtar setningar til að tjá ýmsa möguleika á erlendu tungumáli
- Gefið leiðbeiningar og fyrirmæli
- Lýst hlutum með mismunandi lögun
- Átt samskipti við krefjandi aðstæður

**Námskrá:** Samskiptahæfni og kennsla orðaforða á erlendu tungumáli (leikurinn er fáanlegur á yfir 26 tungumálum)

### **Aðalnámskrá grunnskóla - erlend tungumál:**

Að nemandi geti...

- hlustað eftir einstökum nákvæmum atriðum þegar þörf krefur, eins og t.d. tilkynningum og leiðbeiningum við kunnuglegar aðstæður og brugðist við með orðum eða athöfnum.
- aflað sér upplýsinga úr texta, greint aðalatriði frá aukaatriðum, gert sér grein fyrir helstu niðurstöðum og nýtt sér í verkefnavinnu,
- tekist á við margs konar aðstæður í almennum samskiptum, t.d. miðlað og tekið á móti upplýsingum á ferðalögum, sem gestgjafi eða í netsamskiptum,
- tjáð sig skipulega með undirbúið eða óundirbúið efni sem hann þekkir, hefur hlustað á, lesið um eða unnið með í námi sínu, sagt skoðun sína á því og brugðist við spurningum,
- leikið sér með málið og látið sköpunargáfuna og ímyndunaraflíð njóta sín.
- beitt margvíslegum námsaðferðum sem geta komið að gagni í náminu og veit hvenær þær eiga við, t.d. nýtt sér samhengi í texta eða aðstæðum til að geta sér til um merkingu orða.
- unnið sjálfstætt, með öðrum og undir leiðsögn og tekið tillit til þess sem aðrir hafa til málanna að leggja,
- nýtt sér algengustu hjálpartæki, s.s. uppflettirit, orðabækur, veforðasöfn, leiðréttingarforrit og leitarvélar.

### **Fjöldi nemenda & kennslustunda:**

- Fjöldi nemenda fer eftir fjölda VR-setta, helst 2 - 3 nemendur á hvert heyrnartól
- Lengd: 3 kennslustundir (3 x 45 mínútur); einn undirbúningstími (má vera fyrir allan bekkinn) með tveimur kennslustundum í framhaldi af því þar sem leikurinn er spilaður í smærri hópum

### Undirbúningur:

- Aðgangur að [leiknum](#) á netinu
- Nægur fjöldi sambærilegra VR heyrnartóla, fer eftir stærð bekkisins (Valve Index, HTC Vive, Oculus Rift, Windows Mixed Reality)
- Nægur fjöldi af tölvum með leikinn uppsettan (fer eftir fjölda nemenda), sbr [minimal system requirements](#)

### Undirbúningur kennara:

- Lærðu leikinn sjálfur
- Gakktu úr skugga um nægilegan fjölda VR heyrnartóla
- Skipuleggðu kennslustundirnar á þann hátt að bæði heilu bekkirnir og minni hóptímar séu mögulegir
- Undirbúið eftirfylgni sem er í takt við námskrána til að athuga hæfniviðmið leiksins

### Fyrsta kennslustund: Læra hagnýtan orðaforða sem þarf til að miðla upplýsingum úr handbókinni (45 mín)

Helstu kröfurnar sem gerðar eru á nemendur svo þau geti spilað leikinn með góðum árangri er að þau skilji upplýsingarnar í handbókinni sem fylgir leiknum og miðla þeim á áhrifaríkan hátt til leikmannsins sem er fastur í VR-flóttaherberginu. Handbókin er ókeypis og er aðgengileg á [www.bombmanual.com](http://www.bombmanual.com). Kennari þyrfti að velja og prenta út viðeigandi tungumálaútgáfur í þeim fjölda eintaka sem krafist er fyrir bekkjarhópana. Undirbúningskennslan ætti að snúa að þeim hagnýta orðaforða sem þarf til að miðla upplýsingum í handbókinni. Viðfangsefnin sem lagt er til að fjalla um eru eftirfarandi:

- Skilyrði (dæmi úr handbókinni: "Ef það eru engir rauðir vírar, klipptu annan vírinn")
- Fyrirmæli og leiðbeiningar ("Ýttu á hnappinn og slepptu honum strax")
- Lýsing á rúmfræðilegum formum (búist við að sumum sé erfitt að lýsa)

- Lýsing á atburðum í röð (“upprunalegi hnappurinn mun blikka og síðan annar“)
- Endurskoðaðu ofangreint efni með nemendum með því að nota staðlaðar aðferðir í kennslustofunni (töflu, útprentanir, spurningakeppnir, flettspjöld o.s.frv.)
- Leyfðu þeim að æfa í þörum/litlum hópum og undirbúa sig þannig fyrir VR leikinn.

### Önnur kennslustund: Að aftengja sprengjuna(45 mínútur)

Kennslan hefst á yfirliti yfir leikinn og helstu aðgerðir hlutanna sem sjást á skjánum (hér er engin sérstök kynning á VR fyrirhuguð þar sem ætlast er til að nemendur þekki þessa námstækni, ef ekki er þörf á aukakynningartímum). Þegar nemandinn er kominn inn í VR rými leiksins, finnur leikmaðurinn sig í læstu herbergi með tifandi sprengju á borði fyrir miðju. Hinir leikmennirnir (2 - 3 í hóp) þurfa ekki VR heyrnartól en í staðinn hafa þeir sprengjuvarnarhandbækur í höndunum (prentaðar eða á farsímum sínum). Skipuleggðu starfsemin á eftirfarandi hátt:



- Skiptu bekknum í smærri hópa (hámark 4 nemendur í hóp)
- Útskýrðu verkefnið og láttu þá velja hlutverkin (aðeins 1 leikmaður mun nota heyrnartól (VR) í einu og starfa sem sprengjueyðir)
- Gefðu nægan tíma fyrir lífleg samskipti þar sem nemendur þurfa að tala mikið á meðan þeir leika (mjög líklegt er að leikmenn verði háværir og æstir)
- Í fyrsta skipti munu líklega flestir hóparnir ekki ná að gera sprengjuna óvirka og ættu að reyna aftur
- Hver ný sprengja inniheldur allt að 11 einingar sem þarf að aftengja svo það er nóg af „efni“ til að leika sér með í að minnsta kosti eina kennslustund
- Ef tími leyfir geta leikmenn farið í ný verkefni sem verða erfiðari eftir því sem nýir hlutar leiksins eru kynntir
- Tryggðu þér nægan tíma við lok kennslustundar fyrir samantekt.



## **Þriðja kennslustund: Að beita tungumálakunnáttu í mismunandi verkefni (45 mínútur)**

Í fyrri kennslustundum hafa nemendur lært/iðkað nýjan orðaforða sem er gagnlegur í mörgum mismunandi aðstæðum fyrir utan að aftengja sprengju. Nú er gott að styrkja orðaforðanni í öðru samhengi. Það er mjög líklegt að nemendur myndu elska það að halda áfram að nota VR, svo við leggjum til hér aðra kennsluáætlun í sýndarrými.

- Farðu á <https://hello.vrchat.com/>
- Kynntu þér vettvanginn sem býður upp á margskonar VR upplifanir
- Veldu heim/heima sem þér finnst henta best með hliðsjón af nýlegum verkefnum tungumálatímanna þinna hvað varðar orðaforða og talfærni
- Stilltu búnaðinn þannig að myndirnar sem spilari sér í VR birtast á stærri skjá í kennslustofunni svo allir nemendur geti séð
- Einn nemandi fer inn í þann heim sem valinn er og hinir spyrja hann spurninga eða gefa leiðbeiningar, t.d. "Ef þú færir þig til hægri, hvað sérðu?", "Opnaðu hurðina fyrir framan þig", "Hvað er þessi blái þríhyrningur til hægri?"
- Nemendur munu nota að minnsta kosti hluta af þeim orðaforða sem æfður var á meðan þeir gerðu sprengjuna óvirka og styrkja þannig færni sína á nýjan hátt
- Fylgstu með orðaskiptum og athugaðu þá þætti í samtölunum sem þarfnast eftirfylgni

## **Mat á kennsluáætluninni með nemendum**

Þetta er hægt að gera á marga mismunandi vegu eftir vali þínu og hvernig þú prófar.:

- Áhugaverð könnun á orðaforða væri að biðja nemendur um að gera aðra sprengju óvirka: 2 nemendur koma fremst í kennslustofuna, annar fær heyrnartól og hinn handbókina; tíminn fyrir samskiptin er ákveðinn, þú metur samskiptahæfileika þeirra
- Leikurinn er einnig fáanlegur fyrir farsíma og tölvur svo hægt er að leika hann á svipaðan hátt án VR
- Önnur nálgun væri að hanna staðlað próf sem athugar tök nemenda á æfðum orðaforða (t.d. notkun fyrirmæla eða gefa skipanir og leiðbeiningar) ef þér finnst kominn tími til að hverfa aftur til venjulegs raunveruleika í kennslustofunni.

:

## Heildarmat:

bekkur	5	6	7	8	9	10
Virgni og þátttaka	Nemandi hefur fengið hvatningu til að klára verkefnið. Nemandinn hefur ekki sýnt merki um skuldbindingu hvorki í skólanum né heima.	Nemandi hefur aðeins einstaka sinnum sýnt starfinu áhuga og átt erfitt með að finna hvatningu.	Nemandi hefur að mestu sýnt starfinu áhuga bæði heima og í skólanum.	Nemandinn hefur sýnt starfinu áhuga og skuldbindingu bæði heima og í skólanum.	Nemandinn hefur sýnt mikinn áhuga og skuldbindingu bæði í kennslustundum og heima.	Nemandinn hefur sýnt mikinn áhuga, ábyrgð og skuldbindingu bæði í kennslustundum og heima.
Heildarmynd verksins þegar því er lokið.	Nemandinn missir af nokkrum hlutum úr vinnu sinni og ekki er hakað við nokkra punkta á listanum.	Nemandann skortir nokkra hluta gátlistans í vinnu sína.	Ákveðna hluta gátlistans vantar nemandann en hann er að mestu tæmdur.	Nemandinn hefur gert alla hluti á gátlistanum.	Nemandinn hefur gert alla hluti á gátlistanum og þú getur séð að nemandinn hefur lagt sig fram um að hafa alla hlutana með.	Nemandinn hefur gert hvern einasta hluta á gátlistanum og sést að nemandinn hefur unnið vel úr efninu.

<p>Að sýna ábyrgð á verklokum. Samvinna og jafningjamat</p>	<p>Nemandi átti í erfiðleikum með að vinna með hópnum sínum og hlustaði ekki á bekkjarfélaga sína. Nemandinn gaf ekki endurgjöf og tók ekki tillit til þess sem hópurinn lagði til.</p>	<p>Nemandinn átti í nokkrum erfiðleikum með að vinna með hópnum sínum og hlusta á bekkjarfélaga sína. Nemandinn gaf endurgjöf án þess að fylgja leiðbeiningunum. Nemandinn tók ekki tillit til endurgjafar hópsins.</p>	<p>Nemandinn vann að mestu vel með hópnum sínum. Nemandinn fékk og gaf endurgjöf frá hópnum sínum nánast alltaf samkvæmt leiðbeiningum. Viðbrögðin voru að mestu uppbyggileg.</p>	<p>Nemandinn sýndi ábyrgð og að mestu gott samstarf. Nemandinn fékk og gaf endurgjöf frá sínum hópi. Viðbrögðin voru uppbyggileg.</p>	<p>Nemandinn bar vott um góða ábyrgð og gott samstarf.. Nemandinn gaf fjölhæfa endurgjöf og tók tillit til þeirra viðbragða sem hann/hún fékk frá sínum hópi.</p>	<p>Nemandinn sýndi framúrskarandi ábyrgð og framúrskarandi samvinnuhæfileik a. Nemandinn lagði sig fram um að móta sig á uppbyggilegan og verðmætan hátt fyrir verkefnið til að hjálpa hópnum sínum áfram í starfi. Nemandinn fékk endurgjöf frá sínum hópi og tók mið af því í eigin vinnu.</p>
---	---	---	---	---	---	--



Færni	Nemandi sýnir augljósa vankanta á skilningi á viðfangsefninu.	Nemandinn sýnir nokkra vankanta á skilningi á viðfangsefninu.	Nemandinn sýnir vísbendingu um ákveðinn skilning og nokkra lærða þekkingu á viðfangsefninu. .	Nemandinn sýnir góðan skilning og hefur tileinkað sér mikilvægasta innihald námsefnisins.	Nemandinn sýnir framúrskarandi skilning og hefur tileinkað sér mikilvægasta efni námsefnisins en skortir nokkra þekkingu.	Nemandi sýnir framúrskarandi skilning og nær fullkomlega tökum á innihaldinu.
Tungumálanám/enska	Nemandi á í miklum erfiðleikum með að læra ensku orðin.	Nemandinn glímir við og hefur nokkrar áskoranir með ensku orðin.	Nemandi þekkir mikilvægustu hugtökin og orðin á ensku.	Nemandinn sýnir vísbendingar um að skilja flesta hluti á ensku.	Nemandi hefur góðan skilning og hefur lært flest hugtökin og kann öll orðin á ensku.	Nemandi tileinkar sér öll hugtök og orð á ensku.

<p>VR appið eða leikjanotkunin</p>	<p>. Nemandinn hefur augljósa erfiðleika við að skilja hvernig leikurinn/appið virkar. Sýnir áhugaleysi og er kærulaus í notkun búnaðar sem þarf.</p>	<p>Nemandinn sýnir nokkra erfiðleika við að skilja hvernig leikurinn/appið virkar. Reynir að fylgja leiðbeiningunum, en getur ekki haldið áhuganum uppi allan tímann. Nemandinn er stundum kærulaus í notkun búnaðar sem þarf.</p>	<p>Nemandinn skilur helstu eiginleika þess hvernig leikurinn/appið virkar. Fylgir að mestu leiðbeiningunum en skortir stundum þrautseigju. Er yfirleitt varkár með búnaðinn.</p>	<p>Nemandinn sýnir góðan skilning á því hvernig leikurinn/appið virkar. Nemandinn fer alltaf eftir fyrirmælum kennarans og fer varlega með búnað.</p>	<p>Nemandinn sýnir framúrskarandi skilning á því hvernig leikurinn/appið virkar. Fylgdi alltaf leiðbeiningum kennarans og fer mjög varlega í búnaðinn.</p>	<p>Nemandi nær mjög góðum tökum á notkun leiksins/appsins. Fylgdi alltaf leiðbeiningum kennarans og hjálpaði bekkjarfélögum sínum. Var alltaf varkár með tæknina.</p>
------------------------------------	---	--	--	---	--	---