



MUINAINEN AIKA – VEGA Opetusskenaario

Aihe: Muinaisen ajan ymmärtäminen – Egyptin kulttuuri.

Aihe(t): Historia

Ikä/luokka: 12+

Lyhyt kuvaus VR/AR-peleistä tässä skenaariossa:

MOZAIK 3D (AR/VR) Mozaik3D-mobiilisovellus on työkalu, jolla voit tutkia yli 1200 interaktiivista opetuksellista 3D-kohtausta ja -videota, toimintaa, pelejä... älypuhelimien tai tabletin avulla.

Interaktiiviset opetuskohtaukset, jotka liittyvät historiaan, tekniikkaan, fysiikkaan, matematiikkaan, biologiaan, kemiaan, maantietoon ja kuvataiteeseen, tekevät oppimiskokemuksesta seikkailun. Suurin osa 3D-kohtauksistamme sisältää kerrontaa, sisäänrakennettuja animaatioita sekä tarroja, hauskoja animoituja aktiviteetteja ja muita visuaalisia elementtejä. Luo ilmainen käyttäjätili ja avaa 5 opettavaa 3D-kohtausta ilmaiseksi joka viikko.



3D-kohtaukset ovat saatavilla useilla kielillä, mikä tarjoaa myös erinomaisen mahdollisuuden oppia ja harjoitella kieliä.

DISCOVER EGYPT (VR) Tutki muinaisen Egyptin raunioita nähdäksesi, mitä heillä voisi olla sanottavaa varhaisten sivilisaatioiden elämästä ja kulttuurista. 1323 eKr.: aikaa, jolloin Egypti on tunnustettu maailmanvalta. Sen nuori johtaja, kuningas Tutankhamon on kuollut ja haudattu yhdeksi muinaisen Egyptin suurimmista ikoneista. Hauta on täynnä aarteita ja esineitä, jotka symboloivat muinaisen Egyptin kulttuuria. Vuosisatoja myöhemmin brittiläinen arkeologi Howard Carter löysi haudan, ja nyt sinäkin voit tutkia hautaa. Katso ympärillesi ja opi sen sisällöstä Discovery-tilassa tai ota kaikki aarre mukaan ennen kuin aika loppuu Treasure Huntissa.



COSPACESEDU(AR) CoSpaces Edu on luomissovellus, jota käytetään laajalti kouluissa ympäri maailmaa ja jonka avulla lapset voivat luoda helposti omaa virtuaalista sisältöään. CoSpaces Edu toimii pelkkänä web-sivustona selaimen sisällä, mutta myös mobiili- ja tablet-sovelluksena. Sen avulla opiskelijat voivat rakentaa, koodata ja tutkia omia luomuksiaan VR:ssä tai AR:ssä samalla kun he esittelevät oppimistaan ja kehittävät keskeisiä digitaalisia taitojaan.



Luominen CoSpaces Edussa on yksinkertainen vedä ja pudota -prosessi, jossa käytetään erilaisia luontiominaisuuksia, kuten 3D-objekteja, rakennuspalikoita, lohkopohjaista koodausta ja paljon muuta. CoSpaces Edun visuaalinen koodauskieli CoBlocks on ihanteellinen nuorille koodaajille ja loistava johdatus laskennalliseen ajatteluun. Opettajat voivat seurata opiskelijoidensa työtä ja jopa seurata sitä reaaliajassa verkossa omalta luokalta "Opiskelijat"-osiossa. Opettajat pääsevät automaattisesti opiskelijoidensa tehtäviin sekä kaikkiin Free Playssa luotuihin CoSpace-tiloihin.

Johdatus skenaarioon

Historialava on omistettu muinaisten sivilisaatioiden tutkimiselle. Egyptin sivilisaation esimerkkinä kehitetään projektia museon luomiseksi VR:n avulla. Opiskelijat suorittavat aktiivisen ja yhteistyökykyisen metodologian avulla tutkimus- ja synteesitehtäviä museon myöhempää perustamista varten. Tavoitteena on työskennellä syvällisesti muinaisen sivilisaation, kuten Egyptin sivilisaation, parissa ja oppia siitä lisää.

Se on perinteinen ajanjakso, jota käytetään laajalti ihmiskunnan historian periodisoinnissa. Sen määrittelee ensimmäisten kirjoittamisen sivilisaatioiden ilmaantuminen ja kehitys, joita kutsutaan näin "muinaisiksi sivilisaatioiksi". Se on perinteisesti ollut varsinaisen historian alkuvaihe, joka alkaa kirjoittamisen keksimisestä, jota edelsi esihistoria. Joissakin aikakaussuunnitelmissa katsotaan, että esihistorian ja muinaisen iän välillä on vaihe nimeltä "protohistoria", jonka määrittelee ensimmäisten sivilisaatioiden ilmaantuminen ilman kirjoittamista.

Muinaisen aikakauden aikana syntyi ja kehittyi satoja suuria sivilisaatioita kaikilla mantereilla, joista monet loivat tuotteita, instituutioita, tietoa ja arvoja, jotka ovat edelleen olemassa Sumerista (4. vuosituhat eKr.) ja Muinaisesta Egyptistä aina muinaisten vedalaisten sivilisaatioiden kautta. Intia, muinainen Kiina, muinainen Kreikka ja Rooma, Achaemenid-imperiumi Persiassa, muinainen Etelä-Amerikka ja monet muut.

Tavoitteena on työskennellä syvällisesti muinaisen sivilisaation, kuten Egyptin sivilisaation, parissa ja oppia siitä lisää.

Opiskelijat saavat mahdollisuuden saada visuaalisen käsityksen siitä, miten kaikki toimii yhdessä, ja he voivat pysyä motivoituneena. Tämä tehtävä voidaan helposti muokata kaikille opiskelijoille.

Osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- Ymmärtää muinaisten sivilisaatioiden elämäntavan. Erityisesti muinainen Egypti
- Tutustu Egyptin yhteiskuntaan
- Tutustu Egyptin maatalouteen
- Tutustu Egyptin kulttuuriin
- Tutustu vaatteisiin
- Tutustu Mesopotamian ja Egyptin uskontoon
- Luo AR-museo muinaisesta Egyptistä
- Hae 3D-malleja Internetissä

Valikoima oppimistuloksia Espanjan opetussuunnitelmasta

ESO:n historian opetussuunnitelma on järjestetty eri lohkoihin. Sisältö kuuluu tällöin lohkoon 4: Historia.

- Ensimmäiset sivilisaatiot: Mesopotamia ja Egypti.
- Historialliseen aikaan liittyvät käsitteet: kronologiset viitekehykset (miljoonia vuosia, tuhansia vuosia, vuosisatoja), tavanomaiset tavat esittää aikaa, kesto, kesto, samanaikaisuus, muutos ja peräkkäisyys

Mitä tulee arviointiperusteisiin, nämä sisällöt ovat seuraavat:

- Erottele esihistorian ja antiikin eri aikakehykset tärkeimmistä muutoksen prosesseista valitsemalla asteikko niiden esittämiseen käytetyltä aikajanalta ja osoittamalla tärkeimpien muutosprosessien kesto ja samanaikaisuus. Aikajanalla oleva asteikko, jota käytetään edustamaan niitä ja näyttämään näiden prosessien kesto ja samanaikaisuus yhdellä tai useammalla aikajanalla. nämä prosessit yhdellä tai useammalla historiallisella aikajanalla ja kartalla.

Tämä arviointikriteeri liittyy osaamistasolla sosiaaliin ja kansalaisosaamiseen sekä oppimaan oppimisen kompetenssiin.

liittyvien saavutusindikaattoreiden osalta ne ovat:

- Erottele esihistorian ja antiikin eri aikakehykset, jotka liittyvät tärkeimpiin muutosprosesseihin (hominisaatio, ensimmäisten maatalousyhteiskuntien ja muinaisten imperiumien muodostuminen) aikajanan mittakaavaa valittaessa (satoja tuhansia vuosia, tuhansia vuosia, vuosisatoja jne. aikana)
- Perustaa syiden ja seurausten ketjuja selittämään muutoksia, jotka johtivat metsästäjien ja keräilijöiden varhaisten ihmisyhteiskuntien, maatalousyhdistysten, uskontojen syntyyn, ensimmäisten valtioiden ja imperiumien syntyyn tai kreikkalaisten ja roomalaisten laajentumiseen.

Opiskelijoiden itsearviointirubriikki

Tämä rubriikki on tehty auttamaan ymmärtämään, mikä pelien tai kaiken uuden median kannalta on tärkeää. Kokenut opettaja voi opettaa tätä ilmankin, mutta tämä auttaa uusia opettajia arvioimaan, mikä on arvokasta.

Ajatuksena on, että jokainen RIVI on vain YKSI muuttuja (esim. muistaminen, siirto, ongelmanratkaisu jne.). Luet ensimmäisen sarakkeen ja annat "arvosanan". Kuvaukset ovat vain antamaan "laatua", jos tarvitset sitä.

Opiskelijan arviointirubriikki				
Tiedon sisältö	1	2	3	4
Tiedon muistaminen	Opiskelija ei muista pelissä käsiteltyä tietoa	Opiskelija muistaa joitain pelissä käsiteltyjä tietoja	Opiskelija muistaa suurimman osan pelissä käsitellyistä tiedoista	Opiskelija muistaa kaikki pelin tiedot hyvin
Tiedonsiirto ja omaksuminen	Opiskelija osaa yhdistää pelin tiedot kirjoissa tai muissa medioissa oleviin tietoihin	Opiskelija osaa siirtää pelistä tietoa muihin medioihin	Opiskelija osaa siirtää suurimman osan pelistä olevista tiedoista muihin medioihin	Opiskelija osaa siirtää lähes kaiken tiedon pelistä muihin medioihin.
Taidot	1	2	3	4

Ongelmanratkaisu	Opiskelija ei yrittänyt ratkaista ongelmia pelissä / toiminnan aikana	Opiskelija oli jonkin verran aktiivinen ongelmien ratkaisemisessa toiminnan aikana.	Opiskelija oli aktiivinen ongelmien ratkaisemisessa toiminnan aikana.	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.	Opiskelija tarjosi jonkin verran luovia ideoita ja ratkaisuja toiminnan aikana.	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin erittäin aktiivisesti.
				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

Formatiivinen arviointi

Skenaarion pääosa (tuntien määrä):

Ensimmäinen osa (kaksi oppituntia - 45min)

Oppitunti 1

Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):

- 24 opiskelijaa (2 oppilasta/ryhmä)
- Kaksi oppituntia: 2 työpäivät x 45 min

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

Vähintään 15 matkapuhelinta tai tablettia (riippuen oppilaiden tai ryhmien määrästä)

Asenna ja lataa MOZAIK3D

Luo ilmaisia tilejä MOZAIK3D

- APP
<https://www.youtube.com/watch?v=VoaWX6-WFcU>
- MOZAIK3D:N KÄYTTÖ JA ASENNUS
<https://www.youtube.com/watch?v=U93cA9V10kg>

Ennen ohjelman alkua (valmistelutyö opettajalle):

- Opettaja esittelee muinaisia sivilisaatioita tunnilla. Omista tunti sisällön esittelylle audiovisuaalisilla materiaaleilla, kuten animaatiovideoilla, dokumenteilla, interaktiivisia pelejä jne.

ABU SIMBELIN sisällä

<https://www.youtube.com/watch?v=UrsxgJE4UXo>

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Opi kuinka perustoiminnot toimivat ja miten käytät ohjaimet (tee ohjaimille käsikirja, jos oppilaat eivät ole käyttäneet niitä aiemmin)
- Luo Google-luokkahuoneessa tehtävä, jossa on projektin kuvaus ja tavoitteet (sama tehtävä kolmelle oppitunnille)

Kaikki oppilaiden tarvitsemat materiaalit sisältyvät tehtävään.

- Jaa oppilaat enintään kahden opiskelijan ryhmiin / tietokonevalmistelut

Luokassa

opiskelijat visualisoivat seuraavien videoiden sisällön:

https://www.youtube.com/watch?v=8_Tbv7anqXk

<https://www.youtube.com/watch?v=DovySvtHDgg>

Mobiililaitteiden ja tablettien käyttö Cardboardin kanssa , lataamalla MOZAIK3D, opiskelijat jaetaan ryhmiin kattamaan kaikki aiheet. Yksi laite jokaiselta joukkueelta:

MOZAIK30 ryhmäopas (pahvi) näistä aiheista:

- EGYPTIN
- EGYPTIN JUMALAT
- EGYPTIN TALO
- MAATALOUS
- VAATTEET MUINAISESSA EGYPTISSÄ
- ABU SIMBEL TEMPPELIT

Opiskelijoiden kanssa keskustelu lopussa

- Mitä opit, mitä et tiennyt ennen?
- Valitse aihe, jota haluat kehittää syvästi tiimisi kanssa: maatalous, kuluminen, ruoka, päiväelämä,...
- Etsi ja kerää tietoa ja materiaalia aiheesta
- Valmista 1 infografia kehitetyistä aiheista.
- Miten yhteistyö ryhmässäsi toimii?

Oppitunti 2

Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):

- 24 opiskelijaa (4 opiskelijaa/ryhmä)
- Kaksi oppituntia: 2 työpäivää x 45 min.

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- HTC DEVICE tai OCULUS QUEST liitetty tietokoneeseen
- STEAM -tili
- DISCOVER EGYPT VR-peli ladattu

Ennen ohjelman alkua (valmistelutyö opettajalle):

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Opi kuinka perustoiminnot toimivat ja miten käytät ohjaimet (tee ohjekirja ohjaimille, jos opiskelijat eivät ole käyttäneet niitä aiemmin)
HTC VIVE ASENNUS
<https://www.youtube.com/watch?v=Wy94FrtIP-g>
discoVR Egyptin KÄYTTÖ
https://www.youtube.com/watch?v=So_1dioAsUM
- Luo tehtävä Google-luokahuoneessa projektin kuvauksella ja tavoitteilla (sama tehtävä kolmelle oppitunnille) Tehtävään sisältyy kaikki oppilaiden tarvitsema materiaali.
- Jaa oppilaat enintään 4 opiskelijan ryhmiin / ryhmä

Valmistelu

Luo eri luokkia: maatalous, JUMALAT, kulttuuri, laitteet, vaatteet, pyramidit, sosiaalinen tila RYHMÄT

Opiskelijoiden tulee tutkia Tombia ja löytää kaikki TÄRKEÄT AVAINKOHTEET. Heidän tulisi luoda SANASTO termeistä, jotka näkyvät DISCOVR:ssä.

Opiskelijoiden tulee valita yksi aihe ja heidän tulee laatia infografiikka ja selittää muille kumppaneille. (samalla kuin muut opiskelijat tutkivat hautaa.

Kaikkien opiskelijoiden tulee äänestää parhaan infograafisen yhteenvedon löytämiseksi.

Tutustu King Tutin muinaisen egyptiläisen haudan kolmeen huoneeseen HTC Viven avulla nähdäksesi, mitä heillä voisi olla sanottavaa varhaisten sivilisaatioiden elämästä ja kulttuurista 1323 eKr.: aikaa, jolloin Egypti on tunnustettu maailmanvalta. Sen nuori johtaja kuningas Tutankhamon on kuollut ja haudattu yhdeksi muinaisen Egyptin suurimmista ikoneista. Hauta on täynnä aarteita ja esineitä, jotka symboloivat Muinainen egyptiläinen kulttuuri.

Vuosisatoja myöhemmin brittiläinen arkeologi Howard Carter paljasti haudan, ja nyt sinäkin voit tutkia hautaa.

Katso ympärillesi ja opi sen sisällöstä **Discovery-tilassa** tai ota kaikki aarre ennen kuin aika loppuu **Treasure-tilassa**.



Oppitunti 3

Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntimäärä):

- 24 oppilasta (4 opiskelijaa/ryhmä)
- Kaksi oppituntia: 2 työpäivää x 45 min.

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- Yksi tietokone oppilasryhmää kohden
- Ilmainen EcoSpacesEdu-tili
- Internetissä surffaamalla 3D-egyptiläisiä malleja

Ennen ohjelman alkua (opettajan valmistelutyö):

- Opettajan tulee ymmärtää, miten EcoSpaceEdu toimii:
- ECOSPACEDUN KÄYTTÖ
<https://www.youtube.com/c/CoSpacesEdu>
- TUTORIAL
<https://www.youtube.com/watch?v=KnP4iBlqs44>
- MALLIEN LATAA THINGIVERSESTA JA LATAAMINEN TINKERCADISSA
<https://www.youtube.com/watch?v=ChszmeRV72w>

- Luo tehtävä Google-luokahuoneessa projektin kuvauksella ja tavoitteilla (sama tehtävä kolmelle oppitunnille)

Kaikki oppilaiden tarvitsemat materiaalit sisältyvät tehtävään.

- Jaa oppilaat enintään 4 hengen ryhmiin/ryhmä

Valmistelu

Luo kouluun AR-museo egyptiläisestä kulttuurista. Kaikki opiskelijat osallistuvat valitsemaan eri aiheita ja löytämään 360- ja 3d-malleja.

Aseta paneelit oppilaiden valmistamilla infografoilla

Luo eri luokkia: maatalous, JUMALAT, kulttuuri, laitteet, vaatteet, pyramidit, sosiaalinen tila

Määritä jokaiselle opiskelijalle yksi tai useita kategorioita löytääksesi resursseja.

3D-mallien lataaminen Thingiverse-, FreeCAD- ja TurboSquid-varastoista.

EcoSpacesEdu- ja/tai Augmentative Class

-luokittelumerkkien käyttäminen EcoSpacesEdun käyttäminen MUSEON valmistelemiseen

Kaikki koulut voivat vieraila AR-museossamme...

Oppitunti 4

Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):

- 24 oppilasta (2 oppilasta/ryhmä)
- Yksi oppitunti: 1 arkipäivää x 45 min

Valmistelut:

VRCHATIN JOHDANTO

<https://www.youtube.com/watch?v=L-qtmSIH3nM>

MUSEO

<https://www.youtube.com/watch?v=rXADNLLo6DY>

Muinainen museovierailu

Kyse on vierailusta muinaisen museon maailmassa VRCHATissa OCULUS QUEST - tai DESK COMPUTER -sovelluksessa.

Oppilaiden on tunnistettava suuri määrä muinaisia sivilisaatioita. Vierailun jälkeen he vastaavat lyhyeen 10-12 kysymyksen kyselyyn museon näyttelyistä.

Summatiivinen arviointi:

Arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktiivisuus ja sitoutuminen	Opiskelijalla on ollut haasteita saada tehtävä valmiiksi. 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 työhön 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 luettelon.	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>Sisältösovellus</p>	<p>Infografiikka esitetään epätäydellisillä tiedoilla.</p> <p>Rakenne ei ole selkeä, käsitteet ja ajatukset sekoittuvat.</p> <p>Valokuvat eivät kuvaa tai tue sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on lyhyt ja jopa epätäydellinen.</p>	<p>Infografiikka sisältää täydelliset tiedot.</p> <p>Rakenne on hajanainen, mutta käsitteet ja ideat ovat erilaisia.</p> <p>Valokuvat antavat vain vähän tukea sisällölle.</p> <p>Suullinen esitys on lyhyt.</p>	<p>Infografiikka sisältää täydelliset tiedot.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.</p>	<p>Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.</p>	<p>Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä muodostaen luovan suunnittelun.</p> <p>Suullinen esitys on pitkä ja selkeä ja omaperäinen.</p>	<p>Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä muodostaen luovan suunnittelun.</p> <p>Suullinen esitys on pitkä ja selkeä ja omaperäinen.</p>
<p>Kuvat ja kuvatestit</p>	<p>Opiskelijalta puuttuu kuvia.</p>	<p>Oppilaalla on vähän kuvia eikä kuvatekstiä.</p>	<p>Oppilaalla on kuvia, mutta ei kuvatekstejä.</p>	<p>Opiskelijalla on kuvia ja niihin liittyvää tekstiä.</p>	<p>Opiskelijalla on useita kuvia ja kuvailevia</p>	<p>Opiskelijalla on monipuolisia kuvia sekä kuvaavaa ja</p>

					kuvatekstejä.	selittävää tekstiä.
Osoittaa vastuuta työn valmistumisesta. Yhteistyö ja vertaispalaute	Opiskelijalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa, eikä hän kuunnellut luokkatovereitaan. Opiskelija ei antanut vertaispalautetta eikä ottanut huomioon sitä, mitä ryhmä antoi palautteena.	Oppilaalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa ja kuunnella luokkatovereitaan. Opiskelija antoi vertaispalautetta noudattamatta ohjeita. Opiskelija ei ottanut huomioon ryhmän antamaa palautetta.	Opiskelija teki pääosin hyvää yhteistyötä ryhmänsä kanssa. Opiskelija sai ja antoi ryhmästään palautetta lähes aina ohjeiden mukaan. Vastaus oli enimmäkseen rakentavaa.	Opiskelija osoitti vastuullisuutta ja enimmäkseen hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija sai ja antoi palautetta ryhmästään. Palaute oli rakentavaa.	Opiskelija osoitti hyvää vastuullisuutta ja hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija vastasi monipuolisesti ja otti huomioon ryhmältään saamansa palautteen.	Opiskelija osoitti erinomaista vastuullisuutta ja erinomaista yhteistyökykyä. Opiskelija pyrki muotoutumaan tehtävään rakentavasti ja arvokkaasti auttaakseen ryhmään edelleen työssään. Opiskelija sai ryhmältään palautetta ja otti sen huomioon omassa työssään.
Taidot	Opiskelijalla on selviä puutteita aineen ymmärtämisessä.	Opiskelijalla on puutteita aineen ymmärtämisessä.	Opiskelija osoittaa osoitusta tietystä 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 englannin sanojen kanssa ja hänellä on haasteita niiden kanssa.	Opiskelija tuntee englannin kielen tärkeimmät käsitteet ja sanat.	Opiskelija osoittaa, että hän ymmärtää suurimman osan englannin kielestä.	Opiskelija ymmärtää hyvin ja on oppinut suurimman osan käsitteistä ja osaa kaikki sanat englanniksi.	Opiskelija hallitsee kaikki käsitteet ja sanat englanniksi.
Sisältösovellus	<p>Infografiikka esitetään epätäydellisillä tiedoilla.</p> <p>Rakenne ei ole selkeä, käsitteet ja ajatukset sekoittuvat.</p> <p>Valokuvat eivät kuvaa tai tue sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on lyhyt ja jopa epätäydellinen.</p>	<p>Infografiikka sisältää täydelliset tiedot.</p> <p>Rakenne on hajanainen, mutta käsitteet ja ideat ovat erilaisia.</p> <p>Valokuvat antavat vain vähän tukea sisällölle.</p> <p>Suullinen esitys on lyhyt.</p>	<p>Infografiikka sisältää täydelliset tiedot.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.</p>	<p>Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.</p>	<p>Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty.</p> <p>Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä.</p> <p>Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä muodostaen</p>	<p>Infografiikka esitetään epätäydellisillä tiedoilla.</p> <p>Rakenne ei ole selkeä, käsitteet ja ideat sekoittuvat.</p> <p>Valokuvat eivät kuvaa tai tue sisältöä.</p> <p>Suullinen esitys on lyhyt ja jopa epätäydellinen.</p>

					luovan suunnittelun. Suullinen esitys on pitkä ja selkeä ja omaperäinen.	
Harjoituspäätökset	Ne tuottavat epätäydellisen infografian ja esityksen.	Ne tuottavat täydellisen infografian ja lyhyen suullisen ilmaisun	Ne tuottavat täydellisen infografian sekä hyvän pituisen ja melko kattavan suullisen esityksen	. Ne tuottavat täydellisen infografian, joka sisältää lisätietoa ja suullisen esityksen, jossa on hyvä pituus ja erittäin täydellinen sisältö.	Ne tuottavat täydellisen infografian, joka sisältää lisätietoa ja luovan suunnittelun. He esittävät suullisen esityksen, jonka pituus on hyvä, sisällöltään erittäin täydellinen ja erittäin omaperäinen.	He tuottavat täydellisen infografiikka, joka sisältää lisätietoa ja jossa on luova muotoilu.

Taidot	<p>Ei asennetta toimintaan.</p> <p>Vääristää ryhmän toimintaa.</p>	<p>Hänellä on päättäväinen asenne.</p> <p>Työskentelee yksilöllisesti.</p> <p>Ei osoita motivaatiota toiminnassa.</p>	<p>Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne.</p> <p>Kehittää rooliaan ryhmässä.</p> <p>Työskentelee yhteistyössä.</p>	<p>Osoittaa motivaatiota toiminnassa.</p> <p>Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne.</p> <p>Kehittää rooliaan ryhmässä.</p>	<p>Osoittaa motivaatiota toiminnassa.</p> <p>Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne.</p> <p>Kehittää rooliaan ryhmässä.</p> <p>Toimii luovasti.</p>	<p>Osoittaa motivaatiota toiminnassa.</p> <p>Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne.</p> <p>Kehittää rooliaan ryhmässä.</p> <p>Toimii erittäin luovasti.</p>
--------	--	---	--	--	--	---