

Influent – VEGA kennsluáætlun – Enska og málfræði

Kennsluáætlunin í hnotskurn:

Efni: Að læra tungumál með InFluent

Viðfangsefni: Erlend tungumál

Aldur/bekkur: 11+/5

Stutt lýsing á leiknum:

Influent er leikur til að læra tungumál, með áherslu á orðaforða og framburð. Leikurinn gefur leikmönnum frelsi til að velja orðin sem þeir vilja læra án þess að þurfa blýanta eða bækur!



Kynning á kennsluáætluninni (*p.m.t. möguleg forrit, valkostir, áhættur og hugsanlegar áskoranir*):

Að læra ný tungumál getur verið krefjandi. Með því að auðga kennsluna með leikjum getur námið verið skemmtilegra. Nemendur geta aukið þekkingu sína á viðkomandi tungumáli með hjálp leiksins.

Kennsluáætlunin snýst um að útskýra hvar hlutir eru, hvar þeir eru settir og hvaðan þeir eru teknir. Í uppbotum í leiknum tengjast málfræði og orðaforði.

Í þessari áætlun er gagnlegt að skipta málfræðinni út fyrir eitthvað krefjandi á tungumálinu sem unnið er með.

Markmið verkefnisins:

- æfa og læra ný orð á erlendu tungumáli
- æfa forsetningar
- þróa samvinnufærni meðan á leiknum stendur
- þróa sjálfsmatshæfileika

Markmið Aðalnámskrár grunnskóla:

Enska:

Að nemandi geti:

- hlustað eftir ítarlegum upplýsingum, valið úr þeim sem eiga við og svarað eða unnið úr þeim
- beitt sjálfsmati og jafningjamati á raunhæfan hátt í tengslum við viðfangsefni áætlunarinnar og veitt sanngjarna endurgjöf
- nýtt reynslu sína og þekkingu til að skapa nýja þekkingu og nýta hana í nýju samhengi
- unnið sjálfstætt, með öðrum og undir leiðsögn og tekið tillit til þess sem aðrir hafa að segja
- beitt fjölbreyttum námsaðferðum sem nýtast í náminu

Stafræn verkfæri bjóða upp á eðlilegt tækifæri til að innleiða tungumálakennslu við raunverulegar aðstæður og út frá samskiptaþörfum nemenda. Kennslan þarf einnig að veita færni sem stuðlar að þátttöku og virk áhrif í alþjóðlegum heimi.

Kennslan á að efla tiltrú nemenda á getu þeirra til að læra tungumál og nota þau af hugrekki. Gefa þarf nemendum tækifæri til að stunda nám á sínum hraða og ef þörf krefur fá stuðning við námið. Haga þarf kennslunni þannig að einnig nemendur sem komast hraðar áfram eða kunna tungumálið áður geti tekið framförum.

[Formlegt mat fyrir kennara og nemendur](#)

Fjöldi nemenda: 20 nemendur

Lengd (áætlaður tími/fjöldi kennslustunda): 3 x 45 mín

Forkröfur (nauðsynlegt efni og úrræði á netinu):

- Leikurinn InFluent í þeim tölvum sem notaðar eru

Áður en kennsla hefst (undirbúningsvinna fyrir kennara):


- Tölvur með nettengingu og InFluent leik (á netinu) Eða iPads með InFluent leiknum
- Enska tungumálapakann (þarf að kaupa)
- Ein tölva/iPad fyrir hvern nemanda - nemendur ættu að hafa sama tækið á meðan þeir vinna að kennsluáætluninni, því það vistar leikinn og þeir geta byrjað þar sem þeir hættu síðast í leiknum
- Athugaðu hvort internetið virki
- Veldu orðin til að læra (dæmi innifalið í þessari kennsluáætlun)([example included in this scenario](#)). Valfrjálst að nota, annars biðjið nemendur að skrifa niður orðin.

- Draga saman málfræðina (dæmi innifalið í þessari kennsluáætlun fyrir sænsk-finnsku)([example included in this scenario for Swedish-Finnish](#))

-

Kennsluáætlunin

Kennslustund 1:

- Byrjaðu á því að kynna málfræðina fyrir nemendum . Leyfðu nemandanum að teikna myndir í minnisbækur sínar og farðu í gegnum málfræðina nokkrum sinnum. Gerðu dæmi.
- Kynntu nemendum orðalistann og lestu hann í gegn.
- Sýndu nemendum leikinn og útskýrðu hvernig hann virkar, í næstu kennslustund munu nemendur geta prófað hann sjálfir.
-  [Influent Gameplay \(PC HD\)](#)

- Heimanám, æfðu þig á fyrstu 10 orðunum.

Kennslustund 2:

- Horfðu á kynningarmyndbandið með nemendum og ræddu um hvað leikurinn snýst.
 - læra ný orð
 - bæði hvernig á að stafa og bera fram
- Nemendur byrja á leiknum, þeir munu spila í pörum.
- Nemendur munu fylgja leiðbeiningunum á skjánum í eigin leik.
- Byrjaðu á því að ganga um íbúðina.
- Nemendur reyna að tala erlenda tungumálið sem þeir eru að læra.

- Það fyrsta sem þarf að gera er að safna sömu orðum og eru á orðalistanum. Mundu að þú ýtir á + til að bæta við.
- Byrjaðu á tíu fyrstu orðunum.
- Þegar nemendur hafa safnað 10 orðum eru þeir tilbúnir í *Star Challenge* (opnaðu orðalistann til að hefja áskorunina)
- Ígrundið með því að spyrja nemendur spurninga um leikinn, orð. Og biðja þá líka að útskýra hvar hluturinn er, hvaðan hann er tekinn og hvar þeir eru að setja hann.
- Mundu að ganga úr skugga um að leikurinn sé vistaður.
- Heimanám; æfðu eftirfarandi 10 orð.

Kennslustund 3:

- Klárið að safna öllum orðunum, samtals 20 orðum. Þessi orð geta bæði verið nafnorð og sagnir (eftir að þú hefur lokið stjörnuáskoruninni geturðu safnað sagnorðum og lýsingarorðum)
- Spilaðu stjörnuáskorun aftur
- Heimavinna er að æfa öll 20 orðin

Kennslustund 4:

- Nemendur vinna með sömu orð og í fyrri kennslustundum.

- Láttu nemendur skrifa setningar með orðunum.
- Mótaðu bæði spurningar og svör. Hvar er eitthvað? Hvaðan eitthvað er tekið eða hvar því er komið fyrir.
- Nemendur lesa spurningarnar og svörin upphátt fyrir félagana sína.

Mat:

- Athugaðu orðin á eigin hátt.
- Taktu saman fyrri kennslustundir
- Ef tími er til halda nemendur áfram að spila.