



Moss – VEGA Kennsluáætlun

Efni: Fantasískrif - ævintýri

Námsgrein: Grunnskóli - íslenska og bókmenntir, enska sem annað tungumál.

Stutt lýsing á VR leiknum í þessari kennsluáætlun:

- Moss er eins manns hasar/ævintýraþrautaleikur. Í Moss hitta leikmenn Quill, unga mús með mikla drauma. Á meðan hún skoðar skóginn finnur hún dularfullan minjagrip úr gleri og fornir töfrar eru vaknaðir. Með frænda sínum, nú í mikilli hættu verður Quill að leggja af stað í stórt ferðalag - og hún þarfnast þín þar við hlið sér. Saman munið þið ferðast til gleymdra ríkja, leysa krefjandi þrautir og berjast við ógnandi óvini. Enginn einn getur sigrað það sem þú ert að berjast við. En sameinaðir, gætuð þið sigrað jafnvel myrkustu illmenni. Moss nýtir sér til fulls sýndarveruleikatækni nútímans, gerir þér kleift að færa hluti, berjast við óvini og stjórna sviðinu sem lykilbandamaður hetjunnar okkar, Quill.



Kynning á kennsluáætluninni

Eftir að hafa spilað kafla úr leiknum Moss (fyrstu 45 mínútur kennslustundarinnar) munu nemendur skrifa hluta af eigin fantasíuskáldsögu, innblásna af ævintýrum litlu músarinnar Quill. Nemendur fá verkefni við hvern kafla sem hjálpa þeim að byggja upp sögu sína, eins og að lýsa umhverfinu (korti af Moss, Rjóðrinu, húsi frænda, kastalanum), kynna aðalpersónurnar o.s.frv. Leikurinn er á ensku, en nemendur munu skrifa á sínu fyrsta tungumáli. Nemendum verður skipt í þriggja manna hópa þar sem samvinna er lykilatriði ef þeir vilja komast í næsta kafla. Spennan við þrautalausnir og frábær grafik leiksins mun hvetja nemendur til að verða ungir fantasíurithöfundar!

Markmið verkefnisins:

Nemendur:

- vinna með jafningjum við að leysa vandamál með því að senda leikinn á <https://www.oculus.com/casting>
- mynda strúktúr fyrir ritun
- skrifa fantasíuskáldsögu
- gefa og taka á móti endurgjöf
- kynna verk sín fyrir bekkjarfélögum



Úr markmiðum Aðalnámskrár grunnskóla

- Íslenska:

Nemendur geta

- hlustað af athygli og beitt þekkingu sinni og reynslu til að skilja það sem sagt er og greint frá aðalatriðum,
- nýtt sér myndefni og rafrænt efni á gagnrýnninn hátt,
- átt góð samskipti, hlustað, gætt tungu sinnar og sýnt viðeigandi kurteisi.
- nýtt sér og endursagt efni á rafrænu formi,
- átt góð samskipti þar sem gætt er að máli, hlustun, tillitssemi, virðingu og kurteisi
- aflað upplýsinga úr bókum og fjölbreyttu rafrænu efni, unnið úr þeim og nýtt við lausn verkefna, lagt nokkurt mat á gildi og trúverðugleika upplýsinga,
- greint og fjallað um aðalatriði í texta og helstu efnisorð og notað mismunandi aðferðir við lestur og skilning á texta,
- samið texta þar sem beitt er eigin sköpun, notið þess að tjá hugmyndir sínar og reynslu og veitt öðrum hlutdeild með því að kynna ritunina eða leyfa öðrum að lesa,
- beitt helstu atriðum stafsetningar og greinamerkjasetningar og hefur náð valdi á þeim,
- skrifað texta á tölvu og beitt nokkrum aðgerðum í ritvinnslu, vísað til heimilda,
- skrifað rafrænan texta og tengt texta, mynd og hljóð eftir því sem við á, gerir sér grein fyrir lesanda og miðar samningu við hann.

- Enska:

Nemendur geta

- skilið í meginatriðum samtöl og viðtöl um efni tengt daglegu lífi og efni sem tengist viðfangsefnum námsins og nýtt sér í ræðu og riti
- fylgt þræði í aðgengilegu fjölmiðlaefni og efni dægurmenningar sem höfðar til hans og getur sagt frá eða unnið úr því á annan hátt


- 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
- nýtt sér eigin reynslu og þekkingu þegar kemur að því að tileinka sér nýja þekkingu
- tekið þátt í samvinnu um ýmiss konar viðfangsefni og sýnt öðrum tillitssemi

Formlegt námsmat

Fjöldi nemenda og kennslustunda:

- 15-20 nemendur (þriggja manna hópar)
- 7 kennslustundir, 2x45 mín hver (spila og skrifa)

Búnaður og tæki:

- Tölvur með nettengingu
- VR gleraugu með leiknum Moss uppsettum
- Góð nettenging
- VR glasses with the game Moss installed ([Steam](#))
- Athugaðu hvort internetið virki
- Að spila leikinn, komast inn í hann og þekkja söguna og virknina er besta leiðin til að veita nemendum innblástur.
- Ef lítil tími er til undirbúnings: Horfðu á  Moss Review for Oculus Quest og skoðaðu [Moss - stýringar, kaflaskrá og orðalisti](#)

Undirbúningur kennara

- Búðu til verkefni í Google Classroom með verklýsingu og sniðmáti fyrir aðalverkefnið: Skáldsagan.
- Tímasettu verkefnin fyrir lotuna í Google Classroom og settu frest fyrir þau
- Vertu með Youtube myndbönd (leiðbeiningar) tilbúnar til að hjálpa þér með borðin
- Gakktu úr skugga um að öll VR hlífðargleraugu séu með næga hleðslu
- Skiptu nemendum þriggja manna hópa (hámark)
- Gakktu úr skugga um að mögulegt sé að kasta VR gleraugun í tölvu (og skjávarpa).

Meginhluti kennsluáætlunarinnar (7 kennslustundir):

Fyrsti hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

1. Inngangur - Moss

1. Sýndu nemendum stíkluna [Moss Trailer | Oculus Quest](#)
2. Byrjað að spila. Reglur um að spila leikinn innan hópsins: 15 mínútur á hvern hópmeðlim, hinir fylgja leiknum í ipad og hjálpa til við að leysa þrautirnar og hreinsa borðin. Eftir að hafa farið yfir stýringarnar (minntu þá á að taka skjáskot) og hvernig á að varpa á ipadinn, er nemendum heimilt að byrja.

2. Kafli 1 - Rjóðrið (The Clearing)

Verkefni á Google Classroom - Lýstu stöðunni:

- Nemendur skrá sig inn á Google Classroom, opna verkefnaskjalið og byrja að lýsa stöðunni í leiknum. Þeir klára verkefnið heima ef því er ekki lokið.
- Nemendur geta einnig byrjað að skrifa á aðalskjalið sitt (Skáldsagan), sem einnig er að finna í verkefnalýsingunni sem sniðmát(Template).

Annar hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

- Eftir stutta kynningu á verkefninu fyrir lotuna í dag geta nemendur byrjað að spila.

Kafli 2 - Að fara að heiman

Verkefni - Lýstu aðalpersónunum

Vangaveltur með nemendum í lok kennslustundar tvö (15-20 mín)

- Hvernig gengur leikurinn? Einhverjir erfiðleikar við að klára borðin?

Að deila lausnum(hacks) og ábendingum.

- Hvernig ganga skrifin?

Við umræður um verkefnin fylla nemendur í eyðurnar.

Þriðji hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

- Sama ferli og í síðasta hluta

Kafli 3 - Mire musterið/The Mire Temple

Verkefni 1) Lýstu musterinu og bardögum

2) Prófarkalestu það sem búið er af skáldsögu hópfélaga, athugaðu stafsetningu og málfræði og gefðu endurgjöf.

Fjórði hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Kafli 4 - Lokafresturinn

Verkefni - Lýstu skúrkunum (vöndu verunum)

Fimmti hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Kafli 5: Yfirgefna borgin (The Abandoned City)

Verkefni: Lýstu yfirgefnu borginni og því sem þú heldur að hafi gerst þar.

Sjötti hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Kafli 6: Ríki Sarffog (Sarffog's Domain) & kastalinn

Verkefni: 1) Lýstu bardaganum milli Quill og Sarffog

2) Hvar heldurðu að Quill finni kjarkinn?

- **Settu lokafrest á skáldsöguna þannig að hún þurfi að vera tilbúin fyrir sjöunda hluta!**

Sjöundi hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Umræður, prófarkalestur, frágangur skáldsögu, kynning og mat

- Kynningar í smærri hópum (ekki sömu hópar og fyrr) og munnleg endurgjöf frá jafningjum.
- Nemendur leggja mat á verkefnið, skáldsögu sína, vinnu sína og samvinnuna í hópnum í matskönnun í Google Forms

Aukaverkefni fyrir hraðvirka leikmenn og rithöfunda:

1. Listir: Taktu skjáskot úr leiknum og reyndu að endurskapa það með vatnslitum.
2. Tónlist: Hlustaðu á tónlistina úr leiknum á [Spotify](#). Veldu uppáhaldslagið þitt og skrifaðu umsögn.

Heildarmat a) Leikjaspilun

Bekkir 5-10	5	6	7	8	9	10
Upplýsingaöflun/tileinkun upplýsinga	Nemandinn getur ekki munað neinar upplýsingar sem fjallað er um í leiknum.	Nemandinn getur munað sumar af þeim upplýsingum sem fjallað er um í leiknum.	Nemandi getur rifjað upp grundvallaratriði leiksins.	Nemandinn getur rifjað upp meirihlutann af upplýsingum sem fjallað er um í leiknum.	Nemandi getur rifjað upp yfirgripsmikið magn upplýsinga sem fjallað er um í leiknum.	Nemandinn getur munað allar upplýsingar og smáatriði sem fjallað er um í leiknum.
Yfirfærsla	Nemandinn getur ekki tengt upplýsingarnar í leiknum við eigin ritunarverkefni.	Nemandi getur yfirfært einhverjar upplýsingar úr leiknum yfir í eigin ritunarverkefni.	Nemandi getur yfirfært einhverjar upplýsingar og smáatriði úr leiknum yfir í eigin ritunarverkefni.	Nemandi getur yfirfært og sýnt góð dæmi um hvernig upplýsingar í leiknum hafa tengst eigin ritunarverkefni.	Nemandi getur yfirfært og notað upplýsingar úr leiknum í eigið ritunarverkefni.	Nemandinn getur yfirfært og notað upplýsingar úr leiknum yfir í eigið ritunarverkefni og sýnt sönnun um skilning á þema leiksins sem sést í skrifum nemenda.
Þrautalausnir	Nemandinn reyndi ekki að leysa vandamál í leiknum / meðan á virkni stóð.	Nemandinn sýndi lítinn áhuga á að leysa vandamál í leiknum / við virkni.	Nemandinn var nokkuð virkur við að leysa vandamál í leiknum / meðan á verkefninu stóð.	Nemandinn var stundum virkur að reyna að leysa vandamál í leik / meðan á verkefninu stóð.	Nemandinn vann á virkan hátt við að leysa vandamál í leiknum / meðan á verkefninu stóð.	Nemandinn var mjög upptekinn við að leysa vandamál í leiknum / meðan á verkefninu stóð.

Samvinna	Nemandinn var ekki fær/fús til að vinna með öðrum.	Nemandinn tók þátt en var ekki sérstaklega virkur í samstarfi.	Nemandinn tók þátt og var stöku sinnum virkur í samstarfi.	Nemandinn var virkur mest allan tímann og var í samstarfi við aðra.	Nemandinn var virkur í samstarfi meðan hann starfaði í hópnum.	Nemandinn var mjög virkur meðan hann starfaði í hópnum og sýndi mikla samvinnuhæfileika.
Sköpun	Nemandinn íhugaði ekki/gaf ekki virka lausn á verkefnum eða áskorunum.	Nemandinn íhugaði / gaf skapandi lausnir á verkefnum eða áskorunum aðeins þegar hann var beðinn um það.	Nemandinn íhugaði / gaf af og til skapandi lausnir á verkefnum eða áskorunum.	Nemandinn íhugaði / lagði fram nokkrar skapandi hugmyndir og lausnir meðan á verkefninu stóð.	Nemandinn íhugaði/ lagði fram skapandi lausnir á verkefnum eða áskorunum.	Nemandinn var mjög virkur í íhugunum/útvegaði skapandi lausnir á verkefnum eða áskorunum.
Þátttaka	Nemandinn tók ekki þátt í starfsemi og verkefnum í bekknum.	Nemandinn var viðstaddur en tók ekki þátt í starfseminni í tímum.	Nemandi tók lítinn þáttí kennslustundinni.	Nemandi tók þátt mestan hluta kennslustundarinnar.	Nemandinn tók þátt í öllum verkefnum í bekknum.	Nemandi tók mikinn og góðan þátt í öllum verkefnum í bekknum allan tímann.
VR hlutinn og notkun á appinu	Nemandinn sýnir augljósa erfiðleika við að skilja hvernig Moss leikurinn virkar, skortir áhuga og er kærulaus í notkun	Nemandinn sýnir nokkra erfiðleika við að skilja hvernig Moss leikurinn virkar. Reynir að vinna samkvæmt	Nemandi skilur helstu eiginleika þess hvernig Moss leikurinn virkar. Fylgir að mestu leiðbeiningunum	Nemandinn sýnir góðan skilning á því hvernig Moss leikurinn virkar. Nemandinn fer alltaf eftir	Nemandinn sýnir frábæran skilning á því hvernig Moss leikurinn virkar. Fer alltaf eftir leiðbeiningum	Nemandi nær tökum á Moss leiknum. Fylgir alltaf leiðbeiningum kennarans og hjálpar

	búnaðar sem þarf.	leiðbeiningunum, en getur ekki haldið áhuganum uppi allan tímann. Nemandinn er stundum kærulaus með búnaðinn.	en skortir stundum þrautseigju. Er yfirleitt varkár með búnaðinn.	fyrirmælum kennarans og fer varlega með búnað.	kennarans og er mjög varkár með búnað.	bekkjarfélögum sínum. Fer alltaf varlega með búnaðinn.
--	-------------------	---	---	--	--	--

Mat/viðmið: b) Íslenska og bókmenntir

Bekkir 5-10	5	6	7	8	9	10
Virkni og skuldbinding við verkefnið	Nemandinn hefur ekki verið virkur eða sýnt vilja til að vinna verkið. Nemandi hefur ekki sýnt neina skuldbindingu við verkefnið.	Nemandinn hefur aðeins stundum verið virkur og sýnt áhuga. Nemandinn hefur átt í erfiðleikum finna hvatningu.	Nemandinn hefur að mestu verið virkur og sýnt áhuga og skuldbindingu við verkefnið.	Nemandinn hefur verið virkur og sýnt áhuga og skuldbindingu við verkefnið.	Nemandinn hefur verið afar virkur og sýnt mikinn áhuga og skuldbindingu við verkefnið.	Nemandinn hefur verið mjög virkur, sýnt mikinn áhuga, ábyrgð og skuldbindingu við verkefnið.
Uppbygging og skipulagning	Nemandinn hefur alls ekki skipulagt skrifin og fantasíuskáldsöguna vantar	Nemandinn hefur skipulagt skrifin af gáleysi og fylgir ekki uppbyggingu skáldsögunnar.	Nemandinn hefur skipulagt sig fyrir skáldsöguna en heldur sig ekki við áætlunina þegar	Nemandinn hefur skipulagt ritunina og hefur skipulag fyrir skáldsöguna.	Nemandinn hefur skýra uppbyggingu á skrifunum og fylgir áætluninni	Nemandinn hefur skipulagt skilvirka og skýra uppbyggingu og fylgir henni við ritun skáldsögunnar.

	uppbyggingu.		hann skrifar.		eftir því.	Nemandinn hefur sýnt mikinn ritunarmetnað frá upphafi til enda.
Fantasíu skáldsaga	<p>The student has written little or none.</p> <p>Nemandinn hefur lítið sem ekkert skrifað.</p>	Nemandinn hefur skrifað einhvern texta en hefur ekki alla hluta fantasíuskáldsögu (DNF - Did Not Finish).	Nemandinn er með alla hluta fantasíuskáldsögu, en tungumálið er einfalt og endurtekið.	Nemandinn hefur skrifað stutta fantasíuskáldsögu sem inniheldur alla hluta. Mál og stafsetning er fullnægjandi.	Nemandinn hefur skrifað fantasíuskáldsögu með skýrri uppbyggingu, fjölhæfu máli og hefur samræmda hugsun í gegnum textann.	Nemandinn hefur skrifað vel uppbyggða fantasíuskáldsögu sem er auðlesin og hefur samræmda hugsun í gegnum textann. Skáldsagan býr yfir fjölhæfni, spennu og persónunum er vel lýst.

Endurgjöf félaga	Nemandinn svaraði ekki félaga og tók ekki tillit til athugasemda félaga sinna.	Nemandinn gaf endurgjöf til félaga án þess að fylgja leiðbeiningunum. Nemandinn tók ekki til greina endurgjöf frá félögum.	Nemandinn fékk og gaf umsögn frá matspari sínu, næstum alltaf samkvæmt leiðbeiningum. Endurgjöfin var að mestu uppbyggjandi.	Nemandinn fékk og gaf endurgjöf frá matspari sínu. Viðbrögðin voru uppbyggjandi.	Nemandinn gaf fjölbreytta endurgjöf og nýtti sér svarið sem hann fékk frá matspari sínu.	Nemandinn lagði sig fram um að tjá sig á uppbyggjandi hátt og mikilvægan fyrir verkefnið til þess að hjálpa félögum áfram í verkefninu. Nemandinn fékk endurgjöf frá sínu matspari og tók tillit til þess í eigin vinnu.
------------------	--	--	--	--	--	--

Mat/viðmið: c) Enska

Bekkir 5-10	5	6	7	8	9	10
Tungumálanám - Enska	Nemandinn á í miklum erfiðleikum með að læra og skilja ensku orðin í leiknum.	Nemandinn á í erfiðleikum með að skilja ensku orðin í leiknum.	Nemandi þekkir mikilvægustu ensku orðin og hugtökin í leiknum.	Nemandinn sýnir vísbendingar um að skilja ensku orðin og hugtökin í leiknum.	Nemandi hefur góðan skilning og hefur lært flest hugtök og orð á ensku.	Nemandi tileinkar sér öll hugtök og orð á ensku í leiknum.

