



LESSKILNINGUR OG SAMSKIPTI - VEGA kennsluáætlun

Efni: Nemandi lærir að lýsa hlutum í smáatriðum, að kafa ofan í lýsingu á hlutum. Notar tungumál og stafsetningu orða. Þjálfar vitsmunalega og hugræna atferlisfræði og tungumálakunnáttu. Rökstuðningur og forþekking.

Viðfangsefni: Tungumál

Aldur / bekkur: 12+ / 6. bekkur+

Stutt lýsing á VR leiknum í þessari kennsluáætlun:

[KEEPTALKING AND NOBODY EXPLODES](#) Þú ert fastur einn í herbergi með tifandi tímasprengju. Vinir þínir hafa handbókina til að gera hana óvirka, en þeir geta ekki séð sprengjuna, svo þú verður að lýsa henni. Reyndu að leysa þrautir og nota samskiptahæfileika þína þegar þú og vinir þínir keppast um að gera sprengjur óvirkar fljótt áður en tíminn rennur út!



Bomb Defusal Manual er hægt að prenta eða skoða ókeypis á www.bombmanual.com

Kynning á kennsluáætluninni

Markmiðið er að vinna með nemendum að lesskilningi og stuðla að réttum samskiptum. Til þess verða mismunandi tæki notuð til að hvetja nemendur til að vinna hratt, skilja það sem þeir lesa, túlka og miðla á lipran hátt því sem skynfærin sýna þeim.

Hæfniviðmið:

Nemendur geta:

- Lýst hlutum í smáatriðum
- Kafað ofan í lýsingu á hlutum
- Notað tungumál og stafsetningu orða
- Þjálfað vitsmunalega og hugræna atferlisfræði og tungumálakunnáttu
- Þjálfað afkóðun.
- Þjálfað flæði í frásögn.
- Þjálfað orðaforða.
- Þjálfað setningauppbyggingu og samheldni.
- Þjálfað rökstuðning og forþekkingu.
- Þjálfað vinnsluminni og athygli

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 ímyndunaraflið 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. uppfléttirit, orðabækur, veforðasöfn, leiðréttingarforrit og leitarvélar.

Sjálfsmat nemenda

Matslisti fyrir kennara

Fjöldi nemenda: Lengd (áætlaður tími/fjöldi kennslustunda):

- 25 nemendur (3 eða 4 nemendur / hópvinna)
- 1 kennslustund á 45 mín

Forkröfur:

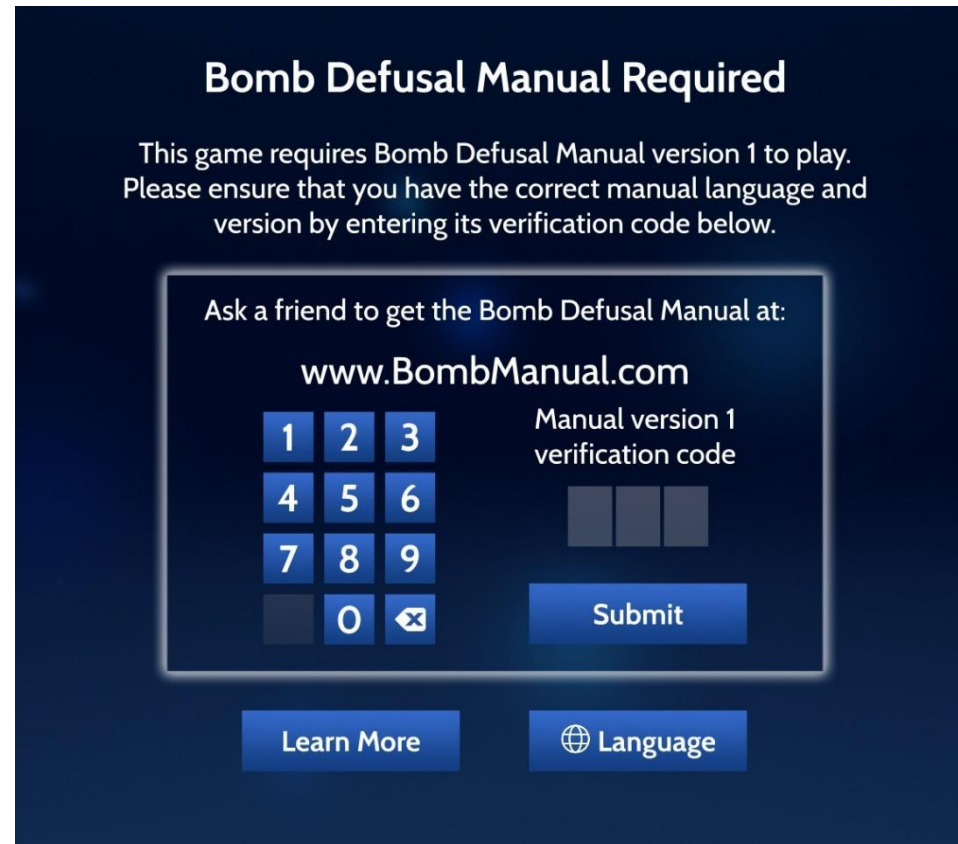
- Tölvur með *Keep Talking* hlaðið niður á STEAM reikning

- Eða snjalltæki
- Google gleraugu
- Eða HTC oculus
- Eða Oculus Quest

Undirbúningur kennara:

- Leitaðu og safnaðu upplýsingum og efni um efnið
- Athugaðu og skoðaðu þessa YouTube tengla áður en kennslustund hefst:
 - TRAILER/stikla
<https://www.youtube.com/watch?v=1-MM1UTtjyU>
REALTIME PLAYER DEMO/sýnishorn úr leik
<https://www.youtube.com/watch?v=BYunaBkn9Ng>
GAMEPLAY/spilun
https://www.youtube.com/watch?v=2PUmSfk_JxE
- Prófaðu leikinn sjálfur.
- Lærðu hvernig grunnaðgerðir virka og hvernig þú notar stýringar (búið til handbók fyrir stýringar ef nemendur hafa ekki notað þær áður)
- Leikjacröfur, leiðbeiningar og stýringar:
 - Hvernig opna ég leikinn minn?

- Í fyrsta skipti sem þú ræsir leikinn muntu sjá skjá eins og þann hér að neðan. Forritið mun biðja þig um staðfestingarkóða. Þetta ferli tryggir að þú sért að nota réttu Bomb Defusal Manual útgáfuna.



- Staðfestingarkóðann er að finna á titilsíðu Bomb Defusal Manual. Þú getur prentað út eða vistað þessa útgáfu af handbókinni til að halda áfram að nota hana í hvert sinn sem þú spilar, þar til leikurinn krefst nýrrar útgáfu.

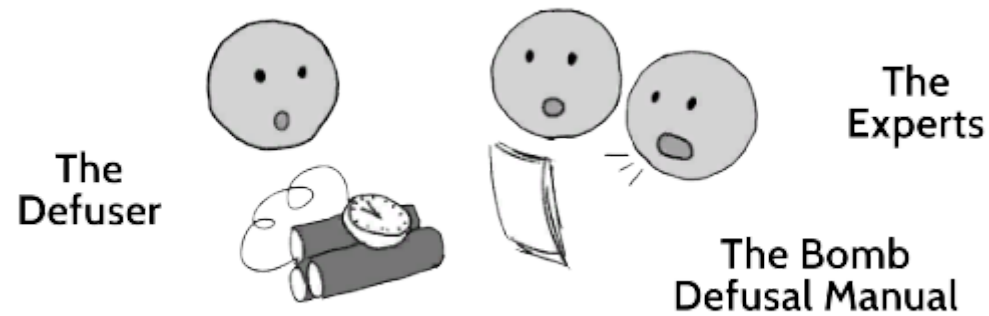
www.keeptalkinggame.com

Version 1
Verification Code: 241

- Þegar ný útgáfa af Bomb Defusal Manual verður fánleg þarftu að opna leikinn þinn aftur með því að gefa upp staðfestingarkóða nýju handbókarinnar. Þetta gerir það auðvelt að vita hvenær þú þarft að endurprenta eða hlaða niður nýrri Bomb Defusal Manual útgáfu.

Yfirlit yfir leikinn:

- Keep Talking and Nobody Explodes er staðbundinn fjölspilunarleikur fyrir tvo eða fleiri leikmenn. Markmið leiksins er að gera sprengju óvirka áður en tíminn rennur út með því að nota leiðbeiningarnar í Bomb Defusal Manual.

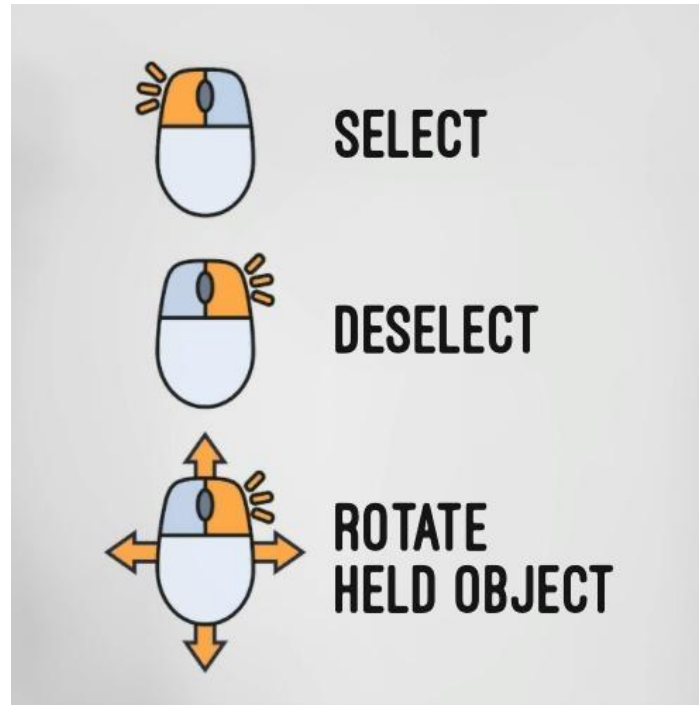


Einn leikmaður fer með hlutverk þess sem aftengir sprengjuna. Allir aðrir spilarar taka hlutverk sérfræðinga sem verða að nota Bomb Defusal Manual til að leiðbeina þeim sem er með gleraugun í gegnum það krefjandi verkefni að aftengja sprengju.

EF notuð er PC tölva:

- Windows 7 eða nýrri fyrir PC. Mac OS X 10.9 eða nýrri fyrir Mac. SteamOS/Ubuntu 16.04 eða nýrri fyrir Linux.
- Hægt er að nota mús, snertiflöt eða spilaborð til að spila.
- Tveir eða fleiri leikmenn.
- Spilaðu á staðnum með vinum í sama herbergi eða spilaðu í fjarleik með uppáhalds raddspjallforritinu þínu.
- Allir leikmenn geta tekið þátt sem sérfræðingar: það er undir sérfræðingunum komið að vinna á skilvirkan hátt sem lið!
- Afrit af Bomb Defusal Manual á pappír eða stafrænu formi.

Sá sem aftengir: Stjórnun með músahnöppum:



Sá sem aftengir: Stjórnun með fjarstýringu



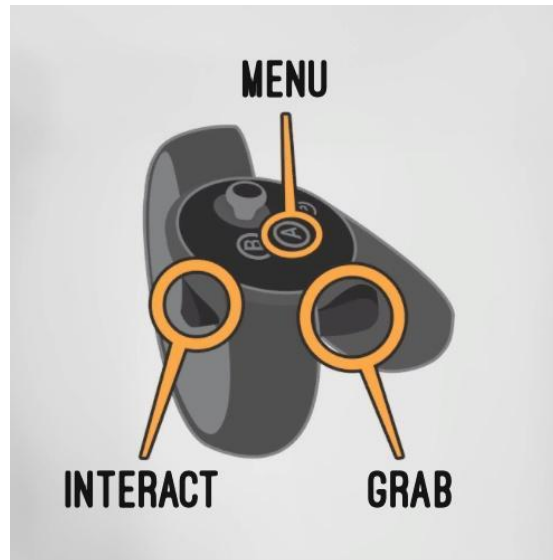
Ef notuð eru VR gleraugu þarf að hafa:

- Windows 7 eða nýrri.
- Oculus Rift, Oculus DK2 eða HTC Vive.
- Gamepad eða hreyfistýringar (Oculus Touch/HTC Vive stýringar) eru nauðsynlegar þegar VR er notað.
- Tveir eða fleiri leikmenn.
- Spilaðu á staðnum með vinum í sama herbergi eða spilaðu í fjarleik með uppáhalds raddspjallforritinu þínu.
- Allir leikmenn geta tekið þátt sem sérfræðingar: það er undir sérfræðingunum komið að vinna á skilvirkan hátt sem lið!
- Afrit af Bomb Defusal Manual á pappír eða stafrænu formi. Þú getur líka skoðað handbókina á tölvuskjá.
- Athugið: Oculus DK1 er ekki stutt.

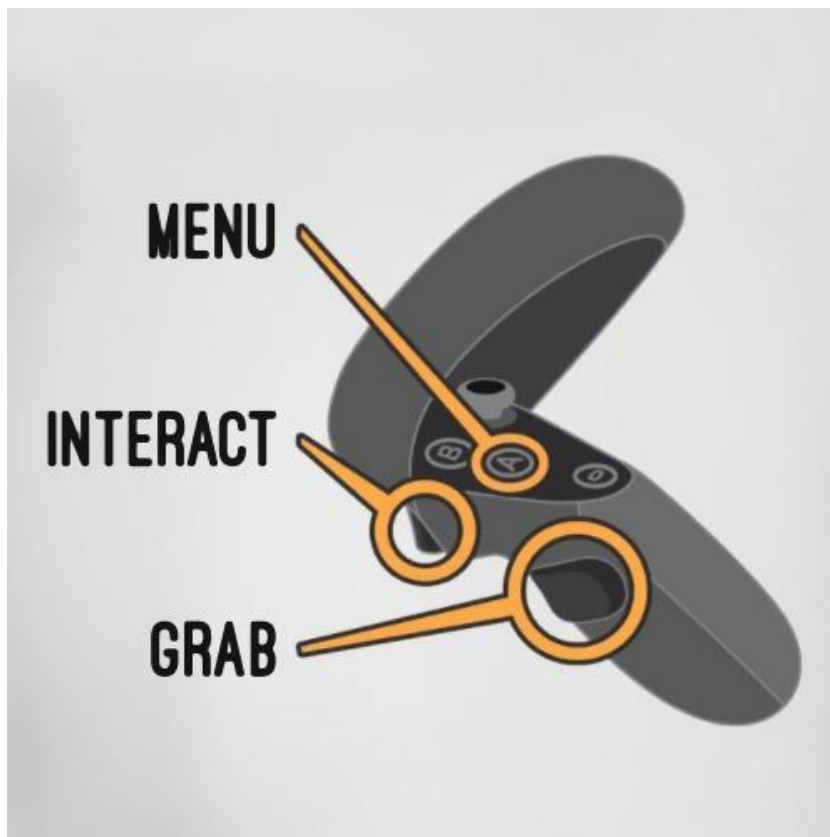
Sá sem aftengir: Fjarstýringar fyrir HTC Vive



Sá sem aftengir: Fjarstýringar fyrir Oculus Touch



Sá sem aftengir: Fjarstýring fyrir Oculus Quest 2



Hvernig á að skipta um tungumál í forritinu:



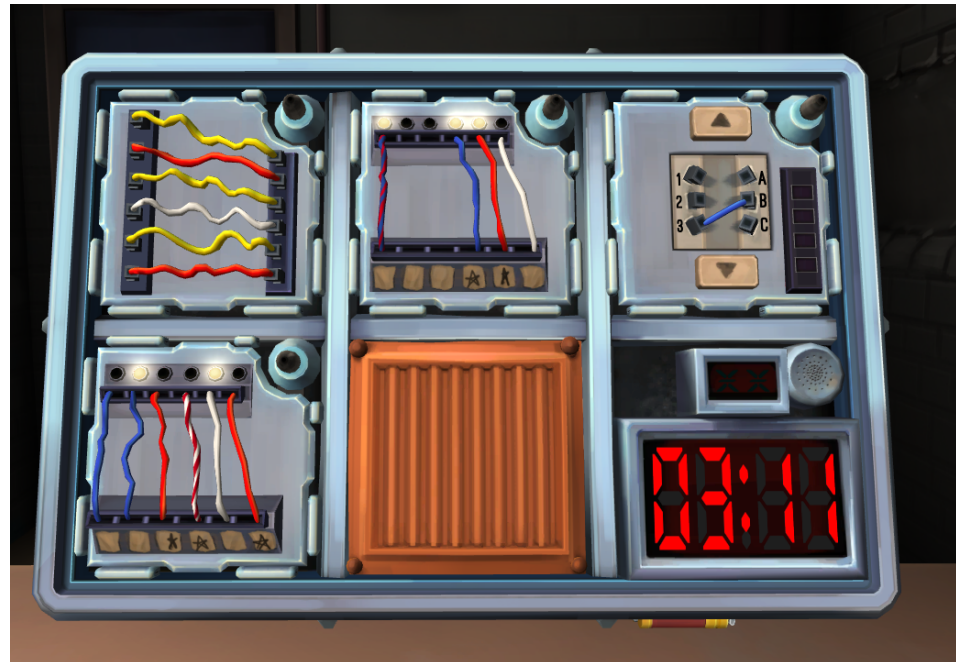
- Allt efni sem nemendur þurfa á að halda er innifalið í verkefninu.
- Skiptu nemendum í hópa með að hámarki 4 nemendur í hóp.

Meginhluti áætlunarinnar (fjöldi kennslustunda)

Fyrsti hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Kennslustund 1

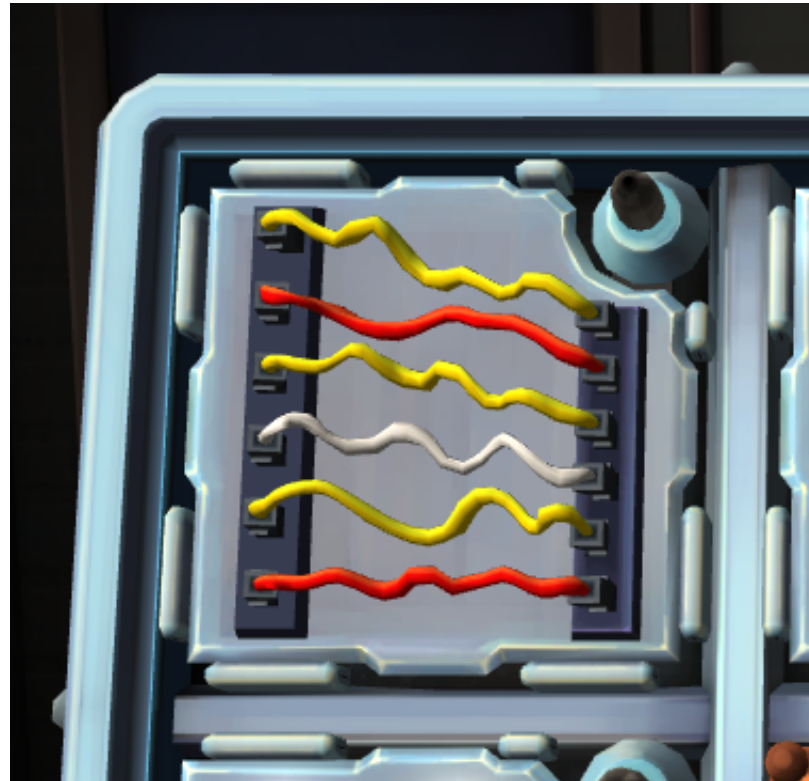
Eftir að hafa valið nemandann sem á að stjórna leiknum skaltu skipta bekknum í 3-4 hópa. Hver hópur ætti að sitja saman og hafa eintak af sprengjueyðingarhandbókinni (þannig að hóparnir séu að ræða sömu verkefni). Leiðbeiningarnar hafa kafla fyrir hverja einingu sprengjunnar. Mælt er með því að sýna fyrsta sprengjueyðingarverkefnið á skjávarpa/stórum skjá svo allir nemendur hafi hugmynd um hvað sá sem reynir að aftengja, sér:



Dæmi um „sprengju“. Þessi hefur 4 einingar (tímamælirinn (neðst til hægri) er ekki eining)

Sprengjunni er skipt í mismunandi hluta sem hver um sig er sérstök eining/þraut. Hver þessara eininga hefur kafla í sprengjueyðingarhandbókinni sem þarf að leysa.

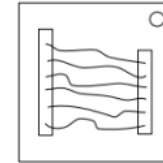
Til dæmis er hér eining í efra vinstra horninu, fylgt eftir af samsvarandi blaðsíðu í sprengjueyðingarhandbókinni:



Dæmi um „Wires“ einingu

On the Subject of Wires

Wires are the lifeblood of electronics! Wait, no, electricity is the lifeblood. Wires are more like the arteries. The veins? No matter...



- A wire module can have 3-6 wires on it.
- Only the one correct wire needs to be cut to disarm the module.
- Wire ordering begins with the first on the top.

3 wires:

If there are no red wires, cut the second wire.
Otherwise, if the last wire is white, cut the last wire.
Otherwise, if there is more than one blue wire, cut the last blue wire.
Otherwise, cut the last wire.

4 wires:

If there is more than one red wire and the last digit of the serial number is odd, cut the last red wire.
Otherwise, if the last wire is yellow and there are no red wires, cut the first wire.
Otherwise, if there is exactly one blue wire, cut the first wire.
Otherwise, if there is more than one yellow wire, cut the last wire.
Otherwise, cut the second wire.

5 wires:

If the last wire is black and the last digit of the serial number is odd, cut the fourth wire.
Otherwise, if there is exactly one red wire and there is more than one yellow wire, cut the first wire.
Otherwise, if there are no black wires, cut the second wire.
Otherwise, cut the first wire.

6 wires:

If there are no yellow wires and the last digit of the serial number is odd, cut the third wire.
Otherwise, if there is exactly one yellow wire and there is more than one white wire, cut the fourth wire.
Otherwise, if there are no red wires, cut the last wire.
Otherwise, cut the fourth wire.

Leiðbeiningar úr bæklingnum við að aftengja vírana, hér á að klippa á fjórða vírinn.

Mismunandi hópar þróa sínar aðferðir til að takast á við þessar einingar. Hver hópur mun líklega skipa sér í eina af einingunum og skipta með sér verkefninu. Þeir munu skrifa í skjal allt um hvernig eigi að takast á við að leysa (áætlanir, teymisvinna, verkefnadreifing...) Ég mæli með að láta hópinn semja um nálgunina að markmiðinu á eigin spýtur. Ef þeir geta ekki komið sér saman um skjóta lausn á verkefninu getur kennari hjálpað þeim.

Þegar bekkurinn er við stjórn og hefur náð leiðbeiningunum skaltu slökkva á skjávarpanum og virkja næstu sprengju. Sníðið kynninguna á verkefninu eftir þeim tíma sem þið hafið. Settu þér markmið eins og: Aftengdu sprengju 1, 2 og 3 áður en kennslustund lýkur.

Síðan ættu nemendur að halda áfram að næstu sprengju. Matshlutinn er mikilvægur vegna þess að hann endurstillir teymið að heildarmynd verkefnisins, gerir ráð fyrir stefnumótandi samningaviðræðum og greinir gildir.

Verkefnið neyðir nemandann til að nota réttan orðaforða á beittan hátt innan hópsins og á milli hópsins og þess sem reynir að aftengja sprengjuna samkvæmt leiðbeiningum. Auk lýsandi málnotkunar eru þátttakendur hvattir til að spyrja spurninga. Sá sem aftengir verður að lýsa tegund einingarinnar og skilyrðum hennar á árangursríkan hátt fyrir hópinn. Þetta er gert með því að lýsa einingum í smáatriðum eða með stefnumörkun.

Mat á kennsluáætlun með nemendum

Eftir hverja tilraun skaltu ganga úr skugga um að þú metir ferlið með hópnum:

- Hvað myndi virka betur?
- Hvað hindrar samskipti?
- Eru einhverjar mismunandi aðferðir sem gætu reynst skilvirkari?
- Hvernig geturðu veitt skilvirkari aðstoð?
- o.s.frv.

Kennslustund 2

Setjið upp keppni til að sjá hver getur leyst mismunandi áskoranir leiksins KEEPTALKING AND NOBODY EXPLODES á sem skemmstum tíma.

Keppnistafli er gerð og hvert lið keppir við hin. Því er varpað fram í bekknum og keppnisliðið getur ekki séð skjáinn.

Þeir sem standast hvern hluta fara áfram á meðan þeir nemendur sem skora minna fá annan hluta til að vinna til að fá fleiri stig.

Kennari þarf að sjá til þess að nemendur skiptist á.

Nemandi þarf að kanna handbókina vel og skilja hana rétt til þess að hvernig á að leysa þrautina, aftengja sprengjuna. .

Mat á kennsluáætlun með nemendum

Kennari getur metið hvern nemanda með því að láta hann skrifa sögu um vinnuna, til að athuga málfræði og getu til að draga saman og skilgreina.

Einnig getur kennari metið almenna tjáningu nemenda.

[Heildarmat á verkefninu](#)