

### *Fortsätt prata – VEGA Teaching Scenario*



**Ämne:** kommunikationsförmåga på ett främmande språk med stöd av ett VR-spel  
[Fortsätt prata och ingen exploderar](#)

#### **Inlärningsresultat:**

- Lära sig att använd för uttryck för olika grader av sannolikhet på ett främmande språk
- Lära sig att ge instruktioner och order
- Få erfarenhet av att beskriv objekt av olika former
- Få erfarenhet av kommunicera i utmanande situationer

**Läroplan:**

[Den finska läroplanen](#)

[Formativ bedömning](#)

**Målgrupp:** elever på lägre medelnivå för att studera ett främmande språk (B1)

**Elevernas ålder / Skolnivå:** årskurs 6– 8

**Beräknad tid för implementering av scenariot:** 3 lektioner (3 x 45 minuter)

**Antal elever:** beroende på antalet VR-set, helst 2 - 3 elever per headset

**Scenariots längd (uppskattad tid/antal lektioner):**

En introduktionslektion (kan vara för hela klassen) med två uppföljningslektioner av spela spelet i mindre grupper

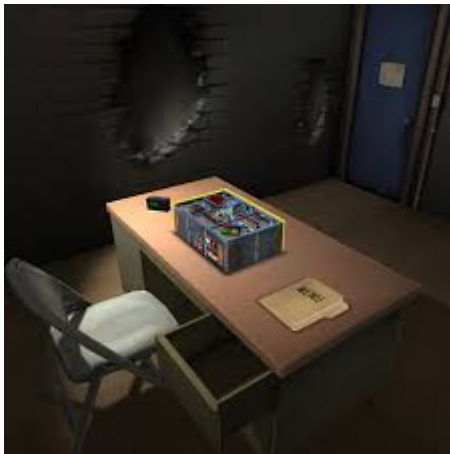
**Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):**

- Onlineåtkomst till [spelet](#)
- Tillräckligt antal kompatibla VR-headset, beroende på klassens storlek (Valve Index, HTC Vive, Oculus Rift, Windows Mixed Reality)
- Tillräckligt antal datorer med spelet installerat (beroende på antalet elever), jfr [minimala systemkrav](#)

**Innan lektionerna börjar (förberedande arbete för läraren):**

- Lär dig spelets funktioner själv
- Se till att ha tillräckligt många VR-headset tillförfogande
- Planera lektionerna på ett sätt så att dels hela klassen aktiveras och mindre gruppsessioner är möjliga
- Förbered uppföljningsaktiviteter i linje med läroplanen att kontrollera inlärningsresultaten hos eleverna av spelet

## Introduktion till scenariot (inkl. möjliga tillämpningar, alternativ och risker):



Den största fördelen med spelet ligger i det faktum att interaktionerna äger rum över den virtuella verkligheten och den verkliga världen. En av spelarna är instängd i ett VR-rum med en bomb som tickar. De andra är utanför med en manual som behövs för att desarmera bomben - de har all information som krävs men de kan inte se bomben. Tiden rinner ut så spelarna på båda sidor måste kommunicera snabbt och exakt för att lösa ett antal pussel innan bomben exploderar. Om samtalen förs på ett främmande språk (det finns många språkversioner av manualen) har spelarna ett autentiskt och motiverande sammanhang att öva på sin kommunikationsförmåga.

## Lektion ett: lära sig funktionella språkkunskaper som krävs för att kommunicera information från manualen

(45 minuter)

För att eleverna ska lyckas spela spelet handlar det om att förstå informationen i manualen för bombdefusering och att kommunicera den effektivt till spelaren som är instängd i VR- flykt-rummet. Manualen är gratis och tillgänglig på [www.bombmanual.com](http://www.bombmanual.com). Läraren bör välja och skriva ut relevanta språkversioner enligt antalet elever i klassen/ gruppen. De förberedande lektionerna bör fokusera på de uttryck och ord som behövs för att kommunicera informationen utgående manualen.



Förslag:

- Uttryck (exempel från manualen: "Om det inte finns några röda ledningar, klipp av den andra ledningen")
- Beställningar och instruktioner ("Tryck och släpp omedelbart knappen")
- Beskrivning av geometriska former (förvänta sig några ganska svårt att beskriva)
- Beskrivning av sekventiella händelser ("originalknappen kommer att blinka, följt av en annan")
- Revidera ovanstående material med eleverna med hjälp av standardmetoder i klassrummet (tavla, utskrifter, frågesporter, flashcards, etc)
- Låt dem öva på par/små grupper som förberedelse för VR-utmaningen

### Lektion två: desarmera bomben

(45 minuter)

Lektionen börjar med en översikt över spelgränssnittet och huvudfunktionerna för objekten som är synliga på skärmen (ingen speciell introduktion till VR är planerad här studenterna förväntas vara bekanta med denna inlärningsteknik, om inte ytterligare introduktionstillfällen behövs). När spelaren väl har kommit in i spelets VR-utrymme, befinner sig hen i ett låst rum med en tickande bomb på ett centralt bord. De andra spelarna

(2 - 3 i en grupp) behöver inte VR-headset utan istället har de bombdesarmerande manualerna i sina händer (utskrivna eller på sina mobiler). Strukturera lektionen på följande sätt:

- Dela in klassen i mindre grupper (max 4 elever i grupp)
- Instruera uppgiften och låt dem välja rollerna (endast en spelare kommer att använda headset åt gången och fungera som bombdämpare)
- Tillåt tillräckligt tid för livlig interaktion eftersom eleverna kommer att behöva prata mycket medan de spelar (höga, upprörda uttryck av känslor är mycket sannolika)



som

- För första gången kommer förmodligen de flesta av grupperna att misslyckas med att desarmera bomben och behöver försöka igen
- Varje ny bomb innehåller upp till elva moduler som måste avväpnas så det finns gott om "material" att leka med under minst en lektion
- Om tiden tillåter, kan eleverna gå vidare till nya uppdrag som ökar i svårighetsgrad när nya moduler introduceras
- Se till att reservera tillräckligt med tid i slutet av lektionen för en gemensam genomgång

### Lektion tre: att tillämpa språkkunskaperna på olika uppgifter

(45 minuter)

Under de tidigare lektionerna har eleverna lärt sig/övat på funktionellt språk som är användbart i många olika situationer förutom bombdesarmerande. Nu är det en bra idé att utforma aktiviteter i ett annat sammanhang. Det är mycket troligt att eleverna skulle älska att fortsätta sin VR-upplevelse så vi föreslår här ett annat lärande scenario i ett virtuellt utrymme.



- Gå till <https://hello.vrchat.com/> Bekanta
- dig med plattformen som ger en enorm samling av VR-upplevelser
- Välj en värld/er som du finner lämpliga för din klass med hänsyn till de senaste ämnena i dina språkklasser när det gäller ordförråd och talförmåga
- Ställ in utrustningen på ett sådant sätt att bilderna som är synliga för spelaren i VR visas på en större skärm i klassrummet så att alla elever kan se
- En elev går in i den valda världen och de andra ställer frågor till honom eller ger instruktioner, t.ex. "om du rör dig till höger, vad kan du se?", "Öppna dörren framför dig", "Vad är den där blå triangeln till höger?"
- Eleverna kommer naturligtvis att använda åtminstone en del av de fraser som de övat när de desarmerar bomben, konsoliderar kompetensen på ett nytt sätt
- Övervaka utbytena och notera de aspekter av samtalen som behöver en uppföljning.

## Utvärdering av scenariot med eleverna

Detta kan göras på många olika sätt beroende på ditt val och sätt att utvärdera:

- En intressant form av ett språktest skulle vara att be eleverna att desarmera ytterligare en bomb: 2 elever kommer fram i klassrummet, en får ett headset och den andra manualen. Tiden för interaktionen bestäms av spelet, du bedömer deras kommunikationsförmåga.
- Spelet finns även tillgängligt för mobiler och PC så en liknande aktivitet kan enkelt arrangeras utan VR-glasögon
- Ett annat tillvägagångssätt skulle vara att utforma ett standardtest som kontrollerar hur eleverna behärskar de språkkunskaper de har övat (t.ex. användning av uttryck eller att ge order och instruktioner) om du känner att det är hög tid att återgå till den vanliga klassrumsverkligheten