



Moss – VEGA undervisningssekvens

Ämne: Fantasyskrivande

Ämne(n): Primär: Svenska & litteratur
Sekundär: Engelska som andraspråk

Ålder / Årskurs: 12+ / årskurs 6+

Kort beskrivning av VR-spelet i detta sekvens:



Moss är ett action-äventyrspusselspel. I Moss möter spelaren Quill, en ung mus med drömmar om storhet. När hon utforskar skogen hittar hon en mystisk glasrelik och en uråldrig magi väcks. Med sin farbror i allvarlig fara måste Quill ge sig ut på en episk resa – och hon behöver dig vid sin sida. Tillsammans kommer ni att resa till bortglömda världar, lösa utmanande pussel och slåss mot hotfulla fiender. Ensam kan ingen erövra det ni möter. Men tillsammans kan ni besegra även de ondaste av fiender. Moss utnyttjar dagens VR-teknik till fullo och låter spelare flytta objekt, slåss mot fiender och manipulera spelfältet som allierad till vår hjälte, Quill.

Introduktion till sekvensen

Efter att ha spelat ett kapitel av spelet Moss (de första 45 minuterna av lektionen), kommer eleverna att börja skriva en del av sin egen fantasyroman, inspirerad av den lilla musen Quills äventyr. Eleven kommer att få uppgifter till varje kapitel som hjälper dem att skapa sin berättelse, som att beskriva miljön (karta över Moss, The Clearing, Farbrors hus, Slottet), presentera huvudkaraktärerna, etc. Spelet är på engelska, men eleverna kommer att skriva på sitt eget modersmål. Eleverna kommer att delas in i grupper på tre elever, där samarbete är en avgörande faktor om de vill ta sig till nästa kapitel. Spänningen med att lösa pusslen och spelets fantastiska grafik kommer att inspirera eleverna att bli unga fantasyförfattare!

Lärandemål:

Eleven kan

- samarbeta med kamrater i problemlösning genom att casta spelet till <https://www.oculus.com/casting>
- bilda en struktur för att skriva och
- skriva en fantasyroman
- ge och ta emot feedback
- presentera sitt arbete för klasskamrater



Urval av lärandemålen från den finska Läroplanen

- **Svenska & litteratur**
- M8 stödja eleven i att öka sina litteraturkunskaper och att utveckla sitt intresse för barn- och ungdomslitteratur och medietexter, samt ge möjlighet till positiva läsupplevelser som eleven kan dela, bland annat i multimediala lärmiljöer.
- M9 uppmuntra eleven att uttrycka erfarenheter, tankar och åsikter samt stärka elevens positiva bild av sig själv som textproducent
- M10 uppmuntra och vägleda eleven i att återge och framföra sina tankar och i att träna på att skapa berättande, beskrivande, lärorika och enkla argumenterande texter, t.o.m. i multimediala lärmiljöer
- M11 stödja eleverna att vidareutveckla sin förmåga att skriva flytande för hand och digitalt samt stärka stavningsförmågan och skriftspråkets grundläggande strukturer
- M12 uppmuntra eleven att lära sig textproduktionsprocesser och förmågan att utvärdera sina egna texter, erbjuda möjligheter att ta emot och ge ett konstruktivt respons och lära eleven att ta hänsyn till textmottagaren och att tillämpa etiska regler, sekretess och standarder för upphovsrätt på internet.



- **Engelska:**
- M5 gå tillsammans igenom målen för undervisningen och skapa en tillåtande studieatmosfär, där det viktigaste är att budskapet går fram och att uppmuntra varandra att lära tillsammans
- M6 vägleda eleven att ta ansvar för sina språkstudier, uppmuntra dem att modigt öva sina kunskaper i engelska, även med hjälp av digitala verktyg, samt att pröva sig fram vilka sätt att lära sig språk som passar dem bäst
- M10 vägleda eleven att bekanta sig med talade och skrivna texter av olika svårighetsgrader med hjälp av olika läs- och hörförståelsestrategier

[Formativ bedömning](#)

Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):

- 15- 20 elever (3 elever i varje grupp)
- 7 lektioner a' 2 x 45 minuter vardera (spela och skriva)

Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):

- Datorer med internetuppkoppling
- VR-glasögon med spelet Moss installerat ([Steam](#))
- Kontrollera att internet fungerar
- Att spela spelet, sätta sig in i det och känna till historien och funktionerna är det bästa sättet att inspirera eleverna.
Om tiden är kort: titta  [Moss Review for Oculus Quest](#) och kolla  [Moss - controls, chapter directory & glossary](#)


Innan programmet börjar (förarbete för lärare):

- Skapa en uppgift i Google Classroom med projektbeskrivning och mall för huvuduppgiften: Fantasynovellen.
- Schemalägg uppgifterna för sessionen i Google Classroom och sätt en deadline för dem
- Ha Youtube-videor (spelguider) redo för hjälp med nivåerna
- Se till att alla VR-glasögon har batteriet laddat
- Dela in eleverna i grupper om max tre
- Se till att VR-glasögonen kan streama (casta) till en dator (och projektor) om möjligt.

Huvuddelen av sekvensen (antal lektioner): 7

Del ett (två lektioner 2 x 45min)

1. Introduktion - Moss

1. **Visa eleverna trailern**  **Moss Trailer | Oculus Quest**
2. Börja spela. Regler för att spela spelet inom gruppen: 15 minuter / gruppmedlem, de andra följer streamen och hjälper till att lösa pusslen och klara nivåerna. Efter att ha bekantat sig med kontrollerna (påminn dem om att ta skärmdumpar) och hur man castar, får eleverna sätta igång.

2. Kapitel 1 - The Clearing

i Google Classroom - Beskriv inställningen

- Eleverna loggar in på Google Classroom, öppnar dokumentmallen och börjar beskriva miljön i spelet. De avslutar uppgiften hemma om de inte är klara.
- Eleverna kan också börja skriva på sitt huvuddokument (fantasynovellen), vilket också finns i projektbeskrivningen som mall.

Del två (två lektioner 2 x 45min)

- Efter en snabb genomgång av uppgiften för dagens pass kan eleverna börja spela.

Kapitel 2 - Leaving Home

Uppgift - Beskriv huvudkaraktärerna.

Debriefing med eleverna i slutet av lektion två (15-20 min)

- Hur går spelandet? Några svårigheter med att slutföra nivåerna?
Dela tips och tricks.
- Hur går det med skrivandet?
Genom att diskutera uppgifterna fyller eleverna i luckorna.

Del tre (två lektioner 2 x 45min)

- Samma procedur som förra passet.

Kapitel 3 - The Mire Temple

Assignment 1) Beskriv templet och striderna

2) Korrekturläs gruppmedlemmarnas roman hittills, kontrollera stavning och grammatik och ge feedback.

Del fyra (två lektioner 2 x 45 min)

Kapitel 4 - Last Respite

- Beskriv fienderna (de onda varelserna)

Del fem (två lektioner 2 x 45 min)

Kapitel 5: The Abandoned City

Uppdrag: Beskriv den övergivna staden och vad du tror hände där.

Del sex (två lektioner 2 x 45min)

Kapitel 6: Sarffogs Domain & The Castle

Uppdrag: 1) Beskriv striden mellan Quill och Sarffog
2) Var tror du att Quill finner modet?

- **Sätt en deadline för att fantasynovellen ska vara klar före del sju!**

Del sju (två lektioner 2 x 45 min)

Diskussion, korrekturläsning, efterbehandling av romanen, presentation och utvärdering

- Presentationer i mindre grupper (inte samma som spelgrupperna) och muntlig feedback från kamrater.
- Eleverna utvärderar uppgiften, sin roman, sitt arbete och sitt samarbete i gruppen. Använd utvärderingsenkäten i Google Forms.

Extrauppgifter för snabba spelare och skribenter:

1. Bildkonst: Ta en skärmdump från spelet och försök att återskapa det med hjälp av akvareller.
2. Musik: Lyssna på soundtracket på [Spotify](#). Välj din favoritlåt och skriv en recension.

Summativ bedömning: a) Speluplägg

Betyg 5-10	5	6	7	8	9	10
Att erhålla information	Eleven kan inte komma ihåg någon information som omfattas i spelet.	Eleven kan komma ihåg viss information som behandlas i spelet.	Eleven kan komma ihåg grunderna i spelet.	Eleven kan komma ihåg merparten av informationen i spelet.	Eleven kan komma ihåg en omfattande mängd information som omfattas av spelet.	Eleven kan komma ihåg all information och detaljer som täcks av spelet.
Att överföra information till eget projekt	Eleven kan inte koppla informationen i spelet till sitt eget skrivprojekt.	Eleven kan överföra viss information från spelet till sitt eget skrivprojekt.	Eleven kan överföra lite information och några detaljer från spelet till sitt eget skrivprojekt.	Eleven kan överföra och visa goda exempel på hur information i spelet har kopplats till det egna skrivprojektet.	Eleven kan överföra och använda information från spelet till sitt eget skrivprojekt.	Eleven kan överföra och använda information från spelet till sitt eget skrivprojekt och visa prov på förståelse för spelets tema, vilket syns i elevernas skrivande.
Problemlösning	Eleven försökte inte lösa problem i spelet/under aktiviteten.	Eleven visade lite intresse för att lösa problem i spelet/under aktiviteten.	Eleven var något aktiv med att lösa problem i spelet / under aktiviteten.	Eleven försökte ibland aktivt lösa problem i spelet / under aktiviteten.	Eleven arbetade aktivt med att lösa problem i spelet / under aktiviteten.	Eleven var mycket engagerad i att lösa problem i spelet / under aktiviteten.

Samarbete	Eleven kunde/viljade inte samarbeta med andra.	Eleven deltog, men var inte särskilt aktiv i samarbetet.	Eleven deltog och var tidvis aktiv i samverkan.	Eleven var aktiv för det mesta och samarbetade med andra.	Eleven samarbetade aktivt medan han arbetade i gruppen.	Eleven var mycket aktiv när han arbetade i gruppen och visade stor samarbetsförmåga.
Kreativitet	Eleven övervägde inte aktivt/bidrog inte med kreativa lösningar på uppgifter eller utmaningar.	Eleven övervägde / gav kreativa lösningar på uppgifter eller utmaningar endast när han blev ombedd att göra det.	Eleven funderade då och då på kreativa lösningar på uppgifter eller utmaningar.	Eleven funderade på/bidrog med några kreativa idéer och lösningar under aktiviteten.	Eleven övervägde/bidrog aktivt kreativa lösningar på uppgifter eller utmaningar.	Eleven funderade mycket aktivt på/bidrog med kreativa lösningar på uppgifter eller utmaningar.
Engagemang	Eleven deltog inte i aktiviteterna och uppgifterna i klassen.	Eleven var närvarande, men inte engagerad i aktiviteterna i klassen.	Eleven var lite engagerad under lektionen.	Eleven var engagerad under större delen av lektionen.	Eleven var engagerad under alla aktiviteter i klassen.	Eleven var väldigt engagerad under alla aktiviteter i klassen hela tiden.
VR-delen, app- och utrustningsanvändningen	Eleven uppvisar uppenbara svårigheter att förstå hur Moss-spelet fungerar, saknar intresse och	Eleven uppvisar några svårigheter att förstå hur Moss-spelet fungerar. Försöker göra enligt instruktionerna,	Eleven förstår huvuddragen i hur Moss-spelet fungerar. Följer oftast instruktionerna, men saknar	Eleven visar en god förståelse för hur Moss-spelet fungerar. Eleven följer alltid lärarens	Eleven visar en utmärkt förståelse för hur Moss-spelet fungerar. Följer alltid lärarens instruktioner och	Eleven behärskar Moss-spelet. Följ alltid lärarens instruktioner och hjälp sina klasskamrater. Var alltid försiktig med

	slarvar i användandet av den utrustning som behövs.	men kan inte hålla intresset uppe hela tiden. Eleven slarvar ibland med utrustningen.	ibland uthållighet. Är oftast noggrann med utrustningen.	instruktioner och är noggrann med utrustning.	är mycket noggrann med utrustningen.	utrustningen.
--	---	---	--	---	--------------------------------------	---------------

Bedömning/Kriterier: b) Svenska & litteratur

Betyg 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktivitet och engagemang för uppgiften	Eleven har inte varit aktiv och haft utmaningar att få jobbet gjort. Eleven har inte visat något engagemang för uppgiften.	Eleven har bara ibland varit aktiv och visat intresse. Eleven hade svårt att hitta motivation.	Eleven har mestadels varit aktiv och visat intresse och engagemang för uppgiften.	Eleven har varit aktiv och visat intresse och engagemang för uppgiften.	Eleven har varit mycket aktiv och visat stort intresse och engagemang för uppgiften.	Eleven har varit mycket aktiv, visat stort intresse, ansvar och engagemang för uppgiften.
Struktur och planering	Eleven har inte planerat skrivandet alls och fantasynovellen saknar struktur.	Eleven har planerat skrivandet slarvigt och följer inte strukturen i novellen.	Eleven har en struktur för novellen men håller sig inte till planen när han skriver.	Eleven har planerat skrivandet och har en struktur för novellen.	Eleven har en tydlig struktur för skrivandet och följer planen därefter.	Eleven har planerat en effektiv och tydlig struktur och följer den när han skriver novellen. Eleven har visat stora skrivarambitioner

						från början till slut.
Fantasynovellen	Eleven har skrivit lite eller inget.	Eleven har skrivit en del text men har inte alla delar av en fantasynovell (DNF).	Eleven har alla delar av en fantasynovell, men språket är enkelt och repetitivt.	Eleven har skrivit en kort fantasynovell som har alla delar. Språket och stavningen är godkänt.	Eleven har skrivit en fantasynovell med tydlig struktur, mångsidigt språk och har en genomgående tanke genom hela texten.	Eleven har skrivit en välstrukturerad fantasynovell som är lättläst och har en konsekvent tanke genom hela texten. Novellen är balanserad, spännande och karaktärerna är väl beskrivna.
Kamratrespons	Eleven gav ingen kamratrespons och tog inte hänsyn till kamraternas feedback.	Eleven gav kamratrespons utan att följa instruktionerna. Eleven tog inte hänsyn till svaret från utvärderingsparet.	Eleven fick och gav feedback till sitt utvärderingspar nästan alltid enligt instruktionerna. Responsen var mestadels konstruktiv.	Eleven fick och gav feedback till sitt utvärderingspar. Responsen var konstruktiv.	Eleven gav mångsidiga respons och tog hänsyn till den feedback han fick från sitt utvärderingspar.	Eleven ansträngde sig för att uttrycka sig på ett konstruktivt och värdefullt sätt inför uppgiften för att hjälpa sina kamrater vidare i sitt arbete. Eleven fick feedback från sitt utvärderingspar och tog hänsyn till detta i sitt eget arbete.

Bedömning/Kriterier: c) Engelska

Betyg 5-10	5	6	7	8	9	10
Språkinläring/engelska	Eleven har stora svårigheter att lära sig och förstå de engelska orden i spelet.	Eleven klarar med nöd och näppe av att förstå de engelska orden i spelet.	Eleven kan de viktigaste engelska orden och begreppen i spelet.	Eleven visar prov på förståelse av de engelska orden och begreppen i spelet.	Eleven har god förståelse och har lärt sig de flesta begreppen och orden på engelska.	Eleven behärskar alla begrepp och ord på engelska i spelet.