



Plague Inc i COVID-19 - Scenariusz zajęć VEGA

Temat: COVID-19 i pandemie

Przedmiot(y): Nauka / ympäristöoppi

Wiek/klasa: od 5/6 klasy wzwyż (uwaga: temat może wywoływać niepokój u niektórych uczniów)

Efekty uczenia się:

Wiedza - zrozumienie, co oznacza pandemia, jak działają i mutują wirusy, dlaczego ważne są środki zaradcze na wypadek pandemii

Umiejętności - Współpraca, krytyczne myślenie

Krótki opis gry (w tym czas, obrazki, linki do poradników): 45 minut (efektywnie) / 60 minut zajęć - Plague Inc to gra, w której gracz próbuje wyeliminować ludzkość poprzez stworzenie patogenu i zmutowanie go. Ten scenariusz nie jest przeznaczony dla osób, które po raz pierwszy grają w Plague Inc. Najpierw rozegraj lekcję samouczka. Gra Plague inc jest dostępna na wszystkich urządzeniach.

Wprowadzenie do scenariusza (w tym możliwe zastosowania, alternatywy, ryzyko i ewentualne wyzwania): **Zobacz scenariusz 1 dla Plague inc, aby zdobyć doświadczenie pierwszego uczestnika.**

Program nauczania: Żaden program nauczania nie zawiera szczegółowych celów edukacyjnych dot. Covid, jednak ze względu na obecną pandemię wszyscy nauczyciele powinni w taki czy inny sposób odnieść się do niej, aby pomóc uczniom zrozumieć sytuację na świecie.

Liczba uczniów: Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji): 2 uczniów na urządzenie, przybory do notatek, 45 minut

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby online): Zainstalowana na urządzeniach gra Plague inc. Przybory do notatek dla uczniów.

Potrzebne linki:

Objawy Covid:

<https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19#:~:text=symptoms>

Mapa Covid z rozprzestrzenianiem się pandemii i dzienną liczbą zachorowań: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html>

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

Upewnij się, że gra działa - ustaw urządzenia w taki sposób, aby dwóch uczniów mogło widzieć jeden ekran, a uczniowie mieli trochę miejsca na stole na przybory do notatek.

Główna część scenariusza (liczba lekcji): 1

Część pierwsza - rozgrzewka i słownictwo

Przygotowania: Ekran / projektor -> otwórz prezentację tutaj:

<https://docs.google.com/presentation/d/1QaO71LHurmX1zZChHmNzkUGZB1vh3I4ANyZ0TWwIrVc/edit#slide=id.p>

Omówienie tematów przedstawionych na pokazie slajdów

Aby zajęcia trwały 45 minut, na pierwszą część należy przeznaczyć tylko 5 minut. Można to zrobić szybko, ale można też zostawić otwartą listę objawów i pozwolić uczniom zadawać pytania w trakcie gry.

Uwaga: niektórzy uczniowie mogą czuć się skrępowani tą grą, należy o tym pamiętać.

Część druga - Zagrajmy w grę

Uczniowie mogą teraz rozpocząć zabawę. Najpierw podaj następujące instrukcje ze slajdu 4

Istnieją dwie zasady:

Wybierz opcję WIRUS

Dozwolone są tylko objawy Covid

Nie ogranicza się przenoszenia i innych zdolności, a jedynie objawy.

Zanotuj, w jaki sposób wirus mutuje automatycznie (stwórz listę) i co robią ludzie

Wskazówka dla nauczyciela: krążyć po klasie i zachęcać uczniów do robienia notatek. W razie potrzeby rozwiązywać problemy.

Po 10 minutach: przypomnienie o robieniu notatek i zachęcenie do robienia notatek także na temat humanistycznych środków zaradczych

Zachęć uczniów do zmiany miejsc po upływie 10 minut.

Na rozgrywkę przeznacz około 20 minut.

Część trzecia - podsumowanie

Omówienie dwóch ostatnich slajdów w pokazie slajdów

Poproś uczniów, aby weszli na stronę: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html> i porównali swoje wyniki z dotychczasową pandemią COVID. Przeznacz kilka minut na porównanie wyników.

Pozostałą część zajęć przeznacz na omówienie tematów wymienionych na slajdach.

Jeśli masz czas, możesz pozwolić uczniom dokończyć grę i sprawdzić, jak im poszło w ogólnym rozrachunku.

OCENA

Rubryka oceny ucznia				
Treść wiedzy	1	2	3	4
Zapamiętanie informacji	Uczeń nie potrafi przypomnieć sobie informacji omawianych podczas gry	Uczeń potrafi przypomnieć sobie niektóre informacje z gry	Uczeń potrafi przypomnieć sobie większość informacji omawianych w grze	Uczeń potrafi dobrze przypomnieć sobie wszystkie informacje z gry
Transfer	Uczeń nie potrafi powiązać informacji zawartych w grze z informacjami zawartymi w książkach lub innych mediach	Uczeń potrafi przenieść niektóre informacje z gry na inne media	Uczeń potrafi przenieść większość informacji z gry do innych mediów	Uczeń potrafi bardzo dobrze powiązać informacje zawarte w grze z treściami zawartymi w innych mediach
Umiejętności	1	2	3	4
Rozwiązywanie problemów	Uczeń nie próbował rozwiązywać problemów w grze / podczas zajęć	Uczeń był w pewnym stopniu aktywny w rozwiązywaniu problemów podczas zajęć	Uczeń dość aktywnie pracował nad rozwiązywaniem zadań podczas zajęć.	Uczeń bardzo aktywnie pracował nad rozwiązywaniem zadań podczas zajęć
Współpraca	Uczeń nie potrafił/nie chciał współpracować z innymi.	Uczeń uczestniczył w zajęciach, ale nie był szczególnie aktywny we współpracy.	Uczeń aktywnie współpracował podczas pracy.	Uczeń bardzo aktywnie współpracował podczas pracy.
Kreatywność	Uczeń nie zastanawiał się aktywnie / nie proponował kreatywnych rozwiązań zadań lub wyzwań	Uczeń przedstawił kilka kreatywnych pomysłów i rozwiązań w trakcie zajęć	Uczeń aktywnie rozważał / proponował kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań	Uczeń bardzo aktywnie rozważał/proponował kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań

	1	2	3	4
Wykonanie ćwiczenia	Uczeń nie był w stanie wykonać zadań w grze	Uczeń był w stanie wykonać niektóre zadania w grze	Uczeń był w stanie wykonać większość zadań w grze	Uczeń był w stanie wykonać wszystkie (lub prawie wszystkie) zadania w grze
Zaangażowanie	Uczeń nie był zaangażowany w zajęcia	Student był w niewielkim stopniu zaangażowany w zajęcia	Uczeń był zaangażowany w zajęcia	Uczeń był bardzo zaangażowany w zajęcia

Dla uczniów - bardziej do oceny samej gry. Najbardziej przydatne podczas eksperymentowania

Rubryka samooceny ucznia (zawiera ocenę gry/scenariusza)				
	1	2	3	4
Jasno określone cele	Nie rozumiałam, co mam robić w grze.	W pewnym sensie rozumiałem, co mam robić w grze.	Wiedziałem, co mam robić w grze.	Wiedziałem dokładnie, co mam robić w grze.
Poziom wyzwania	Gra była tak trudna, że czułem się sfrustrowany.	Moje umiejętności i trudność gry były w równowadze.	Gra nie stanowiła dla mnie zbyt dużego wyzwania.	Czułem się znudzony, gra była zbyt łatwa.
Informacje zwrotne	Gra nie dostarczyła mi żadnych informacji zwrotnych	Gra dostarczyła mi pewnych informacji zwrotnych	Gra dostarczyła mi wielu informacji zwrotnych	Gra dostarczyła mi wszystkich potrzebnych informacji zwrotnych.
Koncentracja	Nie byłem w stanie skoncentrować się na grze.	Mogłem w pewnym stopniu skoncentrować się na grze.	Podczas gry mogłem się niemal w pełni skoncentrować.	Podczas gry byłem w stanie w pełni się skoncentrować.
Zakończenie	Nie udało mi się wykonać zadań w grze.	Udało mi się wykonać niektóre zadania w grze.	Udało mi się wykonać prawie wszystkie zadania w grze.	Udało mi się wykonać wszystkie zadania w grze.
Nauka	Niczego się nie nauczyłem.	Z gry wyniosłem pewną naukę.	Mam wrażenie, że dzięki tej grze nauczyłem się wielu rzeczy.	Czuję, że wiele się nauczyłem podczas tej gry..
Zabawa	Nie podobała mi się gra w tę grę.	Gra sprawiła mi trochę frajdy.	Gra była świetną zabawą.	Gra była świetną zabawą.