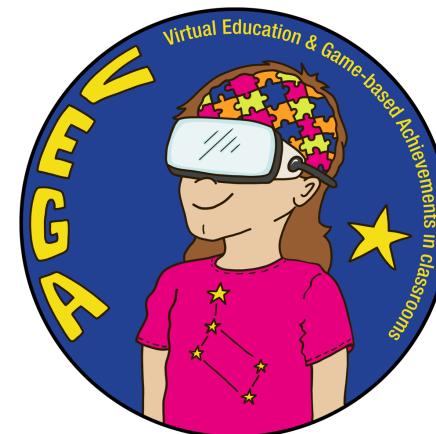




Erasmus+



MUINAINEN AIKA – VEGA Opetusskenaario

Aihe: Muinaisen ajan ymmärtäminen – Babylon ja egyptiläinen kulttuuri.

Aihe(t): Historia

Ikä / Arvosana: 12+

Lyhyt kuvaus VR-pelistä tässä skenaariossa:

[Discover Babylon](#) on opettavainen videopeli, joka sijoittuu Mesopotamiaan. Se keskittyy kirjoittamiseen, matematiikkaan, kirjallisuuteen ja lakiin. Tämä peli on suunnattu 8-14-vuotiaille. Se käyttää videopelistrategioita ja realistisia digitaalisia ympäristöjä saadakseen oppijan mukaan haasteisiin ja mysteereihin, jotka voidaan ratkaista vain syventämällä ja ymmärtämällä Mesopotamian yhteiskuntaa, liiketoimintaa, käytäntöjä ja kauppaa. Tämä peli on hyvä lähde oppia historiasta ja historiallisista käsitteistä. Pelaaja imee historiallista tietoa ja tutustuu paremmin museoiden ja kirjastojen resursseihin. Pelaaja navigoi sarjassa erilaisia avatareja koko pelin ajan, joista osa sijoittuu muinaiseen Mesopotamiaan ja toinen nykyaikaan. Pelin tarina on, että arkeologi nimeltä Dexter oli keksinyt matkustaa ajassa taaksepäin ja muuttanut tietämättään aikajanaa pahempaan suuntaan. Joten sinun tehtäväsi on palata ajassa taaksepäin ja korjata se ja löytää Dexter. Pelaaja kohtaa erilaisia haasteita. Peli käyttää kysymysten ja vastausten hallintatyökaluja oppimisen stimuloimiseen. Tässä pelissä ei ole parhaan luokan grafiikkaa, mutta

Discover



muut pelit pitävät pelaajan kiinnostuneena ja viihdyttävänä. Discover Babylon on hyvä opetuspele, joka pitää sinut pelaamassa hyvän käytännön vuorovaikutuksen ja peliin sisällytetyn tarkan historiallisen tiedon ansiosta.

Peli on jaettu kolmeen Mesopotamian historian ajanjaksoon: Uruk-kausi (3300-3000 eKr.), jolloin kirjoittaminen kehitettiin ensimmäisen kerran; Ur III -kausi (2100-2000 eKr.), suurten kaupunkien ja keskusorganisaation aikaa; ja uusassyrialainen aika (1000-600 eKr.)

Johdatus skenaarioon

Tavoitteena on työskennellä syvällisesti muinaisen sivilisaation, kuten Babylonian tai Egyptin sivilisaation, parissa ja oppia siitä lisää.

Tässä skenaariossa opiskelijat oppivat lisää muinaisesta ajasta. Se on perinteinen ajanjakso, jota käytetään laajalti ihmiskunnan historian periodisoinnissa ja jonka määrittelevät ensimmäisten kirjoittamisen sivilisaatioiden ilmaantuminen ja kehitys, joita kutsutaan "muinaisiksi sivilisaatioiksi". Se on perinteisesti ollut varsinaisen historian alkuvaihe, joka alkaa kirjoittamisen keksimisestä, jota edelsi esihistoria. Joissakin aikakaussuunnitelmissa katsotaan, että esihistorian ja muinaisen iän välillä on vaihe nimeltä "protohistoria", jonka määrittelee ensimmäisten sivilisaatioiden ilmaantuminen ilman kirjoittamista.

Muinaisen aikakauden aikana syntyi ja kehittyi satoja suuria sivilisaatioita kaikilla mantereilla, joista monet loivat tuotteita, instituutioita, tietoa ja arvoja, jotka ovat edelleen olemassa Sumerista (4. vuosituhat eKr.) ja Muinaisesta Egyptistä aina muinaisten vedalaisten sivilisaatioiden kautta. Intia, muinainen Kiina, muinainen Kreikka ja Rooma, Achaemenid-imperiumi Persiassa, muinainen Etelä-Amerikka ja monet muut.

Opiskelijat saavat mahdollisuuden saada visuaalisen käsityksen siitä, miten kaikki toimii yhdessä, ja he voivat pysyä motivoituneena. Tämä tehtävä voidaan helposti muokata kaikille opiskelijoille.

Osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- Ymmärtää muinaisten sivilisaatioiden elämäntavan. Erityisesti muinainen Mesopotamia
- Opi Mesopotamian kulttuurista ja vertaa Egyptiin
- Tutustu Mesopotamian ja Egyptin yhteiskuntaan
- Tutustu Mesopotamian ja Egyptin maatalouteen
- Tutustu Mesopotamian ja Egyptin kulttuuriin
- Tutustu vaatteisiin
- Tutustu Mesopotamian ja Egyptin uskontoon

Opintovalikoima Espanjan opetussuunnitelman tulokset

ESO:n historian opetussuunnitelma on järjestetty eri lohkoihin. Tässä tapauksessa sisältö kuuluu lohkoon 4: Historia.

- Ensimmäiset sivilisaatiot: Mesopotamia ja Egypti.
- Historialliseen aikaan liittyvät käsitteet: kronologiset viitekehykset (miljoonia vuosia, tuhansia vuosia, vuosisatoja), tavanomaiset tavat esittää aikaa, kesto, samanaikaiset tavanomaiset tavat esittää aikaa, kesto, samanaikaisuus, muutos ja peräkkäisyys

Mitä tulee arviointiperusteisiin, jotka noudattavat nämä sisällöt ovat seuraavat.

- Erottele esihistorian ja antiikin eri aikakehykset tärkeimmistä muutoksen prosesseista valitsemalla asteikko niiden esittämiseen käytetyltä aikajanalta ja osoittamalla tärkeimpien muutosprosessien kesto ja samanaikaisuus. Aikajanalla oleva asteikko, jota käytetään edustamaan niitä ja näyttämään näiden prosessien kesto ja samanaikaisuus yhdellä tai useammalla aikajanalla. Nämä prosessit yhdellä tai useammalla historiallisella aikajanalla ja kartalla.

Tämä arviointikriteeri liittyy osaamistasolla sosiaalisiin ja kansalaisosaamiseen sekä oppimaan oppimisen kompetenssiin.

Liittyvien saavutusindikaattoreiden osalta ne ovat:

- Erottele esihistorian ja antiikin eri aikakehykset, jotka liittyvät tärkeimpiin muutosprosesseihin (hominisaatio, ensimmäisten maatalousyhteiskuntien ja muinaisten imperiumien muodostuminen) aikajanan mittakaavaa valittaessa. Satoja tuhansia vuosia, tuhansia vuosia, vuosisatoja jne.
- Perustaa syiden ja seurausten ketjuja selittämään muutoksia, jotka johtivat varhaisten metsästäjien ja keräilijöiden ihmisyyhteiskuntien, maatalousyhdistysten, uskontojen syntymiseen, ensimmäisten valtioiden ja valtakuntien syntymiseen tai kreikkalaisten ja roomalaisten laajentumiseen.

Opiskelijoiden itsearviointirubriikki

Tämä rubriikki on tehty auttamaan ymmärtämään, mikä pelien tai muun uuden median kannalta on tärkeää. Kokenut opettaja voi juosta ilmankin, mutta tämä auttaa uusia opettajia arvioimaan, mikä on arvokasta.

Ajatuksena on, että jokainen RIVI on vain YKSI muuttuja (esim. muistaminen, siirto, ongelmanratkaisu jne.). Luet ensimmäisen sarakkeen ja annat "arvosanan". Kuvaukset ovat vain antamaan "laatua", jos tarvitset sitä.

Opiskelijan arviointirubriikki				
Tiedon sisältö	1	2	3	4
Tiedon muistaminen	Opiskelija ei muista pelissä käsiteltyä tietoa	Opiskelija muistaa joitain pelissä käsiteltyjä tietoja	Opiskelija muistaa suurimman osan pelissä käsitellyistä tiedoista	Opiskelija muistaa kaikki pelin tiedot hyvin
Tiedonsiirto ja omaksuminen	Opiskelija osaa yhdistää pelin tiedot kirjoissa tai muissa medioissa oleviin tietoihin	Opiskelija osaa siirtää pelistä tietoa muihin medioihin	Opiskelija osaa siirtää suurimman osan pelistä olevista tiedoista muihin medioihin	Opiskelija osaa siirtää lähes kaiken tiedon pelistä muihin medioihin.

Taidot	1	2	3	4
Ongelmanratkaisu	Opiskelija ei yrittänyt ratkaista ongelmia pelissä / toiminnan aikana	Opiskelija oli jonkin verran aktiivinen ongelmien ratkaisemisessa toiminnan aikana.	Opiskelija oli aktiivinen ongelmien ratkaisemisessa toiminnan aikana.	Opiskelija työskenteli erittäin aktiivisesti ongelmien ratkaisemiseksi tunnilla
Yhteistyö	Opiskelija ei kyennyt/halunnut tehdä yhteistyötä muiden kanssa.	Opiskelija osallistui, mutta ei ollut erityisen aktiivinen yhteistyössä.	Opiskelija teki aktiivisesti yhteistyötä työskennellessään.	Opiskelija teki erittäin aktiivisesti yhteistyötä työskennellessään.
Luovuus	Opiskelija ei aktiivisesti harkinnut / tarjonnut luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin.	Opiskelija tarjosi jonkin verran luovia ideoita ja ratkaisuja toiminnan aikana.	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin erittäin aktiivisesti.
				4
Harjoituksen suorittaminen	Opiskelija ei pystynyt suorittamaan pelin tehtäviä	Opiskelija pystyi suorittamaan osan pelin tehtävistä	Opiskelija pystyi suorittamaan suurimman osan pelin tehtävistä	Opiskelija pystyi suorittamaan kaikki (tai melkein kaikki) tehtävät pelissä
Sitoutuminen	Opiskelija ei ollut sitoutunut tunnilla	Opiskelija oli hieman sitoutunut tunnilla	Opiskelija oli sitoutunut tunnilla	Opiskelija oli erittäin sitoutunut tunnilla

Formatiivinen arviointi

Opiskelijoiden määrä: Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):

- 24 opiskelijaa (2 opiskelijaa/ryhmä)
- Yksi oppitunti: 3 työpäivää x 45 min

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- Peruskokoonpanolla varustettu tietokone (peli on vuodelta 2008)
- Lataa peli osoitteesta: <http://fas.org/babylon/>
- Visualisoi tämä Youtube-video, jotta voit tutustua peliin luokahuoneessa:

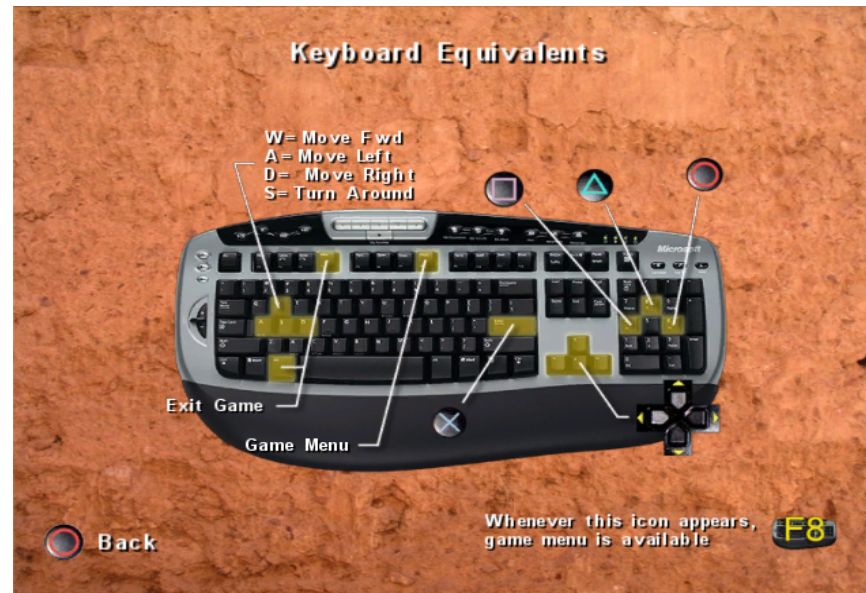
BABYLON

<https://www.youtube.com/watch?v=WlqafevXOWY> VISITING

BABYLON – ENSIMMÄINEN KAUPUNGIN

<https://www.youtube.com/watch?v=FTBHGfULSC8>

- Pelin asentaminen ja näppäinkomentojen ymmärtäminen: (ON PAKOLLISTA, ETTÄ TIETOKONEESSA ON NUMERONÄPPÄIMET KUTEN KUVASSA!)



Alku (valmistelutyö opettajalle):

- Opettaja esittelee muinaisia sivilisaatioita tunnilla. Omista tunti sisällön esittelylle audiovisuaalisilla materiaaleilla, kuten animaatiovideoilla, dokumenteilla, interaktiivisilla peleillä jne.
- Luokassa oppilaat visualisoivat seuraavan videon sisällön: <https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Opi kuinka perustoiminnot toimivat ja kuinka käytät ohjaimia (tee ohjaimille käsikirja, jos oppilaat eivät ole käyttäneet niitä aiemmin)
- Luo tehtävä Google-luokahuoneessa: projektin kanssa kuvaus ja tavoitteet (sama tehtävä kolmella oppitunnilla)
Kaikki opiskelijoiden tarvitsemat materiaalit sisältyvät tehtävään.
- Jaa opiskelijat enintään kahden opiskelijan ryhmiin/tietokone

HUOM! Tarkista ennen käyttöä jos jossain tietokoneen näppäimistössä ei ole numeronäppäimistöä

Skenaarion pääosa (oppituntien määrä):

Ensimmäinen osa (kolme oppituntia - 45 min)

Oppitunti 1

Seuraamalla pelin ohjeita matkalla löytämäsi tietokilpailun ratkaisemiseksi pitäisi kävellä ympäri Babylonia ja lukea tekstilaatikoita, joissa on tietoja, joita tarvitset vastataksesi avainkohtien kysymyksiin.

1. Avaa museon neljän tietosolmun lukitus etsimällä henkilötietoavustaja (PDA). Keraämällä solmuja tietopisteesi kasvaa.
2. Etsi käännöslaitte. (Tämä laite korvaasi istutettuna antaa sinun kuulla ja puhua ympärilläsi olevien äidinkieliä)
 - Ne ovat piilossa jossakin päin museossa.
 - Voita 500 pistettä

Vihje opettajille: he ovat yhdessä samalla alueella (lähellä itäistä taidetta)

3. Löydä tietoa keramiikasta

- Keramiikka: - runsain materiaali useimmilla arkeologisilla kohteilla. Koska keramiikkatyylit muuttuvat ajan myötä, arkeologi voi päivämäärää keramiikkaa sen muodon ja koristelun perusteella.
- Voita 500 pistettä

4. Löydä tietoa sylinteritiivisteistä

- Sylinteritiivisteet: ovat kaiverrettuja kivisylintereitä. Kun sylinterisinetti rullattiin kirjallisen asiakirjan, tiilen tai savipalan päälle, sinettijälki toimi eräänlaisena allekirjoituksena, joka osoitti asiakirjan aitouden.

Vihje opettajille: hae veistos kenttäalueelta

5. Etsi tietoa savitaulusta

- Savitaulu: Ensimmäiset kirjalliset asiakirjat näyttivät tältä savitaululta. Kirjoittamiseen käytettiin kirjoitettua järjestelmää, jota kutsutaan nuolenkirjoitukseksi (latinan kielen muotoisesta kiilan muotoisesta), **sumerin** että **akkadin** nuolenpää kirjoitettiin terävällä ruokotikulla, jota kutsutaan **stylosiksi**, joka puristettiin saveen erottuvien kiilamuotojen muodostamiseksi.
- Voita 500 pistettä

6. Etsi professori Dexterin toimisto

7. Etsi 3 kirjaa, jotka professori Dexter on kadottanut.

- Kirja 1 - muinainen **Urin** (kerro **Al-mugayyar**) perustettiin noin vuonna 4700 eKr., palveluksen keskus **Nannan**.

8. Etsi tietoa Zigguratista

- Zigguratit olivat porrastettu taso, jonka päällä istui temppeli tietylle jumalalle. Vaikka temppeleitä yhdellä alustalla esiintyy muinaisessa Lähi-idässä jo noin 5000 eKr., ensimmäiset todelliset zigguratit rakensi **Ur-nammu**, Urin kolmannen dynastian kuningas noin 2100 eKr.
- Voita 500 pistettä

Kirja 2. Muihin kaupunki Kalhu **Calahiksi** (nykyisin Tell **Nimrud** kuten sitä Raamatussa **kutsutaan**) oli ollut pieni

provinssikaupunki, kunnes **Assyrian kuningas Ashurbanipal II** sen pääkaupungiksi

Kirja 3 - muinainen **Urukin** (nykyisin nimellä **Warka**) oli miehitetty noin 5000 vuotta, vuodesta 4700 eKr. aina vuoteen 300 jKr. Muinaisen Mesopotamian ihmiset uskoivat, että **Uruk** oli maailman ensimmäinen kaupunki ja suuren mytologisen sankarin "Gilgamesh" koti.

Etsi Lähi-idän taidegalleria

Etsi jokaisen kirjan sinetit

9. olen saanut navigointialueen. Navigointipallo auttaa sinua navigoimaan eri aikakausien ja menneisyyden paikkojen välillä.

11. Matkalla takaisin vuoteen 3100 eKr. -

Olet 12-vuotias, kirjaoppilas nimeltä **Taribi**, ja tänään on ensimmäinen koulupäivä.

12. Etsi koulutarvikkeesi

13. Etsi kirjallisuuskoulu

TEACHER GLUE. (Seuraa lapsia)

12. Tein linssipuuroa ennen kuin opettaja kuoli.

analyysi **Sasagin** paljastaa, että sinun on luotava linssipuuron kaltainen aine, ennen kuin hänen terveytensä pettää.

Resepti: linssit, voiöljy ja kala (tässä järjestyksessä)

13. Etsi tori ja ole vuorovaikutuksessa paikallisten kaupunkilaisten kanssa saadaksesi ainekset. Sinulle on annettu villan pituus kaupoissa käytettäväksi.

Vihje OPETTAJALLE:

- Vaihda 1 villa vs 3 jyvää (viimeinen viljelijä)
- Vaihda 1 vilja vs 1 kala (ennen viimeistä viljelijää)
- Vaihda 1 vilja vs 1 öljy (kolmas viljelijä lopusta)
- Vaihda 1 öljy vs linssit (ennen viimeistä viljelijää)

14. Etsi viistoreunainen kulho puuron sekoittamiseen

Kulhoja käytettiin Mesopotamiassa noin 3100 eaa. Arkeologit kutsuvat näitä kulhoja "viistereunaisiksi kulhoiksi", koska termi "viisto" kuvaa reunan tai kulhojen tasaista, kulmikasta muotoa.

15. Palaa kirjallisuuskouluun ennen kuin **Sasag** kuolee.

16. Etsi tabletti, jonka **Sasag** mainitsi.

17. Sinun on purettava se

. Etsi oikea nimi symboleilla vasemmalla.



Sitä käytettiin kirjaamaan eri työntekijöiden palkaksi saamien jauhojen määrä yli 5000 vuotta sitten.

18. Kerää kaikki infopisteet kaupungin ympäriltä

Kolmen pelipäivän jälkeen opettaja aloittaa keskustelun oppilaiden kanssa kysyen useista pelin osista ymmärtääkseen, miten elämä oli.

Keskustelu oppilaiden kanssa ensimmäisen oppitunnin lopussa

- Mitä opit, mitä et tiennyt ennen?
- Valitse aihe, jota haluat kehittää syvästi tiimisi kanssa: maatalous, ruoka, päivaelämä,...
- Etsi ja kerää tietoa ja materiaalia aiheesta
- Valmista 1 infografiaa kehitetyistä aiheista.
- Miten yhteistyö ryhmässäsi toimii?

Summatiivinen arviointi:

Arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktiivisuus ja sitoutuminen	Opiskelijalla on ollut haasteita saada tehtävä valmiiksi. Oppilas ei ole osoittanut sitoutumisen merkkejä koulussa eikä kotona.	Opiskelija on vain satunnaisesti osoittanut kiinnostusta työhön ja hänellä on ollut vaikeuksia löytää motivaatiota.	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta työhön enimmäkseen sekä kotona että koulussa.	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta ja sitoutumista työhön niin kotona kuin koulussakin.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta ja sitoutumista niin tunneilla kuin kotonakin.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta, vastuuta ja sitoutumista niin tunneilla kuin kotonakin.
Kokonaiskuva työstä valmistuttuaan.	Opiskelijalta puuttuu useita osia työstään ja useita kohtia ei ole merkitty luetteloon.	Opiskelijalta puuttuu työstään useita tarkistuslistan osia.	Opiskelijalta puuttuu tiettyjä osia tarkistuslistasta, mutta se on suurelta osin valmis.	Opiskelija on suorittanut kaikki tarkistuslistan osat.	Opiskelija on tehnyt kaikki tarkistuslistan osat ja näet, että opiskelija on pyrkinyt sisällyttämään kaikki osat.	Opiskelija on tehnyt jokaisen tarkistuslistan osan ja näkyy, että opiskelija on käsitellyt sisällön.

Sisältösovellus	Infografiikka esitetään epätäydellisillä tiedoilla. Rakenne ei ole selkeä, käsitteet ja ajatukset sekoittuvat. Valokuvat eivät kuvaa tai tue sisältöä. Suullinen esitys on lyhyt ja jopa epätäydellinen.	Infografiikka sisältää täydelliset tiedot. Rakenne on hajanainen, mutta käsitteet ja ideat ovat erilaisia. Valokuvat antavat vain vähän tukea sisällölle. Suullinen esitys on lyhyt.	Infografiikka sisältää täydelliset tiedot. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat sisältöä. Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.	Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä. Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.	Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä muodostaen luovan suunnittelun. Suullinen esitys on pitkä ja selkeä ja omaperäinen.	Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä muodostaen luovan suunnittelun. Suullinen esitys on pitkä ja selkeä ja omaperäinen.
Kuvat ja kuvatestit	Opiskelijalta puuttuu kuvia.	Oppilaalla on vähän kuvia eikä kuvatekstiä.	Oppilaalla on kuvia, mutta ei kuvatekstejä.	Opiskelijalla on kuvia ja niihin liittyvää tekstiä.	Opiskelijalla on useita kuvia ja kuvailevia kuvatekstejä.	Opiskelijalla on monipuolisia kuvia sekä kuvaavaa ja selittävää tekstiä.

Osoittaa vastuuta työn valmistumisesta. Yhteistyö ja vertaispalaute.	Opiskelijalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa, eikä hän kuunnellut luokkatovereitaan. Opiskelija ei antanut vertaispalautetta eikä ottanut huomioon sitä, mitä ryhmä vastasi.	Oppilaalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa ja kuunnella luokkatovereitaan. Opiskelija antoi vertaispalautetta noudattamatta ohjeita. Opiskelija ei ottanut huomioon ryhmän antamaa vastausta.	Opiskelija teki pääosin hyvää yhteistyötä ryhmänsä kanssa. Opiskelija sai ja antoi ryhmästään palautetta lähes aina ohjeiden mukaan. Vastaus oli enimmäkseen rakentavaa.	Opiskelija osoitti vastuullisuutta ja enimmäkseen hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija sai ja antoi palautetta ryhmästään. Vastaus oli rakentava.	Opiskelija osoitti hyvää vastuullisuutta ja hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija vastasi monipuolisesti ja otti huomioon ryhmältään saamansa palautteen.	Opiskelija osoitti erinomaista vastuullisuutta ja erinomaista yhteistyökykyä. Opiskelija pyrki muotoutumaan tehtävään rakentavasti ja arvokkaasti auttaakseen ryhmään edelleen työssään. Opiskelija sai ryhmältään vastauksen ja otti sen huomioon omassa työssään.
Taidot	Opiskelijalla on selviä puutteita aineen ymmärtämisessä.	Opiskelijalla on puutteita aineen ymmärtämisessä.	Opiskelija osoittaa osoitusta tietystä ymmärryksestä ja opitusta aiheesta.	Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä ja on omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön.	Opiskelija osoittaa erinomaista ymmärrystä ja on omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön, mutta hänellä ei ole tietoa.	Opiskelija osoittaa erinomaista ymmärrystä ja hallitsee sisällön täysin.

Kieltenoppiminen/Englanti	Opiskelijalla on suuria vaikeuksia oppia englannin sanoja.	Opiskelija kamppailee englannin sanojen kanssa ja hänellä on haasteita niiden kanssa.	Opiskelija tuntee englannin kielen tärkeimmät käsitteet ja sanat.	Opiskelija osoittaa, että hän ymmärtää suurimman osan englannin kielestä.	Opiskelija ymmärtää hyvin ja on oppinut suurimman osan käsitteistä ja osaa kaikki sanat englanniksi.	Opiskelija hallitsee kaikki käsitteet ja sanat englanniksi.
Sisältösovellus	Infografiikka esitetään epätäydellisillä tiedoilla. Rakenne ei ole selkeä, käsitteet ja ajatukset sekoittuvat. Valokuvat eivät kuvaa tai tue sisältöä. Suullinen esitys on lyhyt ja jopa epätäydellinen.	Infografiikka sisältää täydelliset tiedot. Rakenne on hajanainen, mutta käsitteet ja ideat ovat erilaisia. Valokuvat antavat vain vähän tukea sisällölle. Suullinen esitys on lyhyt.	Infografiikka sisältää täydelliset tiedot. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat sisältöä. Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.	Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä. Suullinen esitys on riittävän pitkä ja selkeä.	Infografiikassa esitetään täydelliset tiedot ja joitain viitteitä tai lisätietoja on lisätty. Rakenne on selkeä, jossa käsitteet ja ideat erotetaan toisistaan ja esitetään yhtenäisessä järjestyksessä. Valokuvat tukevat ja kuvaavat sisältöä muodostaen	Infografiikka esitetään epätäydellisillä tiedoilla. Rakenne ei ole selkeä, käsitteet ja ajatukset sekoittuvat. Valokuvat eivät kuvaa tai tue sisältöä. Suullinen esitys on lyhyt ja jopa epätäydellinen.

					luovan suunnittelun. Suullinen esitys on pitkä ja selkeä ja omaperäinen.	
Harjoituspäätökset	Ne tuottavat epätäydellisen infografian ja esityksen.	Ne tuottavat täydellisen infografian ja lyhyen suullisen ilmaisun	Ne tuottavat täydellisen infografian sekä hyvän pituisen ja melko kattavan suullisen esityksen	. Ne tuottavat täydellisen infografiikan, joka sisältää lisätietoa ja suullisen esityksen, jossa on hyvä pituus ja erittäin täydellinen sisältö.	Ne tuottavat täydellisen infografian, joka sisältää lisätietoa ja luovan suunnittelun. He esittävät suullisen esityksen, jonka pituus on hyvä, sisällöltään erittäin täydellinen ja erittäin omaperäinen.	He tuottavat täydellisen infografiikka, joka sisältää lisätietoa ja jossa on luova suunnittelu.

Taidot	Ei asennetta toimintaan. Vääristää ryhmän toimintaa.	Hänellä on päättäväinen asenne. Työskentele yksilöllisesti. Ei osoita motivaatiota toiminnassa.	Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne. Kehittää rooliaan ryhmässä. Työskentele yhteistyössä.	Osoittaa motivaatiota toiminnassa. Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne. Kehittää rooliaan ryhmässä.	Osoittaa motivaatiota toiminnassa. Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne. Kehittää rooliaan ryhmässä. Toimii luovasti.	Osoittaa motivaatiota toiminnassa. Hänellä on päättäväinen ja itsevarma asenne. Kehittää rooliaan ryhmässä. Toimii luovasti.
--------	--	--	---	--	--	--