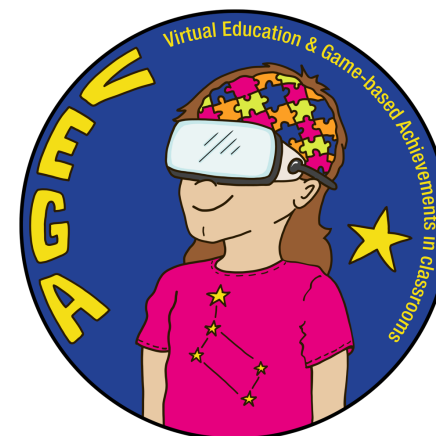




LUETUN YMMÄRTÄMINEN – MAAILMAN YMMÄRTÄMINEN – VEGA

Opetusskenaario

Aihe: Opiskelija oppii kuvailemaan elementtejä yksityiskohtaisesti, syventymään elementtien kuvaukseen. Käytä sanojen kieltä ja oikeinkirjoitusta. Kehitä kognitiivisia, metakognitiivisia ja kielellisiä taitoja. Päättely ja ennakkotieto.

Aihe(t): Kieli

Ikä/luokka: 12+ / luokka 6+

Lyhyt kuvaus pelistä tässä skenaariossa:

[Outer Wilds](#) on palkittu avoimen maailman seikkailupeli, joka sijoittuu arvoitukselliseen aurinkokuntaan, joka on jäänyt loukkuun äärettömään aikasilmukkaan.

- Avaruusohjelma odottaa sinua! Olet uusiin lisäys Outer Wilds Venturesiin, aloittelevaan avaruusohjelmaan, joka etsii vastauksia oudosta ja jatkuvasti kehittyvästä aurinkokunnasta. Aurinkokunnan mysteerit... Aika muuttaa kaiken...
- Kaikki nämä vastaukset odottavat sinua avaruuden syvimmissä ja vaarallisimmissa nurkissa.



- Outer Wilds -planeetat ovat täynnä piilotettuja paikkoja, jotka muuttuvat ajan myötä. Vieraile maanlaisessa kaupungissa ennen kuin hiekka on niellyt sen, tai tutki planeetan pintaa ja katso sen murenevan aivan nenäsi alla. Vaaralliset ympäristöt ja luonnonkatastrofit pitävät sisällään kaikki nämä salaisuudet.

Johdatus skenaarioon

Tavoitteena on työskennellä opiskelijoiden kanssa luetun ymmärtämisen parissa ja edistää oikeaa viestintää. Tätä varten käytetään erilaisia työkaluja motivoimaan opiskelijoita nopeaan työskentelyyn, ymmärtämään lukemansa, tulkitsemaan ja kommunikoimaan ketterällä tavalla aistien osoittamaa tietoa.

Osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- Opiskelija oppii kuvailemaan elementtejä yksityiskohtaisesti
- Syventyä elementtien kuvaukseen
- Käyttää sanojen kieltä ja oikeinkirjoitusta
- Kehittää kognitiivisia, metakognitiivisia ja kielitaitoja
- Dekoodaus.
- Sujuvuus.
- Sanasto.
- Lauseen rakentaminen ja koheesio.
- Päättely ja ennakkotieto.
- Työmuisti ja huomio

Valinta espanjan opetussuunnitelman oppimistuloksia

Tässä skenaariossa käytetyt opetussuunnitelman sisältö, arviointikriteerit ja saavutusindikaattorit ovat seuraavat.

Lohko 2: KIRJALLINEN VIESTINTÄ JA LUKEMINEN

- Kaikenlaisten jatkuvien ja epäjatkuvien tekstien lukeminen eri medioissa (painettu, digitaalinen ja multimodaalinen) oikealla nopeudella, sujuvuudella ja intonaatiolla.

Vastaavilla arviointikriteereillä:

- Lukeminen omasta aloitteestaan, sopeutuminen muotoon ja tekstirakenteeseen koulun ja sosiaalisen kontekstin teksteistä ja oma-aloitteisen lukemisen ja lukemisen valitseminen oppimistehtävien ja sosiaalisten tekstien tueksi sekä oman henkilökohtaisen lukemisen ja lukemisen valinta tukena oppimistehtäviä mieltymystensä ja kiinnostuksen kohteidensa mukaan perustelemalla valintojaan.

Ja kielellisen viestinnän ja vuorovaikutuksen osaamiseen liittyvät saavutusindikaattorit.

- Lue ääneen progressiivisesti oikealla tavalla foneemien ja oikeinkirjoituksen vastaavuudesta, sopeuttamalla foneemeja ja oikeinkirjoitusta, mukautumalla muotoon ja tekstirakenteeseen. Myös tekstin rakenne.
- Lukee oikein ja oikein ja valvonnan kanssa, sopeutuen yhteiskunnallisiin konteksteihin, sopeutuen muotoon ja tekstirakenteeseen (kirjalliset ja ei-kirjalliset tekstit täydellisiä tai hajanaisia kirjallisia tekstejä, esityksiä ja argumentteja) asettaen itselleen lukemisen tavoitteet.

Kenttä 3: KIRJALLINEN TIEDONANTO. KIRJOITTAMINEN.

- Kirjallisten tekstien ja kuvien peruselementtien (tekstituki, siluetti, typografiset muunnelmät, peruselementtien (tekstituki, siluetti, typografiset muunnelmät, kuvien esiintyminen jne.) läsnäolo ja käyttö malleista) kirjoitetut tekstit ja niiden rakenne.
- Suunnittelu: vastaanottajan ja rakenteen määrittely tekstitypologian mukaan, kirjoittaa kertovaa, kuvailevaa, selittävää, argumentoivaa ja vakuuttavaa tekstiä, luonnoksen kirjoittaminen.
- Koulu- ja sosiaalisten tekstien yksilöllinen tai kollektiivinen kirjoittaminen ja uudelleenkirjoittaminen malleihin perustuen, malleista poikkeavin, eri tarkoituksin, asianmukaisella käsialalla, järjestyksellä ja puhtaudella, muodollista rekisteriä ja sanastoa käyttäen. käyttäen muodollista rekisteriä ja sanastoa koulutustason mukaisesti.

Näitä sisältöjä vastaava arviointikriteeri on:

- Suunnittele ja kirjoita pohdiskelevasti ja dialogisesti aikuisen ohjauksessa ja luokkatovereidensa yhteistyössä koulutustason yleisimpien genrejen tekstejä, luonnoksen kirjoittamista, sisällön mukauttamista viestintätilanne johdonmukaisella rakenteella ja sopivalla sanastolla sekä käyttämällä kielellisiä resursseja luovasti ja esteettisesti.

Toisaalta kielelliseen kommunikatiiviseen osaamiseen ja vuorovaikutukseen sekä oppimaan oppimisen osaamiseen liittyvät saavutuskriteerit ovat:

- Tekstiä kirjoittaessaan ne järjestävät tiedon mallin tekstirakenteen loogista ja kronologista järjestystä noudattaen.
- Kirjoittaessaan tekstejä he käyttävät asianmukaista sanastoa ja kunnioittavaa kieltä.
- Kirjoittaessaan tekstejä he käyttävät aihekohtaista terminologiaa oikein, välttäen syrjiviä termejä.
- Tekstien kirjoittamisessa voi käyttää joitain kielellisiä resursseja (esim. vertailu, hypoteesi (vertailu, hyperboli, metafora, alliteraatio jne.). metafora, alliteraatio, metonymia, hyperboli, hyperboli, hyperboli, alliteraatio, metonymia, hyperboli, hyperbaton ja hyperboli, metafora , alliteraatio, metonymia, hyperbaton ja sanaleikki) luovalla ja esteettisellä mielellä.

Opiskelijoiden itsearviointirubriikki

Tämä rubriikki on tehty auttamaan ymmärtämään, mikä pelien tai kaiken uuden median kannalta on tärkeää. Kokenut opettaja voi opettaa tätä ilman, 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
Siirrä	Opiskelija osaa. t yhdistä 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 pelissä olevan tiedon 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 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 pohtinut/tarjonnut luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin	Opiskelija tarjosi luovia ideoita ja ratkaisuja toiminnan aikana	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin	tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin
	1	2	/	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):

- 20 opiskelijaa (yksitellen opiskelija/tai pariskuntatyöskentely)
- 2 oppituntia á 45 min

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- STEAM-tilille ladatut tietokoneet, joissa on Outer Wilds

Ennen ohjelman alkua (valmistustyö opettajalle):

- Etsi ja kerää tietoa ja materiaalia aiheesta
- Tarkista ja käy läpi nämä youtube-linkit ennen oppitunnin aloittamista:
 - OUTER WILDS GAME
 - https://www.youtube.com/watch?v=d6LGnVCL1_A ULKOINEN
 - WILDS PELAAMINEN
 - <https://www.youtube.com/watch?v=IbtGdABmVpQ>

- Kokeile itse.
- Opi perustoiminnot ja ohjaimien käyttö (tee ohjaimille käsikirja, jos opiskelijat eivät ole aiemmin käyttäneet niitä)
- Tehtävässä on mukana kaikki opiskelijoiden tarvitsema materiaali.
- Jaa opiskelijat enintään 2 opiskelijan ryhmisiin per ryhmä.

Skenaarion pääosa (oppituntien määrä):

Osa 1 (kaksi oppituntia 2 x 45 min)

Oppitunti 1

OUTER WILDS



Peli on tutkiva seikkailu, joka antaa sinulle vapauden päättää ja tutkia. On myös selvää, että tehtävät ovat rajallisia ja erilaisia riippuen päätöksistäsi. Tämän lisäksi voit esitellä kysymyksiä saadaksesi opiskelijat olemaan vuorovaikutuksessa NPC:iden kanssa tavoitteenaan vastata näihin kysymyksiin.

Useimmilla NPC:illä on jotain mielenkiintoista sanottavaa, ja voit käyttää sitä ja pelin interaktiivisia objekteja.

Ensimmäinen tehtäväsi on mennä observatorioon ja löytää laukaisukoodit.

LUOKAN TEHTÄVÄ

Ennen kuin löydät koodit, tutustu kaupunkiin ja ole vuorovaikutuksessa kaikkien kanssa vastataksesi kaikkiin kysymyksiin.
(tämä kestää noin 40-50 minuuttia)

ESIMERKKEJÄ

Pelaa Signalscopen kanssa.

Miksi he eivät voi leikkiä Signalscopen kanssa?

Mikä se on?

Mihin käytät sitä pelissä?

Gnesi ja soittimet!

Mitä soittimia he toivat avaruuteen?

Kuka on kunkin instrumentin omistaja?

Rakensiko Gnesi soittimet?

Espinelan laulu

Mitä laulua hän laulaa?

Millä planeetalla hän haluaisi vierailla?

* Hän kertoo sinulle tarinan Garbon vierailusta tälle planeetalle*

Mitä Garbolle tapahtui siinä tarinassa?

Minkä hirviön hän näki?

Tencan kirje

Mitä kirje sanoo?

Mene puhumaan Toban kanssa

Mitä Toba kertoo sinulle Tecnasta?

KAUNA PUUN KOHTA

Miksi hän haluaa kaataa puun?

Luuletko, että hän valehtelee, kun hän sanoo, ettei hänellä ole kaunaa?

Millä tekosyyllä hän perustelee, että hänen täytyy kaataa puu?

Interaktiivisia kohteita koskevat kysymykset ESIMERKKEJÄ

Kuvia satelliitista

*On satelliitti, joka ottaa kuvia ympäri planeettaa *

Kuvaile planeetta ja paikat, jotka näet visiirissä.

Sijoita paikat neljään suuntaan
pohjoiseen, itään, koilliseen ja etelään.

Gosht-materiaali

Kuvaile sitä löytämiesi tietojen perusteella.

Observatorion sisäänkäynnin

tiedot Millä tiedoilla Outer Wilds Ventures luotiin?

Kuka teki ensimmäisen avaruusmission? Minne hän meni?

Ketkä ovat etsintätoimisto Outer Wildsin perustajia?

Observatorion objektit
Kuvaile peliä "aurinkokunta"

VALMISTA INFOGRAAFINEN DOKUMENTTI JA VASTAA KYSYMYKSIIN:

Mitä piilee vaarallisen planeetan Dark Bramble sydämessä? Kuka tai mikä rakensi muukalaisen rauniot Kuuhun? Onko mahdollista pysäyttää loputon aikasilmutka?

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.
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. Palaute oli enimmäkseen rakentavaa.	Opiskelija osoitti vastuullisuutta ja enimmäkseen hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija sai ja antoi palautetta ryhmästään. Palaute oli rakentavaa.	Opiskelija osoitti hyvää vastuullisuutta ja hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija vastasi monipuolisesti ja otti huomioon ryhmältään saamansa palautteet.	Opiskelija osoitti erinomaista vastuullisuutta ja erinomaista yhteistyökykyä. Opiskelija pyrki muotoutumaan tehtävään rakentavasti ja arvokkaasti auttaakseen ryhmään edelleen työssään. Opiskelija sai ryhmältään palautteen 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.
VR-osa ja sovelluksen käyttö	Opiskelijalla on ilmeisiä vaikeuksia ymmärtää Outer Wilds:n -sovelluksen toimintaa. Osoittaa kiinnostuksen puutetta ja on huolimatonta tarvittavien laitteiden käytössä.	Opiskelijalla on vaikeuksia ymmärtää, miten Outer Wilds -sovellus toimivat. Yritetään tehdä ohjeiden mukaan, mutta ei jaksaa koko ajan pitää mielenkiintoa yllä. Opiskelija on joskus huolimatonta tarvittavien laitteiden käytössä.	Opiskelija ymmärtää Outer Wilds:n -sovelluksen pääpiirteet. Enimmäkseen noudattaa ohjeita, mutta välillä puuttuu sinnikkyys. On yleensä varovainen laitteiden kanssa.	Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä Outer Wilds:n -sovelluksen toiminnasta. Opiskelija noudattaa aina opettajan ohjeita ja on varovainen laitteiden kanssa.	Opiskelija osoittaa erinomaisen ymmärryksen Outer Wilds:n -sovelluksen toiminnasta. Noudata aina opettajan ohjeita ja on erittäin varovainen laitteiden kanssa.	Opiskelija hallitsee Outer Wilds:n -sovelluksen käytön. Noudata aina opettajan ohjeita ja auta heidän luokkatovereitaan. Ole aina varovainen tekniikan kanssa.