



LESSKILNINGUR – AÐ SKILJA HEIMINN – VEGA kennsluáætlun

Efni: Nemandi lærir að lýsa hlutum í smáatriðum, að kafa ofan í lýsingu á hlutum. Notar tungumál og stafsetningu orða. Þjálfar vitsmunalega og hugræna atferlisfræði og tungumálakunnáttu. Rökstuðningur og forþekking.

Viðfangsefni: Tungumál

Aldur / bekkur: 12+ / 6. bekkur +

Stutt lýsing á leiknum í þessari kennsluáætlun:

[Outer Wilds](#) er margverðlaunaður leikur, sem gerist í dularfullu sólkerfi sem er bundið við óendanlega tímalykkju.

- Geimáætlunin bíður þín! Þú ert nýjasta viðbótin við *Outer Wilds Ventures*, nýtt geimforrit sem leitar að svörum í undarlegu og síbreytilegu sólkerfi. Leynardómar sólkerfisins... Tíminn breytir öllu...
- Öll þessi svör bíða þín í dýpstu og hættulegustu hornum geimsins.
- *Outer Wilds* pláneturnar eru fullar af földum stöðum sem breytast með tímanum. Heimsæktu neðanjarðarborg áður en sandurinn gleypir hana, eða skoðaðu yfirborð plánetu og horfðu á hana molna beint framan við nefið á þér. Hættulegt umhverfi og náttúruhamfarir geyma hvert af þessum leyndarmálum.



Kynning á kennsluáætluninni

Markmiðið er að vinna með nemendum að lesskilningi og stuðla að réttum samskiptum. Til þess verða mismunandi tæki notuð til að hvetja nemendur til að vinna hratt, skilja það sem þeir lesa, túlka og miðla á lipran hátt það sem skynfærin sýna þeim.

Hæfniviðmið:

Nemendur geta:

- Lýst hlutum í smáatriðum
- Kafað ofan í lýsingu á hlutum
- Notað tungumál og stafsetningu orða
- Þjálfað vitsmunalega og hugræna atferlisfræði og tungumálakunnáttu
- Þjálfað afkóðun.
- Þjálfað flæði í frásögn.
- Þjálfað orðaforða.
- Þjálfað setningauppbyggingu og samheldni.
- Þjálfað rökstuðning og forþekkingu.
- Þjálfað vinnsluminni og athygli

Aðalnámskrá grunnskóla - erlend tungumál:

Að nemandi geti...

- hlustað eftir einstökum nákvæmum atriðum þegar þörf krefur, eins og t.d. tilkynningum og leiðbeiningum við kunnuglegar aðstæður og brugðist við með orðum eða athöfnum.
- aflað sér upplýsinga úr texta, greint aðalatriði frá aukaatriðum, gert sér grein fyrir helstu niðurstöðum og nýtt sér í verkefnavinnu,
- tekist á við margs konar aðstæður í almennum samskiptum, t.d. miðlað og tekið á móti upplýsingum á ferðalögum, sem gestgjafi eða í netsamskiptum,
- tjáð sig skipulega með undirbúið eða óundirbúið efni sem hann þekkir, hefur hlustað á, lesið um eða unnið með í námi sínu, sagt skoðun sína á því og brugðist við spurningum,
- leikið sér með málið og látið sköpunargáfunu og ímyndunaraflið njóta sín.
- beitt margvíslegum námsaðferðum sem geta komið að gagni í náminu og veit hvenær þær eiga við, t.d. nýtt sér samhengi í texta eða aðstæðum til að geta sér til um merkingu orða.
- unnið sjálfstætt, með öðrum og undir leiðsögn og tekið tillit til þess sem aðrir hafa til málanna að leggja,
- nýtt sér algengustu hjálpartæki, s.s. uppflettirit, orðabækur, veforðasöfn, leiðréttingarforrit og leitarvélar.

[Sjálfsmat nemenda](#)

[Matslisti fyrir kennara](#)

Fjöldi nemenda: Lengd (áætlaður tími/fjöldi kennslustunda):

- 20 nemendur (einn og einn nemandi/ eða paravinna)
- 2 kennslustundir á 45 mín

Forkröfur:

- Tölvur með **Outer Wild** niðurlað á STEAM aðgang

Undirbúningur kennara:

- Leitaðu og safnaðu upplýsingumi um efnið
- Athugaðu og skoðaðu þessa YouTube tengla áður en kennslustund hefst:
 - OUTER WILD GAME
https://www.youtube.com/watch?v=d6LGnVCL1_A
 - OUTER WILD HOW TO PLAY
<https://www.youtube.com/watch?v=lbtGdABmVpQ>
- Prófaðu leikinn sjálfur.
- Lærðu hvernig grunnaðgerðir virka og hvernig þú notar stýringar (búið til handbók fyrir stýringar ef nemendur hafa ekki notað þær áður)
- Allt efni sem nemendur þurfa er innifalið í verkefninu
- Skiptu nemendum í hópa með að hámarki 2 nemendur í hóp.

Meginhluti kennsluáætlunarinnar (magn kennslustunda):

Fyrsti hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Kennslustund 1

OUTER WILDS

Leikurinn er könnunarævintýri sem gefur þér frelsi til að ákveða og kanna. Einnig er líka ljóst að verkefni eru takmörkuð og mismunandi eftir ákvörðunum þínum. Einnig geturðu kynnt spurningar til að láta nemendur hafa samskipti við NPC (NonPlayerCharacter, tölvan stjórnar) með það að markmiði að svara þessum spurningum.

Flestir NPC hafa eitthvað áhugavert að segja og þú getur notað það og gagnvirku hlutina sem leikurinn hefur til að komast lengra í leiknum.



Fyrsta verkefnið þitt er að fara í stjörnustöðina og taka skotkóðana (launch codes).

VERKEFNI FYRIR BEKKINN

Áður en þú tekur kóðana skaltu skoða bæinn og hafa samskipti við alla til að svara öllum spurningunum (40-50 mínútur).

DÆMI um spurningar persónanna

Leiktu með *Señaloscopio*.

Af hverju geta þeir ekki spilað með -- SIGNALoscop?

Hvað er það?

Til hvers notarðu það í leiknum?

Gnesi og hljóðfærin!

Hvaða hljóðfæri komu þeir með út í geiminn?

Hver er eigandi hvers hljóðfæris?

Byggði Gnesi hljóðfærin?

Lag Espinelu

Hvaða lag syngur hún?

Hvaða plánetu myndi hún vilja heimsækja?

* Hún segir þér sögu um heimsókn Garbos til plánetunnar*

Hvað varð um Garbo í þeirri sögu?

Hvað var skrímslið sem hann sá?

Bréf Tenca
Hvað segir bréfið?
Farðu og talaðu við Toba
Hvað segir Toba þér um Tecna?

PIRRINGUR ÚT Í TRÉÐ
Hvers vegna vill hann höggva tréð?
Heldurðu að hann ljúgi þegar hann segir að hann geti ekki stjórnað gremjunni?
Hvaða afsökun notar hann til að réttlæta að hann þurfi að höggva tréð?

DÆMI um spurningar úr gagnvirka hlutanum

Myndir af gervihnöttunum
*Það er gervihnöttur sem tekur myndir í kringum plánetuna *
Lýstu plánetunni og þeim stöðum sem þú sérð á glerhlífinni.
Settu staðina í fjórar áttir
Norður, Austur, Norðaustur, Suður.

Dularfullt efni (Ghost material)
Lýstu því út frá upplýsingum sem þú fannst.
Upplýsingarnar í inngangi Stjörnustöðvarinnar
Með hvaða upplýsingum var OuterWilds Ventures búið til ?
Hver fór í fyrstu geimferðina? Hvert fór hann?
Hverjir eru stofnendur könnunarstofunnar OuterWilds?

Stjörnuskoðunarhlutir
Lýstu leiknum „sólkerfi“(solar system)

UNDIRBÚÐU SKÝRINGAMYND SEM SVARAR SPURNINGUM:

Hvað leynist í hjarta hinnar hættulegu plánetu Dark Bramble? Hver eða hvað byggði framandi rústirnar á tunglinu? Er hægt að stöðva endalausar tímalykkjuna?

[Heildarmat á verkefninu](#)