



Moss – VEGA-opetuskenaario

Aihe: Fantasiakirjoittaminen

Aihe(t): Ensisijainen: ruotsi ja kirjallisuus
Toissijainen: englantia toisena kielenä

Ikä/luokka: 12+ / luokka 6+

Lyhyt kuvaus VR-peleistä tässä skenaariossa:



Moss on yhden pelaajan toimintaseikkailupulmapeli. Mossissa pelaajat tapaavat Quillin, nuoren hiiren, jolla on unelmia suuruudesta. Metsää tutkiessaan hän löytää salaperäisen lasijäänöksen ja muinainen taika herää. Kun setänsä on nyt vakavassa vaarassa, Quillin on lähdettävä eepiselle matkalle – ja hän tarvitsee sinut viereensä. Yhdessä matkustatte unohdetuille maailmoille, ratkaisette haastavia pulmia ja taistelette uhkaavia vihollisia vastaan. Yksin kukaan ei voi voittaa sitä, mitä vastustat. Mutta yhtenäisenä voitte voittaa synkimmätkin roistot. Moss hyödyntää täysimääräisesti nykypäivän virtuaalitodellisuusteknologiaa ja antaa sinun siirtää esineitä, taistella vihollisia vastaan ja manipuloida pelikenttää sankarimme Quillin keskeisenä liittolaisena.

Johdatus skenaarioon

Pelattuaan luvun Moss-pelistä (tunnin ensimmäiset 45 minuuttia) oppilaat kirjoittavat osan omasta fantasiaromaanistaan, joka on saanut inspiraationsa pikkuhiiri Quillin seikkailuista. Opiskelija saa jokaiseen lukuun tehtäviä, jotka auttavat häntä rakentamaan tarinaansa, kuten kuvauspaikan kuvaus (sammaleen kartta, raivaus, sedän talo, linna), päähenkilöiden esittely jne. Peli on englanninkielinen, mutta opiskelijat kirjoittavat äidinkielellään. Opiskelijat jaetaan kolmen hengen ryhmiin, joissa yhteistyö on avainasemassa, jos he haluavat päästä seuraavaan lukuun. Ongelmanratkaisupulma jännitys ja pelin upea grafiikka inspiroivat opiskelijoita nuoriksi fantasiakirjoittajiksi!

Oppimistulokset:

Opiskelija osaa tehdä

- yhteistyötä vertaisten kanssa ongelmanratkaisussa heittämällä pelin osoitteeseen <https://www.oculus.com/casting>
- muodostamaan rakenteen
- fantasiaromaanin
- antamaan ja vastaanottamaan palautetta
- esittelemään työtään luokkatovereille



Opiskelutulosten valinta suomalaisesta opetussuunnitelmasta

Ruotsi & kirjallisuus

- M8 tukee opiskelijaa kirjallisuuden tuntemuksen lisäämisessä ja kiinnostuksensa kehittämiseen lasten ja nuorten kirjallisuutta ja mediatekstejä kohtaan sekä tarjoaa mahdollisuuksia positiivisille lukukokemuksille, joita opiskelija voi jakaa, muun muassa multimediasympäristöissä.
- M9 rohkaisee opiskelijaa ilmaisemaan kokemuksia, ajatuksia ja mielipiteitä sekä vahvistaa opiskelijan positiivista kuvaa itsestään tekstintuottajana
- M10 rohkaisee ja ohjaa opiskelijaa toistamaan ja esittämään ajatuksiaan sekä harjoittelemaan kertovan, kuvailevan, opettavan ja yksinkertaisen argumentoivan tekstin tuottamista, jopa multimediaoppimisympäristöissä
- M11 tukee opiskelijaa edelleen kehittämään kykyään kirjoittaa sujuvasti käsin ja digitaalisesti sekä vahvistaa oikeinkirjoitustaitoja ja kirjoitetun kielen perusrakenteita
- M12 kannustaa opiskelijaa oppimaan tekstintuotantoprosesseja ja kykyä arvioida omia tekstejä, tarjoaa mahdollisuuksia vastaanottaa ja antaa rakentava vastaus ja opettaa opiskelija ottamaan huomioon tekstin vastaanottajan ja soveltamaan eettisiä sääntöjä, luottamuksellisuutta ja tekijänoikeusstandardeja Internetissä

Englanti:

- M5 käyvät yhdessä läpi opetuksen tavoitteet ja luovat sallivan opiskeluilmapiiirin, missä tärkeintä on kommunikointi ja viestiminen ja kannustaa toisiaan oppimaan yhdessä
- M6 ohjaa opiskelijaa ottamaan vastuuta kielen opiskelusta, rohkaisemaan rohkeasti harjoittelemaan englannin kielen taitoaan myös digitaalisten työkalujen avulla sekä kokeilemaan tapoja oppia kieliä heille parhaiten sopiva
- M10 ohjaa opiskelijaa tutustumaan eri vaikeustasoisiin puhuttuihin ja kirjoitettuihin teksteihin erilaisten luetun ja kuullun ymmärtämisen strategioiden avulla

[Formatiivinen arviointi](#)

Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntimäärä):

- 15- 20 oppilasta (3 oppilasta kussakin ryhmässä)
- 7 oppituntia a' 2 x 45 min kukin (pelaaminen ja kirjoittaminen)

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- Tietokoneet nettiyhteydellä
- VR-lasit, joissa peli Moss asennettuna ([Steam](#))
- Tarkista, että netti toimii
- Pelin pelaaminen, siihen perehtyminen ja tarinan ja toimintojen tunteminen on paras tapa innostaa opiskelijoita.

Jos aika on vähissä: katso  [Moss Review for Oculus Quest](#) ja tarkista  [Moss - controls, chapter directory & glossary](#)

Ennen ohjelman alkua (valmistustyö opettajalle):

- Luo tehtävä Google Classroomissa projektin kuvauksella ja päätehtävän mallilla: Novel.
- Ajoita tehtävät istuntoon Google Classroomissa ja aseta niille määräaika.
- Pidä YouTube-videot (kävelyt) valmiina tasojen määrittämiseen.
- Varmista, että kaikissa VR-laseissa on akku ladattuna
- Jaa oppilaat enintään kolmen hengen ryhmiin.
- Muista jakaa VR-lasien kuva tietokoneelle (ja projektorille) on mahdollista.

Skenaarion pääosa (tuntien määrä): 7

Ensimmäinen osa (kaksi oppituntia 2 x 45min)

1. Johdanto - Moss

1. Näytä oppilaille traileri [▶ Moss Trailer | Oculus Quest](#)
2. Aloita pelaaminen. Pelin säännöt ryhmän sisällä: 15 minuuttia / ryhmän jäsen, muut seuraavat näyttelijöitä ja auttavat pulmien ratkaisemisessa ja tasojen selvittämisessä. Kun oppilaat ovat käyneet läpi säätimet (muistuta heitä ottamaan kuvakaappauksia) ja suoratoiston, he voivat aloittaa.

2. Luku 1 -

Lopputehtävä Google Classroomissa - Kuvaa asetus

- Oppilaat kirjautuvat Google Classroomiin, avaavat asiakirjamallin ja alkavat kuvailla asetusta pelissä. He suorittavat tehtävän kotona, jos sitä ei ole suoritettu.
- Opiskelijat voivat myös aloittaa kirjoittamisen pääasiakirjaansa (Novel), joka löytyy mallina myös projektin kuvauksesta.

Osa kaksi (kaksi oppituntia 2 x 45min)

- Tämän päivän tehtävän lyhyen selostuksen jälkeen oppilaat voivat aloittaa pelaamisen.

Luku 2 -

Kotitehtävän poistuminen - Kuvaile päähenkilöitä

Keskustelu oppilaiden kanssa toisen oppitunnin lopussa (15-20 min)

- Miten peli etenee? Onko sinulla vaikeuksia tasojen suorittamisessa?
Pelin hakkerointien ja vihjeiden jakaminen.
- Miten kirjoittaminen sujuu?
Tehtävistä keskustelemalla opiskelijat täyttävät aukot.

Kolmas osa (kaksi oppituntia 2 x 45min)

- Sama menettely kuin viimeiselläkin kerralla.

Luku 3 - Sodan tempelitehtävä

- 1) Kuvaile temppeleitä ja taisteluita
- 2) Oikolue ryhmän jäsenten tähänastinen romaani (novel), tarkista oikeinkirjoitus ja kielioppi ja anna palautetta.

Osa neljä (kaksi oppituntia 2 x 45 min)

Luku 4 - Viimeinen hengähdystaukotehtävä

- Kuvaile roistoja (pahoja olentoja)

Osa viisi (kaksi oppituntia 2 x 45 min)

Luku 5: Hylätty kaupunki

Tehtävä: Kuvaile hylättyä kaupunkia ja mitä ajattelet, että siellä tapahtui.

Osa kuusi (kaksi oppituntia 2 x 45 min)

Luku 6: Sarffog's Domain & The Castle

Tehtävä: 1) Kuvaile Quillin ja Sarffogin välistä taistelua
2) Mistä uskot Quillin löytävän rohkeutta?

- **Aseta määräaika romaanin valmistumiselle ennen seitsemää osaa!**

Seitsemäs osa (kaksi oppituntia 2 x 45 min)

Keskustelu, oikoluku, romaanin viimeistely, esitys ja arviointi

- Esittelyt pienemmissä ryhmissä (ei samat kuin peliryhmät) ja suullinen palaute ikätovereilta.
- Opiskelijat arvioivat tehtävää, romaaniaan, työtään ja yhteistyötä ryhmässä arviointikyselyssä (Google Forms).

Lisätehtävät nopeille pelaajille ja kirjoittajille:

1. Taiteet: Ota kuvakaappaus pelistä ja yritä luoda se uudelleen vesiväreillä.
2. Musiikki: Kuuntele ääniraita [Spotifyssa](#). Valitse suosikkikappaleesi ja kirjoita arvostelu.

Summatiivinen arviointi: a) Pelin kulku

Arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Tietojen muistaminen	Oppilas ei muista pelissä käsiteltyä tietoa.	Opiskelija osaa muistaa joitain pelin sisältämiä tietoja.	Opiskelija osaa muistaa pelin perusteet.	Opiskelija muistaa suurimman osan pelin sisältämistä tiedoista.	Opiskelija osaa muistaa kattavan määrän pelissä käsiteltyä tietoa.	Opiskelija osaa muistaa kaikki pelissä käsitellyt tiedot ja yksityiskohdat.
Adaptointi	Opiskelija ei osaa yhdistää pelin tietoja omaan kirjoitusprojektiin.	Opiskelija osaa siirtää pelistä tietoa omaan kirjoitusprojektiin.	Opiskelija osaa siirtää pelistä tietoa ja muutamia yksityiskohtia omaan kirjoitusprojektiin.	Opiskelija osaa välittää ja näyttää hyviä esimerkkejä siitä, miten pelin tieto on yhdistetty omaan kirjoitusprojektiin.	Opiskelija osaa siirtää ja käyttää pelistä saatua tietoa omaan kirjoitusprojektiin.	Opiskelija osaa siirtää ja käyttää pelistä saatua tietoa omaan kirjoitusprojektiin ja osoittaa pelin teeman ymmärtämisen, mikä näkyy opiskelijoiden kirjoittamisessa.
Ongelmanratkaisu	Opiskelija ei yrittänyt ratkaista ongelmia pelissä / toiminnan aikana.	Opiskelija osoitti vähän kiinnostusta ongelmien ratkaisemiseen pelissä / toiminnan aikana.	Opiskelija oli jonkin verran aktiivinen ratkaisemaan ongelmia pelissä / toiminnan aikana.	Opiskelija yritti ajoittain aktiivisesti ratkaista ongelmia pelissä / toiminnan aikana.	Opiskelija työskenteli aktiivisesti ongelmien ratkaisemiseksi pelissä / toiminnan aikana.	Opiskelija oli erittäin sitoutunut ratkaisemaan ongelmia pelissä / toiminnan aikana.

Yhteistyö	Opiskelija ei kyennyt/halunnut tehdä yhteistyötä muiden kanssa.	Opiskelija osallistui, mutta ei ollut erityisen aktiivinen yhteistyössä.	Opiskelija osallistui ja oli silloin tällöin aktiivinen yhteistyössä.	Opiskelija oli aktiivinen suurimman osan ajasta ja teki yhteistyötä muiden kanssa.	Opiskelija teki aktiivisesti yhteistyötä työskennellessään ryhmässä.	Opiskelija oli erittäin aktiivinen työskennellessään ryhmässä ja osoitti hyviä yhteistyötaitoja.
Luovuus	Opiskelija ei aktiivisesti pohtinut/tarjonnut luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin.	Opiskelija harkitsi / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin vain pyydettyäessä.	Opiskelija pohti / tarjosi toisinaan luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin.	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ideoita ja ratkaisuja toiminnan aikana.	Opiskelija pohti / tarjosi luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin aktiivisesti.	Opiskelija pohti/tarjosi erittäin aktiivisesti luovia ratkaisuja tehtäviin tai haasteisiin.
Sitoutuminen	Opiskelija ei osallistunut luokan toimintaan ja tehtäviin.	Opiskelija oli paikalla, mutta ei osallistunut luokassa tapahtuvaan toimintaan.	Opiskelija oli hieman sitoutunut tunnilla.	Opiskelija oli suurimman osan luokasta.	Opiskelija oli sitoutunut kaikkeen luokan toimintaan.	Opiskelija oli erittäin sitoutunut kaikkeen luokan toimintaan koko ajan.
VR-osa ja sovelluksen käyttö	Opiskelijalla on ilmeisiä vaikeuksia ymmärtää Moss-pelin toimintaa, hän ei ole kiinnostunut ja on huolimaton	Opiskelijalla on vaikeuksia ymmärtää, miten Moss-peli toimii. Yritetään tehdä ohjeiden mukaan, mutta ei jaksaa	Opiskelija ymmärtää Moss-pelin pääpiirteet. Enimmäkseen noudattaa ohjeita, mutta välillä	Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä Moss-pelin toiminnasta. Opiskelija noudattaa aina	Opiskelija osoittaa erinomaisen käsityksen Moss-pelin toiminnasta. Noudattaa aina	Opiskelija hallitsee Moss-pelin. Noudattaa aina opettajan ohjeita ja auttaa luokkatovereita. Aina varovainen

	tarvittavien laitteiden käytössä.	koko ajan pitää mielenkiintoa yllä. Opiskelija on joskus huolimaton laitteiden kanssa.	puuttuu sinnikkyys. On yleensä varovainen laitteiden kanssa.	opettajan ohjeita ja on varovainen laitteiden kanssa.	opettajan ohjeita ja on erittäin varovainen laitteiden kanssa.	laitteiden kanssa.
--	-----------------------------------	--	--	---	--	--------------------

Arviointi/kriteerit: b) Ruotsi & kirjallisuus

Arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktiivisuus ja sitoutuminen tehtävään	Opiskelija ei ole ollut aktiivinen ja hänellä on ollut haasteita työn suorittamisessa. Opiskelija ei ole osoittanut sitoutumista tehtävään.	Opiskelija on vain satunnaisesti ollut aktiivinen ja osoittanut kiinnostusta. Opiskelijalla oli vaikeuksia löytää motivaatiota.	Opiskelija on pääosin ollut aktiivinen ja osoittanut kiinnostusta ja sitoutumista tehtävään.	Opiskelija on ollut aktiivinen ja osoittanut kiinnostusta ja sitoutumista tehtävään.	Opiskelija on ollut erittäin aktiivinen ja osoittanut suurta kiinnostusta ja sitoutumista tehtävään.	Opiskelija on ollut erittäin aktiivinen, osoittanut suurta kiinnostusta, vastuullisuutta ja sitoutumista tehtävään.
Rakenne ja suunnittelu	Opiskelija ei ole suunnitellut kirjoittamista ollenkaan ja fantasiaromaanista puuttuu rakenne.	Opiskelija on suunnitellut kirjoittamisen huolimattomasti eikä noudata romaanin	Opiskelijalla on rakenne romaanille, mutta hän ei pysy suunnitelmassa kirjoittaessaan.	Opiskelija on suunnitellut kirjoittamisen ja hänellä on romaanin rakenne.	Opiskelijalla on selkeä kirjoittamisen rakenne ja hän noudattaa suunnitelmaa	Opiskelija on suunnitellut tehokkaan ja selkeän rakenteen ja noudattaa sitä romaania

		rakennetta.			sen mukaisesti.	kirjoittaessaan. Opiskelija on osoittanut suuria kirjoitustavoitteita alusta loppuun.
Fantasiaromaani	Opiskelija on kirjoittanut vähän tai ei ollenkaan.	Opiskelija on kirjoittanut jonkin verran tekstiä, mutta hänellä ei ole kaikkia fantasiaromaanin (DNF) osia.	Opiskelijalla on kaikki fantasiaromaanin osat, mutta kieli on yksinkertaista ja toistuvaa.	Opiskelija on kirjoittanut lyhyen fantasiaromaanin, jossa on kaikki osat. Kieli ja oikeinkirjoitus ovat tyydyttävät.	Opiskelija on kirjoittanut fantasiaromaanin, jolla on selkeä rakenne, monipuolinen kielellinen ja johdonmukainen ajatus koko tekstissä.	Opiskelija on kirjoittanut hyvin jäsenellyn fantasiaromaanin, joka on helppolukuinen ja jonka ajatus on johdonmukainen läpi tekstin. Romanissa on monipuolisuutta, jännitystä ja hahmot on kuvattu hyvin.

Vertaispalaute	Opiskelija ei antanut vertaispalautetta eikä ottanut vertaispalautetta huomioon.	Opiskelija antoi vertaispalautetta noudattamatta ohjeita. Opiskelija ei ottanut huomioon arviointiparin palautetta.	Opiskelija sai ja antoi palautetta arviointiparistaan lähes aina mukaisesti. Palaute oli enimmäkseen rakentavaa.	Opiskelija sai ja antoi palautetta arviointiparistaan. Palaute oli rakentavaa.	Opiskelija vastasi monipuolisesti ja otti huomioon arviointipariltaan saamansa palautteen.	Opiskelija yritti ilmaista itseään rakentavasti ja arvokkaasti tehtävää varten auttaakseen työtovereitaan edelleen heidän työssään. Opiskelija sai palautetta arviointipariltaan ja otti sen huomioon omassa työssään.
----------------	--	---	--	--	--	--

Arviointi/kriteerit: c) Englanti

arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
----------------	---	---	---	---	---	----

Kielten oppiminen/Englanti	Opiskelijalla on suuria vaikeuksia oppia ja ymmärtää pelin englanninkielisiä sanoja.	Opiskelija kamppailee englanninkielisten sanojen ymmärtämisessä pelissä.	Oppilas tuntee pelin tärkeimmät englannin sanat ja käsitteet.	Opiskelija näyttää todisteita englanninkielisten sanojen ja käsitteiden ymmärtämisestä pelissä.	Opiskelija ymmärtää hyvin ja on oppinut suurimman osan englannin kielen käsitteistä ja sanoista.	Opiskelija hallitsee pelin kaikki käsitteet ja sanat englanniksi.
----------------------------	--	--	---	---	--	---