

FÆLLES MÅL: DANSK 4. klasse



'Gaming i ultra:bit'

Fra EMU juni 2020

<https://emu.dk/sites/default/files/2019-08/GSK-F%C3%A6llesM%C3%A5l-Dansk.pdf>

FREMSTILLING

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer

FORBEREDELSE

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	Eleven kan opdele fremstillingsprocessen i mindre dele
Vidensmål	÷	Vidensmål	Eleven har viden om enkle fremstillingsprocesser

FREMSTILLING

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende	Færdighedsmål	Eleven kan udarbejde multimodale tekster
Vidensmål	÷	Vidensmål	÷

KOMMUNIKATION

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer

IT OG KOMMUNIKATION

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan begå sig i et virtuelt univers	Færdighedsmål	÷
Vidensmål	Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation	Vidensmål	÷

FÆLLES MÅL: DANSK 4. klasse

'Gaming i ultra:bit'

Fra EMU juni 2020

<https://emu.dk/sites/default/files/2019-08/GSK-F%C3%A6llesM%C3%A5l-Dansk.pdf>



TEGN PÅ LÆRING OG LÆRINGSMÅL

Eleven kan beskrive et computerspils grundlæggende opbygning.

Eleven kan beskrive, hvad game world, game rules, gameplay og game mechanics er.

Eleven kan diskutere positive og negative konsekvenser af game.