

FÆLLES MÅL: DANSK 5. til 6. klasse

'GAMING I ULTRA:BIT'



Fra EMU juni 2017

<http://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/dansk>

FREMSTILLING

KOMPETENCEMÅL

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

PLANLÆGNING

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan bruge it- og tænkeredskaber til at få ideer	Færdighedsmål	Eleven kan tilrettelægge processer til fremstilling af faglige produkter alene og i samarbejde med andre
Vidensmål	Eleven har viden om fremstillingsprocesser	Vidensmål	Eleven har viden om opsætning af tekst i håndskrift og tekstbehandling

FREMSTILLING

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleverne kan udarbejde anmeldelser, instruktioner og fagtekster	Færdighedsmål	Eleven kan udarbejde dramatiske, dokumentariske og interaktive produkter
Vidensmål	Eleven har viden om kommenterende og forklarende fremstillingsformer	Vidensmål	Eleven har viden om virkemidler i drama og dokumentar på film, i tv og på internettet

FÆLLES MÅL: DANSK 5. til 6. klasse

'GAMING I ULTRA:BIT'



Fra EMU juni 2017

<http://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/dansk>

FORTOLKNING

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster

UNDERSØGELSE

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan undersøge fortællerpositioner	Færdighedsmål	Eleven kan undersøge tekstens rum og tid
Vidensmål	Eleven har viden om fortællertyper	Vidensmål	Eleven har viden om scenarier og tidsforståelser

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.