

# FÆLLES MÅL

Dansk 7. - 9. klasse

Gaming og spilanalyse



Skole

Fra EMU juni 2017

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

## TEGN PÅ LÆRING OG LÆRINGSMÅL

Eleven kan beskrive et computerspils grundlæggende opbygning.

Eleven kan analysere udvalgte computerspil gennem begreberne game world, game rules, gameplay og game mechanics.

Eleven kan vurdere, hvilke mekanismer udvalgte computerspil gør brug af for at fastholde spillerne.

## FREMSTILLING

### KOMPETENCEMÅL

Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation

## PLANLÆGNING

Fase 1

Fase 2

Fase 3

Færdighedsmål ÷

Færdighedsmål ÷

Færdighedsmål Eleven kan tilrettelægge proces fra ide til færdigt produkt

Vidensmål ÷

Vidensmål ÷

Vidensmål Eleven har viden om komplekse fremstillingsprocesser

# FÆLLES MÅL

Dansk 7. - 9. klasse

Gaming og spilanalyse



Skole

Fra EMU juni 2017

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

## FORTOLKNING

### KOMPETENCEMÅL

Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog gennem systematisk undersøgelse og diskussion af litteratur og andre æstetiske tekster

### VURDERING

Fase 1		Fase 2		Fase 3	
Færdighedsmål	Eleven kan vurdere teksters form	Færdighedsmål ÷		Færdighedsmål ÷	
Vidensmål	Eleven har viden om vurderingskriterier vedrørende form	Vidensmål ÷		Vidensmål ÷	

## KOMMUNIKATION

### KOMPETENCEMÅL

Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer

### IT OG KOMMUNIKATION

Fase 1		Fase 2		Fase 3	
Færdighedsmål ÷		Færdighedsmål	Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen	Færdighedsmål ÷	
Vidensmål ÷		Vidensmål	Eleven har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder	Vidensmål ÷	