

	<p>Årgang: 6. årgang 2021</p> <p>Projektansvarlige: AMA, Alexander, Signe</p> <p>Projektets navn: Projekt brætspil</p>		
	<p>Problemfelt:</p> <p>Hvordan kan vi producere et spil, der kan spilles af en 3. klasse, og som samtidig bibringer læring (viden eller kompetencer)? Og hvordan kan vi lave en reklame for spillet, som rammer målgruppen?</p>		
	<p>Modtager/bruger</p> <p>3. klasserne på Læringshuset</p>	<p>Eksterne samarbejdspartnere</p> <p>InQvation? De har sagt, at vi gerne må bruge dem fremover, men kan vi nå det? Det kunne evt. være på trykprøvningsdagen?</p>	
Lærer-Initialer	Fag (kun obligatoriske fag)	Læringsmål	21.skills:
Alexander/Signe	<p>Matematik</p> <ul style="list-style-type: none"> Sandsynlighedsregning; regneark til beregning af sandsynlighed og varighed Geometri; præcise modeller af spillet <p>Delprodukt i faget</p> <ul style="list-style-type: none"> Geometrisk model af spillet 		<ul style="list-style-type: none"> Kollaboration: I skal arbejde sammen parvis. I har et fælles ansvar for at løse opgaven. I skal sammen træffe væsentlige

	<ul style="list-style-type: none"> Beregning af sandsynlighed og varighed 		<p>beslutninger om opgaven.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kompetent kommunikation: I skal skabe kommunikation, der er multimedial. I skal rette jeres kommunikation mod en bestemt modtagergruppe.
AMA	<p>Dansk Instruerende tekster Reklamer</p> <p>Delprodukter i faget: Uge 45: Instruerende tekst (brugsanvisning for spillet) Uge 47: Reklame for produktet</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jeg kender ud-sagnsordenes bøjningsformer Jeg kan genkende en instruerende tekst Jeg kan skrive en instruerende tekst med alle dens kendetegn Jeg kender til reklamens genretræk Jeg kan bruge reklamens genretræk, når jeg fremstiller min egen reklame 	<p>Folkeskolens formål (Fremhæv med fed/kursiv, hvilke mål der arbejdes med i kommende periode)</p> <ul style="list-style-type: none"> Forberedelse til videre uddannelse og lyst til at lære mere Fortrolighed med dansk kultur og historie

Signe	<p>Natur/teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dyrs tilpasning til forskellige biotoper <p>Delprodukt i faget:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kobling af billeder og tekst 	•	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forståelse for andre lande og kulturer ▪ Forståelse for menneskets samspil med naturen
Winnie	<p>Håndværk og design:</p> <p>Spilproduktion – design af spilleplader og spillebrikker</p>	•	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Udvikling af erkendelse og fantasi</i>
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre

<p>Introduktion: Introduktion til problemstillingen og målene for de enkelte fag Introduktion til projektets forløb (<i>planche</i>) og kravene til produktet (<i>indstik i logbog</i>) Udlevering af logbog med <i>skabelon til gruppekontrakt</i> og oversigt over krav <i>Kategoriseringsøvelse med billeder af spil</i></p> <p>Input: Instruerende tekster: 1. Handleverber (herunder verbernes bøjning (fokus på bydeform (også på fonemer)), 2. Tidskoblinger (først, så, derefter...), 3. Komposition, 4. Målgrupper Geometriske modeller: Brug af Geogebra? Viden fra natur/teknik: Dyrs tilpasning til biotoper <i>Vi spiller forskellige spil og vurderer dem ud fra skema (skema med vurderingskriterier)</i></p> <p>Produktion: Fælles brainstorm i Padlet (opsamling mundtligt) Skitse af spillet (bordet rundt; fra alene til fælles) Spillevejledning (Hvad er vigtigt at få med? Hvordan og i hvilken rækkefølge skal det stå? (fælles)? Trykprøvning; øvrige grupper eller årgangen (kort input om at give konstruktiv kritik) Geometrisk model af spillet (Geogebra?) Sandsynligheds- og varighedstjek i Excel Produktion af spillet i MakerSpace og billedkunst Tilretning og renskrivning af spillevejledningen</p> <p>Input: Faste reklamer: Reklamens virkemidler (fokus på komposition, farver, tekst, målgruppe, kneb, AIDA-modellen) (<i>Alineas mellemtrinsforløb er ikke helt tosset</i>)</p>	

<p>Produktion: Fast reklame for gruppens brætspil. Reklamen printes ud i plakatstørrelse (oversigt over krav til reklamen udleveres (der skal være taget stilling til målgruppe, komposition, farver, tekst, relevante kneb, AIDA-modellens elementer): 1. CL: Bordet rundt; idéer til reklamen, 2. Fælles skitse, 3. Responsgrupper (responspapir med punkter), 4. Tilretning, 5. Reklamen laves i programmet Canva.com</p> <p><u>Brug af it</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva.com • Geogebra? • Excel • Programmering og lasercut af spil, evt. 3D-print af brikker mv. 	
<p>Evaluering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festival: Præsentation af brætspillene og reklamerne • Cirkel: Sig, hvad du har på hjerte om projektperioden (check out sidste dag) • Logbogsskrivning ud fra evalueringsspørgsmål 	
<p>Krav til produktet</p> <p>SILLET</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skal formidle viden eller udvikle kompetencer (man skal blive god til noget) • Spildelene skal være nemme at bruge • Spillevejledningen skal være let at forstå • Spillevejledningen skal udformes som en instruerende tekst 	
<p>Andet</p>	

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Logbogsskrivning hver dag i de sidste ti minutter af den sidste projektlektion• Scrum (hver gruppe får et skema og en stak post its og et område, hvor de kan hænge deres ting op) | |
|---|--|