

COMPUTERSPIL I DANSK – KAN MAN DET?

FÆLLES FAGLIGT FORLØB
7. ÅRGANG



OM FORLØBET

I dette forløb skal I være detektiver på spørgsmålet:

Hvorfor skal vi arbejde med computerspil i danskundervisningen?

Svaret på spørgsmålet kan vi forhåbentlig i fællesskab finde frem til i løbet af dagen.



HVAD SKAL ELEVERNE LÆRE?

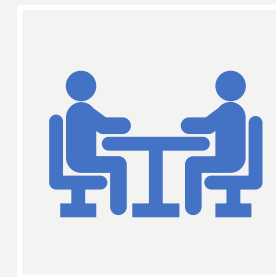
– DEL 1



At kunne arbejde undersøgende med computerspillets virkemidler



At kunne omsætte lyd, billede og stemning til et moodboard



At kunne forklare, hvorfor det kan give mening, at arbejde med computerspil i dansk?

OM SPILLET LIMBO

- LIMBO er et såkaldt "trial and error" spil
- Et 2D-spil i en sort-hvid verden med en navneløs dreng som hovedperson
- Selve gameplayet går ud på, at drengen leder efter sin forsvundne søster, og undervejs udsættes for en lang række fælder og svære udfordringer
- Der findes KUN én løsning på de forskellige udfordringer
- LIMBO spilles ved hjælp af piletasterne og CTRL



[Link til trailer](#)

FØR UNDERSØGELSEN

Start med at spille LIMBO i **45 min.**

I skal i spille sammen med en makker, og løbende skiftes til at spille og hjælpe hinanden.

I får hver især udleveret ét hjælpekort, som kan bruges én gang, hvis I har brug fra hjælp fra læreren til at komme videre i spillet.

Brug hjælpekortet med omtanke!



UNDERSØGELSE AF BILLEDSIDEN

I skal nu i gang med at undersøge billedsiden i LIMBO. Det skal I gøre imens, I spiller spillet.

I skal spille sammen med jeres makker i **10 min.**

Efter de 10 min. har I **5 min.** til at arbejde med følgende spørgsmål:

- Hvilke farver er mest fremtrædende i spillet?
- Hvilken farvesymbolik kan der være i spillets farver?
- Hvilken stil kendetegner billedsiden? (realistisk, komisk, tegnefilmsagtigt)

Efter de 15 min. er gået er der en fælles opsamling i plenum



LIDT OM FARVESYMBOLIK

Hvorfor er det interessant at kigge på farverne i spillet LIMBO?

I både film, spil og billeder er farvevalget nøje overvejet, og det er derfor ikke tilfældigt, hvilke farver der er brugt.

Farver bruges som et virkemiddel til at forstærke noget bestemt, og kan samtidig fungere som en slags hemmelige beskeder eller et forsøg på at føle eller tænke noget bestemt.



UNDERSØGELSE AF LYDSIDEN

I skal nu i gang med at undersøge lydsiden af LIMBO, og det kommer til at foregå en lille smule anderledes end da I undersøgte billedsiden i spillet. I skal gøre følgende:

1. I skal begge have headset på
2. Den ene af jer spiller i **3 min.**, mens den anden sidder ved siden af med en sovemaske på, og kan derfor kun sanse lydene i spillet
3. Når de 3 min. er gået skal I sammen notere **5 lyde fra spillet**, som I hørte undervejs (1 lyd pr. post-it)
4. Derefter bytter I roller
5. Notér igen 5 nye lyde, som I hørte i anden omgang (1 lyd pr. post-it)
6. Spil til sidst i **15 min.** sammen, hvor I bytter undervejs (uden sovemaske)



UNDERSØGELSE AF LYDSIDEN - FORTSAT

Efter de 15 min. er gået, skal I gå væk fra spillet og ind i et andet lokale.

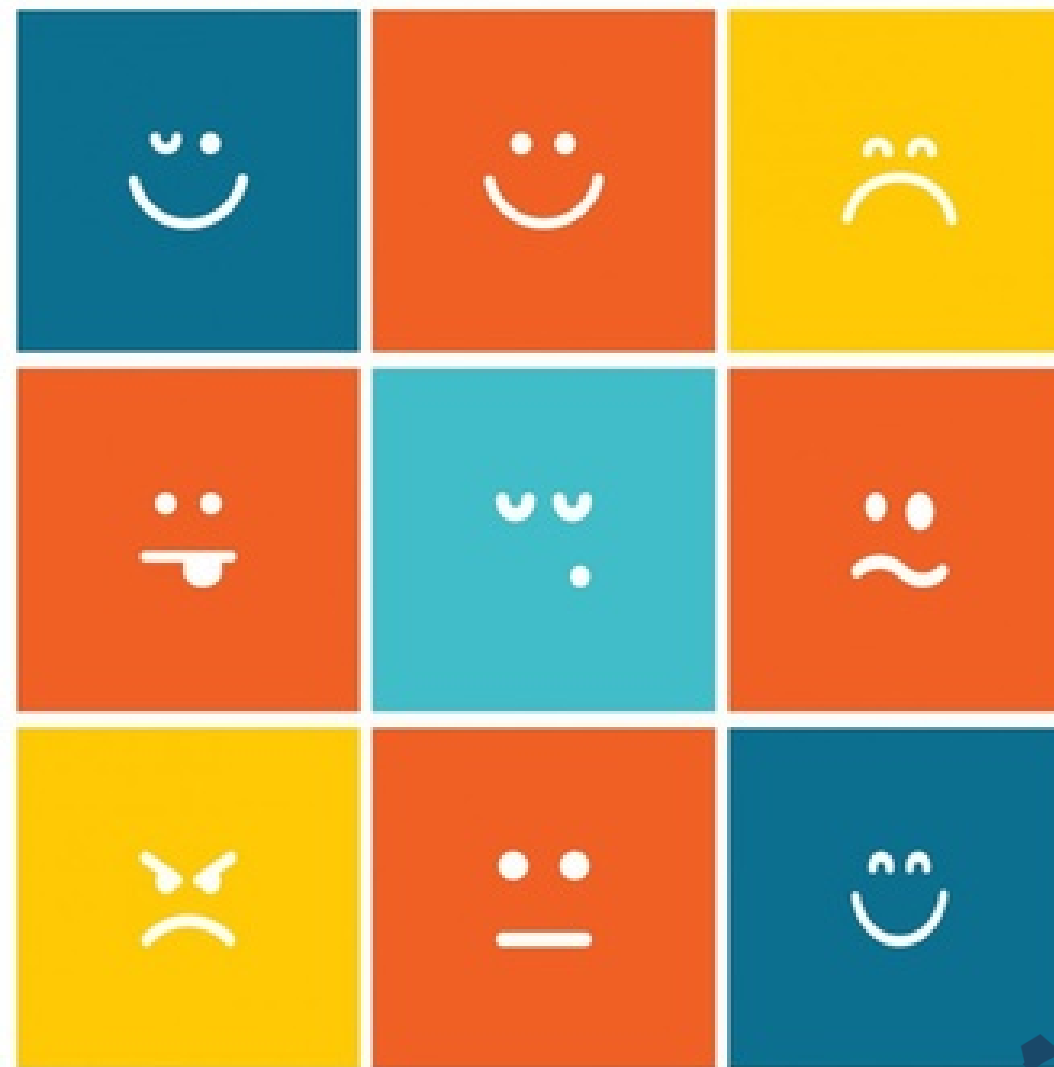
- På baggrund af de 10 eksempler på lyde fra spillet, skal I nu skrive **5 konkrete eksempler** på situationer, hvor disse lyde optræder i spillet
- Gå hen til bordet, hvor I kan finde nogle forskellige billeder, og **vælg 1-2 billeder**, som I mener passer til spillets lydoplevelse – husk at begrunde jeres valg af billeder



OPSAMLING PÅ LYDSIDEN

Det er nu blevet tid til en fælles opsamling på jeres undersøgelse af lydsiden i LIMBO, som I kort skal præsentere i plenum.

- Fortæl om to af de konkrete eksempler på situationer i spillet
- Vis og fortæl, hvorfor I har valgt netop de to billeder? Og hvorfor I mener, at netop disse to er et udtryk for lydoplevelsen i spillet?





STEMNINGEN I LIMBO

Spillets billed- og lydside er tilsammen med til at skabe en bestemt stemning i LIMBO. Derfor skal vi nu i fællesskab forsøge at finde så mange forskellige ord, der karakteriserer stemningen i LIMBO.

- Byd ind med forskellige eksempler på ord, som I mener beskriver stemningen i LIMBO

Når alle har budt ind, og tilføjet et ord til den fælles ordbank, skal I nu gøre følgende sammen med jeres makker:

- Vælg 2-3 ord fra ordbanken, som I mener bedst beskriver stemningen i LIMBO og skriv dem på en post-it

HVAD ER ET MOODBOARD?

I skal lave et såkaldt moodboard ved hjælp af forskellige billeder. Et moodboard er en collage bestående af billeder, farver og tekst.

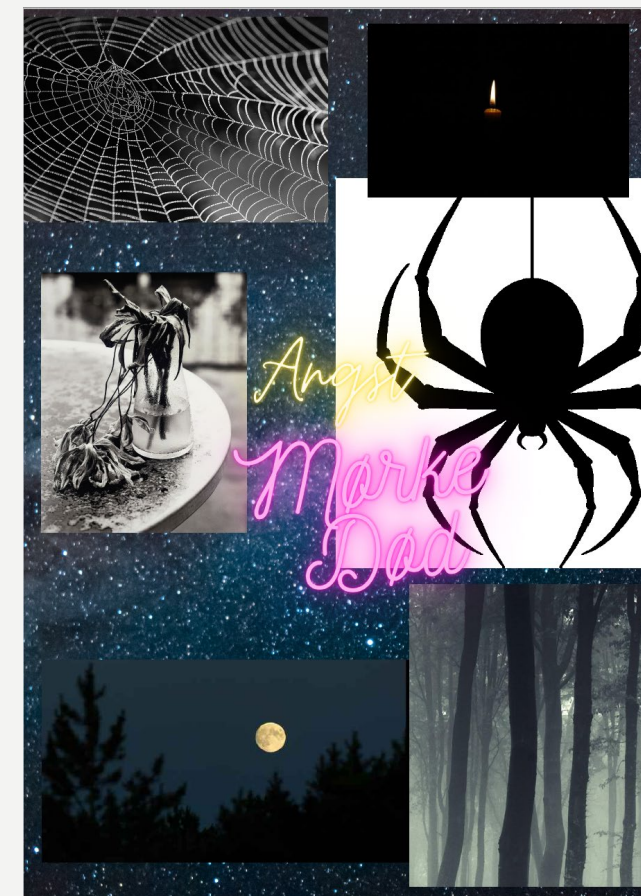
- På jeres moodboard skal I forsøge at indfange den særlige stemning, som LIMBO indeholder



HVAD ER ET MOODBOARD?

Et moodboard kan se ud på mange forskellige måder. Her er to forskellige eksempler på moodboards. Kig på dem, og overvej følgende:

- Hvilke ligheder er der mellem de to eksempler?
- Hvilke forskelle er der?
- Hvad fungerer godt?
- Hvad fungerer mindre godt?



LAV MOODBOARDS

- WITH A TWIST DEL 1

- Brug de 2-3 ord, som I valgte fra ordbanken
- I er på stemningsjagt efter billeder, som skal gemmes i en mappe på OneDrive
- Find billeder der matcher den stemning, som jeres moodboard skal præsentere. Brug gerne god tid på, at finde de helt rigtige billeder – det er sjældent, at det allerførste billede man finder, også er det bedste.



The Canva logo is displayed in a white, cursive script font. It is centered within a teal-colored circle that has a white, wavy border on its right side.A banner with a dark green background featuring a glowing green soundwave and digital pixel patterns. The text 'FREE SOUND EFFECTS' is written in large, bold, white capital letters. To the right of 'SOUND', the words 'CLIPS' and 'BITES' are stacked vertically in a smaller, white, sans-serif font.

LAV MOODBOARDS - WITH A TWIST DEL 2

- Fortsæt stemningsjagten, og find en lydbaggrund til jeres moodboard, her kan I bruge www.soundbible.com til at finde forskellige lydeffekter og musikstykker
- Download den valgte lydfil, og upload den i Canva
- Sæt jeres moodboard op i **Canva.com**
- Print jeres moodboard ud, når det er blevet godkendt



PRÆSENTATION AF MOODBOARDS

Forbered en præsentation af jeres moodboard, hvor I fortæller om, hvilke valg I har truffet, hvorfor og hvilken stemning I mener, at jeres moodboard udtrykker.

Krav til præsentation

- Start præsentationen med at vise jeres moodboard i fuldskærm med lydbaggrunden i 30 sek.
- Fortæl om, hvilke ord I arbejdede ud fra?
- Fortæl om de billeder, som I har valgt
 - Motiv
 - Stemninger
 - Placering og vægtning på moodboard
- Fortæl om den lydbaggrund, I har valgt



HVORFOR COMPUTERSPIL I DANSK?

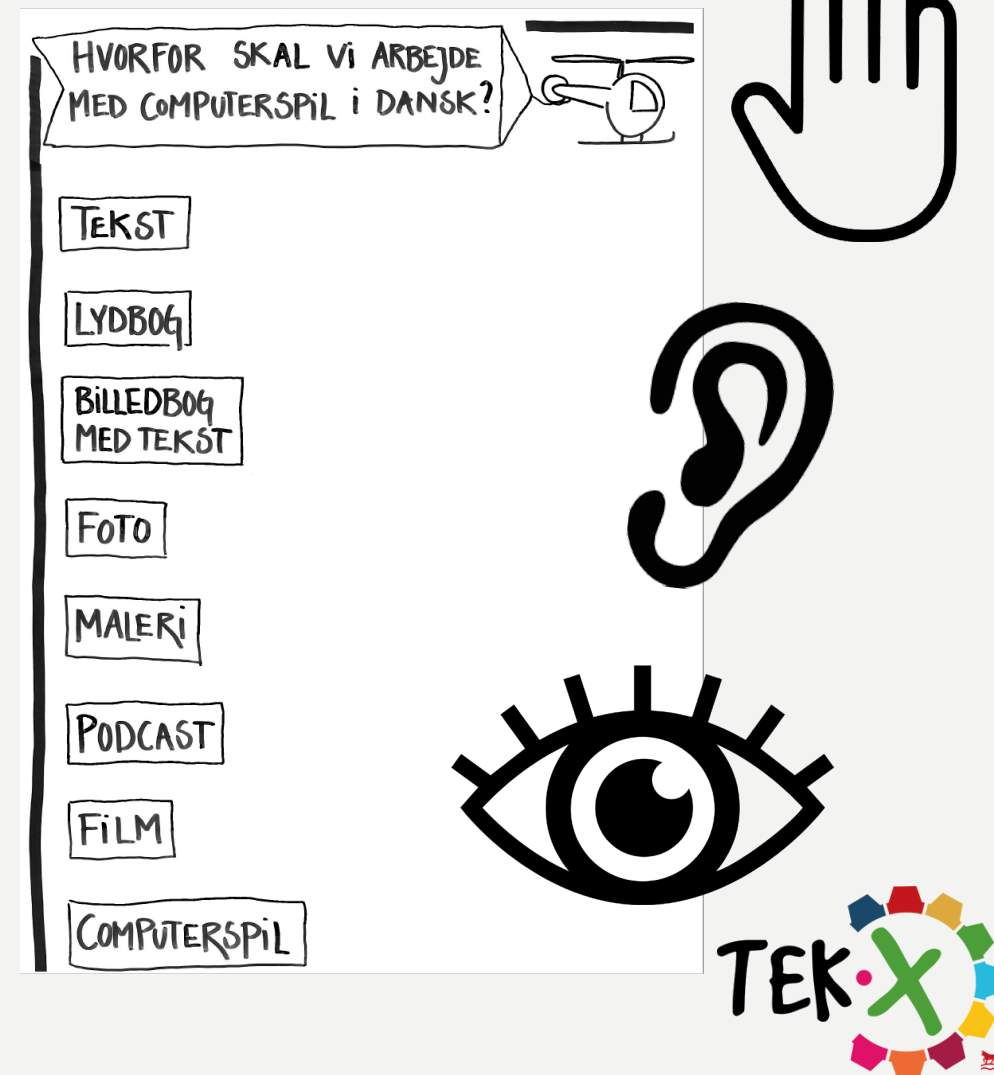
I skal nu i gang med en lille pusleøvelse. Hertil skal I bruge følgende:

- Plakat med oversigt over forskellige modaliteter som bruges i danskundervisningen
- Brikker med forskellige sanseikoner

I skal placere de forskellige sanser udfor hver af modaliteterne, som I mener er i spil i arbejdet med dem.

Afsluttende drøftelse

- Hvad kan computerspil i undervisningen?



OPSAMLING

Som afslutning på forløbet skal I hver især på et post-it skrive jeres svar på følgende spørgsmål:

Hvad har du opdaget, at computerspil kan dansk?

Når I har skrevet jeres svar, skal I hænge jeres post-it op på væggen inden, I går ud af døren

