

TÖLE2SF05

Búið til: Wed, 07 May 2014 14:04:00 GMT

Titill

Tölvuleikir og leikjatölvur, saga, þróun og fræði

Skammstöfun

TÖLE2SF05

Útgáfunúmer

1

Námsgrein

Tölvuleikir, leikjatölvur

Viðfangsefni

saga, þróun og fræði

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

2

Einingafjöldi

5

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Í áfanganum verður fjallað um tölvuleiki í víðu samhengi og skoðað hvernig tölvuleikir tengjast hinum ýmsum greinum. Markmiðið er að gefa nemendum dýpri innsýn í tölvuleiki, þróun þeirra og hlutverk í nútímasamfélagi sem áhugamál, iðnaður og listgrein. Byrjað verður á að fara yfir sögu tölvuleikja og leikjatölva til að gefa nemendur yfirsýn yfir efnið. Í framhaldinu verða fræðin á bakvið leikina skoðuð og uppbygging þeirra. Í lok áfangans fá nemendur tækifæri til að nýta þekkingu sína til að þróa sína eigin leikjahugmynd og kynna hana fyrir öðrum.

Forkröfur

Engar

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- þróun og sögu tölvuleikja og leikjatölva
- möguleikum og takmarkunum tölvutækninnar
- uppbyggingu tölvuleikja og áhrif þeirra í samfélagslegu samhengi

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- tengja tölvuleiki við ólík fræðisvið
- virkja hugmyndaflugið á gagnlegan hátt
- að þróa og kynna hugmyndir í samstarfi við aðra
- líta á tölvuleiki frá mismunandi sjónarhornum og í víðu samhengi

Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- tileinka sér efni/inntak margvíslegra texta og geta hagnýtt sér á mismunandi hátt
- hugsa lausnamiðað
- skipuleggja starf í hópi þannig að kraftar hvers og eins nýtist og allir séu sáttir við sinn hlut
- kynna eigin vinnu þannig að höfði til markhóps

Námsmat

Í áfanganum er viðhaft leiðsagnarmat með símati alla önnina. Öll verkefni gilda til einkunnar og þess vegna er það mikilvægt að nemendur stundi námið reglulega.

Skólar

Fyrirmynd