

TÖLL1IT05

Búið til: Mon, 19 Oct 2020 09:03:09 GMT

Titill

Inngangur að tölvuleikjum

Skammstöfun

TÖLL1IT05

Útgáfunúmer

1

Námsgrein

Tölvuleikir

Viðfangsefni

Inngangur að tölvuleikjum

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

1

Einingafjöldi

5

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Í áfanganum eru tölvuleikir skoðaðir í sem víðustu samhengi. Markmiðið er að kynna nemendum fjölbreytt landslag tölvuleikja og veita þeim innsýn í heim tölvuleikja - meðal annars sem áhugamál, list, iðnað og fræðigrein. Samfélagsleg og menningarleg áhrif tölvuleikja eru til umfjöllunar ásamt því að valdir kaflar úr sögu tölvuleikja eru teknir fyrir. Nemendur fá að kynnst því hvernig tölvuleikir eru búnir til og búa til sína eigin tölvuleikjagrafík og setja saman prótótýpu af tölvuleik.

Forkröfur

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- tengslum tölvuleikja við menningu okkar og samfélag
- uppbyggingu og samsetningu tölvuleikja
- áhrifum tölvuleikja í víðum samhengi
- náms- og atvinnumöguleikum innan greinarinnar
- þróun og sögu tölvuleikja

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- tengja tölvuleiki við ólík atvinnu- og fræðisvið
- líta á tölvuleiki frá mismunandi sjónarhornum og í víðu samhengi
- búa til einfalda frumgerð af leik

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 og hugsa lausnamiðað
- kynna hugmynd sína og rökstyðja gildi hennar
- skipuleggja sjálfstæða vinnu og hópastarf

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