

# TÖLL2KV05

*Búið til: Tue, 23 Sep 2014 12:24:43 GMT*

## Titill

Kvikmyndir og tölvuleikir

## Skammstöfun

TÖLL2KV05

## Útgáfunúmer

1

## Námsgrein

Tölvuleikir

## Viðfangsefni

Kvikmyndir, tölvuleikir

## Staða

Samþykkt af skóla

## Þrep

2

## Einingafjöldi

5

## Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

### Lýsing

Farið verður yfir helstu einkenni kvikmynda og tölvuleikja og verða nokkur grunnhugtök úr heimi kvikmynda og tölvuleikja til umræðu. Nemendur fá að kynnst möguleikum sem og takmörkunum kvikmynda og tölvuleikja. Fjallað verður um stjórnur, tæknibrellur, klippitækni, sjónarhorn, gagnvirkni, transmedia, tækniþróun, frásagnaraðferðir og fleira.

## Forkröfur

Engar

## Þekkingarviðmið

**Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:**

- þróun og sögu tölvuleikja og kvikmynda
- helstu hugtökum úr heimi kvikmynda og tölvuleikja
- möguleikum og takmörkunum tækninnar
- því hvernig kvikmyndir og tölvuleikir eru búnir til

## Leikniviðmið

**Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:**

- líta á kvikmyndir og tölvuleiki frá mismunandi sjónarhornum og í víðu samhengi
- virkja hugmyndaflugið á gagnlegan hátt
- kynna sitt eigið efni fyrir öðrum
- beita gagnrýnni hugsun

## Hæfniviðmið

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

- búa yfir þekkingu um hvernig tölvuleikir og kvikmyndir virka í grundvallaratriðum
- tjá gagnrýna hugsun í rituðu og töluðu máli
- kynna efni fyrir öðrum
- afla sér upplýsinga á netinu
- tileinka sér efni/inntak margvíslegra texta og nýta sér á mismunandi hátt

**Námsmat**

Í áfanganum er viðhaft leiðsagnarmat með símati alla önnina. Öll verkefni gilda til einkunnar og þess vegna er mikilvægt að nemendur stundi námið reglulega. Auk vinnuframlags nemenda munu kynningar og sjálfsmat nemenda gilda til lokaeinkunnar. Gerðar kröfur um sjálfstæð vinnubrögð og þátttöku í umræðum.

**Skólar****Fyrirmynd**