

Lærerveiledning til «Kan du leve av dataspill, del 1: En kort innføring i spillutvikling»

Mål med opplegget:

Å vekke elevenes interesse for sakprosa:

- ✓ gjennom at elevene utforsker tekstene
- ✓ gjennom at elevene setter ord på sin personlige leseopplevelse
- ✓ gjennom at elevene diskuterer temaer som tas opp i teksten
- ✓ gjennom at elevene reflekterer kritisk over tekstenes påvirkningskraft og troverdighet
- ✓ gjennom at elevene bruker sakprosaetekster som inspirasjon og modell for egne tekster

Før lesing

Elevene kan sitte sammen i smågrupper. Her er det fint å sette elever som har greie på gaming i hver sin gruppe slik at de kan dele av sin erfaring. Se på overskriften først.

- Hvilket inntrykk får dere av teksten gjennom å lese overskriften?
- Hvilken erfaring har dere med dataspill og spillutvikling?
- Kunne noen av dere tenke dere å jobbe med dataspill på en eller annen måte?

Underveis

Legg merke til hvordan forfatteren bruker appellformer i teksten sin. Strek under eksempler som du finner.

Tenk på hvordan du synes forfatteren bruker språket til å henvende seg til leseren.

Hva synes du er mest interessant i teksten? Strek under.

Etter lesing

Klassesamtale/i grupper:

- Hvilken sjanger vil dere si at denne teksten er?

- Hva er hovedformålet med denne teksten? Hvem er målgruppa?
- Hvordan er retoriske appellformer brukt for å oppnå dette formålet?
- Hvordan synes dere språket er brukt som et virkemiddel?
- I hvilken grad synes dere forfatteren lykkes med å nå ut med formålet sitt og til målgruppa?
- Hva har dere lært om spillutvikling?
- Hva var mest interessant i teksten for deg? Utdyp svaret ditt.

Videre:

- Lese del 2 av teksten!
- Søke på stikkord som *grafikk, animasjon, koding, spillteknologi, entreprenørskap, 3D-modellering, programmering, business, manusforfatter, musikk og lyddesign + studier* – alt ettersom hva den individuelle eleven kan være interessert i. Søk gjerne opp skolene som nevnes i teksten også. Hva kommer opp? Eleven skriver ned en eller flere studier som kan være interessante for seg selv. Funnene kan deles i full klasse eller med makkerpartner.
- Lage en podkast der alle på gruppa (ikke flere enn fire) presenterer en e-sportsutøver hver. Lag podkasten som et sportsprogram med et podkastnavn og kjenningsmelodi, samt en programleder. De andre på gruppa kan være eksperter på et dataspill og en utøvers biografi og arbeidsoppgaver. Nettside som inspirasjon: [E-sportsutøver | Utdanning.no](https://www.eldigital.no/nyheter/2019/09/11/e-sportsutøver-i-utdanning)
- Lag et fysisk spill! Finn fram ark, blyanter, fargestifter, lim, teip, saks, kortstokker og terninger og la elevene få prøve seg! (Eller på skjerm hvis du som lærer har noe kunnskap om dette.)