



Studieplan 2013/2014

Spill, animasjon og læring

Studiepoeng: 30

Studiets varighet, omfang og nivå

Studiet er et deltidsstudium som består av to emner, hver på 15 studiepoeng. Studiet går over 2 semester.

Innledning

Spill og digitale medier er en vesentlig del av elevens hverdag. Det er viktig at lærere har kunnskap om hvordan digitale medier påvirker barn og ungdom. Dette studiet gir kompetanse i bruk av pedagogiske spill og digitale medier i undervisning.

Læringsutbytte

Se nærmere beskrivelse i emneplanene.

Målgruppe

Lærere som ønsker økt kompetanse innen spill, animasjon og læring.

Kompetanse

Dette studiet gir kompetanse i bruk av pedagogiske spill og digitale medier i undervisning.

Opptakskrav

Fullført 3 årig lærerutdanning

Undervisnings- og læringsformer

Se nærmere beskrivelse i emneplanene.

Vurderingsformer

Se nærmere beskrivelse i emneplanene.

Internasjonalisering

Studiet har et internasjonalt perspektiv i kraft av faglig innhold.



Studiets innhold, oppbygging og organisering

Se nærmere beskrivelse i emneplanene.

Studiet er ordinært en del av grunnskolelærerutdanningen hvor praksis er en integrert del av studiet. Studentene på videreutdanning vil imidlertid ikke ha praksis som en del av dette studiet.

Emnetabell

Emner

Studiepoeng År 1

- [Spill, animasjon og læring I](#)

15 studiepoeng Høst

- [Spill, animasjon og læring 2](#)

15 studiepoeng Vår



Emneoversikt

2SALGL1-1 Spill, animasjon og læring I

Emnekode: 2SALGL1-1

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved fullført emne skal kandidaten ha tilegnet seg følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

- har kunnskap om pedagogisk bruk av spill og digitale medier
- har kunnskap om digitale medias påvirkning av barn og ungdom og om barn og unges deltagelse i disse medier
- har grunnleggende kunnskaper innen systemtenkning
- har kunnskaper om bruk av sosiale medier

Ferdigheter:

- kan bruke digitale medier og spill for læringsformål
- kan anvende sosiale medier på en god måte innen skolen
- kan analysere populærkulturelle digitale medieuttrykk og knytte disse opp til barn og unges identitetskonstruksjon

Generell kompetanse:

- har grunnleggende kompetanse innen bruk av digitale medier i skolen

Innhold

Emnet tar utgangspunkt i å lære grunnleggende teorier omkring bruk av digitale medier i skolen, barn og unges mediebruk generelt, og hvordan barn og unge blir påvirket av mediene. Spill og sosiale medier vil stå sentralt, men med utgangspunkt i pedagogiske teorier.



Innføring i digitale medier

Mediebruk i dag

Medier og påvirkning

Spill, hva er det?

Virtuelle verdener

Digitale medier i undervisningen

Barnas deltakelse i medieutvikling

Systemtenkning

Pedagogiske teorier og forankring

Sosiale medier

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, praktiske øvinger, selvstudium og veiledning.

Praksis

Praksis er en integrert del av studiet. Faget og praksis er knyttet sammen blant annet gjennom praktiske oppgaver som studentene skal forberede på høgskolen og gjennomføre i praksisperioden, og studentenes erfaringer fra praksis vil være gjenstand for etterarbeid og fagdidaktisk refleksjon på høgskolen.

Vi viser til gjeldende *Plan for praksisopplæringen* for detaljert informasjon om innhold i praksisperiodene. *Plan for praksisopplæringen* og fagplanene supplerer hverandre.

Studenter som tar emnet som videreutdanning har ikke praksisopplæring.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- Oppgaver i henhold til semesterplanen.
- Obligatorisk fremmøte til undervisning i henhold til semesterplanen. Studenten er selv ansvarlig for å bli registrert.

Vurderingsordning

- Mappe som inneholder 3 oppgaver som teller 50 % av endelig karakter i emnet
- 4 timers individuell skriftlig eksamen som teller 50 % av endelig karakter i emnet

Endelig karakter i emnet teller 50 % av samlet karakter i faget, og vurderes med gradert karakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.



Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2SALGL1-2 Spill, animasjon og læring 2

Emnekode: 2SALGL1-2

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved fullført emne skal kandidaten ha tilegnet seg følgende læringsutbytte:

Kunnskaper:

- har kunnskaper om bruk av verktøy for utvikling av digitale medier
- har kunnskap om bruk av digitale medier i kunstproduksjon og forståelse av hvordan barn og unge benytter bilder, film, tekst, lyd, animasjon og spill i ulike digitale medier
- har kunnskap om hvordan digital kunstproduksjon og spill kan benyttes til å lage rammeverk for læring av tradisjonelle skolefag

Ferdigheter:

- kan bruke digitale medier og medieproduksjon i skolen
- kan gjennomføre grunnleggende digital prosjektstyring

Generell kompetanse:

- kan utvikle og modifisere digitale verktøy til bruk i skolen
- kan bruke sosiale medier til arbeide i skolen
- kan anvende digitale verktøy i skapende arbeide

Innhold

Emnet vil ha fokus på den praktiske delen av medieutviklingen. Studentene vil lære grunnleggende teknikker for utvikling av film, lydopptak og redigering, foto, bildebehandling, grafisk design, animasjon og spill med fokus på hvordan dette kan brukes i undervisningen. Underveis vil progresjonen dokumenteres via online verktøy.

Film: Historieoppbygning, storyboarding, filming, klipping, redigering

Lydopptak og redigering



Animasjon i teori og praksis

Foto og bildebehandling

Grafisk design

Spillutvikling

Dokumentasjon og prosjektstyring via nett

Webdesign og integrering av sosiale medier

Cloud-verktøy

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, praktiske øvinger, selvstudium og veiledning.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- Oppgaver i henhold til semesterplanen.
- Obligatorisk fremmøte til undervisning i henhold til semesterplanen. Studenten er selv ansvarlig for å bli registrert.

Vurderingsordning

- Mappe med inntil 5 oppgaver

Mappevurderingen teller 50% av endelig karakter i faget, og vurderes med gradert karakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap