**“INSIDE” (2016) af Playdead**

Mini-forløb med fokus på multimodal analyse, spilbegreber, kommunikation og digital produktion.

4 moduler á 90 min.

Overordnet modulplan:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Fagligt fokus | Faglige mål | Begreber | Arbejdsform |
| **Modul 1** | Den multimodale analysetilgang, computerspil som (audiovisuel) interaktiv tekst | Indsigt i sprogets opbygning, brug og funktion  Analysere og fortolke fiktive tekster    Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion | Modalitet multimodalitet, affordans og redundans | Informationssøgning om definitioner på multimodalitet, audiovisualitet og interaktivitet.  Læreropsamling på ovenstående og gennemgang af affordans og redundans. Dialog om styrker og begrænsninger ved forskellige modaliteter.  Analytisk arbejde med “INSIDE” ift. den multimodale analysetilgang |
| **Modul 2** | Spilbegreber jf. Bo Kampmann Walther og Thorkild Hanghøj | Fagsprog og -terminologi  Analysere og fortolke fiktive tekster  Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion | Game World / Spilverden  Game Mechanincs / Spilmekanikker  Gameplay  Game Rules  Avatar | Spiltid og turtagning. Man spiller sammen på skift - den ikke-spillende tager noter ift. spilbegreber og reflekterer over spillets brug af udtryksformer  Analyse af “INSIDE” ud fra spilbegreberne |
| **Modul 3** | Kommunikationsanalyse og semiotisk analyse | Indsigt i sprogets opbygning, brug og funktion  Analysere og fortolke fiktive tekster    Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion | Laswells model el. andre kommunikative modeller  Semiotik jf. Roland Barthes (denotation, konnotation og kulturel baggrund) og evt. Erwin Panofsky (ikonografi og ikonologi) | Lærerpræsentation af semiotik jf. Roland Barthes  Øvelser i denotation og konnotation - fx billedanalyser af screenhots fra computerspil  Spiltid og turtagning. Man spiller sammen på skift - den ikke-spillende tager noter ift. denotative og konnotative elemener i spillet samt reflekterer over spillets brug af udtryksformer  Semiotisk analyse af “INSDE” |
| **Modul 4** | Digital produktion | Demonstrere viden om og reflektere over fagets identitet og metoder | Remediering, mediekonvergens, medialisering, paratekster | Informationssøgning om remediering, mediekonvergens, medialisering.  Læreropsamling på og plenumdialog om ovenstående.  Dialog om paratekster ift. computerspil.  Eleverne producerer i grupper en paratekst til “INSIDE” og præsenterer den for klassen.  Afsluttende fælles refleksion over fagets identitet og metode ved arbejde med computerspil. |