

*Dette bilag er en del af undervisningsforløbet restaurant på FGU Nordvest på emu.dk.*

*Udarbejdet af FGU Nordvest marts 2022 for Børne- og Undervisningsministeriet*

# Dansk – opgavebeskrivelser til elever

---

Materialet indeholder 5 eksempler på opgaver for forløbet formuleret til eleverne.

## Opgave 1: Katz og Poulsens model

Reality er tricky. Det handler om virkelighed, men i en iscenesat verden. Derfor gælder det om at holde tungen lige i munden, når det gælder reality. Vi skal spørge os selv, hvad vil programmet med os?

Det skal vi afklare i Katz og Poulsens model. **Dette er en portfolioopgave.**



### **Mål G, E og D:**

- Du kender Katz og Poulsens model
- Du kan forklare modellens begreber: oplysning, underholdning, fakta og fiktion
- Du kan lave din egen udgave af modellen



### **Hvad skal du gøre?**

1. Du er i dag blevet præsenteret for Katz og Poulsens model. Man bruger modellen til at forstå genren reality og til at forstå formålet med de forskellige realityprogrammer. På denne måde kan man se, hvad det er programmet vil, og hvad det lægger vægt på.
2. Du skal enten på papir eller på computer lave din egen kopi af modellen. På modellen skal du med dine egne ord forklare de fire begreber: oplysning, underholdning, fakta og fiktion.
3. Gem denne opgave og din egen udgave af modellen i din portfolio.



## Evaluering af målene

| <b>Mål G, E og D</b>  | <b>Kan</b> | <b>På vej</b> | <b>Kan ikke</b> |
|---|------------|---------------|-----------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Du kender Katz og Poulsens model.</li></ul>   |            |               |                 |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Du kan forklare modellens begreber: oplysning, underholdning, fakta og fiktion.</li></ul> |            |               |                 |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Du kan lave din egen udgave af modellen.</li></ul>  |            |               |                 |

## Opgave 2: Nak og Æd - fokus på karakterer

"Nak og Æd" er et madprogram, der for første gang rullede over skærmen i 2010. I tv-programmet møder vi de to bærende værter Jørgen Skouboe og Nikolaj Kirk. Programmets præmis går ud på, at Jørgen skal jage et udvalgt dyr, som Nikolaj skal tilberede. Hvis det ikke lykkes, skal de spise et "tabedyr."

I denne opgave skal du have fokus på Jørgen og Nikolaj som personer.

**Dette er en portfolioopgave.**



### **Mål**

#### **G:**

- Du kan beskrive Jørgen og Nikolaj
- Du kan lave en indre og ydre beskrivelse af Jørgen og Nikolaj
- Du kan komme med eksempler
- Du kan skrive en samlet personkarakteristik ud fra dine observationer.

#### **E:**

- Du kan lave en karakteristik af Jørgen og Nikolaj
- Du kan kende forskel på indre og ydre karakteristik af Jørgen og Nikolaj
- Du kan komme med eksempler
- Du kan skrive en samlet personkarakteristik ud fra dine observationer.
- 



### **Hvad skal du gøre?**

1. Inden vi ser et afsnit af "Nak og Æd," skal du have helt styr på, hvad en karakteristik er.

Først se videoen her:

[https://www.youtube.com/watch?v=zoLiWmvuva0&ab\\_channel=ALINEA](https://www.youtube.com/watch?v=zoLiWmvuva0&ab_channel=ALINEA)

- Nu læs teksten:

<https://indidansk.dk/personkarakteristik>

2. Nu skal vi se et afsnit af "Nak og Æd." Du skal udfylde skemaet herunder med observationer, mens vi ser afsnittet.
  - Du finder skemaet her:  
[https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce\\_fgunordvest\\_dk/EdrOeYot-I9Poj2jrmObiIcBuFsBQYOVhyaf5YZxsZQ\\_qg?e=2UtTII](https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce_fgunordvest_dk/EdrOeYot-I9Poj2jrmObiIcBuFsBQYOVhyaf5YZxsZQ_qg?e=2UtTII)
  
3. Efter at have set afsnittet bruger vi tid på at tilføje i skemaet.
  
4. Nu skal du skrive dine observationer sammen til en tekst. Du skal vælge, om du enten vil skrive om Jørgen eller om Nikolaj. Du skal bruge en skriveskabelon. Der er en skriveskabelon til G-niveau og til E-niveau. Har du brug for at se dele af afsnittet igen, så kan du finde det her: [https://www.dr.dk/drtv/se/nak-and-aed\\_-en-elg-i-sverige\\_257007](https://www.dr.dk/drtv/se/nak-and-aed_-en-elg-i-sverige_257007)
  - G-niveau:**  
[https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce\\_fgunordvest\\_dk/EdNIhuB9CdRDqTVD1K5p2ZYBfpGkW3dHgBQrgOtP1nspcg?e=IPZ89m](https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce_fgunordvest_dk/EdNIhuB9CdRDqTVD1K5p2ZYBfpGkW3dHgBQrgOtP1nspcg?e=IPZ89m)
  - E-niveau:**  
[https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce\\_fgunordvest\\_dk/EZdBTZM07DZPhKQRft9sXFYBh4VZLLfFIPVB82vx6o6PEA?e=CIKRST](https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce_fgunordvest_dk/EZdBTZM07DZPhKQRft9sXFYBh4VZLLfFIPVB82vx6o6PEA?e=CIKRST)
  
5. I din portfolio skal du gemme:
  - a) Denne opgave
  - b) Dine observationer
  - c) Din tekst med personkarakteristik



## Evaluering af målene

| Mål G:  | Kan | På vej | Kan ikke |
|---|-----|--------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan beskrive Jørgen og Nikolaj</li> </ul>                             |     |        |          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan lave en indre og ydre beskrivelse af Jørgen og Nikolaj</li> </ul> |     |        |          |

| <b>Mål G:</b>  | <b>Kan</b> | <b>På vej</b> | <b>Kan ikke</b> |
|--|------------|---------------|-----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan komme med eksempler</li> </ul>   |            |               |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan skrive en samlet personkarakteristik ud fra dine observationer.</li> </ul> |            |               |                 |

| <b>Mål E:</b>  | <b>Kan</b> | <b>På vej</b> | <b>Kan ikke</b> |
|--|------------|---------------|-----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan lave en karakteristik af Jørgen og Nikolaj</li> </ul>                        |            |               |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan kende forskel på indre og ydre karakteristik af Jørgen og Nikolaj</li> </ul> |            |               |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan komme med eksempler</li> </ul>   |            |               |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kan skrive en samlet personkarakteristik ud fra dine observationer.</li> </ul>   |            |               |                 |

## Opgave 3: Analyse af reality-shows

Vi har i den sidste periode arbejdet med reality, reality-genren, og hvad reality kan. I denne opgave skal du analysere et helt afsnit af reality-showet "Den store bagedyst." Dette er en portfolioopgave.



G:

- Du kan beskrive forskellige dele af afsnittet af "Den store bagedyst."
- Du kan give eksempler

E:

- Du kan analysere forskellige dele af afsnittet af "Den store bagedyst."
- Du kan udvælge de vigtigste punkter og uddybe dem
- Du kan begrunde ud fra afsnittet

\* At analysere betyder egentlig 'at adskille'. Du skal med andre ord 'skille teksten/filmen ad' og se på enkeltdelene, som fx sprogbrugen eller fortælleren. Derefter skal du sætte dem sammen igen, så det bliver tydeligt, hvordan de virker sammen. Dette skal give en større forståelse af teksten/filmen, så dens mere eller mindre tydelige budskab står klart frem – det er din fortolkning.



**Hvad skal du gøre?**

1. Brainstorm: Inden vi går i gang, skal vi lige huske, hvad reality er. Skriv herunder alt det du kan huske fra vores forløb om reality.
2. Du skal se afsnittet af "Den store bagedyst." Inden du ser det, skal du kigge analyseskemaet igennem i næste punkt, så du ved, hvad du skal holde øje med, mens du ser afsnittet.  
Du finder afsnittet her:  
[https://www.dr.dk/drtv/se/den-store-bagedyst\\_-10-aar-med-klar-\\_parat\\_-\\_bag\\_276730](https://www.dr.dk/drtv/se/den-store-bagedyst_-10-aar-med-klar-_parat_-_bag_276730)
3. Brug analyseskemaet herunder til at analysere afsnittet af "Den store bagedyst." Ikke alle punkter er lige vigtige, så du skal dyrke ned i de punkter, der passer bedst til afsnittet.

### Analyseskema:

Se modellen med forklarende tekster her: [Ind i dansk - Reality](#)

| 1. Info  |  |
|--|--|
| <b>Titel</b><br>Hvad hedder realityprogrammet?                         |  |
| <b>Udgiver</b><br>Hvor vises programmet? Fx DR, TV2, TV3, Viaplay osv. |  |
| <b>Spilletid</b><br>Hvor lang tid varer programmet?                    |  |
| <b>År</b><br>Hvornår blev programmet udgivet?                          |  |
| <b>Sæson/afsnit</b><br>Fx sæson 2, afsnit 3 ud af 8.                   |  |
| <b>Genretræk</b><br>Hvilken af undergenrer er der tale om?             |  |

| 2. Komposition   |  |
|--|--|
| Indre komposition  |  |
| <b>Emne:</b><br>Hvilket emne / tema behandler realityprogrammet? Hvad er omdrejningspunktet? |  |

## 2. Komposition

### **Konflikt**

Er der en konflikt? Noget der skal løses, eller noget der driver programmet fremad.

### **Elementer / sammensætning**

Hvilke elementer er programmet sat sammen af?

Hvilken rækkefølge kommer de i?

#### **Elementer i reality (eksempler):**

- Introduktion (åbningssekvens)
- Præsentation af miljø, tema, konflikt, ramme, regler.
- Præsentation af deltagere.
- "Bag om"-klip. Fx arkiv-optagelser. Baggrundsviden.
- [Jingle](#) / titelsekvens
- Teaser ("Hvad kommer der senere i programmet...")
- Interviews / kommentarer. Forventninger / reaktioner
- Konkurrencer / udfordringer
- Rekonstruktioner
- Studievært-sekvens
- Optrædener (show)
- Teaser til næste afsnit. (Forsmag)

### Ydre komposition



## 2. Komposition

### Stil og grafik

#### Stil

Hvilket "udseende" har man valgt til programmet? Har det en særlig stil eller et slags image?

#### Grafik

Hvordan er der brugt grafik og layout? Er der gennemgående farver, skrifttyper, filtre osv.?  
Hvordan passer logo, jingle, teaser osv. til programmet?

## 3. Personer

### Vært

Er der en vært for programmet?  
Hvad er værtens funktion?

- Vært / Studievært
- Speaker (stemme)
- Game-master

### 3. Personer

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Personer</b><br/>         Personerne i realityprogrammer kaldes medvirkende eller deltagere. De melder sig selv til programmet, men skal igennem en godkendelsesprocess - dette kaldes en "casting".</p> <p>Hvem medvirker?<br/>         Er der en slags hovedperson, som er i centrum? Eller flere?<br/>         Handler programmet om en bestemt person (biografi)?</p> <p>Hvorfor har man valgt netop disse personer til at deltage?<br/>         Hvad er særligt ved dem?</p> <p>Er der deltagere som har en særlig funktion? Fx at skabe splid, at ændre programmets retning eller andet.</p> |  |
| <p><b>Karakteristik</b><br/>         Lav en <a href="#">personkarakteristik</a> af den vigtigste, eller de vigtigste deltagere i programmet.</p>   |  |
| <p><b>Personskildringer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Er der indslag fra deltagernes tidligere liv / situation?</li> <li>• Er der indslag, som viser, hvordan det senere gik deltagerne?</li> <li>• Gennemgår en eller flere deltagere en forandring? Hvilke forandringer og hvordan er det sket?</li> </ul>  |  |

### 4. Miljø / tid

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Miljø</b><br/>         Hvor foregår realityprogrammet?</p> |  |
|--|--|

|   |  |
|---|--|
| <p>Fx: I en familie, på en arbejdsplads, et studio, et slot, i junglen, ude i nattelivet, en øde ø osv.</p> <p><a href="#">Lav evt. en miljøbeskrivelse.</a></p>  |  |
| <p><b>Omgivelser</b><br/> <i>De medvirkende er ofte placeret i omgivelser, som er med til at forstærke pointen, stemningen eller ideen.</i></p> <p>Hvilken betydning har omgivelserne for programmet og deltagerne?</p>               |  |
| <p><b>Tid</b></p> <p>1) Spiller tiden en rolle for idéen eller pointen? Fx: kan en moderne kvinde fra 2018 klare 100 dage i junglen?</p> <p>2) Er programmet tidstypisk? Altså viser programmet noget om den tid, det er lavet i?</p> |  |

## 5. Virkemidler

### **Tekniske-virkemidler**

Find eksempler hvor virkemidler bruges til at forstærke indholdet, stemningen eller pointen.

1. Hvor er virkemidlerne brugt? (Skriv tidspunkter ned).
2. Hvilke virkemidler er der tale om?
3. Hvorfor har produceren valgt at bruge disse virkemidler?

Se oversigten

over "[filmtekniske virkemidler](#)"

Eksempler på virkemidler:

- [Klipning](#)
- [lyd og musik](#)
- [kamerabevægelser](#)
- [perspektiv](#) / kameravinkel
- [beskæring](#)
- [lys](#), effekter m.m.

## 5. Virkemidler

### **Fortællekneb**

Hvordan forsøger produceren at fastholde vores interesse? Fx:

- **Forhalinger** (at trække tiden): Producenten lader os vente længe, inden der kommer afklaringer eller pointer.
- **Spændingsopbygning**: det bliver mere og mere intenst.
- **Indviklinger**: At noget virker uoverskueligt eller kaos-agtigt. (*Der må snart komme en løsning...*)
- **Teaser** (forsmag): Små dele af programmet som vises, men som man først får at se i deres fulde længde senere. Dvs. man må vente på løsningen.
- **Cliffhanger**
- **Andet?** [Find flere fortællekneb her!](#)

### **Interviews / kommentarer**

Bruger programmet små interviews med kommentarer og reaktioner fra de medvirkende undervejs? Hvad bruges det til?

Hvordan og hvad kommenteres der på:

- Fortiden (fortæller om det der er sket før)
- Nutiden (reaktioner på det der sker nu)
- Fremtiden (hvad deltageren tror der kommer til at ske)
- Meninger og holdninger

## **Påvirkninger**

Hvordan påvirkes "virkeligheden" før, under og efter optagelserne?

### **Før**

Før programmet går i gang kan folkene bag planlægge, hvordan programmet skal udvikle sig og hvilke retninger programmet helst skal bevæge sig i.

- **Koncept:** Er programmet styret af et særligt koncept? Altså rammer, regler, præmie osv.
- **Planlagte begivenheder:** Hvad har man planlagt på forhånd for at kunne påvirke deltagerne undervejs. Fx stedet, udfordringer, vinderpræmien osv.
- **Casting:** Er der lavet en casting inden programmets start - altså en udvælgelse af deltagerne, som sørger for at programmet påvirkes med forskellige typer mennesker.

### **Under**

Hvilke kunstige påvirkninger forsøger man at forstyrre deltagerne med imens programmet kører? Eksempler:

- **Kameravinkler eller bevægelser,** som påvirker det vi ser
- **Værten blander sig og træffer vigtige beslutninger**
- **Pludselige ændringer af regler**
- **Uretfærdigheder som pålægges udefra**
- **Nye deltagere**

### **Efter**

## 5. Virkemidler

Hvordan har produceren prøvet at påvirke programmet efter optagelserne? Fx vha. klipning, musik, grafiske elementer, fortæller-stemme osv. Dette kaldes efterbehandling eller redigering.

- Manipulering (klipning): Er der manipuleret med rækkefølgen af klip, udtalelser fra de medvirkende, eller måden begivenheder fremstilles på, så det fremstår mere dramatisk, romantisk, sørgeligt osv. end det måske i virkeligheden var?
- Dramatisering: Har man forsøgt at dramatisere det der sker: Det vil sige at nogle scener ligner et skuespil / en film. Her låner man virkemidler fra spillefilmgenren. Fx underlægningsmusik, klipning og speakerens fortællestil, der skaber spændingsopbygninger, konfliktoptrapninger, højdepunkter osv.

## 5. Virkemidler

### **Efterbehandling / redigering**

*Efter optagelserne kan produceren igen påvirke reality-programmet vha. klipning, musik, grafiske elementer osv.*

Hvordan er programmet blevet påvirket i efterbehandlingen?

### **Manipulering**

Er der manipuleret med rækkefølgen af klip, udtalelser fra de medvirkende, eller måden begivenheder fremstilles på, så det fremstår mere dramatisk, romantisk, sørgeligt osv. end det måske i virkeligheden er?

### **Dramatisering**

Har man forsøgt at dramatisere det der sker: Det vil sige at nogle scener ligner et skuespil / en film. Man låner virkemidler fra spillefilmgenre til at påvirke det der vises. Dette sker i efterbehandlingen - i redigeringen. Fx underlægningsmusik, klipning og speakerens fortællestil, der tilsammen skaber spændingsopbygninger, konfliktoptræninger, højdepunkter osv.



## 6. Fortolkning

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Vigtige sekvenser</b><br/>         Er der sekvenser i programmet, som har en særlig betydning eller vægt i programmet? Fx</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en stor-konflikt mellem deltagere</li> <li>• en stor forandring</li> <li>• nogen i programmet indser eller lærer noget vigtigt</li> <li>• skift i hieraki</li> <li>• andre vendepunkter hvor programmet skifter retning</li> </ul> <p>Hvordan er disse sekvenser vigtige? Hvad udløser de? Var programmet det samme uden?</p> |  |
| <p><b><u>Tone / stemning</u></b><br/>         Hvilken tone har reality-programmet? Altså hvilken stemning sender det videre til os?</p> <p><b>Eksempler:</b> Alvorlig, romantisk, trist, sexet, nysgerrig, mystisk, <a href="#">humoristisk</a>, negativ, action-præget, kritisk, troværdig, grænseoverskridende, spændende, dystert, overfladisk.</p>   |  |
| <p><b><u>Idé / funktion</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvad er programmets idé / funktion?</li> <li>• Hvad vil programmet undersøge eller vise os?</li> <li>• Er det ren underholdning, eller har programmet "noget på hjertet"?</li> </ul> <p>Du kan bruge Katz og Poulsens model.</p>  |  |

## 6. Fortolkning

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Titel</b><br/>Hvilke signaler sender titlen?<br/>Hvordan passer titlen til indholdet i reality-programmet?</p> <p>Hvilke forventninger får man, når man hører titlen?<br/>Er der ordspil, ironi, humor, hints eller andet i titlen?</p> |  |
| <p><b>Målgruppe:</b><br/>Hvem tror du at programmet er rettet imod? (Hvem er målgruppen?)<br/>Lykkedes det at ramme målgruppen?</p>   |  |

## 7. Konklusion

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Vurdering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hvad synes du om reality-programmet?</li> <li>• Er det et godt program?</li> <li>• Lykkedes det at underholde seeren?</li> <li>• Føltes programmet naturligt eller føltes det kunstigt pga. rammen, omgivelser, påvirkninger osv.</li> <li>• Hvad fungerede / hvad fungerede ikke?</li> <li>• Var deltagerne godt valgt?</li> <li>• Vil du anbefale det til andre? Hvorfor / hvorfor ikke?</li> </ul> |  |
| <p><b>Perspektivering</b><br/>Hvilke andre programmer, artikler, historier eller andet - kan man sammenligne med?</p> <p>Hvad er ens? / hvad er forskelligt? <a href="#">Læs mere.</a></p>   |  |



**Evaluering af målene**

| <b>Mål G</b>   | <b>Kan</b> | <b>På vej</b> | <b>Kan ikke</b> |
|--|------------|---------------|-----------------|
| Du kan beskrive forskellige dele af afsnittet af "Den store bagedyst." |            |               |                 |
| Du kan give eksempler.   |            |               |                 |

| <b>Mål E:</b>   | <b>Kan</b> | <b>På vej</b> | <b>Kan ikke</b> |
|---|------------|---------------|-----------------|
| Du kan analysere forskellige dele af afsnittet af "Den store bagedyst." |            |               |                 |
| Du kan udvælge de vigtigste punkter og uddybe dem.                      |            |               |                 |
| Du kan begrunde ud fra afsnittet.                                       |            |               |                 |

## Opgave 4: Min ret

I morgen skal du give en lille præsentation af din ret og din kultur for klassen til vores egen udgave af "Til middag hos..." Du skal derfor forberede og tænke over din præsentation.



### Mål G og E

- Du kan lave en overskuelig og indbydende præsentation.
- Du kan kommunikere tydeligt og klart i en fremlæggelse.
- Du kan fremlægge dit arbejde, din ret og din kultur.



### Hvad skal du gøre?

1. Først skal du gøre klar, hvad du gerne vil sige om din ret fra dit hjemland. Du skal også kort fortælle, om dit hjemlands kultur.

Skriv her punkter og nøgleord du gerne vil sige. Måske har du flere eller færre punkter:

- a)
  - b)
  - c)
  - d)
  - e)
  - f)
  - g)
  - h)
2. Nu skal du sætte dine punkter og nøgleord i rækkefølge.
    - a)
    - b)
    - c)
    - d)
    - e)
    - f)

- g)
- h)

3. Når du skal præsentere, kan du bruge denne fremgangsmåde:

**a) "Hook":** Start med en spændende sætning eller et spørgsmål der kort fortæller, hvad pointen er med præsentationen.

**b) Indledning:** Fortæl lidt mere dybdegående om, hvad din præsentation handler om, og hvorfor det er vigtigt.

**c) Indhold:** Fortæl hvad du vil fortælle! Gik på din rækkefølge fra punkt 2.

**d) Konklusion:** Opsummer hvad du har fortalt og drag konklusioner.

4. Brug hjælpemidler: Du kan lave et talepapir, cue cards, stikord eller lignende.



## Evaluering af målene

| Mål G/E   | Kan | På vej | Kan ikke |
|---|-----|--------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>Du kan lave en overskuelig og indbydende præsentation.</li></ul>  |     |        |          |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Du kan kommunikere tydeligt og klart i en fremlæggelse.</li></ul> |     |        |          |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Du kan fremlægge dit arbejde, din ret og din kultur.</li></ul>    |     |        |          |

## Opgave 5: Opsamling af forløbet

Vi har igennem de sidste uger arbejdet med "Restaurant," hvor vi i dansk har arbejdet med diverse madprogrammer under genren reality. Vi sluttede det af i bedste "Til middag hos"-stil, hvor I som klasse skulle præsentere mad fra jeres hjemland. Forløbet skal nu kædes sammen i en planche, som skal hænges op i showromet til restaurant. Her skal du samle din viden og aktiviteter fra forløbet. Dette er en portfolioopgave. Dette er en portfolioopgave.



### Mål G og E

- Du kan formidle din viden fra forløbet i en planche.
- Du kan formidle aktivitet og produkter fra forløbet i en planche.
- Du kan bruge kommunikationsmodellen i din formidling.



### Hvad skal du gøre?

1. Kig dine opgaver og aktiviteter igennem fra forløbet og ikke mindst portfoliolisten. Hvad har du?
2. Udvælg hvad du vil have med fra forløbet.
3. Vores middag skal inkluderes i billeder og tekst.
4. Når man skal formidle noget til andre, skal man huske kommunikationsmodellen. Kan du huske den?

Ellers læs her:

[https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce\\_fgunordvest\\_dk/ESrOtf9hVglAoaUZTv2O2y8BaLk\\_55L7ghbvFHnx0v1Caw?e=vaY0bX](https://fgunordvest-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dce_fgunordvest_dk/ESrOtf9hVglAoaUZTv2O2y8BaLk_55L7ghbvFHnx0v1Caw?e=vaY0bX)

5. I forhold til kommunikationsmodellen svar på følgende:

| Kommunikationsmodel:  | Svar: |
|---|-------|
| Hvem kommunikerer? En <b>afsender</b> og en <b>modtager</b> .<br>Både afsender og modtager kan være en enkel person eller en større gruppe. |       |

|  |  |
|--|--|
| <p>Hvad kommunikerer der om? Et <b>budskab</b>.<br/>Et budskab kan være mange ting, og afsenderen kan have forskellige hensigter med budskabet. Det kan fx være noget, man ønsker at fortælle om sig selv, det kan være en følelse, man vil dele med andre eller en mening om et emne.</p>                     |  |
| <p><b>KUN E-NIVEAU:</b><br/>Hvor kommunikerer der? I et <b>medie</b>.<br/>Det er altså det sted, hvor afsenderen deler sit budskab. Det kan være på et socialt medie, i en avis, i en samtale på Skype eller i en klinediskussion.</p>   |  |
| <p><b>KUN E-NIVEAU:</b><br/>Hvordan kommunikerer der? I en <b>genre</b>.<br/>Genre betyder slags, så det handler om, hvilken slags udtryk afsenderen bruger for at kommunikere sit budskab. Det kan være skriftsprog, talesprog, kropssprog, nonverbalt sprog eller billeder.</p>                              |  |
| <p><b>KUN E-NIVEAU:</b><br/>Hvorfor kommunikerer der? Afsender har et ønske eller en forventning om en <b>effekt</b>. Det kan kaldes den tilsigtede effekt. Effekten kan være den måde, modtageren reagerer på, eller den virkning, kommunikationen har på afsenderen. Det kan kaldes den faktiske effekt.</p> |  |

6. Du skal nu lave din planche. Brug de materialer der er tilgængelige. Du må tegne, printe billeder, klippe og klistre. Det er op til dig 😊



### Evaluering af målene

| Mål G/E   | Kan | På vej | Kan ikke |
|---|-----|--------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Du kan formidle din viden fra forløbet i en planche.</li> </ul>              |     |        |          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Du kan formidle aktivitet og produkter fra forløbet i en planche.</li> </ul> |     |        |          |



|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| ▪   |  |  |  |
| • Du kan bruge kommunikationsmodellen i din formidling. |  |  |  |