**“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 funktionAnalysere 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 -terminologiAnalysere og fortolke fiktive teksterDemonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion | Game World / SpilverdenGame Mechanincs / SpilmekanikkerGameplayGame RulesAvatar | Spiltid og turtagning. Man spiller sammen på skift - den ikke-spillende tager noter ift. spilbegreber og reflekterer over spillets brug af udtryksformerAnalyse af “INSIDE” ud fra spilbegreberne |
| **Modul 3** | Kommunikationsanalyse og semiotisk analyse | Indsigt i sprogets opbygning, brug og funktionAnalysere og fortolke fiktive tekster Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion | Laswells model el. andre kommunikative modellerSemiotik jf. Roland Barthes (denotation, konnotation og kulturel baggrund) og evt. Erwin Panofsky (ikonografi og ikonologi) | Lærerpræsentation af semiotik jf. Roland BarthesØvelser i denotation og konnotation - fx billedanalyser af screenhots fra computerspilSpiltid 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 udtryksformerSemiotisk 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. |