

Dette bilag er en del af [undervisningsforløbet VoresJammerbugt](#) på emu.dk.

Udarbejdet af FGU Nordvest - februar 2022 for Børne- og Undervisningsministeriet.

Redskab til konkretisering af faglige mål fra læreplan/fagbilag

Udfyldt med eksempel for dansk i forløbet #VoresJammerbugt

Konkretiseringsark: Læringsmål, tegn på læring og bedømmelseskriterier

| Læringsmål og centrale elementer i det faglige tema/faget | Kriterier – introducerende niveau | Bedømmelseskriterier (G-niveau) | Bedømmelseskriterier (E-niveau) | Bedømmelseskriterier (D-niveau) | Refleksionsspørgsmål |
|--|--|--|--|--|---|
| De faglige mål fra læreplanen (og/eller kernestof) (side 1-3 i fagbilaget/læreplanen) fremgår med fed skrift – mens udfyldelsen er med almindelig skrift. | Eleven – har grundlæggende viden, færdigheder og kunnen <i>(Formuleres af læreren)</i> | Eleven har grundlæggende viden, færdigheder og kunnen <i>(Formuleres af læreren)</i> | Eleven har grundlæggende viden, færdigheder og kunnen <i>(Formuleres af læreren)</i> | Eleven har grundlæggende viden, færdigheder og kunnen <i>(Formuleres af læreren)</i> | <i>(Formuleres af læreren i elevsprog og tænk på, hvordan du kan motivere eleven og give eleven ejerskab)</i> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| <p>Dansk G</p> <p>Viden: Hvordan man kommunikerer hensigtsmæssigt i forskellige sammenhænge/praksisser Eleven har viden om hvordan AIDA-modellen bruges til at forstå og opbygge reklamer.</p> <p>At sproglige valg er bestemt af situation og hensigt, og at der derfor er forskel på tale-, hybrid- og skriftsprog: Eleven har viden om, hvordan billeder og tekst spiller sammen i reklamer.</p> <p>Forskellige genrer: Eleven har viden om genren reklame i tykt og elektronisk form.</p> <p>Færdigheder: Kommunikere forståeligt og hensigtsmæssigt i forhold til formål og situation Eleven kan analysere reklamer ud fra AIDA- modellen.</p> <p>Udtrykke sig forståeligt i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til situationen. Eleven kan tilpasse sin egen reklame i forhold til AIDA-modellen.</p> <p>Producere praksisrettede tekster:</p> | | <p>Dansk G</p> <p>Gå i dialog om præsentationsportfolien: Eleven skal lave en lille præsentation af sin reklame. Eleven skal snakke om, hvad der virkede godt, og om noget kunne være anderledes. I samarbejde med læreren skal eleven fortælle om han/hun blev klogere undervejs i forløbet. Til sidst skal eleven snakke om hvor langt han/hun er med målene.</p> <p>Finde genreræk Eleven kan finde genrerækkene i en reklame fx kommerciel, holdningsorienteret og informerende.</p> <p>Demonstrere relevant brug af faglige begreber, lytte aktivt og indgå i en samtale: Eleven kan redegøre for AIDA-modellens dele og indgå i en samtale om, hvordan den bruges i en reklame.</p> <p>Udtrykke sig forståeligt: Eleven kan igennem sin reklame fortælle, hvordan AIDA-modellen er brugt.</p> | | | <p>Dansk G</p> <p>Hvordan virker reklamer på dig?</p> <p>Hvorfor er det vigtigt af arbejde med reklamer?</p> <p>Hvordan kan du bruge din viden og AIDA-modellen, når du møder reklamer i din daglig dag?</p> <p>Hvordan har reklamers indhold ændret sig?</p> <p>Hvordan var din arbejdsindsats, da du lavede reklamen med din gruppe?</p> <p>Hvorfor var den arbejdsindsats god eller mindre god?</p> <p>Hvor kan man se dit arbejde i reklamen?</p> |
|--|--|--|--|--|--|

| Læringsmål og centrale elementer i det faglige tema/faget | Kriterier – introducerende niveau | Bedømmelseskriterier (G-niveau) | Bedømmelseskriterier (E-niveau) | Bedømmelseskriterier (D-niveau) | Refleksionsspørgsmål |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|----------------------|
| <p>Eleven kan selv lave en reklame ud fra AIDA-modellen.</p> <p>Kompetence: Anvende danskfaglige begreber: Eleven kan bruge begreberne Attention, Interest, Disire og Action.</p> <p>Producere en sammenhængende tekst tilpasset formålet: Lave reklame ud fra AIDA med udgangspunkt i virksomhedens produkt.</p> <p>Bruge it og multimodale medier til informationssøgning og formidling: Bruge video- og/eller billedprogram til at lave egen reklame</p> | | | | | |