

## HOPSPOTS ANVENDELIGHED I FORHOLD FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL

Nedestående oversigter viser, hvilke samfundsfaglige kompetencer eleverne især træner i spillet *Den Øde Ø*. Efter hvert læringsmål har vi i kursiv forklaret, hvor og hvordan klassen træner kompetencen i spillet.

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FÆRDIGHEDSMÅL	VIDENSMÅL
<p><b>POLITIK:</b> DEMOKRATI</p>	<p>Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger.</p>	<p>1. Eleven kan identificere demokratiformer og andre styreformer.</p> <p>2. Eleven kan diskutere demokratiske muligheder for deltagelse i demokratiet.</p> <p><i>Selve spillet bygger på, at eleverne skal deltage i en demokratiskproces for gennemfører spillet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om demokrati og andre styreformer.</p> <p>2. Eleven har viden om demokratiopfattelser.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Demokrati og styreformer.</i></p>
<p><b>POLITIK:</b> Det politiske system, retsstat og rettigheder</p>		<p>1. Eleven kan redegøre for politiske beslutningsprocesser i Danmark og forholdet mellem stat, region og kommune.</p> <p>2. Eleven kan diskutere sammenhænge mellem demokrati og reststat (fx rettigheder og pligter for borgere i Danmark, borgernes retssikkerhed i et demokrati og menneskerettigheder mv.)</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Den anden lejr, Prisen for sikkerhed, Fælder og Frivilligt arbejde", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om det politiske system og beslutningsprocesser i Danmark.</p> <p>2. Eleven har viden om demokrati og retsstat fx grundloven.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kriminalitet og straf.</i></p>

<p><b>POLITIK:</b> POLITISKE PARTIER OG IDEOLOGIER</p>	<p>Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger</p>	<p>1. Eleven kan identificere ideologisk indhold i politiske udsagn og beslutninger.</p> <p>2. Eleven kan analysere den aktuelle parlamentariske situation og partiernes indbyrdes placering.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Fordeling af arbejde, Følg lederen?, Daggry, Toilettepapir, Det daglige arbejde og Særbehandling", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om politiske ideologier og grundholdninger.</p> <p>2. Eleven har viden om politiske partier, deres grundholdninger og mærkesager.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Ideologier.</i></p>

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FÆRDIGHEDSMÅL	VIDENSMÅL
<p><b>ØKONOMI:</b> ØKONOMISK VÆKST OG BÆREDYGTIGHED</p>	<p>Eleven kan tage stilling til økonomiske problemstillinger og handle i forhold til egen økonomi og samfundsøkonomien.</p>	<p>1. Eleven kan redegøre for problemstillinger og muligheder vedrørende bæredygtighed og økonomisk vækst.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Uventet besøg, Søen, Al mad er god mad, Naboerne, En Glædelig opdagelse og Evnen til tale", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om bæredygtighed og økonomisk vækst</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Bæredygtighed.</i></p>

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FÆRDIGHEDSMÅL	VIDENSMÅL
<p><b>SOCIALE OG KULTURELLE FORHOLD:</b></p> <p>SOCIALISERING</p>	<p>Eleven kan tage stilling til og handle i forhold til sociale og kulturelle sammenhænge og problemstillinger</p>	<p>1. Eleven kan redegøre for socialgrupper og fællesskabers rolle i socialiseringen.</p> <p>2. Eleven kan analysere sociale grupper og fællesskabers betydning for socialisering og identitetsdannelse.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Ankomst til øen, Lejren splittes, Tre måneder senere, Fritid og Fangst", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om socialisering.</p> <p>2. Eleven har viden om socialisering og identitetsdannelse.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kultur og sociale forskelle.</i></p>
<p><b>SOCIALE OG KULTURELLE FORHOLD:</b></p> <p>KULTUR</p>		<p>1. Eleven kan diskutere kulturs betydning for individer og grupper.</p> <p>2. Eleven kan analysere konkrete eksempler på globale, kulturelle fænomener.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Festligheder i lejren, Fritid, Korsang, Bange for fremtiden, Helbred og Glædesstund", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om kultur og kulturbegrebet</p> <p>2. Eleven har viden kulturel globalisering.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kultur og sociale forskelle</i></p>

<p><b>SOCIALE OG KULTURELLE FORHOLD:</b> SOCIAL DIFFERINTERING</p>		<p>1. Eleven kan analysere sociale forskelle med begreber og socialdifferentiering.</p> <p>2. Eleven kan beskrive sociale ulighed i Danmark og i verden med begreber og data.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: Lejren splittes, Den usynlige fare og Særbehandling”, som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om social differentiering.</p> <p>2. Eleven har viden om beskrivelse og måling af social lighed og ulighed.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kultur og sociale forskelle.</i></p>
--	--	--	---