

Program for DaDi-seminar 2016 (endeligt program)

Tema: Materialitet i danskfaget – nye didaktiske perspektiver fra indskoling til gymnasialt niveau

Dato: Mandag den 20. juni kl. 10-16.

Sted: Syddansk Universitet, lokalet Comenius (tæt ved indgang H) på Institut for Kulturvidenskaber (IKV)

Arrangør: Netværk for Forskning i Danskfagernes Didaktik (DaDi). Vært. IKV, SDU, ved Ellen Krogh.

Tilmelding ved at klikke her: <http://webpay.sdu.dk/system/dadi>. IKV byder på kaffe/the, eftermiddagskage og frugt. Frokost betales selv; vi går til kantinen.

Program for dagen

- 10.10 Velkomst og introduktion til dagen, ved Ellen Krogh
- 10.15 Tre oplæg i plenum, inkl. datafremlæggelse og diskussion (30 min. oplæg + 15 min. diskussion) af Thorkild Hanghøj, Jens Jørgen Hansen og Marie Falkesgaard Slot (programændring*; se manchetter på næste side). Moderator: Nikolaj Elf
- Første oplæg: Thorkild Hanghøj: Brug af Minecraft i dansk – som grænseobjekt, skrivearena og didaktisk scenarie
- Andet oplæg: Jens Jørgen Hansen: Robotter i dansk: fagdidaktisk analyse og perspektiver
- 11.45 Frokost
- 12.45 Tredje oplæg: Marie Falkesgaard Slot: Modalitet og materialitet i elevprodukter i dansk
- 13.30 Opsamling fem minutter ved Nikolaj Elf som oplæg til tværgående diskussion
- 14.15 Kaffepause
- 14.30 Nye ph.d.-studerende – en kort præsentation (ved dem selv, hvis de deltager)
- 14.45 DaDi's historik – en opdatering, ved Ellen Krogh
- 15.00 Valg til styregruppe. Diskussion om overordnede ønsker til og visioner for DaDi. NB: Hvis man er interesseret i at stille op, melder man sig til Ellen (ellen.krogh@sdu.dk) inden seminaret
- 15.20 Tidsskriftet *L1* – aktuelle temanumre, profil, redaktion, afvisnings-rate, ved Nikolaj Elf
- 15.35 Ideer til og planlægning af NNMF-konference i Odense 29. nov. til 1. dec. 2017, ved alle
- 15.55 Afslutning

Manchetter for oplæg

Thorkild Hanghøj, lektor, AAU: Brug af *Minecraft* i dansk – som grænseobjekt, skrivearena og didaktisk scenarie

Computerspillet *Minecraft* er en åben "sandkasse" med groft pixellerede byggeklodser, som giver rige muligheder for samarbejde, udforskning, konstruktion og vidensdeling både i og udenfor spillet (især på YouTube). På baggrund af empiriske eksempler fra et demonstrationsskoleprojekt om *Minecraft* i dansk (0.-2. klasse) vil oplægget diskutere, hvordan man kan oversætte spillets scenarie til danskfaglige skrivegenrer, og hvordan spillet kan virke udfordrende for læreres faglige perspektiver.

Jens Jørgen Hansen, lektor, SDU: Robotter i dansk: fagdidaktisk analyse og perspektiver

Robotter som fx humanidrobotten *Nao* har en fysisk, sanselig og kulturel udstrækning og giver særlige muligheder for interaktion og læring. Men hvilken rolle kan robotter spille som indhold i danskfaget – og med hvilken didaktisk begrundelse? Oplægget vil pege på robotters danskdidaktiske potentiale som *fænomen*, som *tema*, som *metode* og som *motivationsfaktor* samt diskutere hvilke danskfaglige kompetencer elevers omgang med robotteknologier kan fremme.

Marie Falkesgaard Slot, Knowledge Centre for Designs for Learning, Læremiddel.dk: Modalitet og materialitet i elevprodukter i dansk

Resultater fra forskningsprojektet Elevopgaver og elevproduktion i det 21. århundrede (Slot, Hansen og Bremholm, 2016) viser, at typiske elevprodukter i danskfaget er monomodale (og særligt skriftbårne), træningsbaserede og individuelt fremstillede, mens mere progressive opgavestillinger og elevprodukter fremkommer med udgangspunkt i undervisningsformer, der udvikling elevers projekt- og produktkompetencer. Oplægget præsenterer forskellige multimodale og materiale aspekter ved en række opgavetyper og elevprodukter i lyset af en opgavedidaktisk model, der vurderer elevens produktive arbejde. Oplægget afsluttes med en fælles diskussion af modalitet og materialitet i elevproduktion i et moderne danskfag.

*Note: Oprindeligt var planlagt oplæg af Tina Høegh, men Tina har pga. behov for mere tid til databearbejdning meldt forfald. Marie F. Slot erstatter Høegh.