

SPIL OG LITERACIES



Brug af spil til at fremme literacies er et forskningsfelt i rivende udvikling. Aalborg Universitet (AAU) og Nationalt Videncenter for Læsning (NVL) arbejder sammen med andre forskere og praktikere om at udvikle feltet, og vi har mange initiativer i gang. Derfor inviterer vi til temadag om Spil og literacies. Kom og hør om spil i fag, spil i undervisning og spil som tekster.

Program

13.00-13.10: **Velkomst** ved Lene Storgaard Brok, leder af NVL

13.10-13.45: **Introduktion til spil og literacies** ved Thorkild Hanghøj, professor ved AAU

Oplægget giver en introduktion til forskellige måder at anvende spil til at udvikle literacies i undervisningen. For eksempel gennem at lade elever designe spil som svar på konkrete udfordringer, anvende computerspil til at skabe stærke æstetiske oplevelser eller ved at skrive paratekster om spil – fx i form af journalistik eller guides – der tager afsæt i modtagere uden for skolen.

13.45-14.00: **Pause:** Vi byder på frugt og vand

DATO

4. februar 2020

Klokken 13.00-16.00

STED

K1.02 - Auditorium 2

Campus Carlsberg

Humletorvet 3

1799 København V

ARRANGØR

Aalborg Universitet og Nationalt Videncenter for Læsning

TILMELDING

Tilmeldingsfrist er den 27. januar 2020, hvorefter tilmeldingen er bindende.

PRIS

300 kr.

50 kr. for studerende



14.00-15.15: **Workshops** præsenterer fund og perspektiver fra spilrelateret undervisning i skolen. Det er muligt at deltage i en af de tre workshops:

A. LIMBO – på sporet ved *Thorkild Hanghøj, professor, og Kristine Kabel, adjunkt ved Aarhus Universitet, DPU*

Vi udforsker computerspillet LIMBO som afsæt for at arbejde danskfagligt med narrativer og multimodal produktion på mellemtrinnet. Vi dykker ned i spilmekanikker, æstetiske virkemidler samt forskellen på narrativer i spil versus litteratur.

B. Gaming som afsæt for skrivning ved *Peter Heller Lützen, specialkonsulent ved NVL*

Når man skal skrive noget, er det vigtigt at vide noget om det emne, man skal skrive om, ligesom det er vigtigt at skrive til nogen. I projektet spiljournalist.dk undersøger vi, hvordan udskolingselevs spilerfaringer kan blive en produktiv kraft i skrivning i dansk i udskoling. Vi ser eksempler på elevtekster og elevers refleksioner over skrivning i dansk.

C. Design af brætspil – nye brikker til danskfaget? ved *Lise Møller, lektor ved Københavns Professionshøjskole, og Jesper Bremholm, seniorforsker ved NVL*

Workshoppen zoomer ind på danskforløbet *Design af spil – online kommunikation*, hvor eleverne arbejder med konstruktion af brætspil omkring emnet kommunikation på nettet. Undervisningen og elevernes arbejde gør brug af metodikker hentet fra *Design Thinking*, en tilgang hentet fra design- og innovationsfeltet. Vi kigger nærmere på *Design Thinking* som en måde at arbejde konkret med det 21 århundredes kompetence i danskfaget, og på hvordan konstruktion af brætspil kan åbne for nye sider af faglig relevans i dansk.

15.30-16.00: **Forskningsoversigt over brug af spil i dansk- og engelskfagene** ved *Kristine Kabel, adjunkt, og Thorkild Hanghøj, professor*

Forskere fra AU, AAU og SDU har sammen gennemgået den internationale forskning i, hvordan man kan anvende spil i dansk (modersmålsfag) og engelskfagene. Vi vil præsentere centrale fund i forhold til at anvende spil som afsæt for læsning, skrivning, multimodal produktion og kritisk refleksion i danskfaget samt sprogtilegnelse i engelskfaget.