Aalborg Universitet

It og medier som grænseobjekter i danskfaget

med computerspil som eksempel

Hanghøj, Thorkild

Published in:
Cursiv

Publication date:
2013

Document Version
Tidlig version også kaldet pre-print

Link to publication from Aalborg University

Citation for published version (APA):
Hanghøj, T. (2013). It og medier som grænseobjekter i danskfaget: med computerspil som eksempel. *Cursiv*, (12), 103-116.

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from vbn.aau.dk on: April 19, 2024

CURSIV • NR. 12 • 2013

Didaktiske destinationer

-12 bidrag til danskfagets didaktik

Helle Rørbech (red.)

Institut for Uddannelse og Pædagogik
(DPU)
Aarhus Universitet 2013

It og medier som didaktiske grænseobjekter i danskfaget

- Med computerspil som eksempel

Af Thorkild Hanghøj

Artiklen giver et overblik over fire forskellige fagdidaktiske perspektiver på it og medier i danskfaget. Ud fra de fire perspektiver anskues it og medier som henholdsvis teknologiske redskaber, medier, socialiseringsformer og skriftpraksisser ("literacies"). I forlængelse heraf beskrives, hvordan man kan betragte it og medier som didaktiske grænseobjekter, der får forskellige betydninger og anvendelser i danskfaget gennem kombinationer af fagdidaktiske perspektiver og didaktiske tilgange. Denne pointe eksemplificeres gennem fem forskellige didaktiske tilgange til at arbejde med computerspil i danskfaget. Afslutningsvist diskuteres, hvordan der er brug for at gentænke it og mediers rolle som didaktiske grænseobjekter inden for danskfagets didaktik.

Fagdidaktiske perspektiver på it og medier i dansk

Hvad taler vi om, når vi taler om "it" og "medier" i dansk? Træningsopgaver i digitale undervisningssystemer, søgning på nettet, design af computerspil eller analyse af sproghandlinger i sociale medier? Spørgsmålet resulterer ofte i meget forskellige svar, eftersom faget er udsat for konstant udvidelse, i takt med at der løbende dukker nye digitale teknologier og teksttyper op. Samtidig er der inden for både forskning og praksis en tendens til at overse en anden og mere grundlæggende udfordring, idet der findes flere forskellige teoretiske og fagdidaktiske

perspektiver på, hvordan man kan forstå it og medier som fænomener i danskfaget. Min påstand er således, at fagets centrale udfordring ikke så meget handler om at være up to date med de seneste digitale teksttyper, men nærmere om at være bevidst om valget af forskellige fagdidaktiske perspektiver og metodiske tilgange i forhold til at anvende og forstå konkrete materialer i undervisningen. Artiklen indgår som led i en igangværende undersøgelse af, hvordan it og medier konceptualiseres som en del af danskfaget – og hvilke konsekvenser det har for opfattelsen af fagets *hvad* (indhold), *hvorfor* (mål) og *hvordan* (gøren) (Elf & Hanghøj, 2013).

Jeg vil i det følgende identificere fire fagdidaktiske perspektiver, som jeg mener, er centrale for at forstå og udvikle didaktiske tilgange til it og medier i danskfaget. De fire perspektiver, der i praksis ofte vil være delvist overlappende, kan grupperes ud fra forskellige videnskabelige traditioner: 1) informationsvidenskab, 2) socialsemiotik, 3) sociologi/filosofi og 4) etnografi. Hvert perspektiv bygger tilsvarende på forskellige grundmetaforer for "it og medier i dansk" som henholdsvis redskaber, medier, socialiseringsformer og skriftpraksisser. Samtidig rummer hvert perspektiv muligheder og begrænsninger i forhold til at forstå og udvikle brugen af it og medier i danskfaget, hvilket jeg kort vil gennemgå i det følgende.

It i dansk

Det informationsvidenskabelige perspektiv begrebsliggør primært "it i dansk" som digitale teknologier, der tilbyder konkrete måder at facilitere kommunikation og læring på (se f.eks. Dohn, 2011). Den gennemgående metafor for dette perspektiv er *redskaber* i form af f.eks. søgemaskiner, blogs, wikis eller fildelingstjenester. En af styrkerne ved dette perspektiv er, at det relativt præcist forsøger at indkredse bestemte teknologiers *funktionaliteter* som forudsætninger for, at lærere og elever kan arbejde meningsfuldt med dem i undervisningen. I den sammenhæng er det væsentligt at skelne mellem digitale læremidler (f.eks. digitale undervisningssystemer), der primært er udviklet for at støtte læreres undervisningsprocesser, og digitale værktøjsprogrammer (f.eks. tekst-, lyd- eller billedbehandlingsprogrammer), der primært skal støtte elevernes arbejdsprocesser (Misfeldt, 2013).

En af begrænsningerne ved teknologiperspektivet er, at det primært fokuserer på funktionaliteter og dermed ikke beskriver den fagdidaktiske transformation, som redskaberne kan medføre for danskfagets indhold. F.eks. kan en teknologi som google docs ikke alene forstås ud fra tekniske muligheder for kollaborative og synkrone skriveprocesser, men må nødvendigvis også forstås ud fra de

ændringer, som teknologien skaber i forhold til lærere og elevers tekstkulturelle opfattelser af, hvad det vil sige gensidigt at organisere, producere, kommentere og evaluere tekst inden for danskfagets rammer. Hvis det informationsteknologiske perspektiv står alene, medfører det således en reduktion af bestemte teknologier til et spørgsmål om mestring af isolerede funktioner og it-kompetencer, som derved adskilles fra fagets øvrige stofområder og pædagogiske praksisformer.

Medier i dansk

Som kontrast til teknologiperspektivets redskabsmetafor findes der en lang tradition for at beskæftige sig med analytiske og produktive tilgange til *medier* i danskfaget – hvad enten der er tale om analoge eller digitale medier (Elf, 2007). Inden for de senere år har medieperspektivet især hentet teoretisk inspiration i socialsemiotikken (Kress & Van Leeuwen, 2001; Kress, 2003), der leverer brugbare analytiske begreber til at forstå betydninger og sammenstillinger af forskellige medier og modaliteter i forhold til at udvikle elevers multimodale tekstkompetencer (Elf, 2009; Tønnesen, 2012). Socialsemiotikken giver dermed danskfaget et tiltrængt begrebsapparat til at analysere "andre udtryksformer", som det hedder med en distanceret formulering i *Fælles m*ål.

Den socialsemiotisk inspirerede fagdidaktik ønsker at beskrive, hvordan bestemte tegn udfoldes gennem sociale praksisser. Det rejser faglige og metodologiske udfordringer i forhold til at forstå relationerne mellem "tekst" og "handling" i konkrete undervisningssituationer (Scollon, 2001). Denne udfordring viser sig f.eks. i arbejdet med computerspil, der ikke bør reduceres til statiske repræsentationer, men må forstås som interaktive tekster, der aktivt skabes og opleves gennem spil- og legedynamikker (Apperley & Beavis, 2010; Burn, 2007). En af begrænsningerne ved det socialsemiotiske perspektiv er derfor, at det let reducerer faglige praksisser til semiotisk betydningsdannelse og dermed risikerer at tabe undervisningens konkrete redskaber og gørensformer af syne.

It og medier som socialisering

Den tredje kategori af fagdidaktiske perspektiver anskuer it og medier som *socialisering* ud fra antagelser om, at it og medier kan bidrage til at danne eller udvikle elevers kompetencer i relation til bestemte samfundsmæssige værdier. Socialiseringsperspektiverne er dermed ofte funderede i sociologiske, kulturhistoriske eller filosofiske forestillinger om udviklingen af bestemte socialiteter.

Et eksempel på en kritisk sociologisk tilgang til brugen af it og medier i danskfaget finder man hos Jeppe Bundsgaard, der beskriver anvendelsen af digitale teknologier som et led i udviklingen af en række nøglekompetencer, som

er nødvendige for at begå sig i et globalt netværkssamfund (Bundsgaard, 2005). Ved at inddrage sociologiske teorier af bl.a. Goffman, Habermas, Castells, Sennett og Wellman diagnosticerer Bundsgaard, hvordan danskfagets mål skal afspejle informationsteknologiers udfordringer – f.eks. i forhold til at kunne håndtere ansigtsløs kommunikation på nettet. Til forskel herfra kan Bo Kampmann Walther siges at repræsentere en mere dannelsesteoretisk tilgang til it og medier i danskfaget. Tilgangen skal åbne for elevernes filosofiske erkendelser gennem analyser af mediefænomener som computerspil og mediekonvergens. Det didaktiske mål er her, at dansklærere "skal være dannede på den fede måde" ved f.eks. at kende de begreber, der er nødvendige for at analysere regler og dynamikker i computerspil (Walther, 2011, s. 194).

En af styrkerne ved socialiseringsperspektiverne er, at de kan nytænke danskfagets curriculumlogik ud fra samfundsmæssige og filosofiske mål, som rykker de traditionelle grænser for fagets domæne. Samtidig har de makrosociologiske og filosofisk inspirerede perspektiver på it og medier den begrænsning, at de let taber danskfagets empiriske virkelighed af syne og løsrives fra de måder, hvorpå faget gøres og praktiseres.

It og medier som skriftpraksisser

Ud over at betragte it og medier i dansk som henholdsvis redskaber, medier og socialisering findes der et fjerde perspektiv, der ud fra etnografisk inspirerede tilgange undersøger brugen af it og medier som *skriftpraksisser* – min oversættelse af det engelske ord "literacies". Forskningen i skriftpraksisser er især udbredt i den anglo-amerikanske verden, der kortlægger, hvordan elever udfolder forskellige "new literacies" (multiliteracies, digital literacies, media literacies osv.) inden for og uden for skolefagenes institutionaliserede kontekster (New London Group, 1996; Gee, 2003; Mills, 2010).

En af fordelene ved at beskrive it og medier i danskfaget som skriftpraksisser er, at det bliver tydeligt, hvilke kulturelle normer og værdier, som fagets aktører tilskriver forskellige former for it og medier. En svensk interviewundersøgelse blandt skolelærere dokumenterer således, hvordan lærere inden for svenskfaget sætter markante værdimæssige skel mellem analoge undervisningsmaterialer (især skønlitterære bøger), der kan kategoriseres som "hellige", og digitale undervisningsmaterialer på computeren, der tilsvarende kan kategoriseres som "profane" (Erixon, 2010). Samtidig kan undersøgelsen af skriftpraksisser være med til at underbygge de didaktiske "oversættelser", der foregår mellem de kulturelle domæner, der eksisterer inden for og uden for skolen. Ud fra et vidensantropologisk perspektiv har jeg således argumenteret for, at man kan

forstå brugen af computerspil – og andre former for it og medier – i danskfaget som didaktiske koblinger mellem faglige domæner, pædagogiske domæner, hverdagsdomæner og specialiserede domæner, der rækker ud over skolen (Hanghøj, 2011, 2012; Hanghøj & Henriksen, 2011). Hvert af disse domæner bygger på specifikke valideringskriterier for, hvad der tæller og ikke tæller som gyldig viden, og læreren skal derfor kunne "oversætte" mellem domænerne for at skabe meningsfuld undervisning.

En begrænsning ved literacy-perspektivet er imidlertid, at det primært leverer beskrivelser af praksis og i mindre grad opstiller præcise faglige mål for udvikling af "skriftkyndighed". Samtidig er det værd at bemærke, at literacy som begreb og perspektiv får stadig større forskningsmæssig og politisk bevågenhed i dansk sammenhæng (bl.a. i den nye læreruddannelse), hvilket vidner om et behov for større metodologisk og pædagogisk opmærksomhed på de skriftpraksisser, der findes inden for og uden for skolens domæner – og de relevante oversættelser herimellem.

Opsummering af de fire perspektiver

I tabellen nedenfor har jeg sammenfattet de fire fagdidaktiske perspektiver på it og medier i danskfaget ud fra deres forskellige grundmetaforer og faglige mål.

Fagdidaktisk perspektiv	**Metafor**	**Faglige mål**
Informationsvidenskab	*Redskab*	It-færdigheder
Socialsemiotik	*Medie*	Multimodale tekstkompetencer
Filosofi / sociologi	*Socialisering*	Almene kompetencer / dannelse
Etnografi ("literacy studies")	*Skriftpraksis*	Skriftkyndighed og tekstkultur

Tabel 1: Fagdidaktiske perspektiver på it og medier i danskfaget

Denne opdeling er selvfølgelig en idealiseret simplificering i forhold til de mange måder, hvorpå forskere og praktikere studerer og anvender it og medier i danskfaget. I praksis såvel som forskning vil der ofte være overlap mellem de fire perspektiver. Derudover vil jeg hævde, at alle fire perspektiver er væsentlige for forståelsen og udviklingen af brugen af it og medier i danskfaget. Min pointe er således ikke, at nogle perspektiver skal have forrang frem for andre, men at man som forsker og/eller praktiker bør være bevidst om, hvilke(t) af de fire perspektiver, som man antager, når man taler om og arbejder med "it og medier i dansk".

It og medier som didaktiske grænseobjekter i dansk

For at forstå relationerne mellem de fire perspektiver kan man beskrive it og medier som *didaktiske grænseobjekter* i danskfaget. Begrebet grænseobjekt er udviklet inden for videnssociologien og betegner objekter, som er tilstrækkeligt fleksible til at være genkendelige på tværs af mange forskellige sociale kontekster (Star & Griesemer, 1989). Et kort er et eksempel på et grænseobjekt, idet det kan have mange forskellige informationslag (veje, naturområder, beboelse osv.) og samtidig kan aflæses i mange forskellige sociale kontekster (pendlerruter, ferie, krig osv.). Tilsvarende kan it og medier beskrives som didaktiske grænseobjekter i den danskfaglige undervisning, idet de forbinder mange forskellige betydninger på tværs af de fire fagdidaktiske perspektiver beskrevet ovenfor. Hvis man som eksempel tager elevers netsøgning på forfatterhjemmesider i en dansktime, er der således både tale om:

- brugen af et konkret teknologiske *redskab* (f.eks. googles søgealgoritme)
- søgeresultater i form af bestemte modaliteter (skrift og billede) gennem et bestemt *medie* (computerskærm)
- forståelse af litterær offentlighed som *socialiseringsform* på nettet
- undersøgelse af kulturelle *skriftpraksisser* uden for skolen, der trækker på elevernes eksisterende viden om at præsentere sig selv på nettet.

Ovenstående eksempel tager udgangspunkt i onlinesøgning som en bestemt teknologisk og fagdidaktisk praksis. I det følgende vil jeg udfolde, hvordan man kan forstå it og medier som didaktiske grænseobjekter i danskfaget, eksemplificeret ved forskellige didaktiske tilgange til brugen af computerspil i undervisningen. Jeg har valgt computerspil som eksempel, fordi det er en kalejdoskopisk teksttype, der kan vise bredden af faglige og didaktiske muligheder for at arbejde med it og medier i danskfaget. Mere konkret vil jeg beskrive fem eksisterende didaktiske tilgange til inddragelse af computerspil i danskundervisningen. Tilgangene er karakteriseret ved henholdsvis 1) fokus på computerspil som læremiddel, 2) fokus på genreaspekter af computerspil, 3) fokus på computerspils sociale verdener og de sociale verdener spillene indgår i, 4) fokus på computerspil som designværktøj og 5) fokus på de som paratekster, der omgiver computerspil.

1. Computerspil som læremiddel

Inden for forskningen i spil og læring er det velbeskrevet, hvordan spildynamikker kan virke motiverende i forhold til læring (Gee, 2003). Det er samtidig uhyre vanskeligt at afgøre, i hvor høj grad spilbaserede læreprocesser rækker ud over

det at lære at spille et bestemt spil (Buckingham, 2007). Set i lyset af den massive udbredelse, som digitale spil har blandt både børn og voksne, har der gennem de seneste 30-40 år været utallige forsøg på at producere læringscomputerspil – især "edutainment"-spil som f.eks. *ABCity* og *Pixeline* til de mindste klasser. *ABCity* og *Pixeline* giver eleverne mulighed for at træne bestemte færdigheder inden for grammatik og stavning. Træningsspillene er fundereret i et redskabsorienteret fagsyn, samtidig med at de låner udtryksformerne fra de "rigtige" computerspil, som eleverne kender fra deres fritid. Mange af læringscomputerspillene lægger således op til, at de kan spilles i mange forskellige formelle, uformelle og semi-formelle sammenhænge, gennem et mix af pædagogiske og ikke-pædagogiske rationaler.

Betragtet som grænseobjekt udgør brugen af edutainment et forsøg på at koble elevernes hverdagsdomæner med skolens faglige domæner. Spillene har en flydende status, da de både kan fungere som adspredelse derhjemme eller på et fritidshjem, som lektier pålagt af en lærer og som didaktiseret læremiddel i undervisningen. En af intentionerne med edutainment er at støtte undervisnings-differentiering, idet den enkelte elev selv kan vælge opgaver og sværhedsgrad. Imidlertid findes der kun begrænset dokumentation for, at brugen af edutainment har positiv læringseffekt, og derfor bliver edutainment ofte kritiseret for instrumentel træning af isolerede færdigheder (Egenfeldt-Nielsen, 2005). Andre kritikere peger på, at edutainment bidrager til stigende kommercialisering og "skolificering" af børns uformelle læringsrum (Buckingham, 2007). Der er således langt fra koncensus om, hvordan edutainment som didaktisk grænseobjekt kan eller bør indgå i danskundervisningen.

2. Computerspil som genre (medie)

Der findes efterhånden en del undervisningsmateriale, der beskriver, hvordan man kan arbejde med computerspilgenrer i danskfaget ved at analysere grafiske genretræk, spildynamikker, fortællestrukturer og synsvinkler i computerspil (May & Walther, 2010; Fougt & Hanghøj, 2012). Tilsvarende findes der empiriske studier, der beskriver genreskrivning med afsæt i forskellige typer computerspil – f.eks. meddigtningsopgaver i forlængelse af gyserspillet *Penumbra* (Hanghøj & Henriksen, 2011) eller journalistisk skrivning i forlængelse af læringscomputerspillet *Global Conflicts* (Hanghøj, 2011). Studierne viser, hvor vigtigt det er, at lærere har "game literacy" og forstår at sætte sig ind i og formidle de dynamikker og genrekoder, der gør sig gældende inden for det enkelte computerspil. Dermed er det centralt, at lærere både er i stand til at bevæge sig "ind i spillet", som en multimodal tekst med særlige udtryksformer og dynamikker, og samtidig bevæge

sig "ud af spillet", så spillet kontekstualiseres i relation til en bredere økologi af genrer og udtryksformer.

3. Computerspil som sociale verdener

Computerspil er ikke bare tekster, men også sociale verdener, der bygger på bestemte værdier og ideologier. Ligesom med andre nye medieformer er der i den offentlige debat en tendens til at polarisere computerspil ud fra diskurser, som enten er skeptiske eller positive. Begge positioner kan være frugtbare didaktiske udgangspunkter for danskfaglig undervisning. Hvis man betragter computerspil i et kulturoptimistisk perspektiv, er der således rige muligheder for at diskutere, hvordan computerspil bidrager med nye typer af æstetiske og kulturelle oplevelser, der adskiller sig fra kanoniserede teksttyper som f.eks. skønlitteratur og film (Burn, 2007; Walther, 2007). Hvis man omvendt betragter computerspil ud fra et kritisk perspektiv, er det oplagt at analysere, hvordan computerspil er en del af globale kommercielle kredsløb, eller fortolke de værdier, som spillene repræsenterer, og som ofte kan være grænseoverskridende – f.eks. i form af voldelige spil som *Grand Theift Auto* (Bundsgaard, in press).

Uanset den fagdidaktiske forståelsesramme man vælger til at forstå værdier i computerspil, er det vigtigt at medtænke, at der blandt lærere, elever og forældre ofte er markante holdninger til, om computerspil er en "legitim" læringsressource i danskfaget. Som eksempel vil jeg nævne en igangværende undersøgelse af computerspil i læreruddannelsens danskfag, hvor der blandt et hold lærerstuderende viste sig at være relativt forskellige holdninger til brugen af computerspil i undervisningen. En studerende beskrev således brugen af computerspil som at "fedte nedad for børnene" og "børnelokkeri for at tækkes de unge" og beklagede, at computerspillene fjernede fokus fra skønlitteraturen. Andre studerende, som jævnligt selv spillede computerspil, forholdt sig langt mere positivt til muligheden for at inddrage elevernes egen viden om spil i danskundervisningen. Samtidig gav de lærerstuderende også udtryk for vigtigheden af en klar didaktisk rammesætning af formålet med at inddrage computerspil i undervisningen. F.eks. satte de spørgsmålstegn ved relevansen af en opgave, der lagde op til at analysere og fortolke værdierne i et skydespil som et led i litteraturarbejdet med ungdomsromanen *Ægte brøker*, der omhandler et skoleskyderi uden direkte at tematisere computerspil.

4. Computerspil som designværktøj

Den fjerde didaktiske tilgang til at arbejde med computerspil i danskfaget omhandler forløb, hvor elever designer spiluniverser gennem brug af

spildesignværktøjer som f.eks. *MissionMaker, Minecraft, Scracth, Kudo, Kogama, GameGlobe* eller *PlayingMondo*. Målet er, at eleverne udvikler faglige kompetencer gennem selv at designe spilfortællinger. Som det fremgår af det engelske forskningsprojekt "Making Games", kræver denne didaktiske tilgang, at lærere er i stand til at formidle forskelle og ligheder mellem litterære fortællinger og spilfortællinger (Burn, 2007). Samtidig giver spildesignforløb elever rige muligheder for at trække på og fagligt kvalificere deres uformelle viden om computerspil.

Som eksempel på et designforløb vil jeg nævne egne observationer af en 5. klasse, som fik til opgave at designe et computerspil i løbet af en dansk- og it-faglig temauge. Eleverne startede med at udvikle et storyboard for deres spilfortællinger. Storyboardet omsatte de efterfølgende til et spilunivers med bestemte spildynamikker og regler gennem designværktøjet *MissionMaker*. Endelig skulle de præsentere og afprøve hinandens spil. Der var flere forskellige mål med forløbet, heriblandt udvikling af it-kompetencer i forhold til at anvende softwaren til at designe spillet, redigering af lyd, håndtering af filer mm. Dertil kom danskfaglige mål i forhold til at kunne omsætte egne narrativer til computerspil samt at kunne kommunikere spillets koncept til andre. Derudover fremhævede læreren, at arbejdet med at designe computerspil var særlig velegnet til at skabe gode relationer internt mellem eleverne, men også mellem lærer og elever. Dermed overskrider elevernes egenproduktioner af computerspil snævre fagspecifikke mål og kommer til at omfatte mere alment didaktiske mål om at skabe inkluderende undervisning. I forløbet var der ofte diskussion blandt eleverne, om computerspil var en danskfaglig genre. Ved at anvende computerspil som designværktøj, bliver fænomenet "computerspil" således til et grænseobjekt, der på mange måder udfordrer og overskrider fagets domæne.

5. Computerspil som paratekster

Den sidste didaktiske tilgang til at arbejde med computerspil i dansk fokuserer på de mange typer af *paratekster*, der omgiver computerspil. I forbindelse med analyse, fortolkning, debat og design af computerspil kan elever f.eks. arbejde med at producere spiltrailers, manualer, walkthroughs, machinimas, fan fiction, spilanmeldelser eller debatindlæg i forhold til forskellige kommunikative kontekster. Ifølge et australsk forskningsprojekt om emnet er der mindst to gode grunde til at interessere sig for paratekster som didaktisk tilgang til computerspil i danskundervisningen (Apperley & Beavis, 2011). For det første er paratekster interessante, fordi de åbner op for en bredere inddragelse af elevernes erfaringer med de tekstkulturer og skriftpraksisser, der omgiver computerspil – f.eks. i form af fan sites eller spilvideoer på YouTube. Computerspil er således ikke afgrænsede

tekster, men netop grænseobjekter, der tilskrives mening gennem den økologi af paratekster, hvori de indgår.

For det andet åbner arbejdet med paratekster for en refleksiv tilgang til computerspil, der kræver, at eleverne skal veksle mellem at undersøge, vurdere, anvende og selv producere forskellige typer af paratekster. I modsætning til konkrete spilaktiviteter, der ofte kan være relativt mekaniske, kræver arbejdet med paratekster således, at eleverne bliver sat i en position, hvor de skal reflektere over de computerspil, som de spiller, i forhold til relevante genrer og kommunikationssituationer. I spildesignforløbet med *MissionMaker* nævnt ovenfor blev eleverne tilsvarende bedt om at producere spilmanualer, som var rettet mod deres forældre og bedsteforældre, og dermed kommunikere deres spil til en anden målgruppe. Ved at vælge paratekster som fokus bliver det muligt at arbejde med en danskfaglig balance mellem de to yderpoler "tekst" og "handling". Dvs. på den ene side undgå, at eleverne udelukkende handler, dvs. bare spiller eller designer ureflekteret løs, og på den anden side undgå at reducere computerspil til statiske "tekster" gennem mekaniske analyser af deres genremæssige form og indhold.

Samtidig kræver arbejdet med paratekster, at lærere er i stand til at træffe didaktiske valg, der skaber meningsfulde "oversættelser" mellem spillenes domæner (herunder også paratekstuelle domæner), pædagogiske domæner, faglige domæner og elevernes hverdagsdomæner. For at kvalificere arbejdet med paratekster kan det derfor være en fordel at inddrage elevernes viden om f.eks. YouTube-videoerne (f.eks. i form af walkthroughs) i arbejdet med eksempelvis *Minecraft*. På baggrund af YouTube-videoerne kan eleverne opstille faglige kriterier for "den gode formidling" af deres egne konstruktioner i eller oplevelser af *Minecraft*.

Diskussion

Formålet med ovenstående korte gennemgang har været at vise bredden af forskellige fagdidaktiske perspektiver på anvendelsen af it og medier i danskfaget. Som eksempel har jeg beskrevet en række didaktiske tilgange til at arbejde med computerspil i danskundervisningen. Hver af de fem skitserede tilgange bygger i større eller mindre grad på ét af de fire fagdidaktiske perspektiver. Dvs. at brugen af computerspil i danskfaget kan didaktiseres ud fra et *teknologiperspektiv* (læremiddel eller designværktøj), et *medieperspektiv* (genreaspekter og udtryksformer), et *socialiseringsperspektiv* (sociale arenaer) og et *literacy perspektiv* (paratekster).

Kort opsummeret:

Didaktisk tilgang	**Fokus**	**Metafor**
Computerspil som *læremiddel*	Undervisningsmetode	Redskab
Computerspil som *genre*	Udtryk og dynamikker	Medie
Computerspil som *social verden*	Budskaber og værdier	Socialisering
Computerspil som *designværktøj*	Proces og produkt	Redskab
Computerspil som *paratekst*	Digitale tekstkulturer	Skriftpraksis

Tabel 2: Oversigt over didaktiske tilgange til at arbejde med computerspil

Bredden af de fem didaktiske tilgange viser, at det er problematisk at reducere computerspil til isolerede redskaber eller tekster og dermed ignorere den økologi af teksttyper og skriftpraksisser, der både eksisterer inden for og uden for fagets praksis. Denne pointe gælder naturligvis ikke kun brugen af computerspil i undervisningen, men også andre former for it og medier.

Ved at beskrive it og medier som grænseobjekter i danskfaget bliver det muligt at få øje på, hvordan "det samme" fænomen (i det her tilfælde: computerspil) betyder noget forskelligt, alt afhængig af den konkrete informationsteknologi/mediet, det fagdidaktiske perspektiv, man ser med, og den valgte didaktiske tilgang. Denne pointe bliver vigtigere, i takt med at fagets tekster i stigende grad er digitale tekster, hvor det bliver stadig vanskeligere at skelne mellem teksttyper, forskellige fagdidaktiske mål og tilhørende arbejdsformer. Det er således problematisk på forhånd at definere en hjemmeside som henholdsvis redskab, medie, socialiseringsform eller skriftpraksis, idet valget af perspektiv indebærer en didaktisering ud fra bestemte faglige mål og kompetencer tilhørende arbejds- og evalueringsformer – og en fravælgelse af andre faglige mål og kompetencer. Ved at tale om it og medier som didaktiske grænseobjekter i danskfaget åbnes dermed for en *relationel* epistemologi, hvor det faglige fokus ikke så meget er iboende i selve fænomenerne, men skal ses i relation til de tilgange, hvormed it og medier didaktiseres inden for fagets domæne. Danskfaget er ofte blevet beskyldt for at være for bredt og for komplekst, grænsende til det skizofrene. Af samme grund er det centralt, at både forskere og praktikere er i stand til at reflektere over muligheder og begrænsninger ved forskellige fagdidaktiske perspektiver og konkrete didaktiske tilgange i forhold til at forstå og bruge bestemte former for it og medier. På den måde rummer danskfagets påståede "krise" samtidig også afsættet til løbende at nyudvikle faget i forhold til arbejdet med nye formål og nye teksttyper.

Referencer

Apperley, T. & Beavis, C. (2011). Literacy into Action: Digital Games as Action and Text in the English and Literacy Classroom. *Pedagogies 6*(2), 130-143.

Buckingham, D. (2007). *Beyond technology. Children's learning in the age of digital culture*. Cambridge: Polity Press.

Bundsgaard, J. (in press). Computerspil – kritisk betragtet. I: J. Bundsgaard et al. (red.), *Kommunikationskritisk kompetence*. København: Gyldendal.

Bundsgaard, J. (2005). *Bidrag til danskfagets it-didaktik: Med særligt henblik på kommunikative kompetencer og på metodiske forandringer af undervisningen.* Ph.d.-afhandling. Odense: Forlaget Ark.

Burn, A. (2007). Writing Computer Games: Game Literacy and New-Old Narratives. *L1 – Educational Studies in Language and Literature*, *7*(4), 45-67.

Dohn, N.B. (2011). Web 2.0. I: J. Rasmussen (red.). *Digitalt dansk. Mediididaktik 2.0* (s.). København: Academica.

Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). *Beyond Edutainment: The Educational Potential of Computer Games*. Ph.D Dissertation. København: IT University of Copenhagen.

Elf, N. F. (2009). *Towards Semiocy?: Exploring a New Rationale for Teaching Modes and Media of Hans Christian Andersen Fairytales in Four Commercial Upper-Secondary "Danish" Classes. A Design-Based Educational Intervention.* PhD Dissertation. Odense: Syddansk Universitet.

Elf, N.F. (2007). Fra massekommunikation til multimodalitet – overvejelser om fortid og fremtid for danskfagets mediepædagogik. *Gymnasiepædagogik*, 61, 95-124.

Elf, N.F. & Hanghøj, T. (2013). Challenges in developing a methodology for reviewing Nordic research on media and technology in MTE. The 9th IAIMTE Conference, Paris, June 11-13 2013.

Erixon, P.-O. (2010). School subject paradigms and teaching practice in lower secondary Swedish schools influenced by ICT and media. *Computers & Education*, *54*(4), 1212–1221.

Gee, J.P. (2003): *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York: PalGrave-McMillan.

Hanghøj, T. (2012). Spil i undervisningen – præsentation af en didaktisk model. *Læring og medier*, *5*(9), 1-22.

Hanghøj, T. (2011). Emerging and Clashing Genres: The Interplay of Knowledge Forms in Educational Gaming. *Designs for Learning*, *4*(1), 22-33.

Hanghøj, T. & Henriksen, T.D. (2011). På vej mod en spildidaktik. Refleksioner over at undervise om og med spil. *CURSIV*, *8*, 103-122.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Oxford University Press.

Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. New York: Routledge.

Mills, K.A. (2010). A Review of the "Digital Turn" in the New Literacy Studies. *Review of Educational Research, 80*(2), 246-271.

Misfeldt, M. (2013) Mellem læringspotentiale og skuffelse – it-didaktik og matematik. I: P. Weng & M.W. Andersen (red.) *Håndbog om matematik i grundskolen* (s.). København: Dansk Psykologisk Forlag.

New London Group, (1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review 66*(1), 60-92.

Scollon, R. (2001). Action and text: Toward an integrated understanding of the place of text in social (inter)action. I: R. Wodak & M. Meyer (red.). *Methods in Critical Discourse Analysis* (s..). London: Sage.

Star, S.L. & Griesemer, J. (1989). Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*, *19*(3), 387–420.

Tønnesen, E.S. (red.) (2012). *Sammensatte tekster. Børns tekstpraksis.* Århus: Klim.

Walther, B.K. (2003). Lejemorderen fra Kreta – om computerspil, dannelse, danskfaglighed og medielandskab. I: D. Eriksen *et al.* (red.): *Børnelitteratur: Læsninger og undervisning* (s. 111-131). København: Dansklærerforeningen.

Walther, B.K. (2011). Computerspil og mediekonvergens. I: J. Asmussen (red.). *Digitalt dansk. Mediedidaktik 2.0* (s.). København: Academica.

English summary

The aim of the article is to present an overview of four different subject-specific perspectives on the use of ICT and media within the context of Mother Tongue Education (MTE). In summary, the use of ICT and media can be conceptualised as technological tools, media, means for socialisation, and literacies. Each of these perspectives refers to a corresponding research tradition – i.e. computer science, social semiotics, philosophy/sociology/history, and ethnography. Drawing upon work within Science and Technology Studies, I further argue that ICT and media can be seen as *didactic boundary objects* within the context of MTE. This means that ICT and media imply different meanings and educational consequences depending upon the chosen subject-specific perspectives and pedagogical approaches. This point is exemplified through five different pedagogical approaches to working with computer games within MTE, which illustrate how "the same type" of ICT/media can be taught through a wide range of different ways. More specifically, I explore how computer games may be conceptualised as teaching

methods, genres, social worlds, design tools, and paratexts. The article concludes by recommending more discussion about the pros and cons of different subject-specific perspectives and pedagogical approaches to ICT and media within MTE by using the relational notion of didactic boundary objects as an analytical starting point.

Keywords: danskfagets didaktik, it-didaktik, mediedidaktik, spildidaktik, computerspil, grænseobjekter.