
2. KLASSE LAVER INFORMERENDE TEKSTER I MINECRAFT EDUCATION EDITION



Indholdsfortegnelse

1. indledning	side 3
1.1 undersøgelsens formål	side 3
1.2 relevans i forhold til folkeskolens formål og undervisningsfaget dansk	side 3
2. metode og teori	side 4
2.1 didaktiske overvejelser	side 5
2.2 observation og observationsskema	side 7
3. Evaluering af undervisningen	side 9
3.1 Analyse af elevtekster	side 9
4. DIGI-talk	side 14
Bibliografi	side 15
Bilag	
- Minecraft bane	side 16
- Elevtekst 1	side 19
- Elevtekst 2	side 20

1 Indledning

Mit undersøgelsesspørgsmål er:

Hvordan kan man planlægge, gennemføre og evaluere et differentieret undervisningsforløb med informerende tekster i 2. klasse, ved hjælp af Minecraft education og gamebased playful learning?

Genreskrivning er en vigtig del af danskfaget, og der er mange genre, som i løbet af skoletiden bør behandles og mestres. Genrepædagogikken giver mulighed for støtte, både de fagligt stærke elever, men i særdeleshed også de elever med stort potentiale (Bock, et al., 2016). Begge elevgrupper kan altså have gavn af genrepædagogikken. Elever med stort potentiale, kan have gavn af en struktureret og lukket opgave i forhold til en åben opgave. Nogle elever med stort potentiale kan have svært ved at overskue en åben opgave, så som logbog. Det kan således være nemmere at tage hul på en opgave, hvor det er en bestemt genre de skal skrive i. Det kan give strukturerede rammer, som gør opgaven overskuelig. Genreskrivning giver nemlig klare rammer, i form af sprogbrug, opsætning osv., det kan give eleverne en ro at vide hvad der forventes af dem (Bock, et al., 2016).

1.1 Undersøgelsen formål

Undersøgelsen formål er at undersøge hvordan man tilrettelægger et differentieret undervisningsforløb i genreskrivning i praksis. Jeg vil gerne afprøve mine didaktiske kompetencer og udvikle dem undervejs i undersøgelsen. De didaktiske overvejelser er anderledes i forhold til traditionel undervisning, i det jeg har valgt en anden tilgang til undervisning via game based playful learning (Hanghøj, 2014). Jeg ønsker at undersøge om genreskrivning kan støtte elever med stort potentiale og om gamebased playful learning er en god vej ind i danskfaget.

1.2 Relevans for folkeskolen formål og undervisningsfaget dansk

Jeg har valgt at fokusere på to af delene i folkeskolen formålsparagraf, nemlig stk. 2 og stk. 3 (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022).

” Stk. 2. Folkeskolen skal udvikle arbejdsmetoder og skabe rammer for oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle.” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022).

Her tænker jeg særligt på den metode, som jeg har valgt til min undervisning, nemlig gamebased playful learning.

” Stk. 3. Folkeskolen skal forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati.” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022).

Her er der flere elementer. Dels at genreskrivning forbereder børnene til livet efter skolen, både helt lavpraktisk i deres fremtidige job, hvor de måske skal producere argumenterende, informerende eller instruerende tekster (Mailand, 2007). Derudover vil de møde de forskellige genrer i deres liv, og særligt i det demokratiske samfund, ved f.eks. et valg, hvor de skal forholde sig til de virkemidler de bliver udsat for.

Samtidig vil metoden med Minecraft styrke fællesskabsfølelsen og demokratisk fællesskab. Bl.a. ved at eleverne skal interagere med hinandens verdner og kommunikere herom. Derudover vil man muligvis opleve en forskydning i rollefordelingen i klassen. Man vil muligvis opleve, at de drenge som normalvis har svært ved faget dansk og skaber uro pludselig får ”deres plads til at skinne”, og de piger som ellers normalvis er stærke i dansk, oplever at skulle håndtere det mere abstrakt end de er vant til (Rasch-Christensen, 2013). På den måde kan man håbe, at man kan skabe et fællesskab i klassen, hvor alles stærke sider kommer til sin ret og man måske oplever en nyvunden respekt blandt eleverne. Det skal have in mente, at undersøgelsen er kort, og man derfor ikke kan forvente at se det eventuelle fulde udbytte af en sådan undervisning.

2. Metode og teori

Jeg har her valgt at beskrive dele af de metoder, jeg har besluttet at benytte i min undersøgelse. Det er ikke her min fokus ligger, men de danner ramme om selve undersøgelsens formål, hvorfor jeg synes de er vigtige at beskrive ligeledes. Mit hovedfokus ligger på genreskrivning og herefter metoden gamebased playful learning som læremiddel.

Jeg har valgt at elevproduktet er en informerende tekst de selv skal producere. Her har jeg valgt opdagende skrivning. Det gør jeg af flere grunde. Den mest tungtvejende grund er undervisningsdifferentiering (Korsgaard, Vitger, & Hannibal, 2010). Herudover, er det vigtigt for mig at selve feedbackdelen ikke bliver fokuseret på retskrivning i den traditionelle forstand, men så fokus ligger på udviklingspunkter (Korsgaard, Vitger, & Hannibal, 2010). Dette lægger sig også rigtigt fint op ad grundprincipperne i genrepædagogikken (Bock, et al., 2016).

Jeg har valgt en indgangsvinkel i opgaven med gamebased playful learning. Her har jeg valgt Minecraft Education edition (herefter benævnes det Minecraft). Det har jeg, fordi jeg tidligere har benyttet den metode i en undersøgelse. Undersøgelsen var et spadestik ned i alt det Gamebased playful learning kan. Jeg oplevede, at det var et effektivt værktøj til undervisningsdifferentiering på adskillige niveauer. Både via forskellige indlæringsstile, faglige niveauer og selvregulering (Skibsted, 2015).

Jeg oplevede at flere af eleverne virkelig blomstrede op og oplevede stor succes. Samtidig oplevede jeg udfordringer eller som minimum ting der fremadrettet kunne skrues på "til næste gang". Heriblandt kunne jeg konstatere, at der var en stor del af forældrene der var i mod at bruge Minecraft i undervisning, fordi de ikke sendte deres børn i skole for at spille Minecraft, men for at lære. Her er min tese, at vi skal synliggøre den læring der ligger i metoden. Her vil jeg forsøge at skabe elevprodukter, så forældrene fik tydeliggjort læringen.

Herudover oplevede jeg, at eleverne gav udtryk for at de ønsker sig en kombination af Minecraft og et fysisk produkt. Denne del synes jeg er interessant og den ønsker jeg at afprøve i denne undersøgelse.

2.1 Didaktiske overvejelser

Jeg tager udgangspunkt i Hiim og Hippe's relationsmodel (Hiim & Hippe, 2007).

Læringsforudsætninger:

Der vil være differentiering på flere niveauer. Jeg har blandt andet valgt at der skal være tekst-til-tale funktion i Minecraft banen. Det har jeg valgt, fordi læsningen ikke er det relevante i denne opgave, det er derimod deres skriftlige fremstilling. Samtidig har jeg sat forskellige NPCs (non person characters) rundt omkring, som blandt andet viser eleverne hvordan jeg vil have opgaven løst. Jeg har ligeledes lavet et eksempel på en informerende tekst, således de kan se teorien jeg præsenterer dem for, i praksis. Jeg har

valgt at eleverne bruger opdagende skrivning, således jeg kan se deres faktiske niveau og de selv kan differentiere sværhedsgraden af skriftsproget.

Hvad angår selve spilledelen, er der en boks, som viser hvordan man styre sin person i minecraft. Herudover vil jeg udpege en superbruger, som kan hjælpe de andre elever, som ikke er så velbevandret i Minecraft.

Rammefaktor:

Jeg har en dobbelt lektion til rådighed. Jeg har lavet min Minecraft verden således, at der vil være en ekstra opgave til de elever, som er hurtigere færdig. Herudover har jeg valgt, ud fra tidligere erfaringer, at eleverne får hver deres verden, fremfor at spille sammen på en server sammen.

Eleverne har ingen faste pladser, hvilket gør at de kan sprede sig ud som de har lyst til. Det har jeg valgt at fortsætte med, for at minimere uro.

Mål:

Målet med undervisningen stemmer overens med fagets fællesmål " Eleven har viden om genretræk ved enkle fortællende og informerende tekster" (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022).

Formålet med opgaven er også at styrke elevernes kreative problemløsning i dansk.

Indhold:

Jeg benytter Minecraft som læremiddel. Her vil der være eksempler på informerende tekster, formålet med opgaven, set fra elevens perspektiv, og de fakta (research) de kan benytte til at producere deres produkt. Deres produkt vil være et fysisk produkt.

Læreprocessen:

Opgavens opstilling med stilladsering i selve Minecraft, gør at jeg som lærer indtager en anden rolle end den "traditionelle". Jeg bliver mere en vejleder, som træder i baggrunden. Jeg håber, at det betyder at eleverne oplever større tillid til deres egne evner og kan udvikle deres kreative problemløsning i danskfaget.

Vurdering og evaluering:

Jeg vil undervejs i undervisningen give feedback på processen. Jeg vil ligeledes observere deres selvregulering og til sidst vil jeg give skriftlig feedback på deres elevtekster.

2.2 Observation og observationskema

Observationerne skal i høj grad have sammenhæng med undersøgelsens formål (Muschinsky & Mottelson, 2017). Det vil sige, at det giver mening i dette tilfælde at observere klassen i en dansk lektion, hvor der er mulighed for at se på de faktorer man ønsker at arbejde med. Hvis det er en større undersøgelse, hvor der er mere tid tilgængeligt, vil det også give mening at observere udviklingen i klassen, efterhånden som undersøgelsen skrider frem. Det vil jeg som minimum gøre om end i et lidt mindre omfang. Samtidig skal man også overveje hvilken rolle man skal tage under observationen (Østergaard, 2018). Hvis man vil lave en ren observation fra børneperspektivet, bør man kun være observatør (Poulsen, 2021). Jeg tænker at være observatør med deltagelse, i det jeg også bør observere i det omfang det er muligt mens jeg udfører min undervisning.

Observationer vil altid være subjektive (Østergaard, 2018). Det vil sige at man altid observerer ud fra egne evner og hvad man allerede ved, det vil sige at man kun ser de ting man er trænet til at se. Man skal forsøge at holde sig så objektiv, som man overhovedet kan. Et andet aspekt der er vigtigt at have med, er de etiske dilemmaer der kan opstå undervejs (Østergaard, 2018). Der skal selvfølgelig indhentes samtykke, og man skal hele tiden have deltagerne trivsel og personlige grænser for øje. Et etisk dilemma kan også være, hvis man observerer en lærer der optræder uprofessionelt fagligt såvel som personligt. Skal denne observation indgå og skal den involverede lærer eller skolen have adgang til dette? Bogen ligger op til, at det selvfølgelig skal indgå på lige vilkår som observation og forskning. Her vurderer jeg, at det er ekstra vigtigt at beskrive sine observationer så objektivt som overhovedet muligt, om end at det overhovedet er blevet observeret gør det subjektivt. Man observerer ting, som man finder relevante for ens undersøgelse.

Dato: 31/10-2022				
	God	Middel	Ikke god	Kommentarer
Fagligt niveau		X		Der er store udsving i elevernes faglige niveau. Der er bl.a. elever med læsevanskeligheder.

Sociale kompetencer		x		Eleverne skulle stille sig op i en kø, for at stemme i et demokratisk valg. Her var der meget uro, og brok for eleverne der ikke stod først i køen.
Koncentration og evne til at fordybe sig	x			Når først aktiviteter og undervisningen begyndte, ser jeg en god evne til at fordybe sig. Dog er der lidt snak undervejs.
Indstilling til undervisningen		x		
Klassemiljø, herunder læringsmiljø og støjniveau		x		Eleverne virker meget rummelige overfor hinanden og deres forskelligheder. Støjniveauet er i den høje ende, medmindre der er en direkte aktivitet i gang.
<p>Øvrige observationer:</p> <p>Bl.a. Klassestørrelse, fysiske rammer (herunder opdeling af klassen), interesseområder</p> <p>Der er 5 elever i klassen. Der er ingen faste pladser.</p>				

3. Evaluering af undervisningen

Undervisningen vurderer jeg, som en succes.

Tidsplanerne blev overholdt. Der var afsat tid til tekniske udfordringer, som der ikke opstod. Til gengæld bevirkede det, at alle eleverne havde tid til at løse ekstraopgaven, som var at bygge et hundehus.

Jeg gik rundt undervejs i lektionen og observerede eleverne selvregulering og problemløsning. Her gav jeg ligeledes feedback på deres proces. Der var ikke tvivl om opgaven, og alle eleverne forholdt sig til opgaven, uden at begynde "at spille".

Flere gange undervejs, var der én elev med læse- og skrivevanskeligheder, som f.eks. udbryder at ordene er meget nemmere i dag end de plejer at være. Under evalueringsfasen giver han udtryk for, at det er meget nemmere at skrive, når man har et fast emne (hans ord) og en genre (min tolkning), fordi så skal man kun tænke over at skrive ordene. Den faste ramme og genrepædagogikken har derfor haft den ønskede virkning for eleven.

Der er ligeledes en pige, som er stærk fagligt, men knap så hurtig i Minecraft. Her har jeg sat hende sammen med en af drengene, som under mine observationer skabte en del uro og havde svært ved at samarbejde. Han er tydeligt "en gamer dreng", han fungerede som en superbruger. Her oplevede jeg, at pigen hjalp drengen med at forstå den faglige del af opgaven, mens han supplerede hende med viden om spillet. På den måde skabte det en rigtig god dynamik.

Der var god koncentration undervejs, og det fungerede rigtig godt med at eleverne skulle lave et fysisk produkt i sammenspil med gamebased playful learning.

3.1 Analyse af elevtekster

Transskriberet for læsevenligheden. Originaltekster ses i bilag.

1. elevtekst:

HUNDE

HUNDE LAVER VABE.

DI KAN BIÆ.

OG DI SPISAER HUNDE MAD.

DER ER 400 RASA HUNDE

GOLDEN RETIBER KAN VER SERVIS HUNDE.

Renskrevet efter elevens oplæsning:

Hunde

Hunde laver hvalpe.

De kan bide.

Og de spiser hundemad.

Der er 400 racer hunde

Golden retriever kan være servicehunde

Makroniveau:

Jeg starter med at analysere teksten ud fra teori, om opdagende skrivning (Hannibal, Korsgaard, & Vitger, 2010). Jeg vil kigge på genre, afsender/modtagerforhold, strukturen og kohærens.

Eleven holder sig generelt til genren, informerende tekster. Teksten har en overskrift: HUNDE, således man ikke er i tvivl om hvad eleven beskriver. Teksten starter med "HUNDE LAYER VABE". Derved er der en klassificering af hunde. Der skrives fakta om hundene, dog er det skrevet uden underoverskrifter, men der er hoppet direkte til fakta. Der er kun 1 sted, hvor eleven uddyber en påstand, nemlig under racer, hvor eleven skriver "GOLDEN RETIBER KAN VER SERVIS HUNDE".

Afsender- og modtagerforhold er, eleven til læreren (mig). Skrivesituationen er, at eleven bliver præsenteret for informationer om både opgaven, genren informerende tekster og hunde. Derefter skal eleven selv producere en informerende tekst.

Teksten er selv bærende og eleven benytter hele sætninger. Eleven har benyttet udelukkende hovedsætninger. Eleven har et fint kohæsiionsbånd, hver sætning startes med en indikator af hvad vi snakker om. Eleven binder altså sætningerne op på "HUNDE" og "DI". Da eleven refererer til noget mere specifikt end hunde generelt, bliver der skrevet hvilken hunderace eleven mener " GOLDEN RETIBER KAN VER SERVIS HUNDE.".

Eleven har udelukkende benyttet versaler. Mange af bogstaverne er spejlvendte, f.eks. E, dog er det ikke konsekvent. Det vil give mening at arbejde med store og små bogstaver med eleven.

Læseretningen er korrekt. Teksten er forståelig.

Mikroniveau:

Forbinderfelt	Forfelt	v	n	a	V	N	a
Sideordnede konjunktioner	Alle andre led end verbale	Verbal (udsagnsledd) (her kan sættes jeg foran)	Subjekt (grundled)	Adverbial (nægtelser, dæmpere og forstærkere)	Sammensat verbals infinittel del (navneform og kort- og lang tillægsform)	Objekt, indirekte objekt, subjektsprædikat og objektsprædikat	Adverbial (tunge billedvedrørende tid, sted, måde)
	HUNDE	LAVER				VABE	
	DI	KAN				BIÆ	
OG	DI	SPISAER				HUNDE MAD	
	DER	ER				400 RASA HUNDE	
	GOLDE N RETIBER R	KAN			VER	SERVIS HUNDE	

Subjektet står først i sætningen, og der er hovedsagligt bagvægt i sætningerne. Man kunne se det som et vækstpunkt, at eleven kan benytte flere adjektiver. Derudover kan det være en idé at kigge på sætningsindledere.

Ortografi:

Der er ord som eleven har automatiseret, så som: kan, er, laver, og, der og hunde. Af dem er følgende en del af de 120 mest brugte ord: kan, og, er og der.

Resten af ordene har eleven benyttet fonetisk skrivning. F.eks. ved "SPISAER" kan man se, at eleven har fanget at [ɔ] lyden egentlig er "ER", men eleven får blandet fonetikken sammen med den korrekte endelse. Eleven bruger flere gange den korrekte endelse, f.eks. ved "HUNDE", hvor endelsen egentlig har en [ə] lyd eller ved "LAVER" og "RETIBER" [ɔ]. Ved bl.a. "RASA" har eleven benyttet den fonetiske endelse.

Ved ordet "VER", tyder det på at eleven tænker i talesprog. Ordene "VABE" og "BIÆ" er ligeledes funderet over et fonologisk grundlag. Ved ordet "VABE" er eleven ikke klar over at HV, lyder som V, samtidig er LP blevet til B. I ordet "BIÆ", tyder det på at eleven ikke er så sikker i det bløde D, og derved er DE blevet til Æ.

Eleven bruger konsekvent "DI" for "de", hvilket stemmer fint overens med fonetikken i ordet. Det vil være et vækstpunkt at kigge på de 120 mest brugte ord med eleven, for en yderligere automatisering.

Eleven er så småt begyndt at se morfemerne, og benytter langt hen ad vejen de korrekte endelser. Både ved ental/flertal og ved sætningen "HUNDE LAVER VABE.". Her har alle ordene den korrekte endelse. Jeg

ville tage hul på morfemer med eleven, herunder både endelser, men også rod-morfemer. Eleven har bl.a. skrevet "HUNDE MAD" og "SERVIS HUNDE" i 2 ord, som indikerer eleven, er ubekendt med sammensatte ord.

Interpunktion:

Eleven benytter punktummer korrekt i det store hele, med undtagelse af efter "DER ER 400 RASA HUNDE". Dette tyder mere på en sjuskefejl, idet eleven ellers benytter punktummerne korrekt. Elevens sætninger kræver ikke komma, og det er heller ikke realistisk at forvente af en 2. klasses elev.

Sammenfatning:

Eleven forholder sig godt til genren.

Alt i alt indikerer det ovenstående, at eleven befinder sig et sted mellem fonetisk skrivning og overgangsskrivning.

Hvis man sammenholder med fællesmålene for undervisningsfaget dansk efter 2. klassetrin, står der bl.a. "Eleven kan formulere sammenhængende tekster på mindst 3 linjer i en kendt teksttype." og "Eleven kan stave til lydrette (fx ti, bil og kano) og almindelige ikke-lydrette ord (fx siger, døren)." (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022). Begge dele lever eleven op til, dog er der store vækstmuligheder i automatisering af de 120 mest brugte ord. Samtidig finder jeg det vigtigt, at der sættes fokus på korrekt brug af versaler, således eleven behersker dette inden udgangen af 2. klassetrin.

2. elevtekst

HUNDe RETPAdEdyj

HUND ADEDYER

HUND HA 4BeNNÅR3BEN400HUND

Renskrevet efter elevens oplæsning:

Hunde er et pattedyr

Hunde spiser altmuligt

Hunden har 4 ben, nogle har 3 ben. Der er 400 hunderacer.

Makroniveau:

Analysen vil følge samme struktur, som ved 1. elevtekst.

Eleven holder sig, til dels, til genren informerende tekster. Der er ingen overskrift. Teksten starter med en klassificering af hunde, som pattedyr. Derefter skrives der forskellige fakta. Dog vil det give mening at arbejde med forskellige genre, således eleven får bedre forståelse for opbygning af forskellige tekster.

Afsender- og modtagerforhold, samt skrivesituationen er den samme som elevtekst 1.

Teksten er ikke selvstående og eleven benytter ikke konsekvent hele sætninger, der mangler flere ord.

Eleven har et svingende kohæsiionsbånd, mange sætninger startes med en indikator af hvad vi snakker om, altså hund. Dog slutter opgaven med "400 hund", hvor det er svært at finde ud af hvad der refereres til.

Eleven har benyttet store og små bogstaver, blandet sammen, dog hovedsageligt store bogstaver.

Læseretningen er korrekt. Teksten er til dels forståelig få steder, f.eks. ved sætning 1 "HUNDe RETPAdeDy". Andre steder er den svært at tyde.

Mikroniveau:

Forbinderfelt	Forfelt	v	n	a	V	N	a
Sideordnede konjunktioner	Alle andre led end verbale	Verbal (udsagnsledd) (her kan sættes jeg foran)	Subjekt (grundled)	Adverbial (nægtelser, dæmpere og forstærkere)	Sammensat verbals infinitivdel (navneform og kort- og lang tillægsform)	Objekt, indirekte objekt, subjektspredikat og objektspredikat	Adverbial (tunge billedvedrørende tid, sted, måde)
	HUNDe	R				ET PAdeDy	
	HUND					ADEDYER	
	HUND	HA				4BEN	
	NÅR					3BEN	
						400HUND	

Der er bagvægt i sætningerne. Det vil give mening at arbejde på sætningsopbygning med eleven.

Ortografi:

Der er ord som eleven har automatiseret, så som: hund, et og ben. Af de ord, er det kun "et", som er en del af de 120 mest brugte ord. Det vil give mening at arbejde effektivt på denne del med eleven.

Resten af ordene har eleven benyttet fonetisk skrivning. Der er flere typer stavefejl i elevteksten.

Eksempelvis der er en del morfologiske fejl, der mangler flere steder endelser på ordene, f.eks. hund(e).

Ved ordet "R", er der en lydbevarende stavefejl. I sætningen " HUND ADEDYER" mangler der ordet spiser,

mens ADEDYER (altnuligt) formentlig er en sammenblanding af flere ord. Der er ligeledes en morfologisk fejl i endelsen.

Ordet "PAdEdyj" er langt hen ad vejen stavet fonologisk og lydbevarende, dog er endelsen "j" ikke.

Eleven har mange, og bekymrende, stavefejl. Nogle af fejlene tyder også på manglende skriveglæde og sjuskefejl. Her tænker jeg på sætningen " HUND HA 4BeNNÅR3BEN400HUND ". Eleven har gennem hele teksten haft en sætningsindleder, men sætningen slutter med "400HUND", som egentlig er en ny sætning, som fuldstændig mangler sætningsindleder. Det kan tyde på, at eleven gerne vil have opgaven overstået.

Interpunktion:

Der mangler generelt mellemrum og der er ingen tegnsætning.

Sammenfatning:

Under observation, var eleven væsentlig stærkere i sit skriftsprog, i genren personlige beretninger. Min tese er, at eleven har brugt meget energi på at løse opgaven, som er opbygget i en anden slags genre end eleven er vant til at arbejde i. Det vil give mening at arbejde med flere forskellige genre med eleven og sætningsopbygning generelt.

Hvis jeg ikke havde observeret, at eleven normalvis er stærkere i sit skriftsprog, ville jeg være særligt bekymret for stavefejlene. I det tilfælde, ville jeg formentlig træde et skridt tilbage, og være sikker på elevens forudsætninger og formentlig sikre mig, at eleven har aktiv bogstavsgenkendelse og kender alle bogstavernes lyde.

Dog vil det også give mening at arbejde med de morfologiske fejl eleven har, herunder særligt endelser og bøjning i ental/flertal.

4. DIGI-talk

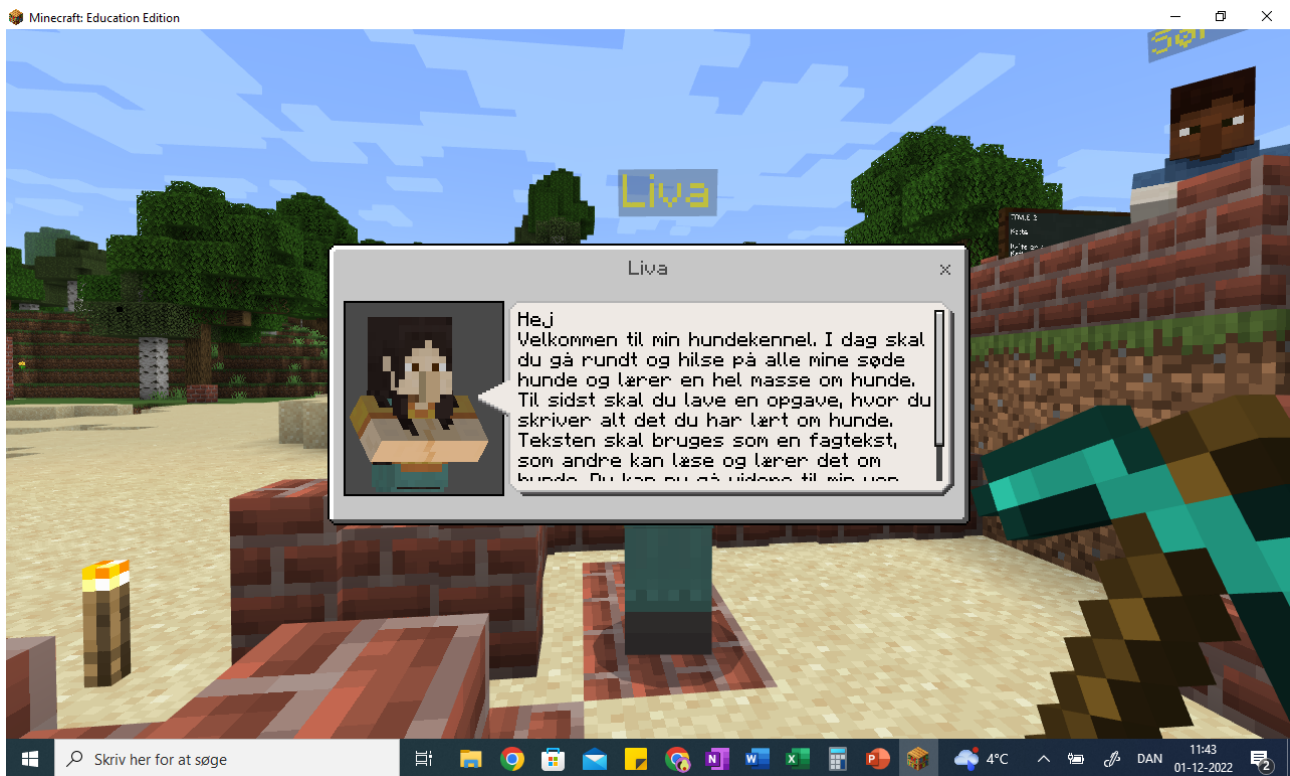
<https://www.studietube.dk/video/8012243/27add5c32afade0f9bc7526c2855f834>

Bibliografi

- Bock, K., Bonderup, H., Christensen, M. V., Eggensen, D. V., Gøtttsche, N. B., Holmgaard, A., . . . Tetler, S. (2016). *Genrepædagogik*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Børne- og Undervisningsministeriet. (2022). *EMU*. Hentet fra EMUs websted: www.emu.dk/
- Børne- og Undervisningsministeriet. (01. 10 2021). *Bekendtgørelse af lov om folkeskolen (LBK nr 1887 af 01/10/2021)*. Hentet fra Retsinformation: <https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2021/1887>
- Hanghøj, T. (16. september 2014). "Man kan jo ikke overleve, når man ikke kan dø" didaktiske refleksioner over brug af Minecraft i danskfaget. *Viden om literacy*, s. 100-109. Hentet fra Viden om læsning: https://videnomlaesning.dk/media/1359/16_thorkild-hanghoj.pdf
- Hannibal, S., Korsgaard, K., & Vitger, M. (2010). *Opdagende skrivning: en vej ind i læsningen*. Frederiksberg: Daneklærerforeningen.
- Hiim, H., & Hippe, E. (2007). *En kritisk-humanistisk didaktik knyttet til didaktisk relationstænkning. Læring gennem oplevelse, forståelse og handling*. København: Gyldendal.
- Korsgaard, K., Vitger, M., & Hannibal, S. (2010). *Opdagende skrivning i teori*. Frederiksberg C: Daneklærerforening.
- Mailand, M. K. (2007). *Genreskrivning i skolen*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Muschinsky, I. J., & Mottelson, M. (2017). *Undersøgelser - videnskabsteori og metode i pædagogiske studier*. København: Hans Reitzel.
- Poulsen, C. H. (2021). *Skolevanskeligheder og inklusionsmuligheder*. København: Hans Reitzel.
- Rasch-Christensen, A. (2013). Digitale læringsmiljøer og drenges læring. *et tidsskrift for læreruddannelsen og folkeskolen*, s. 84-94.
- Skibsted, E. (2015). *En model for undervisningsdifferentiering: fra forståelse til handling*. København: AK.
- Østergaard, C. (2018). *Observation i pædagogiske kontekster*. København: Hans Reitzel.

Bilag

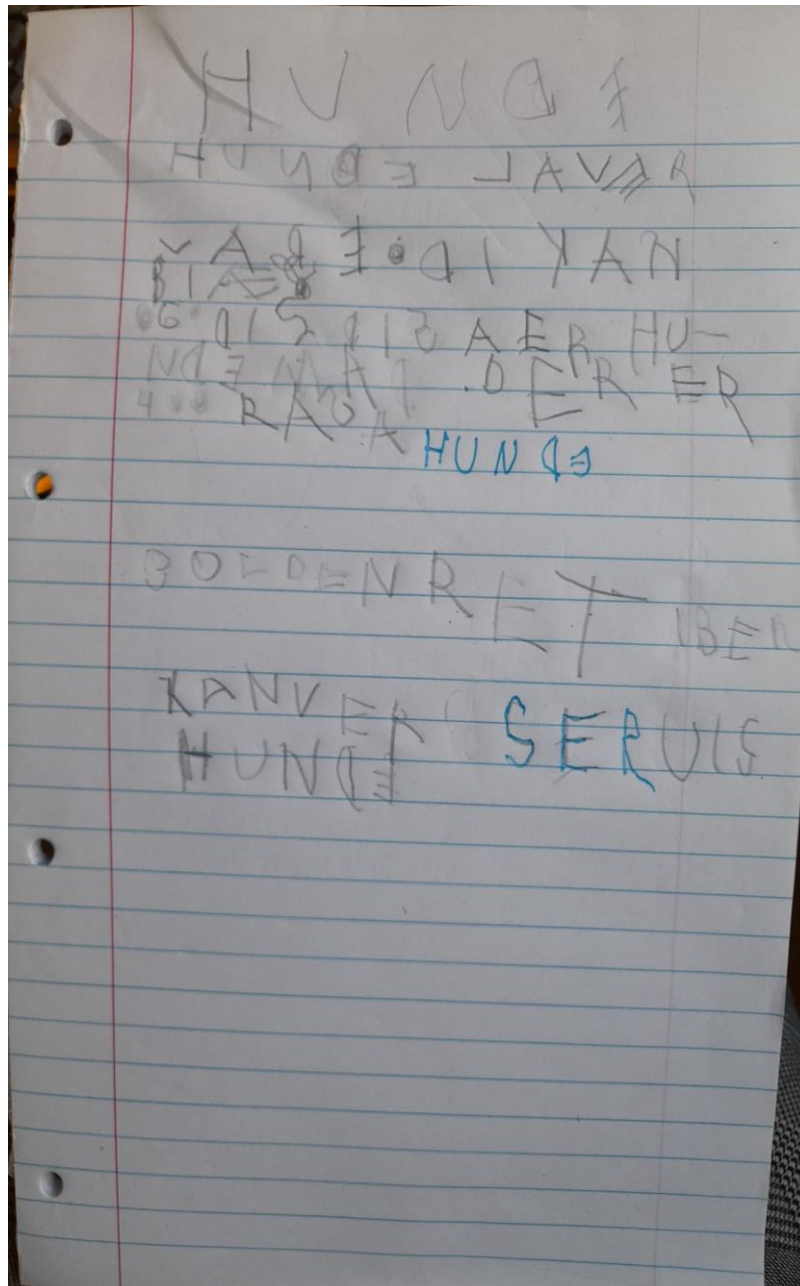
Billeder af Minecraft bane







Billede af elevtekst 1



Billede af elevtekst 2

