

Workshop 4.2	
Titel	Plagiatspillet. Et læringsspil for undervisere og undervisningsansvarlige med udgangspunkt i virkelige cases om et camoufleret problem.
Programtekst	Workshoppen er bygget op omkring afvikling af et brætspil, hvor deltagerne skal vurdere og rangordne 9 plagiatscases, vælge sanktioner og generere forslag til forebyggelse af plagiat. Plagiatomfang, plagiattyper samt dominerende diskurser om plagiat vil desuden blive tematiseret.
Abstract	<p>Workshoppen er bygget op omkring afviklingen af et brætspil (udviklet af undertegnede), hvor deltagerne skal vurdere og rangordne 9 plagiatscases, vælge sanktioner og generere forslag til forebyggelse af plagiat. Formålet med spillet er 1. at hjælpe undervisere og undervisningsansvarlige med at vurdere konkrete plagiattilfælde, 2. at formulere og diskutere konkrete forslag til forebyggelse og 3. at diskutere universiteternes diskurs om årsager til plagiat: snyd eller blot manglende studiekompetencer?</p> <p>Workshoppen henvender sig til alle undervisere og undervisningsansvarlige. Workshoppen struktureres i 4 faser:</p> <ol style="list-style-type: none">1. (5 min.) Kort introduktion til plagiadfænomenet: problemets registrerede omfang på danske universiteter set i forhold til det formodede omfang (danske, tyske og amerikanske undersøgelser), typer af plagiat og studerendes forklaringer (SDU-data) og den aktuelle 'snyde'-diskurs.2. (25 min.) Afvikling af spillet i 4-mands grupper.3. (5 min.) Opsamling på gruppernes spilløsninger og sammenligning med nuværende praksis på SDU.4. (10 min.) Diskussion: Hvilken betydning har henholdsvis en moraldiskurs (plagiat er snyd og bedrag) og en vejledningsdiskurs (plagiat skyldes manglende fortrolighed med akademisk praksis) for forebyggelsesstrategier? <p>Forventet læringsudbytte: Mål med workshoppen – og dermed det intenderede læringsudbytte - er nævnt ovenfor. Herudover er det forventet, at deltagerne får et indblik i, hvordan et spilformat kan anvendes med læringsformål ("serious game"-traditionen).</p> <p>Om Plagiatspillet: Spillet er et læringsspil med 9 cases, som bygger på aktuelle SDU-sager og som dækker typiske tilfælde af plagiat. De anvendte konsekvens- eller sanktionskort er i tråd med retningslinjer gældende for SDU og for de fleste andre universiteter. Spillet er anvendt på Samfundsvidenskabeligt Fakultet, SDU, efteråret 2014 og foråret 2015 med henholdsvis studieledere, fagansvarlige og undervisere som målgrupper.</p>
Referencer	<p>Ireland, C. & English, J. 2011. Let Them Plagiarise: Developing Academic Writing in a Safe Environment. <i>Journal of Academic Writing</i> 1, no. 1: 165-172</p> <p>Kaposi, D. & Dell, P. 2012. Discourses of plagiarism: moralist, proceduralist, developmental and inter-textual approaches. <i>British Journal of Sociology of Education</i> 33, no. 6: 813-830.</p> <p>http://www.uni-bielefeld.de/soz/we/we3/sattler/pdf/Plagiatskompass_.pdf</p>
Oplægsholder	Niels Vogensen