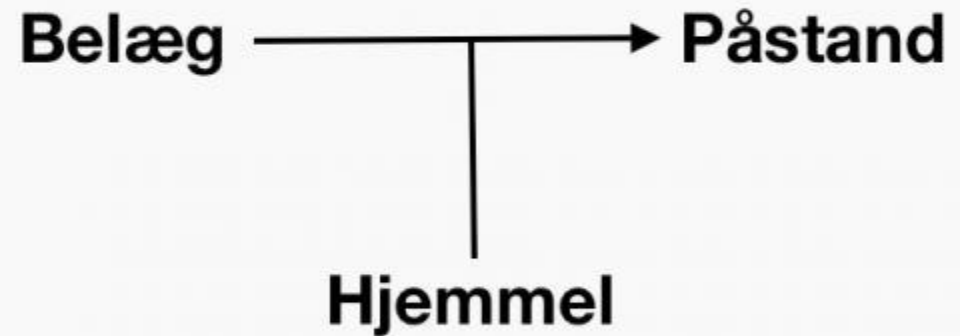


Argumentation

Toulmins argumentmodel

Det handler om at have:

- **Hjemmel** (*Det, der gør påstanden gyldig.*)
- **for sit belæg** (*Forklarer påstanden. Spørg: "Hvorfor?"*)
- **for sin påstand!** (*Det, man ønsker at sige.*)



Styrkemarkør

Styrken af påstanden:

Belæg

Den specifikke grund til at dit standpunkt bør godtages:

Hjemmel

Den generelle for forståelse der ligger til grund for at belægget må godtages:

Gendrivelse

De forbehold man kan anføre mod hjemlens generelle gyldighed:

Påstand

Det standpunkt du argumenterer for:

Rygdækning

Dokumentation der understøtter hjemmel og belæg:

Se evt. mere på <https://www.gymdansk.dk/argumentationsmodel-toulmin.html>

- Styrkemarkør

Problemformulering: 'Hvordan fungerer børns sociale fællesskaber i forbindelse med computerspil?'

Styrkemarkør

Styrken af påstanden:

- I HØJ GRAD

Belæg

Den specifikke grund til at dit standpunkt bør godtages:

- OBSERVATIONER AF 3 DRENGE
- JOHNSONS FORSKNING (2003)

Hjemmel

Den generelle forforståelse der ligger til grund for at belægget må godtages:

- OMHYGGELIGT UDFØRTE FELTSTUDIER
- ANERKENDT TEORI

Gendrivelse

De forbehold man kan anføre mod hjemlens generelle gyldighed:

- DER DELTAGER KUN TRE DRENGE I FELTSTUDIET
- JOHNSON KRITISERES AF SMITH (2004), DAHLIN OG JENSEN (2006)

Påstand

Det standpunkt du argumenterer for:

- BØRN HAR SOCIALE FÆLLESSKABER, SOM FUNGERER I HØJ GRAD NÅR DE SPILLER COMPUTERSPILE

Rygdækning

Dokumentation der understøtter hjemmel og belæg:

- FELTSTUDIET ER VURDERET REPRÆSENTATIVT OG FORESLÅS UDVIDET I EN SENERE UNDERSØGELSE
- TEORIERNE ER UNDERSTØTTET AF HANSEN (2003), FELTWOOD (2006) OG BOYSEN (2010)