



## INSTITUTIONEN FÖR PEDAGOGIK, KOMMUNIKATION OCH LÄRANDE

### **PDA683 Spel och simuleringar som miljöer för lärande, 7,5 högskolepoäng**

Games and simulations as learning environments, 7.5 credits

*Avancerad nivå / Second Cycle*

---

#### **Fastställande**

Kursplanen är fastställd av Utbildningsvetenskapliga fakultetsnämnden 2011-05-16 och senast reviderad 2019-11-01 av Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2020-01-20, vårterminen 2020.

*Utbildningsområde:* Samhällsvetenskapligt 100 %

*Ansvarig institution:* Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande

#### **Inplacering**

Kursen ingår som obligatorisk kurs i magisterprogrammet Lärande, kommunikation och informationsteknologi. Kursen kan också ges som fristående kurs.

Kursen kan ingå i följande program: 1) Lärande, kommunikation och informationsteknologi, Magisterprogram (N2LKI)

#### *Huvudområde*

Pedagogik med inriktning mot lärande, kommunikation och informationsteknologi

#### *Fördjupning*

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

#### **Förkunskapskrav**

För tillträde till kursen krävs kandidatexamen eller motsvarande om 180 högskolepoäng.

#### **Lärandemål**

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

### *Kunskap och förståelse*

- Redogöra för hur antaganden om att använda spel och simuleringar för utbildningssyfte relaterar till olika teorier och vetenskapliga teorier om lärande

### *Färdigheter och förmåga*

- Identifiera hur teorier och ansatser om spel- och simuleringsaktiviteter relaterar till teorier om lärande såväl som till empiriska studier
- Kritiskt analysera ansatser och traditioner om spel, simuleringar, lärande och utbildning

### *Värderingsförmåga och förhållningssätt*

- Värdera och ta ställning till relationen mellan design av spel, simuleringar och lärandemiljöer

## **Innehåll**

Det finns ett flertal olika ansatser och traditioner till hur spel, spelifiering och simuleringar kan användas för lärandesyften i olika lärandemiljöer. Kursen syftar till att introducera dessa olika traditioner och ge en översikt över de olika antaganden om lärande och kunskapsbildning som görs i relation till design av spel eller simuleringar och hur dessa kan relateras till olika vetenskapliga teorier om lärande. Kursen kommer att exemplifiera och introducera litteratur och empiriska studier såväl som mer tillämpade projekt om spel och simuleringar i utbildningssammanhang.

## **Former för undervisning**

Studentens aktiva deltagande i kursens alla aktiviteter är ett krav. Det här inkluderar aktivt deltagande i gemensamma synkrona och asynkrona aktiviteter på nätet. I slutet av kursen ska studenten också skriva en individuell essä, samt granska en av de andra kursdeltagarnas essäer.

*Undervisningsspråk:* engelska och svenska

## **Former för bedömning**

Kursen examineras genom studenternas arbete och deltagande i följande aktiviteter:

- nätbaserade diskussioner
- individuell essä
- granskning av en kursdeltagares essä

Studentens kunskaper bedöms utifrån skriftliga inlägg som studenten gör i de nätbaserade diskussionerna. Vidare bedöms studentens kunskaper utifrån den individuella skriftliga essän, samt den granskning studenten gör av en annan kursdeltagares essä.

Student har rätt till byte av examinator, om det är praktiskt möjligt, efter att ha underkänts två gånger på samma examination. En sådan begäran ställs till institutionen och skall vara skriftlig.

I det fall en kurs har upphört eller genomgått större förändringar ska student garanteras minst tre examinationstillfällen (inklusive ordinarie examinationstillfälle) under en tid av minst ett år, dock som längst två år efter det att kursen upphört/förändrats.

### **Betyg**

På kursen ges något av betygen Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U). Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl godkänd (VG). För att få betyget G krävs att målen uppnåtts. För att få betyget VG krävs dessutom att genomförandet av examinerande moment utmärks av ett problematiserande och kritiskt förhållningssätt samt att argumentationen är väl grundad i kursens innehåll.

### **Kursvärdering**

Efter avslutad kurs genomförs en kursvärdering. De deltagande studenterna ges möjlighet att medverka anonymt. Kursvärderingar ska i möjligaste mån göras elektroniskt. Resultatet sammanställs av kursansvarig och görs tillgänglig för studenterna. Eventuella åtgärder med anledning av kursvärderingens resultat redovisas. Sammanställningen av kursvärderingen görs också tillgänglig för nya studenter vid starten av nästkommande kurstillfälle.

### **Övrigt**

Undervisningsspråk är övervägande svenska, men engelska förekommer inom enskilda inslag.