



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 2023-11-13 av Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2024-01-15, vårterminen 2024.

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 teorier och antaganden om spel- och simuleringsaktiviteter för utbildningssyfte relaterar till olika vetenskapliga teorier om lärande

Färdigheter och förmåga

- Identifiera och kritiskt analysera vilka möjligheter för lärande som finns i spel- och simuleringsaktiviteter
- Planera för och motivera utifrån vetenskaplig litteratur hur spelifiering-, spel- och simuleringsaktiviteter kan implementeras i en lärandemiljö

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Analysera och värdera design av spelifiering-, spel- och simuleringsaktiviteter i relation till en specifik verksamhets målsättningar för lärande och utbildning
- Värdera och problematisera argumentationen i ett vetenskapligt arbete om användning av spelifiering-, spel- och simuleringsaktiviteter i lärandemiljöer

Innehåll

Det finns ett flertal olika antaganden och teorier om 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

Undervisningen i kursen är nätbaserad och sker på universitetets lärplattform Canvas. Undervisningen baseras på videoinspelade föreläsningar, asynkrona nätdiskussioner, litteraturstudier, självständigt arbete och individuella presentationer.

Undervisningsspråk: engelska och svenska

Former för bedömning

Kursen examineras genom studenternas arbete och deltagande i följande aktiviteter:

- nätbaserade diskussioner
- individuella skriftliga reflektioner
- individuell essä
- granskning av en kursdeltagares essä

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte

av examinator inför nästa examinationstillfälle, bör sådan begäran inlämnas skriftligt till institutionen och ska bifallas om det inte finns särskilda skäl däremot (HF 6 kap 22§).

Om student fått rekommendation från Göteborgs universitet om särskilt pedagogiskt stöd kan examinator, i det fall det är förenligt med kursens mål och förutsatt att inte orimliga resurser krävs, besluta att ge studenten en anpassad examination eller alternativ examinationsform.

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. Vad avser praktik och verksamhetsförlagd utbildning gäller motsvarande, men med begränsning till endast ett ytterligare examinationstillfälle.

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 samtliga aktiviteter som ligger till grund för bedömning är genomförda med godkänt resultat. Bedömningen som ligger till grund för utdelning av Väl Godkänt (VG) baseras på individuell essä.

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.

Digitala undervisningsmoment kan förekomma.

Nätbaserad information och kommunikation via Göteborgs universitets lärplattform används och dator med internetuppkoppling krävs.