



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

Litteraturlista för PDA683, gällande från och med vårterminen 2020

Litteraturlistan är fastställd av Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande 2019-11-01 att gälla från och med 2020-01-20.

Se bilaga.



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

Games and simulations as learning environments, 7.5 HEC
Avancerad nivå / Second Cycle

Obligatorisk litteratur

- Frank, A. (2012). Gaming the game: A study of the gamer mode in educational wargaming. *Simulation & Gaming*, 43(1), 118-132.
- Gee, J.P. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, 8:15-23.
- Harviainen, J.T., Lainema, T., & Saarinen, E. (2012). Player-reported Impediments to Game-based Learning. *Proceedings of 2012 DiGRA Nordic*. Tampere: University of Tampere.
- Linderoth, J. (2012). Why gamers don't learn more. An ecological approach to games as learning environments. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 4(1).
- Mitgutsch, K., & Alvarado, N. (2012). Purposeful by design: A serious game design assessment model. *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, ss. 121-128. New York: ACM.
- Palmquist, A. (2018). *Det spelifierade klassrummet*. Lund: Studentlitteratur.
- Sellberg, C. (2018). From briefing, through scenario, to debriefing: the maritime instructor's work during simulator-based training. *Cognition, Technology & Work*, 20(1), 49-62.
- Smetana, L. K., & Bell, R. L. (2012). Computer simulations to support science instruction and learning: A critical review of the literature. *International Journal of Science Education*, 34(9), 1337-1370.