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 2022

Litteraturlistan är fastställd av Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande 2021-11-22 att gälla från och med 2022-01-17.

Se bilaga.

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 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.