



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 2024

Litteraturlistan är fastställd av Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande 2023-11-23 att gälla från och med 2024-01-15.

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

- 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). (17 sid.)
- Rieber, L. (1996). Seriously Considering Play: Designing Interactive Learning Environments Based on the Blending of Microworlds, Simulations, and Games. *Educational Technology Research and Development*, 44(2), 43-58. (16 sid.)
- Ke, F. (2016). Designing and integrating purposeful learning in game play: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 64(2), 219-244. (25 sid.)
- Ahmad, M. (2020). Categorizing Game Design Elements into Educational Game Design Fundamentals. IntechOpen. doi: 10.5772/intechopen.89971 (13 sid.)
- Palmquist, A. (2018). *Det spelifierade klassrummet*. Lund: Studentlitteratur. (150 sid.)
- 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. (13 sid.)
- 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. (33 sid.)

Ett urval av ytterligare litteratur i mindre omfattning kan tillkomma.