



# HÖGSKOLAN I GÄVLE

## Game based learning 15 hp

*Game based learning 15 cr*

Fastställd av Akademien för utbildning och ekonomi

### Version

Beslutad den	Gäller fr.o.m.
2020-08-25	VT2021

<b>Fördjupning</b>	G1N
<b>Utbildningsnivå</b>	Grundnivå
<b>Kurskod</b>	DIG014
<b>Högskolepoäng</b>	15 hp
<b>Huvudområde</b>	Didaktik
<b>Ämnesgrupp</b>	Utbildningsvetenskap/didaktik allmänt
<b>Utbildningsområde</b>	Samhällsvetenskapliga området 100.0 %

### Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- visa förståelse för grundläggande begrepp inom spelanalys och speldesign.
- redogöra för den pedagogiska speldesignens komplexitet, möjligheter och begränsningar.

Färdigheter och förmåga

- designa enklare pedagogiska spel.
- tillämpa didaktiska principer vid design av spel.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- värdera och på vetenskaplig grund kritiskt granska speldesign.

### Kursens innehåll

I kursen behandlas hur olika typer av spelmekanik skapar förutsättningar för lärande. Olika spelgenrer såsom kortspel, brädspel, rollspel, digitala spel och metaforiska simuleringar behandlas. I kursen ska deltagaren designa enklare spel med en didaktisk utgångspunkt. Kursen är indelad i tre områden, didaktisk spelanvändning, spelmekanisk analys och ett eget projektarbete. I området didaktisk spelanvändning ges exempel på hur spel använts i olika didaktiska sammanhang, från förskola till högre utbildning samt organisationer och företag. Exempel ges även på hur spel används i fortbildning för olika yrkeskategorier.

<b>Undervisning</b>	Föreläsningar, seminarier, workshop, handledning.		
<b>Förkunskaper</b>	Grundläggande behörighet.		
<b>Examinationsform</b>	Muntlig och skriftlig examination. Redovisning av projekt.		
<b>Betyg</b>	Väl godkänd, Godkänd och Underkänd		
<b>Hållbar utveckling</b>	Kursen har inslag av hållbar utveckling.		
<b>Moment</b>			
	0010	Pedagogisk speldesign	7,5 hp
			Betyg: UV
	0020	Projektarbete	7,5 hp
			Betyg: UV