



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Pedagogiskt arbete

Kursplan

Spelplan för lärande

Kurskod:	PAGE10
Kursens benämning:	Spelplan för lärande <i>Digital games for learning</i>
Högskolepoäng:	7.5
Utbildningsnivå:	Grundnivå
Successiv fördjupning:	Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav (G1N)

Huvudområde:
PGA (Pedagogiskt arbete)

Beslut om fastställande

Kursplanen är fastställd av Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap 2025-03-06 och gäller från höstterminen 2025 vid Karlstads universitet.

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet

Lärandemål

Efter avslutad kurs skall studenten kunna

1. ge exempel på och problematisera hur digitala spel bidrar till lärande,
2. beskriva och problematisera fördelar och risker med digitala spel för barn och elever, samt
3. reflektera över normkritiska, etiska och sociala aspekter av speldesign för barn och elever.

Innehåll

Kursen vänder sig till spelutvecklare och/eller lärare (i förskola, skola, fritidshem) som vill fördjupa kunskaper om digitala spel ur ett pedagogiskt perspektiv för barn och elever. Fokus ligger på att utforska hur spel kan användas som ett verktyg för lärande och motivation med särskild betoning på konceptet "finding the fun", att identifiera och skapa det som gör ett

spel roligt och engagerande. Kursens utgångspunkt är att digitala spel behöver sättas in i ett pedagogiskt sammanhang. Problematisera innebär i detta sammanhang att reflektera över olika perspektiv, jämföra dessa och att "tänka utanför boxen".

Kursen behandlar också:

- Vad som definierar ett digitalt spel
- Vad som definierar ett pedagogiskt spel
- Hur speldesign och spelifiering/ motivationsdesign kan inkluderas i undervisning
- Normkreativitet, genus, mångfald och barns agens i spel
- Kritiska perspektiv och etiska aspekter på digitala spel

Kursens undervisningsformer utgörs av inspelade föreläsningar, litteraturstudier samt egna analyser av digitala spel för barn. I kursen förväntas studenten delta i diskussioner online samt genomföra ett utvecklingsprojekt i form av en spelidé.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Se separat dokument.

Examination

Samtliga lärandemål examineras dels genom en individuell muntlig redovisning, dels genom ett utvecklingsprojekt som dokumenteras multimodalt och diskuteras vid ett seminarium. Utvecklingsprojektet kan genomföras individuellt eller i par. För bedömningen ska underlaget vara sådant att individuella prestationer kan särskiljas.

Om studenten har ett beslut från Karlstads universitet om riktat pedagogiskt stöd på grund av dokumenterad funktionsnedsättning har examinator rätt att ge studenten en anpassad examination eller att låta studenten genomföra examinationen på ett alternativt sätt.

Betyg

Kursen bedöms enligt betygsskalan Väl godkänd (VG), Godkänd (G) eller Underkänd (U).

Kvalitetsuppföljning

Under och efter kursen sker en uppföljning av måluppfyllelse och förutsättningar för lärande i kursen. Dess främsta syfte är att bidra till förbättringar. Studenternas erfarenheter och synpunkter är ett av underlagen för granskningen, och inhämtas i enlighet med gällande regelverk. Studenterna informeras om resultaten och eventuella beslut om åtgärder.

Kursbevis

Kursbevis utfärdas på begäran.

Övrigt

Gällande regler för utbildning på grundnivå och avancerad nivå vid Karlstads universitet reglerar studenters och anställdas skyldigheter och rättigheter.