HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelbaserat lärande och undervisning A1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT778A
Revisionsnummer: 6
Gäller från: 2026-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2025-05-15

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelbaserat lärande och undervisning A1F (Educational Games - Advanced Topics A1F). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på avancerad nivå och har fördjupningsnivå A1F.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd IT727A Serious games - forskning och utveckling A1N och godkänd IT736A Speldesign A1N (eller motsvarande kunskaper).

Vidare krävs godkänt betyg i gymnasiekursen Engelska 6 eller Engelska nivå 2. Motsvarande kunskaper visas normalt genom ett internationellt erkänt språktest, till exempel IELTS eller TOEFL.

3. Innehåll

Kursen fördjupar studentens kunskaper om spelbaserat lärande. Kursen behandlar, ur ett systemperspektiv, hur spel införs och används i olika tränings- och utbildningssituationer. Därigenom lyfter kursen utmaningar och möjligheter som speldesign och teknik som förknippas med spel medför när en tränings- eller utbildningssituation ska utvecklas eller förändras i riktning mot spelbaserat lärande. Detta inkluderar, till exempel, frågor kring tekniska lösningar och deras användbarhet i en utbildningsorganisation samt hur själva spelmediet påverkar innehåll och utfall. Kursen förmedlar kunskaper som krävs för att kunna anta ett kritiskt granskande förhållningssätt till spelbaserat lärande på en lång rad tränings- och utbildningsområden.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- självständigt identifiera, analysera och kommunicera innehåll från relevant litteratur,
- på ett fördjupat sätt redogöra för hur spel kan införas och användas för undervisning, utbildning och träning i olika sammanhang,
- på ett fördjupat sätt redogöra för för- och nackdelar med spel som undervisnings-, utbildnings- och träningsvertyg (artefaktperspektivet),
- kritiskt reflektera över användningen av spel i undervisning, utbildning och träning i olika sammanhang (användningsperspektivet) samt
- analysera utmaningar och möjligheter med spelbaserat lärande i olika typer av undervisnings- och träningssammanhang (systemperspektivet).

5. Examination

Kursen bedöms med betygen A (Utmärkt), B (Mycket bra), C (Bra), D (Tillfredställande), E (Tillräcklig) eller F (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Hemtentamen**
  1,5 hp, betyg: G/U
- **Inlämningsuppgifter**
  6 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)

Studenter med varaktig funktionsnedsättning som har fått beslut om riktat pedagogiskt stöd kan erbjudas anpassad examination.

6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

Undervisningen består av seminarier, handledning och föreläsningar.

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Becker, K (2017). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide* (2 ed.). Springer International Publishing AG. ISBN 978-3-319-12223-6. DOI: 10.1007/978-3-319-12223-6

Bogost, I (2010). *Persuasive Games: The expressive power of videogames* (2 ed.). MIT Press. ISBN 9780262514880. Finns som e-bok på högskolans bibliotek.

8. Studentinflytande

Studentinflytande i kursen säkerställs genom kursvärdering. Studenterna informeras om resultatet av kursvärderingen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på kursvärderingen.

9. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.