

Lek och spel i IKT miljöer, ett pedagogiskt perspektiv, A-kurs
5 poäng LSI150
Play and Game in ICT environments, an Educational Perspective 7, 5 ECTS credits

Kursplanen godkänd på delegation av sektionstyrelsen för Hälsa och Samhälle 2004-10-21.

Kursplanen fastställd av sektionstyrelsen för Informationsvetenskap, Data- och Elektroteknik 2005-08-31, och gäller från och med ht 2005.

Kursens inplacering i utbildningssystemet

Kursen är en fristående kurs och ges även inom programmet Multimediadesign.

Förkunskap och behörighetskrav

Grundläggande behörighet.

Kursens syfte och mål

Kursen syftar till grundläggande kunskaper i lek, spel och lärt teorier och har som mål att sätta dessa i relation till informations- och kommunikationsteknologiska (IKT) miljöer. Detta belyses i såväl formella som icke formella sammanhang.

Kursens huvudsakliga innehåll

I kursen behandlas kunskapsbildning och lärande hos barn och vuxna med utgångspunkt i aktuella lär- och utvecklingspsykologiska teorier relaterade till information och kommunikationsteknologiska (IKT) miljöer. Problemområdet beaktas bl a ur genus-, klass- och etnicitetsperspektiv.

Undervisning och Examination

Undervisningen kan ske i form av ex: föreläsningar, lektioner, seminarier, workshops och gruppövningar. Examination kan ske individuellt och/eller grupp, i form av skriftliga och muntliga tentamina. Som betyg används något av uttrycken Väl godkänd, Godkänd eller Underkänd.

Kursvärdering

I kursen ingår kursvärdering. Denna skall vara vägledande för genomförandet av pågående kurs samt för utveckling och planering av kommande kurser. Kursvärderingen skall genomföras gemensamt av lärare och studenter samt därefter redovisas och dokumenteras.

Litteratur

Se separat litteraturlista.