



## Spelifiering i utbildning - pedagogik och praktik Gamification in education – pedagogy and practice

7,5 högskolepoäng

7,5 credits

---

**Ladokkod:** CSPL10

**Version:** 1.0

**Fastställt av:** Utskottet för utbildningar inom pedagogiskt arbete 2023-09-05

**Gäller från:** VT 2024

**Nivå:** Grundnivå

**Huvudområde (successiv fördjupning):** Pedagogiskt arbete (G1N)

**Utbildningsområde:** Undervisning

**Ämnesgrupp:** Pedagogik

**Förkunskapskrav:** Grundläggande behörighet.

**Betygsskala:** Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

---

### Innehåll

Kursen behandlar fenomenet spelifiering och spelbaserat lärande i skolan, d.v.s. hur spelets principer och mekanismer används som verktyg för lärande. Syftet med kursen är att erbjuda en insikt i hur man via spelifiering kan skapa en dynamisk inlärningsmiljö där elever inte bara förväntas vara engagerade i sitt eget lärande, utan där även samarbete, problemlösning och kreativt tänkande fostras och premieras. Därför fokuserar kursen på (1) praktiska exempel, olika tillvägagångssätt och verktyg som kan användas för att möjliggöra ett spelifierat klassrum, (2) formulerandet av konkreta undervisningsupplägg som är inspirerade av det spelifierade lärandet inom ramen för svensk skola, och (3) att kritiskt granska spelifiering i utbildning utifrån etablerade pedagogiska teorier om lärande, såsom konstruktivism, behaviorism och sociokulturell teori. Vidare ger kursen utrymme för deltagarna att reflektera kring hur skolan kan utvecklas med tanke på dessa nya tillvägagångssätt och verktyg, till exempel genom att undersöka hur spelifiering utmanar traditionella uppfattningar om lärande och lärarprofessionen.

### Mål

Efter avslutad kurs skall kursdeltagaren kunna, med avseende på,

#### 1. Kunskap och förståelse

1.1 redogöra för innebörden av spelifierat lärande: spelets grundläggande element, samt principer och mekanismer för spelifierat lärande.

1.2 visa kännedom om olika metoder och verktyg som kan användas för spelifiering i utbildning.

1.3 relatera spelifiering till pedagogiska teorier, samt ha kännedom om aktuell forskning och litteratur inom området spelifiering i utbildning.

#### 2. Färdighet och förmåga

2.1 visa förmåga att planera, utforma och utvärdera spelifierade undervisningsupplägg som främjar engagemang, samarbete och problemlösning.

2.2 visa förmåga att använda digitala och analoga verktyg för att skapa spelifierade aktiviteter och upplägg.

#### 3. Värderingsförmåga och förhållningssätt

3.1 identifiera och analysera de möjligheter och begränsningar som spelifiering kan innebära för lärande.

3.2 föra ett kritiskt resonemang kring hur spelifiering påverkar lärarprofessionen och lärarens roll i klassrummet

### Undervisningsformer

Undervisningsformerna består av föreläsningar, workshops, och seminarier.

Kurslitteratur är skriven både på svenska och engelska.

Undervisningen bedrivs på svenska, men undervisning på engelska kan förekomma.

### **Examinationsformer**

Kursen examineras genom följande examinationsmoment:

#### *Inlämning*

Lärandemål: 1.1, 1.2, 1.3, 3.1, 3.2

Högskolepoäng: 4

Betygsskala: Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd

Övrigt: Skriftlig inlämningsuppgift

#### *Redovisning*

Lärandemål: 2.1, 2.2

Högskolepoäng: 3,5

Betygsskala: Underkänd eller Godkänd

Övrigt: muntlig redovisning i par/enskit samt enskild skriftlig inlämning

Om studenten har ett beslut/rekommendation om särskilt pedagogiskt stöd från Högskolan i Borås på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att anpassa examinationen. Examinator har att utifrån kursplanens mål avgöra om examinationen kan anpassas i enlighet med beslutet/rekommendationen.

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examination är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

### **Kurslitteratur och övriga läromedel**

Palmquist, Adam (2018), *Det spelifierade klassrummet* Upplaga 1, Lund, Studentlitteratur (180 s)

ISBN: 9789144119120

Tillkommer: Vetenskapliga artiklar och vetenskaplig litteratur enligt lärares anvisningar (ca 200 s)

### **Studentinflytande och utvärdering**

Kursen utvärderas i enlighet med gällande riktlinjer för kursvärderingar vid Högskolan i Borås, där studenternas synpunkter ska inhämtas. Kursutvärderingsrapporten publiceras och återkopplas till deltagande och blivande studenter i enlighet med ovan nämnda riktlinjer, och ligger till grund för framtida utveckling av kurser och utbildningsprogram. Kursansvarig lärare ansvarar för att utvärdering enligt ovan genomförs.

### **Övrigt**

Kursen ges som fristående kurs på distans