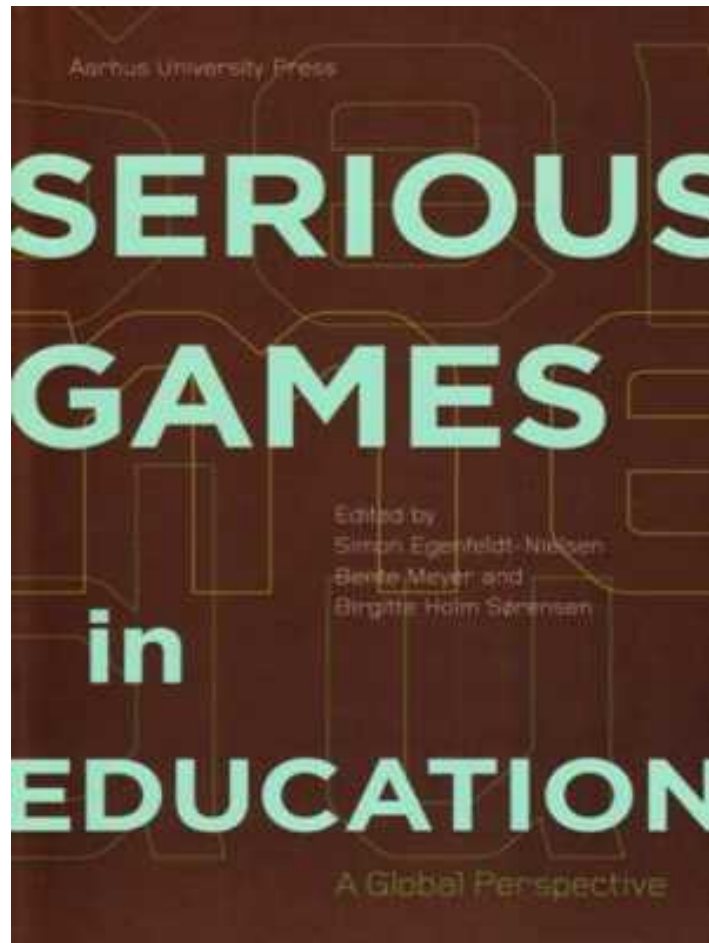


Serious Games in Education PDF

none



Dette er kun et uddrag fra bogen. Den fulde bog kan downloades fra nedenstående link.



Forfatter: none
ISBN-10: 9788779347052
Sprog: Dansk
Filstørrelse: 3024 KB

BESKRIVELSE

Bogen er på engelsk, og emnet er digitale læringsspil (Serious Games) som et fænomen i den globale uddannelseskultur. Læringsspil har i de senere år fået stigende opmærksomhed såvel i forskningsverdenen som i undervisningsverdenen, hvor der bl.a. har været fokus på, hvilke læringsprocesser og - resultater digitale læringsspil kan understøtte. Bogen udfylder et behov for forskningsresultater samt teoretisk og metodisk refleksion på dette område. Bogen stiller følgende spørgsmål: Hvordan kan læringsspil forstås og designes, hvordan etablerer de sig på forskellige måder i læring og undervisning lokalt, og hvordan kan spil som en læringskultur undersøges i et globalt perspektiv? Bogen trækker på data og erfaringer fra forskningsprojektet Serious Games on a Global Market Place (2007-2011, støttet af Det Strategiske Forskningsråd), hvor en række læringsspil var genstand for analyse og udvikling. I projektet blev læringsspil med fokus på bl.a. engelsk- og historieundervisning undersøgt via eksempelvis antropologiske tilgange. I undersøgelserne var der fokus på elevers og læreres roller ift. læringsspil, på læringsspil i skole- og fritidskulturer og på fag og curriculum.

HVAD SIGER GOOGLE OM DENNE BOG?

Serious game basé sur un dilemme célèbre De nombreux jeux et serious games se sont basés sur le dilemme du...

Birgitte Holm Sørensen, Danmark Bente Tobiesen Meyer, Danmark Simon Egenfeldt-Nielsen, Center for Computer Games Research, Danmark

Serious Play Conference is a leadership conference for both those who create serious games/simulations and those who ... senior program heads from education, ...

SERIOUS GAMES IN EDUCATION

[Læs mere ...](#)