

Nr: 46

Kreativ kursutveckling genom att spela The Learning Design Game

Ola Knutsson och Johan Stymne, Institutionen för data- och systemvetenskap

Workshop

Abstract

I den här workshopen får du arbeta praktiskt med din egen kurs och utforska hur du kan göra den ännu bättre genom att spela ett brädspel som fokuserar på konstruktiv länkning, aktivt lärande, studentcentrerat lärande och hållbar kursdesign. Du kommer att spela ett brädspel som utvecklats i ett nordiskt projekt för Learning Design. Spelet kan ge dig inspiration och stöd när du försöker utveckla en befintlig kurs eller planera en ny. Workshopen ger dig också tid att fundera över vad du har lärt dig, dela dina erfarenheter med andra lärare och få nya idéer om hur bra kursdesign kan göra skillnad för både studenterna och dig som lärare. Om verktyget: Vi har skapat ett ko-operativt brädspel som du kan spela med dina kollegor. Spelet "The Learning Design Game" är utvecklat i ett nordiskt projekt som heter "Designing for Learning in the Nordic countries" (<https://dlinc.dk/>). Deltagande universitet i projektet är: Stockholms universitet, Aarhus universitet, Aalto universitet, Universitet i Bergen och Islands universitet. Projektet går nu in i sin sista fas där spelet kommer att utvecklas till en metod för kursdesign. Spelet handlar helt om kursutveckling och täcker viktiga begrepp som konstruktiv länkning, aktivt lärande, studentcentrerat lärande, hållbar undervisning och lärandedesign. När du kommer till workshopen får du spela spelet baserat på din egen kurs, och målet är att göra din kurs ännu bättre. Spelet tar 90 min att spela, och det kommer att vara huvuddelen av workshopen.