

Kurslitteratur

för kurs på grundnivå

Den pedagogiska platsen, 15 hp, LYD304

Obligatorisk kurslitteratur

Green, Caro P & James C Kaufman (2015). *Video Games and Creativity*. Amsterdam: Elsevie. Urval ca 70 sidor.

Koster, Raph (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale: Paraglyph Press. Urval ca 50 sidor.

Lindell, Martin (2015). *8 bitar på 80-talet: Nintendos marsch in i de svenska hemmen*. (4 utg.) Byske: Mygrandmotherisgone. Urval ca 50 sidor.

Linderöth, Jonas och Camilla Olsson (2017). *Världen som spelplan*. Stockholm: Medierådet. Tillgänglig som elektronisk resurs:

<https://statensmedierad.se/download/18.6cd9b89d14fef0c4f5c9ec6/1452243860364/Varlden-som-spelplan-2012.pdf>

Nordström, G.Z. (1983). *Projekt i grundskolan: lärarhandledning : grundmodell och två projektförslag: Fotboll är vårt spel och Stockholms blodbad*. Gävle: Skolförl. Gävle.

Övrigt

Relevant och aktuellt lärandematerial kan tillkomma.

Läsanvisningar och detaljerad information om lärandematerialet lämnas vid kursstart.