



KURSPLAN

Motivation för digitalt lärande

Motivation for digital learning

7,5 högskolepoäng (7.5 credits)

Kurskod: MEI648

Huvudområde: Medieteknik

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: GIF - Grundnivå, har mindre än 60 hp
kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Undervisningsspråk: Svenska

Gäller från: 2024-01-15

Fastställd: 2023-09-01

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2021-04-16. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2023-09-01 och gäller från 2024-01-15.

2. Förkunskapskrav

För tillträdet till kursen krävs genomgångna kurser Produktion av digitala upplevelser 15 hp samt Digital didaktisk design, 7,5 hp.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att studenten ska bredda och fördjupa sina medietekniska kunskaper inom pedagogik och didaktik med fokus mot digitalt lärande. Kursen ger en fördjupad förståelse för hur pedagogiska och didaktiska begrepp och koncept kan tillämpas i digitala miljöer för att främja motivation.

3.2 Innehåll

Kursen ger en historisk tillbakablick och tittar samtidigt in i framtiden på hur vi kan motivera progression av lärande. Vilka medier använder vi i framtiden? Hur skapas dessa? Vad kommer det finnas för medietekniska plattformar för lärande? Teoretiska begrepp och teorier kopplat till motivation för fortsatt lärande tas upp i kursen och appliceras i en större gestaltande projektuppgift med tillhörande presentation.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- visa förståelse för hur teoretiska begrepp och teorier från litteratur och forskning kan kopplas till design av digitala upplevelser för lärande.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- applicera begrepp och teorier kring motivation genom en didaktisk gestaltning.
- självständigt kunna skapa ändamålsenliga prototyper med varierande grad av interaktivitet.

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- diskutera kring hur val av metoder kan påverka motivation för progression i lärande.
- kritiskt utvärdera digitala upplevelser individuellt och i dialog med andra.
- kritiskt bedöma sitt behov av ytterligare kunskap och kompetens som reflektiv designer gällande design av digitala upplevelser.

5. Läraaktiviteter

Läraaktiviteter består av föreläsningar, seminarier och workshoppar. Kursen genomförs med kontinuerlig handledning för bland annat skrivande av medietekniska rapporter och litteratursökning inom området. Kursen avslutas med en presentation av projektarbetet.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2405	Presentation	1,5 hp	GU
2415	Projekttuppgift	3,5 hp	GU
2425	Inlämningsuppgift	1,5 hp	GU
2435	Seminarium	1 hp	GU

Kursen bedöms med betygen G Godkänd, UX Underkänd, något mer arbete krävs, U Underkänd.

I kurstillfällets information inför kursstart framgår i vilka examinationsmoment som kursens lärandemål examineras samt gällande bedömningsgrunder.

Examinator kan, efter samråd med högskolans FUNKA-samordnare, fatta beslut om anpassad examinationsform för att en student med varaktig funktionsvariation ska ges en likvärdig examination jämfört med en student utan funktionsvariation.

7. Kursvärdering

Kursvärdering ska göras i enlighet med BTH:s beslut om frågeställning i kursvärderingar och beslut om process för hantering och uppföljning av kursvärderingar.

8. Begränsningar i examen

Kursen kan ingå i examen men inte tillsammans med annan kurs vars innehåll, helt eller delvis, överensstämmer med innehållet i denna kurs.

9. Kurslitteratur och övriga lärresurser

Kurskompendium och övriga lärresurser görs tillgängliga via kurssajt.