Mediefagsdidaktikk 1 (DIDAMEVI1) høsten 2016

Anbefalt litteratur

Buckingham, David. 2003. *Media education: literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press. Del I og II (100 sider)
[Hele boken *Media Education* er anbefalt litteratur til DIDAMEVI2 våren 2017]

Koritzinsky, Theo. 2014. *Samfunnskunnskap: fagdidaktisk innføring*. 4. utgave. Oslo: Universitetsforlaget. Kapittel 1, 6, 7, 8 (ca 140 sider)

Gire Dahl, Asle. 2006. Prosjekt - en profesjonalisering av arbeidsmåten i den videregående skoles mediefag? *Norsk medietidsskrift* 01/2006. (22 sider).
https://www.idunn.no/nmt/2006/01/prosjekt_-_en_profesjonalisering_av_arbeidsmaten_i_den_videregaende_skolesm

*

Vettenranta, Soilikki (2004): Mediepedagogikk. Fra instrumenthåndtering til kritisk borgerskap. Norsk Medietidsskrift nr. 4, 2004. 17 sider.
https://www.idunn.no/nmt/2004/04/mediepedagogikk_fra_instrumenthandtering_til_kritisk_borgerskap

Buckingham, David. «Do We Really Need Media Education 2.0? Teaching Media in the Age of Participatory Culture». i: Drotner, Kirsten, and Kim Christian Schrøder (red). Digital content creation: perceptions, practices, and perspectives. New York: Peter Lang. [15 sider]
http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-981-287-326-2_2

*

Bogost, Ian. 2007. The Rhetoric of Video Games. In: *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*. [22 sider] Tilgjengelig fra:
http://www.arts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDFall10/readings/RhetoricVideoGames_Bogost.pdf

Klevjer, R. Staaby, T. and Husøy, A (2016): Learning with commercial games: The case of Nordahl Grieg High School, Norway. In GLS 11 Conference Proceedings. Pittsburgh: ETC Press. [7 sider] Tilgjengelig fra: https://runeklevjer.files.wordpress.com/2015/08/klevjerstaabyhusoy_learning-with-games-gls2015.pdf

[Hele proceedings fra GLS-konferansen 2015 finner du på http://press.etc.cmu.edu/files/GLS11-Proceedings-2015-web.pdf]

*

Estellés, Enrique et.al. 2010. Social Bookmarking Tools as Facilitators of Learning and Research Collaborative Processes: The Diigo Case. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, Volume 6. (15 sider).
http://www.ijello.org/Volume6/IJELLOv6p175-191Estelles683.pdf