

Lasse Juel Larsen  
Medievidenskab  
Institut for Kulturvidenskaber  
E-mail: ljl@sdu.dk  
Mobil: 60113909  
Telefon: 65503909



## Undervisnings-CV

### Læringsfilosofi

Nu har jeg efterhånden undervist utallige hold i forskellige fag under divergerende rammer indenfor de sidste knap 10 på henholdsvis humaniora og ingeniøruddannelserne på tekniske fakultet på SDU i Odense (se undervisningsporteføljen nedenfor). Både det humanistiske og det tekniske fakultet følger stort set samme undervisningsmodel. På det tekniske fakultet arbejder man med Odense-modellen, der indeholder semesterprojekter, hvor de studerende, mens de følger et kursus, skaber et artefakt og skriver en teoretisk og procesorienteret udviklingsrapport om forløbet (den indeholder typisk dele af fagets teori, organisering af arbejdsproces (scrum), projektforsløb fra ide, papirprototyping, digital/hardware prototype, kriteriebestemt spiller/brugertest, udviklingsparadigmer og design herunder valgte begreber og metoder), mens man på det humanistiske fakultet anvender humanioramodellen, der sigter på at skabe høj undervisningskvalitet gennem aktiv læring og aktiverende undervisning. Begge modeller fokuserer på aktiv og udfoldende læring og undervisning.

Håndtering af den daglige undervisningspraksis kan med fordel struktureres med *constructive alignment* og *SOLO-taxonomien* (Biggs and Tang 2007, Brabrand and Dahl 2007), som udstikker en meget anvendelig rettesnor i forbindelse med kursusudformning, herunder undervisning, tilrettelæggelse af didaktik og endelig udprøvning.

Den grundlæggende ide bag *constructive alignment* og *SOLO-taxonomien* er 1) at skabe symmetri og sammenhæng mellem fagbeskrivelsernes læringsmål, curriculum, den daglige undervisning og udprøvning, og 2) derigennem at sikre, at den studerende udvikler viden, færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med fagets læringsmål. Her er det selvfølgelig vigtigt at have et klart billede af, hvordan viden, færdigheder og kompetencer skal forstås. Ofte volder kompetencer vanskeligheder. Den enkle forståelse betragter kompetencer som omsatte kvalifikationer (Qvortrup 2005, Hansen og Gleerup 2011).

Undervisning handler med andre ord om at skabe viden hos den studerende, som kan omsættes i handling (Barab and Roth, 2006). Og dette finder bedst sted, mener jeg, ved at aktivere den/de studerende. I praksis betyder det, at jeg i så udstrakt grad som muligt aktiverer de studerende før, under og efter undervisning.

Det kræver selvfølgelig tilrettelæggelse af forelæsninger og understøttende øvelser foregår gennem spørgsmål og e-læringsredskaber anvendt i mindre grupper, hvor mundtlig og skriftlig præcisering af begreber, metoder og teorier er i centrum, mens analytiske opgaver, der anvender de præciserede begreber, metoder og teorier kan være individuelle. Øvelser kan også have diskuterende karakter, hvor emner og problemstillinger bliver vægtet mod hinanden. Den overordnede målsætning er at øge mundtlige såvel som skriftlige kompetencer, øge den sociale og faglige integration og skabe faglig transparens ved at alle kan læse alles besvarelser (ofte som en del af integrerede kriteriebestemte feed-back-øvelser).

Når de studerende arbejder i grupper, bevæger jeg mig omkring og indgå i faglige samtaler med de studerende. Det er min erfaring, at den form for nærværende undervisning skaber et gunstigst arbejdsklima for de studerende såvel som underviser. Aktiviteter som disse skaber overordnet bedre læring.

De studerende lære mere, argumenterer bedre, ser flere distinktioner, håndterer kompleksitet mere sikkert, forstår begreber, metoder og teorier indgående og kan i højere grad anvende dem analytisk. Samlet set fokuserer jeg på at stilladsere (Vygotski 1978) øvelser, så de sikre stigende læringskompleksitet (at de studerende i undervisningens øvelser bevæger sig fra den nedre til den øvre ende af den bloomske taksonomi fra at huske, forstå, anvende, analyse, vurdere til at skabe).

Overordnet er mit læringssyn postkognitivistisk, det betyder, at jeg lægger vægt på aktivitet og medierende objekter (aktivitetsteori, Leontjev 1978, 1981, Engeström 1999, Kaptelinin og Nardi 2009), situeret kognition eller tænkning i, ved og gennem praksis (Rogoff og Lave 1999, Gee 2003, Shaffer 2006), kollaborativ læring (Lave og Wenger 2003), stilladsring (Vygotski 1978, Wartofsky 1979) og konstruktivisme (Bogost 2007) såvel som konstruktionisme (Papert 1993a og 1993b, Papert og Haral 1991) alt sammen ud fra det oprindeligt humboldtske ideal, hvor underviser og de studerende i fællesskab mødes om den konkrete "seminar-tekst" for at diskutere, åbne for nye perspektiver og udvikle forskningsspørgsmål (Kruse 2006).

### **Vejledningserfaring**

En stor del af undervisningen på det tekniske fakultet foregår via vejledning af grupper. Normalt er jeg forbeholden overfor ordet vejledning, da det ikke i tilstrækkelig grad dækker, hvad det sker i praksis. I stedet vil jeg sige, at vi mødes om de studerendes projekt (dette gælder i øvrigt også ba- og specialevejledning på hum). Alt dette indbefatter forventningsafstemning, læringsmål (fagbeskrivelsen), problemformulering (ofte gennem en stilladseret proces) arbejdsorganisering (hvordan arbejder den studerende), akademisk faglig bistand (begreber, metoder, teori), designsparring (herunder konkrete designforslag) og endelig artefakt-udvikling og vurdering. Vejledning kan sammenlignes med ledelse af den studerende på to niveauer:

- 1) Faglig ledelse (akademisk i forhold til litteratur, opgaveindhold, og udformning).
- 2) Personaleledelse (procesudvikling i forhold til den daglige drift af forløbet).

Herudover har jeg været bi- og hovedvejleder (på det tekniske fakultet kan jeg kun være bivejleder, da jeg er ansat på humanistiske fakultet) på efterhånden temmelig mange ba- og specialeprojekter.

### **Uddannelsesudviklingserfaring**

Tidligt i mine ansættelser fik jeg mulighed for at påvirke kandidatuddannelsen på lærings- og oplevelsesteknologi. Her var jeg med til få etableret Social Technology Lab (STL), som udgør rammen for semesterprojekterne på kandidatniveau. Igennem de sidste 5-7 år har jeg vejledt og udviklet projektformatet for STL, så de studerende får udviklet spændende artefakter, og skrevet tilhørende og fornuftige proces og udviklingsrapporter, der forbereder dem til specialet. Herudover har jeg på det tekniske fakultet skrevet fagbeskrivelser til en række fag.

Siden har jeg fået etableret tilvalgsfagsuddannelsen i computerspiludvikling, som har eksisteret i 3-4 år, hertil har jeg udfærdiget, ændret og skrevet fagbeskrivelser og studieordning.

Herudover har jeg været med til at reformere "produktøjlen" på bachelor-uddannelsen på medievidenskab, herunder udfærdigelse fagbeskrivelser til studieordningen.

Og videre har jeg deltaget i udformningen af et "Summer School"-fag om manuskriptskrivning til computerspil. Dette som et led i at udvikle fladerne mellem tilvalgsuddannelserne på medievidenskab: manuskriptudvikling og computerspiludvikling.

Det skal også nævnes, at jeg er med i arbejdet på det tekniske fakultet i en omfattende gentænkning og omformning af lærings- og oplevelsesteknologiuddannelsen. Dette arbejde berører både ba- og kandidatstrukturen og det faglige indhold.

Sidst skal det nævnes, at jeg er involveret i IGDAs (International Game Developers Association) opdatering af deres *global curriculum framework for the study of games and game development* ledet af Suzanne Freyjadis, Ryan Bown og Mike Sellers. Den overordnede ambition er at skabe en åben platform, som kan assistere med udvikling af programmer, linjer, og kurser om forskning og uddannelse i og om spil og udvikling af spil.

### **Studieadministrative aktiviteter**

Afrundingsvis skal det tilføjes, at jeg sidder i studienævnet på medievidenskab, hvor jeg deltager i driften af administrative opgaver forbundet med medievidenskab, samt uddannelsesudvalget på Lærings- og oplevelsesteknologi, som håndterer den løbende forandring og udvikling af uddannelsen.

**Formel pædagogisk uddannelse:** Universitetspædagogikum, SDU, 2019.

### **Referencer:**

Barab, S., A. and Roth, W., M. (2006). Curriculum-Based Ecosystems: Supporting Knowing From an Ecological Perspective in Educational Researcher, Vol. 35, No. 5, (pp. 3-13)

Biggs, J. and Tang, C. (2007). Teaching for quality Learning at University. Open University Press.

Bogost, I. (2007) Persuasive Games – The Expressive Power of videogames. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.

Brabrand, C. and Dahl, B. (2007). Constructive Alignment and the SOLO Taxonomy: A Comparative Study of University Competences in Computer Science vs. Mathematics Seventh Baltic Sea Conference on Computing Education Research, Conferences in Research and Practice in Information Technology, Vol. 88.

Engeström, Y., Miettinen, R. (1999) Introduction in Perspective on activity theory (ed.) Engeström, Y., Miettinen, Punamäki, R. Cambridge University Press, Cambridge, UK.  
Gee, J., P. (2003) What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.

Hansen, B., N. and Gleerup, J. (2011) Videnteori, Professionsuddannelse og Professionsforskning. Syddansk Universitetsforlag.

Kaptelinin, V., Nardi, B., A. (2009) Acting with Technology – Activity Theory and Interaction Design. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.

Kruse, O. (2006) The Origins of Writing in the Disciplines – Traditions of Seminar Writing and Humboldtian Ideal of Research University in Written Communication Vol. 23. No. 3. Sage Publications.

Lave, J., Wenger, E. (2003) Situated Learning – Legitimate Peripheral Participation. Cambridge University Press, Cambridge, UK.

Leont'ev, A., N. (1978) Activity, consciousness, and personality. Englewood Cliffs, Prentice-Hall.

Leont'ev, A., N. (1981) Problems of the development of the mind. Moscow, Progress.

Papert, S. (1993a) Mindstorms – Children, Computers, and Powerful Ideas. Basic Books, New York.

Papert, S. (1993b) The Children's Machine – Rethinking School in the Age of the Computer. Basic Books, New York.

Papert, S. and Harel, I. (1991). Situating Constructionism in Constructionism. Ablex Publishing Corporation <http://www.papert.org/articles/SituatingConstructionism.html> retrieved 2015-05-01

Qvortrup, L. (2005). Det Vidende Samfund – Mysteriet om Viden, Læring og Dannelse. Forlaget UP.

Rogoff, B and Lave, J. (1999) Everyday Cognition: Its Development in Social Context. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England.

Shaffer, D., W. (2006) How Computer Games Help Children Learn. Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society – the development of higher psychological

processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wenger E. (1998). Communities of Practice – Learning, Meaning and Identity. Cambridge University Press.

## **Oversigt over kurser, som jeg har undervist og for en stor også udviklet.**

Optek = civilingeniøruddannelsen lærings- og oplevelsesteknologi.

### **2019**

Forår:

-Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

### **2018**

Efterår:

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau. (Design af computerspil, paper prototyping, designprocesser).

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)

-Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

-Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Computerspildesign teori, (Interaktionsdesign og computerspiludvikling, 10 ECTS)

### **2017**

Efterår:

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau. (Design af computerspil, paper prototyping, designprocesser).

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)

-Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

-Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau

-Teori om leg, (Optek, 5 ECTS), bachelorniveau (design af augmenting, wearable, playware, inklusiv semesterprojekt 10 ECTS).

-Augmented Learning on Mobile Devices, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau.

### **2016**

Efterår:

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau. (Design af computerspil, paper prototyping, designprocesser).

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)

-Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

-Augmented Learning on Mobile Devices, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau.

- Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau
- Teori om leg, (Optek, 5 ECTS), bachelorniveau (design af augmenting, wearable, playware, inklusive semesterprojekt 10 ECTS).
- Digitale systemer til mennesker, (Optek, 10 ECTS), bachelorniveau, (interaktionsdesign og designprocesser.)

## 2015

Efterår:

- Computerspiludvikling, (Optek, 10 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

- Game Design, (Software engineering, 5 ECTS) Internationale studerende, undervisning på eng, bachelorniveau (Computerspiludvikling og design).
- Intimacy and Online Culture. (Institut for kulturstudier, 10 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Teori om leg, (Optek, 5 ECTS inklusiv semesterprojekt 10 ECTS), bachelorniveau.

## 2014

Efterår:

- Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau
- Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Social Technology Lab, 3 (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Game Culture, (Medieteknologi og spil, 15 ECTS) Bachelor- og kandidatniveau, ITU, København.

Forår:

- Game Design, (Software engineering, 5 ECTS) Internationale studerende, undervisning på eng, bachelorniveau.
- Augmented Learning on Mobile Devices, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau.
- Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Teori om leg, (Optek, 5 ECTS inklusiv semesterprojekt 10 ECTS), bachelorniveau.

## 2013

Efterår:

- Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), ba-niveau.
- Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Simulation og computerspil, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau (avanceret spilteori).

Ph.d.- forsvar.

Forår:

- Teori om leg, (Optek, 5 ECTS inklusiv semesterprojekt 10 ECTS), bachelorniveau.
- Skriftkulturens Mediehistorie, (Skrivekunst, 5 ECTS, SDU Kolding), bachelorniveau (inkl. åbnet universitet).

## 2012

- Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau.

## 2011

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau.

## 2010

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau.

-Innovationsdesign i medieproduktion, (Medievidenskab, 10 ECTS), bachelorniveau.

Ph.d.-påbegyndt.

## Publikationer

**Bicycle Kicks and Camp Sites: Towards a Phenomenological Theory of Game Feel with Special Attention Towards 'Rhythm'**

Walther, B. K. & Larsen, L. J., 21. nov. 2019, I : Convergence. s. 1-21 20 s.

**"I know I have done this in school, but this is more fun!" The Development of the Motivating Learning Application, The World of Carl.**

Borges, M. & Larsen, L. J., okt. 2019, *Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2019*. Elbaek, L., Majgaard, G., Valente, A. & Khalid, S. (red.). Academic Conferences and Publishing International, s. 82-91

**Development of the Learning Game Tile War**

Elbæk Gregersen, M., Gissel Christensen, P., Denise Grønlie, N., Tanggaard Olhsen, M. & Larsen, L. J., okt. 2019, *Proceedings of the 13th European Conference on Games Based Learning*. Academic Conferences and Publishing International

**The Concept of the Magic Circle and the Pokémon GO Phenomenon**

Larsen, L. J. & Majgaard, G., 10. maj 2019, *Augmented Reality Games I: Understanding the Pokémon GO Phenomenon*. Geroimenko, V. (red.). Springer, s. 33-50

**Scaffolding Content and Context: A revision of Gregory Bateson's learning theory through a micro-level analysis of how learning takes place in the computer game StarCraft 2**

Larsen, L. J., 27. feb. 2019, I : Technology, Knowledge and Learning.

**The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory**

Larsen, L. J. & Walther, B. K., 12. feb. 2019, I : Games and Culture: A Journal of Interactive Media.

**Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema**

Larsen, L. J., 2019, I : Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 14, 5, s. 455-477

**Juicing the game design process: Towards a content centric framework for understanding and teaching game design in higher education**

Larsen, L. J., okt. 2018, I : Educational Media International. 55, 3, s. 231-254

**Object Oriented Ontology Meets Computer Games: Themes, Questions, and Problems**

Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2018, (Afsendt) I : Journal of the Philosophy of Games.

**An adaptation framework for turning real life events into games: The design process of the refugee game**

Therkildsen, S. K., Bunkenborg, N. C. & Larsen, L. J., 2017, *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation : 5th International Conference, ArtsIT 2016 and 1st International Conference, DLI 2016, Proceedings*. L. Brooks, A. & Brooks, E. (red.). Springer, s. 239-247 (Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST, Bind 196).

**Pokémon GO – A Pervasive Game and Learning Community**

Majgaard, G. & Larsen, L. J., 2017, *Proceedings of the 11th European Conference on Games Based Learning*. Pivec, M. & Grundler, J. (red.). Academic Conferences and Publishing International, s. 402-409

**Seeing the unseen: Spatial visualization of the Solar System with physical prototypes and Augmented Reality**

Majgaard, G., Larsen, L. J., Lyk, P. B. & Lyk, M., 2017, I : *International Journal of Designs for Learning*. 8, 2, s. 95-109

**Expanding the Game Design Space: Teaching Computer Game Design in higher Education**

Larsen, L. J. & Majgaard, G., 29. jan. 2016, I : *Designs for Learning*. 8, 1, s. 13-22

**An adaptation framework for turning Real-Life Events into Games: The design process of the Refugee Game**

Kjærhus Therkildsen, S., Cassøe Bunkenborg, N. & Larsen, L. J., 2016. 9 s.

**At se det usete - Rumlig visualisering af solsystemet med fysiske prototyper og Augmented Reality**

Majgaard, G., Larsen, L. J., Lyk, P. B. & Lyk, M., 2016, I : *Mona*. 2016, 3, s. 23-40

**Collision thrills: Unpacking the aesthetics of action in computer games**

Larsen, L. J., 2016, I : *Journal of Computer Games and Communication*. 1, 1, s. 41-52

**Play and Space - Towards a Formal Definition of Play**

Larsen, L. J., 7. okt. 2015, I : *International Journal of Play*. 4, 2, s. 175-189

**Computerspil og læring**

Larsen, L. J., 27. feb. 2015, I : *Læring og Medier*. 8, 13, 37 s.

**A model for understanding and learning of the game process of computer games: Design paradigm, design space, problem-based creativity**

Larsen, L. J. & Majgaard, G., 5. maj 2014. 6 s.

**The Dark side of World of Warcraft: a critical reading of the state of 'the other' in World of Warcraft**

Larsen, L. J., 2014.

**Stedets Anatomi: En Teoretisk Undersøgelse af Stedet og Rumlighedens Betydning for Leg, Computerspil og Læring**

Larsen, L. J., 2013, Syddansk Universitet. Det Samfundsvidenskabelige Fakultet. 309 s.

**A New Design Approach to Game-Based learning**

Larsen, L. J., 2012, I : *Journal of Interactive Learning Research*. 23, 4, s. 313-323

**Objects of Desire: A Reading of the Reward System in World of Warcraft**

Larsen, L. J., 2012, I : *Eludamos Journal of Computer Game Culture*. 6, 1, s. 15-24 10 s.

**A New Design Approach to game or play based learning**

Larsen, L. J., 2011. 7 s.

**Pervasive technology in the classroom**

Larsen, L. J. & Majgaard, G., 2010, *Global Learn Asia Pacific 2010: Global Conference on Learning and Technology*. Association for the Advancement of Computing in Education, 8 s.

**Developing and Understanding Intelligent Contexts for Playing and Learning: Reflections on the research and development project "Octopus" inspired by Bachtins idea of the "chronotopos"**

Larsen, L. J. & Helms, N. H., 2010. 6 s.

### **Robot og brugerdreven innovation**

Helms, N. H., Larsen, L. J. & Thomsen, S. E., 2010, Odense: Erhvervsskolernes Forlag. 118 s.

### **There is no game without a player**

Larsen, L. J., 2010. 8 s.

### **Destruktion og identitet - i dialog med det ødelagte**

Larsen, L. J., 1. jan. 2009, I : On Edge. 2, s. 20-23 4 s.

### **Pervasive Learning: A Question of Context**

Helms, N. H. & Larsen, L. J., 1. jan. 2009, I : IT - Information Technology. 51, 1, s. 40-47 8 s.

### **A tentative study of World of Warcraft's addictiveness: Reflections on World of Warcraft's ontological structure and the design of human desire**

Larsen, L. J., 2009, *Proceedings*. School of Arts, Histories & Cultures (University of Manchester), 10 s.

### **Det legende menneske: at lade som om**

Larsen, L. J., 2009, I : On Edge. Januar, 1, s. 11-14 3 s.

### **Developing and Understanding Intelligent Contexts for Playing and Learning**

Larsen, L. J. & Helms, N. H., 2009, *International Conference on Intelligent Interactive Assistance and Mobile Multimedia Computing 2009*. IMC, 2 s.

### **Intelligent playgrounds: Introductory research on play, game and learning elements in conjunction with intelligent playware intended for outdoor use**

Larsen, L. J., 2009, *Ikke angivet*. ED-MEDIA, 8 s.

### **Introduktion til robotforskning og robotteknologi i læringssammenhæng**

Maigaard, G. M. & Larsen, L. J., 2009, Knowledge Lab, s. 3-5, 6 s.

### **MOBILE LEARNING - possibilities and perspectives**

Larsen, L. J., 2009, *Proceedings*. ED-MEDIA, 8 s.

### **Robotter gør matematik sjov og kropslig**

Larsen, L. J., 2009, I : On Edge. s. 4-5 2 s.

### **Hvad er brugerdreven innovation?**

Larsen, L. J., 1. jan. 2008, I : On Edge. marts, 1, s. 9-12 3 s.

### **Digital representation and learning of cultural heritage: - use of Second Life, Facebook and Text messaging**

Larsen, L. J., 2008, *E-Learn 2008: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education*. Association for the Advancement of Computing in Education, 7 s.

### **Inno-Space: Udvikling af forskningsbaserede metodikker for brugerdreven innovation**

Helms, N. H., Larsen, L. J. & Grønning, A., 2008. 3 s.

### **PLE and e-portfolio as learning tools in the educational system**

Larsen, L. J. & Løfgreen, L. B., 2008. 7 s.

### **Selvinstrumentalisering eller jeget som avatar**

Larsen, L. J., 2008, Arbejdsrapporter udg., Knowledge Lab: Knowledge Lab, s. 12-17, 6 s.



**The 'taking place' of learning in computer games: Qualitative studies on learning strategies in digital media**  
Larsen, L. J. & Løfgreen, L. B., 2008, *Digital Content Creation: Creativity, Competence, Critique: CONFERENCE PAPERS*. DREAM, 7 s.

**Brugerdreven innovation: - en introduktion**  
Helms, N. H. & Larsen, L. J., 2007, *Knowledgelab*, 9 s.

**Integration of scholastic curriculum in computergames – impossible or a design challenge?**  
Larsen, L. J., 2007. 5 s.

## **Aktiviteter**

**Teaching for Active Learning**  
Lasse Juel Larsen (Taler)  
3. nov. 2015

**Serious Games, gamifikation og læring**  
Lasse Juel Larsen (Taler)  
5. mar. 2015

**Overcoming Illiteracy Through Digital Literacy**  
Lasse Juel Larsen (Taler)  
14. aug. 2014

**Brug af spil og spilelementer i undervisningen**  
Lasse Juel Larsen (Foredragsholder)  
23. okt. 2013