

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

KARTA PRZEDMIOTU

Dane ogólne:

Nazwa przedmiotu:	Przedmiot do wyboru: gry i zabawy edukacyjne					
Okres ważności karty:	ISE_PPiW_P_MGR_(2021-2026)					
Forma kształcenia:	Studia jednolite magisterskie					
Forma studiów:	stacjonarne					
Profil studiów:	praktyczny					
Kierunek studiów:	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna					
Specjalność/Specjalizacja:						
Przedmiot realizowany:						
Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin	Wartość % zajęć	Rygor zaliczenia	ECTS
1	2	ćw	30	100	zaliczenie z oceną	2
Razem			30			2
Jednostka prowadząca przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych					
Koordinator:	magister Beata Gawłowska					
Prowadzący zajęcia:	mgr Beata Gawłowska					
Moduł, grupa przedmiotów:	PRZYGOTOWANIE DO ZINTEGROWANEJ EDUKACJI ELEMENTARNEJ					
Status przedmiotu:	fakultatywny					
Język wykładowy:	semestr: 2 - polski					
Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	pedagogika (wiodąca), filozofia, językoznawstwo, nauki socjologiczne, psychologia					

Objaśnienia:

Rodzaj zajęć: obowiązkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zajęć: w - wykład, ćw - ćwiczenia audytoryjne, lek - lektorat, s - seminarium, lab - laboratoria, p - projekt, sk - samokształcenie, pz - praktyka zawodowa, war - warsztaty, k - konwersatorium, pw - praca własna, p.art. - pracownia artystyczna, zp - zajęcia praktyczne

Dane merytoryczne

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne:
Znajomość podstawowych pojęć z zakresu pedagogiki, teoretycznych podstaw kształcenia i wychowania oraz psychologii rozwojowej. Posiadanie podstawowej wiedzy teoretycznej, stanowiącej podstawę organizowania procesu edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.
Cel przedmiotu
Cel główny: -ukazanie studentom możliwości wykorzystania strategii ludycznej w edukacji elementarnej oraz doskonalenie sztuki kierowania zabawą w toku samodzielnie kreowanych sytuacji zabawowych Cele szczegółowe: -zapoznanie studentów z zasadami i sposobami kierowania zabawą, z jej wykorzystaniem w pracy dydaktyczno-wychowawczej i opiekuńczej z dziećmi -wdrażanie do świadomej percepcji pojawiających się podczas warsztatów zdarzeń edukacyjnych, doskonalenie umiejętności ich interpretacji i oceny -wyrobienie umiejętności konstruowania scenariuszy gier i zabaw nastawionych na realizację określonych (kluczowych) celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych -kształtowanie umiejętności elastycznego i twórczego działania oraz refleksyjnego i krytycznego stosunku do wiedzy i własnych działań -pogłębienie zainteresowań i zamiłowań pedagogicznych, wyrobienie właściwych postaw etycznych

Szczegółowe efekty uczenia się				
Lp.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektów uczenia się	Metody sprawdzenia efektu uczenia się	Odniesienie do efektów dla modułu/specjalności/kierunku studiów
1	Student posiada elementarną wiedzę dotyczącą procesów interpersonalnego i społecznego komunikowania się, ich prawidłowości i zakłóceń (także w obszarze działań zabawowych)	M2 (Praca w grupach zadaniowych), M1 (Dyskusja)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Ocena udziału w dyskusji, Ocena pracy w grupie zadaniowej	K_W19, K_W01, K_W06
2	Dysponuje podstawową wiedzą w zakresie psychopedagogicznych podstaw procesu kształcenia i wychowania, orientuje się w uwarunkowaniach tych procesów, potrafi tworzyć optymalne i dostosowane do potrzeb i możliwości rozwojowych dzieci otoczenie edukacyjne, wykorzystując w sposób twórczy metody i środki dydaktyczne	M2 (Praca w grupach zadaniowych), M1 (Dyskusja)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Ocena udziału w dyskusji, Ocena pracy w grupie zadaniowej	K_W19, K_W06, K_W01
3	Wykorzystuje w stopniu zadowalającym wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji w ramach zajęć warsztatowych	M6 (Opracowywanie scenariusza zajęć), M2 (Praca w grupach zadaniowych), M1 (Dyskusja)	Scenariusze zajęć, Ocena pracy w trakcie zajęć, Ocena udziału w dyskusji, Ocena portfolio, Ocena pracy w grupie zadaniowej	K_U09, K_U08, K_U19
4	Jest jednostką refleksyjną, twórczą, zdolną do samodzielnego rozwiązywania problemów teoretycznych i praktycznych w zakresie edukacji elementarnej, umiejącą dokonywać zmian w organizacji	M6 (Opracowywanie scenariusza zajęć), M4 (Projekt), M2 (Praca w grupach zadaniowych), M3 (Gry symulacyjne)	Scenariusze zajęć, Ocena pracy w trakcie zajęć, Ocena portfolio, Ocena pracy w grupie zadaniowej, Gry symulacyjne	K_U09, K_U08, K_U19
5	Dostrzega i dokonuje interpretacji zjawisk społecznych i edukacyjnych związanych z rozwojem oraz funkcjonowaniem współczesnego dziecka. Potrafi wiedzę zdobywać i wykorzystywać w projektowaniu własnych działań (także w zakresie stosowanej strategii ludycznej)	M6 (Opracowywanie scenariusza zajęć), M4 (Projekt), M2 (Praca w grupach zadaniowych), M3 (Gry symulacyjne)	Scenariusze zajęć, Ocena portfolio, Ocena pracy w grupie zadaniowej, Gry symulacyjne	K_U09, K_U08, K_U19
6	Jest świadomy własnych potrzeb samokształceniowych umożliwiających mu innowacyjne, antycypacyjne i ustawiczne uczenie się	M6 (Opracowywanie scenariusza zajęć), M2 (Praca w grupach zadaniowych), M5 (Burza mózgów), M1 (Dyskusja)	Scenariusze zajęć, Ocena udziału w dyskusji, Ocena pracy w grupie zadaniowej	K_K09, K_K01, K_K05
7	Wykazuje się wysokim poziomem kompetencji interpersonalnych przejawianych w procesie komunikacji społeczno-pedagogicznych. Jest gotowy do podejmowania działań edukacyjnych na rzecz dzieci.	M2 (Praca w grupach zadaniowych), M1 (Dyskusja)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Ocena udziału w dyskusji, Ocena pracy w grupie zadaniowej	K_K09, K_K01, K_K05
Metody realizacji efektów uczenia się (opis szczegółowy)				
Dyskusja, Gry symulacyjne, Opracowywanie scenariusza zajęć, Praca w grupach zadaniowych, Projekt, Burza mózgów				
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się				
wiedza: Ocena pracy w trakcie zajęć Ocena pracy w grupie zadaniowej Ocena udziału w dyskusji umiejętności: Scenariusze zajęć (ocena - określenie celu głównego i szczegółowych, nakreślenie ogólnych ram, rozmieszczenie w czasie elementów składowych, wybór fabuły oraz tzw. przesłania.) Gry symulacyjne Ocena pracy w trakcie zajęć Ocena pracy w grupie zadaniowej Ocena udziału w dyskusji Ocena portfolio kompetencje społeczne:				

Scenariusze zajęć (ocena - określenie celu głównego i szczegółowych, nakreślenie ogólnych ram, rozmieszczenie w czasie elementów składowych, wybór fabuły oraz tzw. przesłania.) Ocena pracy w trakcie zajęć Ocena pracy w grupie zadaniowej Ocena udziału w dyskusji	
Warunki zaliczenia	
Obecność na zajęciach. Przygotowanie do zajęć, zaangażowanie i aktywność na zajęciach. Pozytywna ocena z realizacji zadań określonych w programie zajęć.	
Treści Kształcenia	
	Liczba godzin
Semestr: 2	
Forma zajęć: ćwiczenia	
Omówienie treści programowych przedmiotu, systemu pracy, metod, literatury oraz warunków zaliczenia przedmiotu. Strategia ludyczna w edukacji elementarnej. Przypomnienie oraz usystematyzowanie wiedzy na temat zabawy, jej funkcji oraz wspomagającej roli w procesie edukacji dziecka. Stymulatory i inhibitory aktywności zabawowej. Rola zabawy w rozwijaniu kompetencji kooperacyjnych -wdrażanie dzieci do współdziałania, unikanie nadmiaru rywalizacji. Zabawa studentów w toku zajęć warsztatowych (zastosowanie gry symulacyjnej i metody projektów) -jako forma treningu doskonalącego ich kompetencje pedagogiczne. Instruktaż. Zabawa jako sytuacja edukacyjna, kreowanie sytuacji zabawowych. Omówienie zasad poprawnie skonstruowanego scenariusza. Kreatywność w zabawie -dobór zabaw w postaci zadań otwartych. Świat fikcji w zabawie. Kierowanie zabawą -postawa lidera. Kryteria oceny scenariuszy i ich realizacji. Zespołowe konstruowanie scenariuszy, określenie celu głównego i szczegółowych, nakreślenie ogólnych ram, rozmieszczenie w czasie elementów składowych, wybór fabuły oraz tzw. przesłania. Zajęcia warsztatowe. Realizacja własnych scenariuszy. Ewaluacja kształtująca -omówienie oraz ocena przebiegu prowadzonych zajęć. Refleksje w zespołach i na forum grupy -dyskusja. Podsumowanie pracy -ewaluacja sumująca. Wnioski oraz sugestie pedagogiczne. Uświadomienie studentom konieczności modernizacji i intensyfikacji pracy z dziećmi -możliwość wykorzystania w tym celu odpowiednio zaprogramowanej strategii ludycznej.	30
Literatura	
Podstawowa	
Czaja - Chudyba Iwona (red.), Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela , Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2006	
Domań Robert, Metody pedagogiki zabawy w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym , Wydawnictwo Przedszkolak, Lublin 2003	
Dymara Bronisława (red.), Dziecko w świecie zabawy , Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2011	
Kędzior - Niczyפורuk Elżbieta (red.), Pedagogika zabawy w edukacji kulturalnej , Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA, Lublin 2006	
Kozdroń Agnieszka, Scenariusze zajęć i zabaw dla wychowawców, pedagogów, animatorów kultury i rodziców , Diffin, Warszawa 2012	
Uzupełniająca	
Franczyk Anna, Krajewska Katarzyna, Zabawy i ćwiczenia na cały rok. Propozycje do pracy z dziećmi młodszymi o specjalnych potrzebach edukacyjnych , Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2019	
Jąder Mariola, Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi , Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2021	
Sposób określenia liczby punktów ECTS	
Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się	Obciążenia studenta [w godz.]
Zajęcia dydaktyczne	30
Samokształcenie	0

Praca własna studenta	20	
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50	
Liczba punktów ECTS		
Łączna liczba punktów ECTS przypisana do przedmiotu	2	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem	L. godzin	ECTS
	30	1,2

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego.