

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

KARTA PRZEDMIOTU

Dane ogólne:

Nazwa przedmiotu:	Przedmiot do wyboru: gry i zabawy językowe: język angielski
Okres ważności karty:	ISE_PPiW_JA_P_MGR_(2021-2026)
Forma kształcenia:	Studia jednolite magisterskie
Forma studiów:	stacjonarne
Profil studiów:	praktyczny
Kierunek studiów:	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna
Specjalność/Specjalizacja:	Moduł Język obcy - Język angielski PPiW

Przedmiot realizowany:

Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin	Wartość % zajęć	Rygor zaliczenia	ECTS
4	7	war	15	100	zaliczenie z oceną	1
Razem			15			1

Jednostka prowadząca przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych
Koordinator:	magister Małgorzata Skwarecka
Prowadzący zajęcia:	mgr Małgorzata Skwarecka
Moduł, grupa przedmiotów:	JĘZYK OBCY
Status przedmiotu:	obowiązkowy
Język wykładowy:	semestr: 7 - 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, pr - praktyka zawodowa, war - warsztaty, k - konwersatorium, pw - praca własna, p.art. - pracownia artystyczna, zp - zajęcia praktyczne

Dane merytoryczne

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne:				
Znajomość języka angielskiego na poziomie B2 oraz podstawowa wiedza na temat metodyki nauczania.				
Cel przedmiotu				
Zapoznanie studentów z rolą gier i zabaw w nauczaniu języka obcego; poznanie zasad wprowadzania elementów języka obcego przez gry i zabawy jako jednej z metod aktywizujących; ćwiczenie umiejętności dostosowania gry / zabawy do danej grupy uczniów - ich potrzeb, wieku i umiejętności; doskonalenie kompetencji w zakresie twórczych działań edukacyjnych.				
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	ma wiedzę dotyczącą znaczenia i możliwości celowego oraz różnorodnego wykorzystania zabawy w procesie wychowywania i kształcenia dzieci	M6 (Praca z materiałem źródłowym), M3 (Gry dydaktyczne), M2 (Dyskusja)	Scenariusze zajęć, Ocena zaangażowania	K_W19
2	potrafi adekwatnie do celów kształcenia dobrać, tworzyć, testować i modyfikować materiały, środki oraz metody	M1 (Opracowywanie scenariusza zajęć), M4 (Wykonanie środków dydaktycznych), M5 (Prezentacja ustna)	Scenariusze zajęć, Wykonanie środków dydaktycznych, Prezentacja ustna	K_U05
3	tworzy sytuacje wychowawczo-dydaktyczne motywujące dzieci / uczniów do nauki i pracy nad sobą, analizuje ich skuteczność oraz modyfikuje działania w celu uzyskania pożądanych efektów kształcenia	M4 (Wykonanie środków dydaktycznych), M5 (Prezentacja ustna)	Wykonanie środków dydaktycznych, Prezentacja ustna	K_U10
4	ma umiejętności językowe na poziomie umożliwiającym przygotowanie i przeprowadzenie gier i zabaw w języku angielskim	M1 (Opracowywanie scenariusza zajęć), M6 (Praca z materiałem źródłowym), M5 (Prezentacja ustna)	Scenariusze zajęć, Prezentacja ustna	K_U21
5	skutecznie animuje i monitoruje realizację zespołowych działań edukacyjnych dzieci / uczniów, wykorzystując m.in. różne formy zabawy	M5 (Prezentacja ustna)	Prezentacja ustna	K_K09

Metody realizacji efektów uczenia się (opis szczegółowy)

Dyskusja (M2 - Studenci dyskutują na zadany temat), Opracowywanie scenariusza zajęć (M1 - studenci opracowują scenariusz prezentowanej gry / zabawy), Prezentacja ustna (M5 - studenci przygotowują prezentację gry), Wykonanie środków dydaktycznych (M4 - studenci przygotowują pomoce dydaktyczne do przeprowadzenia gier), Praca z materiałem źródłowym (M6 - studenci wykonują zadania na podstawie materiału źródłowego - podręcznik, film), Gry dydaktyczne (M3 - studenci uczestniczą w przeprowadzanych grach dydaktycznych)

Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się

wiedza:

Scenariusze zajęć (Ocena przygotowanego scenariusza gry / zabawy)

Ocena zaangażowania (Ocena zaangażowania w dyskusję i udział w grach dydaktycznych (plusy / minusy))

umiejętności:

Prezentacja ustna (Ocena prezentacji gry)

Scenariusze zajęć (Ocena przygotowanego scenariusza gry / zabawy)

Wykonanie środków dydaktycznych (Ocena wykonanych pomocy dydaktycznych)

kompetencje społeczne:

Prezentacja ustna (Ocena prezentacji gry)

Warunki zaliczenia

Aktywny udział w zajęciach, przygotowanie scenariusza gry oraz prezentacja (przeprowadzenie gry i przygotowanie pomocy dydaktycznych)

Treści Kształcenia

	Liczba godzin
--	---------------

Semestr: 7

Forma zajęć: warsztaty

Rola gier i zabaw w nauczaniu dzieci języka obcego; rodzaje gier i zabaw.
 Zabawy i gry: ruchowe, mimiczne, 'drama', zgadywanki, leksykalne, liczbowe, planszowe, plastyczne i muzyczne.
 Gry na pierwszą lekcję j. obcego.
 Dostosowanie gier i zabaw do predyspozycji i wieku dzieci.
 Podawanie instrukcji w języku angielskim; słownictwo charakterystyczne dla przeprowadzania gier i zabaw w języku angielskim.
 Tworzenie nowych gier i zabaw.
 Scenariusze gier/zabaw i prezentacje.

15

Literatura

Podstawowa		
Read, C. , 500 Activities for the Primary Classroom, Macmillan Publishers Limited, Oxford 2011		
Uzupełniająca		
Lewis G., Bedson G., Games for Children, Oxford University Press, Oxford 1999		
Toth, M. , Heinemann Children’s Games, Macmillan Publishers Limited, Oxford 1995		
Wright, A. , Art and Crafts with Children, Oxford University Press, Oxford 2007		
Sposób określenia liczby punktów ECTS		
Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się	Obciążenia studenta [w godz.]	
Zajęcia dydaktyczne	15	
Samokształcenie	0	
Praca własna studenta	10	
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25	
Liczba punktów ECTS		
łączna liczba punktów ECTS przypisana do przedmiotu	1	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem	L. godzin	ECTS
	15	0,6

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

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