

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	Pedagogika zabawy				
2. Kod przedmiotu:	M2-2.1				
3. Okres ważności karty:	od roku akademickiego 2019/2020				
4. Forma kształcenia:	jednolite studia magisterskie				
5. Forma studiów:	studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna				
7. Profil studiów:	praktyczny				
8. Specjalność:	----				
9. Semestr:	II				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych				
11. Prowadzący przedmiot:	Mgr Beata Gawłowska				
12. Grupa przedmiotów:	przygotowanie do zintegrowanej edukacji elementarnej				
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy do wyboru				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz 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.					
16. Cel przedmiotu:					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawowymi założeniami psychologicznymi i pedagogicznymi wykorzystania zabawy w wielostronnym i harmonijnym rozwoju dzieci. Tematyka zajęć pozwala poznać szeroki wachlarz metod i form zabawowych, których celem jest ożywienie kontaktów między ludźmi. Metody te likwidują lęk, obawę i strach , napięcie mięśni oraz napięcia psychiczne, angażują w działanie całą osobę wszystkie jej zmysły, wyzwalają twórczą aktywność, uczą współpracy z innymi. Podstawowym założeniem ćwiczeń jest doskonalenie kompetencji pedagogicznych studentów w zakresie projektowania, organizowania i prowadzenia różnych zabaw z dziećmi.					
17. Efekty kształcenia:					
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metoda realizacji efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla specjalności/ kierunku studiów
W1	student wie, jakie znaczenie ma zabawa w rozwoju małych dzieci,	Dyskusja, praca w grupie zadaniowej	Jakość wypowiedzi ustnej, ocena pracy w grupie zadaniowej	Ćwiczenia	K_W01 K_W06 K_W19
W2	zna fazy rozwoju zabawy i potrzeby dzieci w tym zakresie, zna różne klasyfikacje zabaw, określa funkcje, cele i charakterystyczne cechy poszczególnych zabaw,	Dyskusja, praca w grupie zadaniowej	Jakość wypowiedzi ustnej, ocena pracy w grupie zadaniowej	ćwiczenia	

U1	dobiera rodzaj zabawy zgodnie z potrzebami rozwojowymi dziecka,	praca w grupie zadaniowej, gra symulacyjna, metoda projektów	Ocena doboru celów, zadań oraz zabaw w projektowanych scenariuszach gier i zabaw	Ćwiczenia	K_U08 K_U09 K_U19
U2	-tworzy dobry klimat zabawy, poprawnie komunikuje się z jej uczestnikami, modyfikuje przebieg zabawy zgodnie z możliwościami dzieci	ćw. praktyczne, praca w grupie zadaniowej	Ocena doboru celów, zadań oraz zabaw w projektowanych scenariuszach gier i zabaw	ćwiczenia	
K1	dokonyuje samooceny własnych kompetencji i rozumie konieczność podejmowania działań sprzyjających doskonaleniu kompetencji zawodowych,	praca w grupie zadaniowej, burza mózgów, dyskusja	Praca w zespołach, ocena projektów, modyfikacja scenariusza -burza mózgów	Ćwiczenia	K_K01 K_K05 K_K09
K2	przejawia postawy o charakterze prospołecznym, odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje działania pedagogiczne zgodnie z etyką zawodową nauczyciela	praca w grupie zadaniowej	Praca w zespołach, podział zadań w ramach tworzenia i realizacji projektu scenariusza gier i zabaw.	ćwiczenia	

18. Formy i wymiar zajęć: w, ćw., war., pz, s
Ćw 30
19. Treści kształcenia:

Tematyka ćwiczeń:

1. Zajęcia organizacyjne, omówienie treści programowych przedmiotu, systemu pracy, metod, literatury oraz warunków zaliczenia przedmiotu. 2 godz.
2. Podstawy teoretyczne wykorzystania zabawy w rozwoju i edukacji dzieci. 2 godz.
3. Klasyfikacja zabaw. Funkcje, cele i cechy charakterystyczne różnych typów zabaw. Zasady organizowania i prowadzenia zabaw z dziećmi. 4 godz.
4. Zabawy eksploracyjne i sensoryczne w pracy z dziećmi do lat 3. 4 godz.
5. Różne sposoby inicjowania zabaw swobodnych. Zabawa studentów w toku zajęć warsztatowych jako forma treningu doskonalącego ich kompetencje pedagogiczne. 4 godz.
6. Dobór zabaw z uwzględnieniem możliwości i potrzeb dzieci - przegląd różnych rodzajów zabaw. 4 godz.
7. Zajęcia warsztatowe. Realizacja własnych scenariuszy. Ewaluacja kształtująca -omówienie oraz ocena przebiegu prowadzonych zajęć. Refleksje w zespołach i na forum grupy –dyskusja. 6 godz.
8. Zabawy tematyczne w pracy z dziećmi. 2 godz.
9. Zabawy z elementami działań teatralnych, muzycznych i plastycznych. 2 godz.

20. Egzamin:

tak, nie

21. Literatura podstawowa:

1. A.Brzezińska i inni (red), Dziecko w zabawie i świecie języka,Wyd. Zysk i S-ka 1995
2. M. Bogdanowicz, W co się bawić z dziećmi? Piosenki i zabawy wspomagające rozwój dziecka. Wyd. Harmonia 2014
3. B.Dymara(red),Dziecko w świecie zabawy : zabawa i radość w literaturze, muzyce i życiu codziennym, Wyd. "Impuls" 2010
4. E. Kędzior-Niczporuk (red),Wprowadzenie do pedagogiki zabawy, Wyd. Klanza 2011
5. T. Parczewska (red), Psychopedagogiczne aspekty rozwoju i edukacji małego dziecka,Wyd. UMCS, 2010
6. H. Trawińska , Zabawy rozwijające dla małych dzieci, Wyd. Żak 2006

22. Literatura uzupełniająca:**23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:**

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
1	Wykład		
2	Ćwiczenia	30/20	
3	Warsztaty		
4	Praktyka zawodowa		
5	Seminarium		
6	Inne:		
	Suma godzin	30/20	
24. Suma wszystkich godzin:		50	25. Liczba punktów ECTS:
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:		1,2	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych w wyniku samodzielnej pracy studenta:
			0,8

Efekt kształcenia	Ocena	Opis wymagań
W	bdb	Student: -dysponuje wiedzą dot. rozwojowych i edukacyjnych funkcji zabawy; -zna istotę i zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -wie jak skonstruować scenariusz gier i zabaw „nastawiony” na realizację określonych celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych; -wie, że umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych skutecznie wspierają doskonalenie innych podstawowych kompetencji pedagogicznych;
	db+	-dysponuje szerokim zasobem wiedzy dotyczącej pedagogicznych walorów zabawy; -zna istotę i podstawowe zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -wie jak skonstruować scenariusz gier i zabaw „nastawiony” na realizację określonych celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych; -orientuje się, że opanowanie umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych przyczynia się do opanowania innych kompetencji pedagogicznych;
	db	-dysponuje przeciętnym zasobem wiedzy dotyczącej pedagogicznych walorów zabawy; -zna podstawy istoty i zasad stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -wie jak skonstruować scenariusz gier i zabaw „nastawiony” na realizację określonych celów edukacyjnych na szczeblu przedszkola i klas początkowych; -orientuje się, że opanowanie umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych przyczynia się do opanowania innych kompetencji pedagogicznych;
	dst+	-dysponuje skromnym zasobem wiedzy dotyczącej pedagogicznych walorów zabawy ; -zna istotę i zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -orientuje się w głównych zasadach i sposobach konstruowania scenariuszy gier i zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym; -orientuje się, że opanowanie umiejętności w zakresie kreowania sytuacji zabawowych może przyczynić się do lepszego opanowania innych podstawowych kompetencji pedagogicznych;
	dst	-dysponuje niskim zasobem wiedzy dotyczącej pedagogicznych walorów zabawy ; -zna istotę i zasady stosowania strategii ludycznej w procesie edukacji elementarnej; -orientuje się w głównych zasadach i sposobach konstruowania scenariuszy gier i zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym;
	ndst	Student nie posiada w/w wiedzy
U	bdb	-potrafi (nie tylko w zespole) samodzielnie, zgodnie z wszystkimi zasadami, skonstruować scenariusz gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, dobrać jego cele, a także poprawnie go zrealizować; -wykorzystuje w wysokim stopniu m wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji;-odznacza się wysokim poziomem kompetencji społecznych-komunikacyjnych i interpersonalnych, niezbędnych w procesie kierowania aktywnością zabawową dzieci;-jest osobą wysoce kreatywną, refleksyjną, elastyczną w swym działaniu;

	db+	potrafi (nie tylko w zespole) prawie samodzielnie, zgodnie z głównymi i zasadami, skonstruować scenariusz gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, dobrać jego cele, a także prawie poprawnie go zrealizować; -dąży do wykorzystania wszystkich praktycznych kompetencji niezbędnych przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji; -odznacza się dość wysokim poziomem kompetencji społecznych-komunikacyjnych i interpersonalnych, niezbędnych w procesie kierowania aktywnością zabawową dzieci;-jest osobą kreatywną, refleksyjną, dość elastyczną w swym działaniu;
	db	potrafi z pomocą nauczyciela skonstruować scenariusz gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, dobrać cele, a także prawie poprawnie go zrealizować; -dąży do wykorzystania wszystkich praktycznych kompetencji niezbędnych przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji; -odznacza się dość wysokim poziomem kompetencji społecznych-komunikacyjnych i interpersonalnych, niezbędnych w procesie kierowania aktywnością zabawową dzieci
	dst+	ma trudności w samodzielnym skonstruowaniu scenariusza gier i zabaw dla dzieci w określonym wieku, w dobraniu celów, a także w poprawnej jego realizacji; -wykorzystuje w stopniu zadowalającym możliwie wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji (nie tylko w ramach zajęć warsztatowych);
	dst	-wykorzystuje w stopniu zadowalającym możliwie wszystkie praktyczne kompetencje niezbędne przy projektowaniu scenariuszy gier i zabaw oraz ich prezentacji (nie tylko w ramach zajęć warsztatowych);
	ndst	Student nie posiada w/w umiejętności
K	o.	-jest wzorem kreatywności dla swoich wychowanków. Będąc świadomy konieczności całościowego samokształtowania swej osobowości –odznacza się odpowiednio wysokim poziomem ambicji i aspiracji życiowych i zawodowych;-jest przekonany o sensie i konieczności podejmowania w swym środowisku społecznym działań pedagogicznych w trosce o dobro dzieci,wykazuje gotowość do tego rodzaju działań i wyzwań (np. wolontariat).
	no.	ambicje i aspiracje w zakresie rozwoju własnej osobowości, a także działania społeczne na rzecz dzieci nie stanowią dla niego ważnego celu życiowego
28. Uwagi:		